

Siewca Zarazy

Scenariusz do gry fabularnej Warhammer Role Play Edycja II

Autor: JAKUB JAWORSKI

Ilość graczy: 3 – 4

Czas gry: 8-12h

Bohaterowie graczy: co najmniej jeden z bohaterów graczy powinien parać się profesją *Porywacz Zwłok* lub *Hiena Cmentarna*, pozostałe profesje nie są istotne, BG powinni mieć styczność z półświatkiem przestępczym Altdorfu. Poziom doświadczenia BG nie ma znaczenia, gdyż w przygodzie nie określono poziomu doświadczenia bohaterów niezależnych. Poziom BN należy dostosować do poziomu doświadczenia graczy.

Miejsce i czas przygody: Altdorf, kilka miesięcy po Burzy Chaosu

Streszczenie przygody: Grupa bohaterów graczy dostaje zlecenie na kradzież zwłok znanego altdorfskiego kupca. Okazuje się jednak iż kupiec wcale nie umarł, za to przygotowuje największą epidemię w dziejach Starego Świata. Bohaterowie graczy zostają wciągnięci pomiędzy młot inkwizycji zainteresowanej całą sprawą, a kowadło wyznawców Nurgla chcących pozbyć się niewygodnych świadków. Czy z pomocą kapłanów Morra uda się zapobiec zarazie i tym samym uratować swe życie?

Rozdział 1 : Wprowadzenie

Helmut Tussendorf, głowa zamożnej i szanowanej od pokoleń rodziny altdorfskich kupców nie dbał zbytnio o swoje zdrowie. W latach młodości korzystał z wszelakich uroków życia, to przepuszczając, to powiększając rodowy majątek. Całkowicie hulaszczy tryb życia rozpoczął Helmut po śmierci głowy rodu Wolfganga uzyskując prawa do pokaźnego majątku. Egzotyczne podróże, doskonała znajomość wszystkich szanujących się zamtułów Starego Świata, alkoholowe i narkotyczne ekscesy nie mogły nie pozostawić śladu w organizmie kupca. W wieku trzydziestu kilku lat Helmut miał już za sobą wiele typowych przypadłości, kilka mniej lub bardziej udanych terapii leczenia syfilisu i innych do końca nie zidentyfikowanych chorób. Wtedy też choroby przestały go przerażać, a zaczęły fascynować.

Tussendorf zamienił ekskluzywne zamtuzy na najtańsze, obłe przybytki. Przestał się myć i zaczął odżywiać zepsutą żywnością. Z czasem jego chorobliwe zainteresowania narastały, a on sam przeznaczał coraz większe sumy na rzadkie książki z dziedzin medycznych motywując to chęcią poznania trapiących ludzkość schorzeń. Dzięki zyskom jakie przynosił rozległy interes rodzinny, Tussendorf mógł poświęcić się swej nowej pasji.

W trakcie swych kontaktów handlowych natknął się na niezmiernie rzadki wolumin, w jego przeświadczeniu w pełni legalny. *Liber Morbis* bo taki tytuł nosiła księga była w rzeczywistości pozycją z listy ksiąg zakazanych.

Księga, pochłonęła go całkowicie. Kupiec z początku nie zdawał sobie sprawy, iż tom nie jest zwykłą medyczną lekturą poświęconą najgorszym przypadkom chorób, ale pozycją poświęconą Panu Rozkładu.

Otrzeźwienie przyszło w wieku 42 lat gdy zachorował na zgniliznę Nurgla. Śmiertelna choroba przerażała go gdy zrozumiał jak blisko jest śmierci. Jej bliskość nie była już tak podniecająca jak ciągłe z nią igranie. Wtedy począł najmować najlepszych maistrów medycyny by odegnać od siebie wizję rychłej śmierci.

Najznamienitsi medycy i znachorzy odwiedzali codziennie dom kupca jednak żaden z nich nie potrafił mu pomóc. Jediną nadzieją była pomoc siostr zakonu Shallyi.

Pomimo ogromnych darowizn na rzecz Świątyni, siostry miłosierdzia nie potrafiły wyłagać u swej patronki uzdrowienia dla Tussendorfa. Tylko przeorysza klasztoru domyślała się prawdziwych przyczyn tego stanu rzeczy. Zanim jednak zdołała podzielić się swymi obawami z Inkwizycją Sigmara, spadła nieszczęśliwie ze schodów i skrzyła sobie kark.

Gdy wszystkie sposoby leczenia zawiodły, kupiec po raz kolejny zajrzał do ulubionej księgi. Pomimo iż studiował ją codziennie dopiero teraz, mającąc w gorączce, dostrzegł lek na swą chorobę. Pośród detalicznych opisów męki i zepsucia, jego oszałały umysł odkrył w *Liber Morbis* receptę na swe cierpienie: modlitwę zawierającą jego umysł i ciało Panu Rozkładu.

Gdy tydzień później po chorobie nie pozostał widoczny ślad, altdorfski świat medyczny nie mógł się temu nadziwić. Efekt przypisywano uzdrawiającej mocy bogini Shallyi wzmocnionej fortuną przekazaną na jej cześć.

Choroba wciąż jednak tkwiła w Tussendorfie. Pod bogatymi i obszernymi szatami kryło się ohydnie spuchnięte, nabrzmiałe i pełne ropiejących wrzodów, gnijące ciało. Pan Rozkładu ukrył jednak swe znamiona przed wzrokiem postronnych gdyż potrzebował kupca do ważniejszych celów.

Tussendorf zmienił się nie do poznania. Skupił się na swych interesach handlowych i rozszerzył je o handel żywnością. To ona właśnie miała stać się główną bronią Nurgla w niekończącej się wojnie z rasą ludzką. Kupiec rozpoczął też budowę sieci starannie wybranych współpracowników starannie i krok po kroku zarażanych ideami i chorobami Tussendorfa.

Plany pokrzyżowała Helmutowi Burza Chaosu podczas której większość żywności została skonfiskowana przez stosowne organy imperium i reglamentowana. Mimo tego udało się Helmutowi zatruć szereg dostaw na

front służących osłabieniu imperialnej armii oraz rozprzestrzenić śmiertelną zarazę w Imperium która pochłonęła tysiące ofiar.

Pan Rozkładu Nurgle postanowił nagrodzić swego sługę. Obiecał mu wieczne życie u swego boku i przemianę w pomniejszego demona. Warunek miał być jeden – zasiał w stolicy imperium największą zarazę jaką widział Stary Świat i pozbyć się wszystkich którzy mogliby mu w tym przeszkodzić. Jako największego wroga, Nurgle wskazał mu Zakon Sióstr Shallyi – jedynych naprawdę istotnych przeciwników.

Tussendorf służył wiernie swemu Panu, jednak w głębi serca nadal był skąpym kupcem, każdym swym działaniem dążącym do powiększenia majątku. Postanowił więc upiec dwie pieczenie na jednym ogniu. Postanowił stworzyć nie tylko zarazę ale również antidotum na nią i zaoferować je możliwym Altdorfu, którzy jak sądził gotowi będą zapłacić każdą cenę. Oczywiście antidotum przysporzyłoby Nurglowi kolejnych wyznawców, ale oni sami nie musieli być tego świadomi.

Kluczową rolę miała odegrać tu historia z przeszłości Tussendorfa o wyjątkowym jego wyleczeniu. Tussendorf poszedł jednak krok dalej. Aby uwiarygodnić skuteczność swego antidotum postanowił iż po wtajemniczeniu docelowych klientów, umrze na pojawiającą się w mieście zarazę – jeszcze nie jego autorstwa – po czym zmartwychwstanie właśnie dzięki swemu antidotum.

Po miesiącach eksperymentów i budowania atmosfery zagrożenia wśród swych potencjalnych kupców, Helmut Tussendorf zmarł. Altdorf huczał od plotek gdyż śmierć zabrała kupca nagle i niespodziewanie. Prawnik Helmuta, zgodnie z jego ostatnią zapisaną w testamencie wolą, nie zezwolił na oględziny ciała osobom innym niż wymienione w testamencie. W efekcie Helmut miał spocząć w rodzinnym grobowcu nie pozostawiając po sobie potomka.

Śmierć kupca w szczególny sposób zainteresowała profesora Altdorfskiej Akademii Medycznej Olafa Hinder. Hinder, ceniony profesor sztuk medycznych miał sposobność badać Tussendorfa w czasach jego zdrowotnych problemów. Niestety, pomimo solidnej wiedzy jak i otwartości na nowe terapie, profesor Hinder nie był w stanie pomóc. Tym większe zdziwienie wywołała u niego informacja iż pacjent nie tylko nie zmarł na zgniliznę Nurgla ale wyleczył się z niej bez komplikacji – jego kondycja po chorobie wydawała się być lepszą niż przed nią.

Zaintrygowany śmiercią Tussendorfa Hinder postanowił przebadać ciało kupca by odkryć jego sekret. W tym celu niezbędne było wykradnięcie zwłok w noc po pogrzebie. Po to właśnie najął drużynę bohaterów graczy i tak zaczyna się przygoda.

Rozdział 2 : Przygoda

Akt 1. Zlecenie.

Z bohaterami graczy (BG) kontaktuje się **Albrecht Wein** – młody asystent **profesora Olafa Hinder**a i przedstawia zlecenie – wykraść trupa znanego altdorfskiego **kupca Helmuta Tussendorfa**. Profesor, asystent jak i rodzaj zlecenia nie powinny być dla drużyny sprawą obcą – nie jest to pierwsze tego typu zadanie jakie drużyna lub jej członek wykonują dla profesora. Cóż, poszerzanie wiedzy wymaga obiektów badań, a fizjonomii najlepiej uczyć się na świeżych zwłokach.

Zadanie jest proste – BG mają wykraść trupa w noc po pogrzebie i dostarczyć w umówione miejsce – do tajnego warsztatu profesora mieszczącego się w piwnicy kamienicy w gorszej części miasta. Jeśli BG sami na to nie wpadną profesor będzie nalegał by BG pojawili się na pogrzebie – muszą bowiem wiedzieć w którym grobowcu zostanie pochowany Tussendorf.

Akt 2. Pogrzeb.

Pogrzeb Helmuta Tussendorfa jest skromny, aczkolwiek pełen gości. Ponad 100 osób stanowią bliźni i dalsi współpracownicy Tussendorfa, znajomi, a także przedstawiciele wielu altdorfskich organizacji. BG powinni w nim mniej lub bardziej dyskretnie uczestniczyć.

Pogrzeb ma miejsce przy rodowej krypcie od ponad 150 lat służącej rodzinie Tussendorfa. Dla wszystkich jest jasne że oto zmarł ostatni potomek rodu i linia rodowa wymarła. Wśród gości BG usłyszą wielokrotnie komentarze na temat spadku i testamentu po Helmucie.

Całością organizacji poza sprawami czysto rytualnymi zarządza **Hendric Olson** który wita się z gośćmi, ustawia ich w odpowiednich miejscach, poucza sługi. Jest uważny i o ile BG nie kryją się za nagrobkami w oddali, również ich zauważy.

Pogrzeb przebiegnie szybko. Trzy osoby powiedzą kilka słów o zmarłym podkreślając jego wątpliwe zalety i zapominając o jego oczywistych wadach. Następnie kapłan odprawi modlitwę nad zamkniętą trumną ze zwłokami i okadzi ją kadzidłem.

W tym momencie bohaterowie graczy mający doświadczenia w ceremoniach pogrzebowych (*kapłani Morra, porywacze zwłok, hieny cmentarne, czy inne podobne profesje*) mają szansę – po udanym łatwym teście INT - zorientować się że coś jest nie tak. W zależności od wyniku testu BG zauważą:

Kluczowe role na pogrzebie odgrywają:

Kapłan świątyni Morra: Hugo Brass

Kamerdyner i prawa ręka Tussendorfa: Hendric Olson. Wysoki bardzo szczupły mężczyzna o wyjątkowo bladej twarzy i ostrych rysach, ubrany w czarne proste szaty ze srebnymi guzikami.

Wyglądający niemal identycznie bracia bliźniacy Otto i Michael Schindlerowie – ochroniarze kupca. Postawni, zupełnie tysi mężczyźni o bardzo charakterystycznej zaczerwienionej twarzy, wyglądającej na poparzoną.

Na pogrzebie BG zauważą również co najmniej pięć znanych osobistości Altdorfu – MG dobierz ich osoby stosownie do swoich potrzeb.

Będzie tam również obecny profesor Olaf Hinder wraz z asystentem Albrechtem Weinem

Poziom sukcesu	Spostrzeżenia
1	w pogrzebie tak wysokiej osoby zwykle uczestniczy przynajmniej dwóch kapłanów
2	wcześniejsze oraz: trumnę zakrywa się na koniec ceremonii – przez większą część, a już na pewno podczas okadzania kadzidłem, ciało powinno być odkryte
3 i więcej	oba wcześniejsze oraz: zapach kadzidła wyda się BG inny niż ten który zna ze swych doświadczeń

Nieprawidłowości mają swą prostą przyczynę. Kapłan **Hugo Brass** został opłacony przez Tussendorfa przed śmiercią by przeprowadzić rytuał pogrzebu niezgodnie z zasadami. Małe dyskretne niezgodności miały uchronić Tussendorfa przed niespodziewaną ingerencją Morra, co mogłoby skomplikować jego dalsze plany.

Pogrzeb dobiegł końca. Trumna z ciałem została złożona w grobowcu do którego poza kapłanem weszło tylko sześciu mężczyzn niosących trumnę. Gdy wyszli i zamknęli wrota krypty, kapłan pożegnał gości.

Akt 3. Krypta

Krypta Tussendorfów jest jednym z wielu grobowców na altdorfskim cmentarzu. Jej zdobione kamienne sklepienie wystaje na dwa i pół metra powyżej poziomu gruntu, a sama krypta wkopana jest dwa metry w głąb ziemi. Dojście do niej możliwe jest z obu stron krypty po schodach prowadzących w dół. Wejścia bronią solidne obite stalą odrzwia zamknięte na klucz. Od strony północnej zamek jest w lepszym stanie i od tej strony zostanie wniesiona trumna.

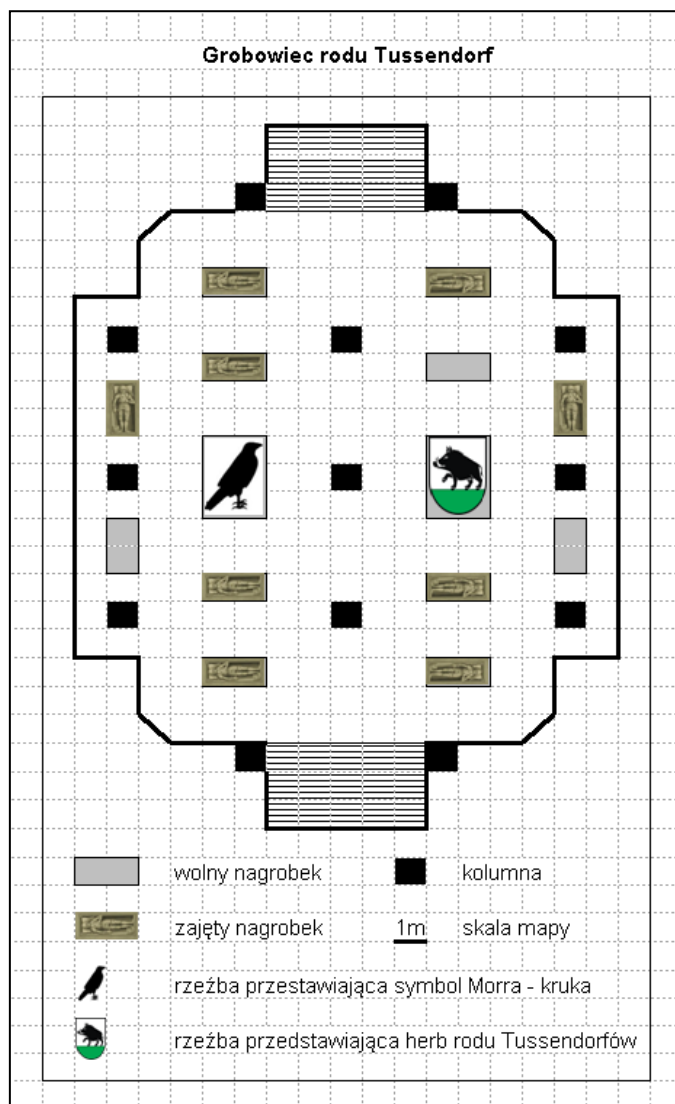
Trumna zostanie złożona do jedyne wolnego kamiennego sarkofagu w głównej nawie i nakryta kamienną płytą. Docelowa płyta wyrzeźbiona na kształt spoczywającej tam postaci powstanie zapewne później.

Otwarcie drzwi północnych wymaga udanego przeciętnego testu otwierania zamków. Aby otworzyć drzwi południowe wymagany jest bardzo trudny test otwierania zamków z racji zardzewiałego zamka, a następnie udany test Krzepy z 5 poziomami sukcesu (można sumować poziomy sukcesu wszystkich napierających na drzwi BG), z powodu zarosnięcia wrót przez chwasty.

Noc jaka nastąpi po dniu pochówku idealnie sprzyja rabusiom i złoczyńcom. Jest pochmurno i deszczowo. Siąpi zimna mżawka, a niebo spowijają gęste chmury. Aby cokolwiek widzieć w krypcie jak i poza nią niezbędne jest jakiekolwiek źródło światła. W sytuacjach takich jak włamanie pochodnie nie sprawdzają się najlepiej gdyż nie da się ich szybko zgasić i ukryć. Tu pomoże jedynie lampa olejna. Jeśli BG sami na to nie wpadną, naprowadź ich na to Mistrzu Gry, gdyż możliwość szybkiego zgaszenia źródła światła będzie dla BG kluczowa.

Chwilę po wejściu do krypty i zorientowaniu się w jej przestrzeni BG podejmą zapewne próbę odsunięcia wieka sarkofagu. W tym w momencie usłyszą dźwięk wytrychów wsadzanych do zamka wrót. Jeśli wśród BG jest postać posiadająca zdolność szósty zmysł, wyczuje intruzów wcześniej. Jeśli BG zadbał o zamknięcie krypty po wejściu do niej, otwarcie zamka wrót zajmie 10 rund, jeśli tego nie zrobili mają jedynie 4 rundy na ukrycie się.

Po otwarciu drzwi, do krypty zejdą cztery odziane na czarno, zakapturzone postaci. Po udanym teście spostrzegawczości, BG dostrzegą kolejne 2 osoby na zewnątrz. Czwórka intruzów to trzej akolici i jeden kapłan Morra których zadaniem jest zbadać zwłoki Tussendorfa. Ich jedynym widocznym wyposażeniem są 4 lampy olejne i zawieszona na łańcuchu kadzielnica. Zostali oni wysłani do tego zadania przez przeora Świątyni Morra



w Altdorfie **Hieronimusa Todta** którego zaniepokoił niezgodny z rytuałem przebieg pogrzebu, a konkretnie brak dowodów na obmycie zwłok przed pogrzebem.

Ich zadaniem jest odsunąć wieko, a następnie przeprowadzić kolejny rytuał pogrzebowy.

Jeśli BG udało się skryć przed intruzami, o ile sami nie ujawnią swej obecności, nie zostaną zauważeni i będą mogli swobodnie obserwować przebieg rytuału.

Jeśli intruzi zauważyli BG dojdzie do wymiany zdań. Wyznawcy Morra będą zaskoczeni i nastawieni wyraźnie defensywnie. Jakkolwiek potoczy się rozmowa pomiędzy grupami, po 6 rundach wieko sarkofagu zacznie się odsuwać ujawniając zawartość.

Jeśli BG pozostali niezauważeni, kapłan i akolici odsuną wieko rozpoczynając modlitwę.

Bez względu na to kto odsunął kamienną płytę, z wnętrza dobiegnie dźwięk brzęczenia tysięcy owadów i po chwili chmara much i smrodu (*toksyczne gazy – patrz opis postaci Tussendorfa na końcu przygody*) buchnie na wszystkich znajdujących się w promieniu 3m od sarkofagu. Much są tysiące, otaczają każdą z postaci w zasięgu, wdzierają się w oczy i usta. Nie sposób się od nich odgonić, zaś smród wręcz obezwładnia.

Tymczasem z sarkofagu wyłania się potężne ciało bardzo otyłego mężczyzny ubranego w powłóczyste szaty. Jego wygląd wzbudza odrazę i jest jasne, iż nie jest to już człowiek. Istota stanowi etap pomiędzy człowiekiem, a pomiotem chaosu w który się przeistoczy. Nowe wcielenie Tussendorfa przetacza się z trumny na posadzkę i staje pośród ogarniętych szatami postaci. Jedynie głowa i twarz kupca nadal pozostają ludzkie.

W trakcie szamotaniny i prób uchronienia się przed zjadłymi owadami jeden z akolitów przewraca stojącą na sąsiednim sarkofagu lampę olejną. Rozlana oliwa wybucha płomieniem który ogarnia 3 akolitów i otaczające je muchy. Salę wypełnia przeraźliwy krzyk i duszący dym. Kolejni wyznawcy Morra zajmują się ogniem i kolejne lampy rozbijają się o podłogę. Jeśli BG byli wystarczająco blisko muszą wykonać test zręczności by uniknąć płomieni. Jeśli się im to nie powiedzie otrzymują standardowe obrażenia od ognia.

Korzystając z chaosu Tussendorf wbija długie szpony w szyję najbliższego wyznawcy Morra, po czym atakuje kolejnego. Pomimo iż jego odzież również pokrywa się ogniem, ten najwidoczniej nie rani go. Tussendorf zdaje się też nie odczuwać otaczających go płomieni. Charcząc dopada kolejną ofiarę i kolejną. Gdy rozprawi się z kapłanem i akolitami rusza ku wyjściu z krypty. Zrzucając z siebie szaty. Jeśli BG ujawnili swą obecność ogień odeśnie ich od Tussendorfa, a ten korzystając ze sposobności ruszy ku schodom przedzierając się przez płomienie. Ogień zada Tussendorfowi ogromne rany jednak jego ciało prawie tego nie odczuje. BG powinni odnieść wrażenie że płomienie nie robią mu najmniejszej krzywdy.

Tussendorf zbiegł z krypty tymczasem ogień zupełnie odciął północne wyjście. Na kamiennej posadzce palą się zwłoki 4 mężczyzn. W krypcie jest coraz więcej dymu i coraz trudniej oddychać.

BG mają dwa wyjścia, ruszyć przez ogień północnymi wrotami co wiąże się z ryzykiem zapalenia lub próbować otworzyć południowe wrota zgodnie z zasadami opisanymi wcześniej.

Jeśli zdecydują się na drugą opcję ich walka z zardzewiałym zamkiem i zablokowanymi drzwiami powinna być bardzo dramatyczna i skończyć się niemal uduszeniem. Być może któryś z BG będzie zmuszony wydać Punkt Przeznaczenia by grupa się uratowała?

Gdy BG wydostaną się na zewnątrz powinni zauważyć ciała akolitów leżących przez kryptą oraz Tussendorfa wsiadającego do powozu który właśnie podjechał i teraz zawraca. Powóz należy do „Róży Wiatrów” – BG po udanym łatwym teście spostrzegawczości zauważą charakterystyczny znak znanej altdorfskiej firmy transportowej której Tussendorf był właścicielem. Ukrywających się BG zauważy inny sługa Tussendorfa będący na szpicy i teraz wracający do swoich ludzi. Jeśli wywiąże się walka, BG łatwo sobie z nim poradzą ale wydadzą swoją pozycję. Wtedy kamerdyner kupca zauważy BG. Jeśli widział ich na pogrzebie wszystko stanie się dla niego jasne. BG nie powinni zorientować się kto odebrał Tussendorfa spod krypty.

Deszcz i mrok uniemożliwiają tropienie pojazdu.

Akt 4. Niewykonane zlecenie

BG nie udało się wykraść zwłok Tussendorfa. W zamian za to stali się świadkami chaotycznej przemiany i ożywienia obrzydliwej istoty. Jeśli BG mieli wcześniej do czynienia z istotami lub skutkami działania potęg chaosu, bezbłędnie powinni skojarzyć to czego doświadczyli z Panem Zepsucia Nurglem.

W zależności od przebiegu zdarzeń w krypcie są mniej lub bardziej poobijani czy ranni. Jeśli będą potrzebować pomocy medycznej zapewne udadzą się do profesora Hinder. Mogą się do niego również udać by zdać relację z wydarzeń jakie miały miejsce w nocy.

Jeśli odwiedzą profesora tej nocy lub o świcie - Hinder poświęci im chwilę – patrz scena poniżej WIZYTA W ŚRODKU NOCY, jeśli jednak odroczą spotkanie do południa lub później, sprawy przyjmą zupełnie inny bieg, opisany poniżej jako niezależne sceny.

WIZYTA W ŚRODKU NOCY

Wizyta u profesora Hinder będzie emocjonująca. Profesor wpadnie w panikę po usłyszeniu opowieści BG. Wielokrotnie powtórzy iż „przeczuwał że coś z nim jest nie tak”, oraz „należy o tym powiadomić inkwizycję i Shallyię”, po czym po chwili zmieni zdanie o inkwizycji – sam jest przecież kluczowym ogniwem w tej sprawie. Jeśli BG przycisną profesora, dowiedzą się o chorobach Tussendorfa i jego tajemniczym ozdrowieniu - faktycznym powodzie zainteresowania profesora ciałem kupca.

PÓŁŚWIATEK

BG zostali zauważeni przez służby Tussendorfa podczas nocnej akcji. Kupiec w obawie o powodzenie swej misji rozpocznie śledztwo dotyczące BG. Jego kamerdyner z samego rana odwiedzi szefów kluczowych gangów altdorfskiego półświatka i zaoferuje bajeczne pieniądze za informację kto sprofanował grób jego pana i wykraść zwłoki, bo taka jest oficjalna wersja nocnych wydarzeń.

Rankiem BG zostaną odwiedzeni przez **Alfredo Mignelo**, silnorękiego jednego z szefów półświatka stolicy. Alfredo na polecenie swego szefa **Pedro Almodovara** miał skontaktować się ze wszystkimi porywaczami zwłok i hienami cmentarnymi którzy kiedykolwiek dla niego pracowali – zakładamy, że nasi BG do nich należą. Alfredo przekaze BG propozycję nie do odrzucenia - Pedro wzywa ich do siebie najpóźniej w południe bo ma poważne zlecenie i dobrze płaci, a nie zjawienie się to proszenie się o kłopoty.

Sytuacja jasno wskazuje na fakt, iż temat musi być ważny gdyż Estalijczycy nie często wstają przed południem.

BG nie mają zbyt wiele wyjścia i prędzej czy później odwiedzą **Pedro Almodovara** lub zostaną do niego doprowadzeni. Ten zaoferuje im 50zk na głowę za informację na temat nocnej kradzieży zwłok Tussendorfa. Na pytanie kto oczekuje odpowiedzi powie iż nie jest to ich interes. Jeśli BG zasugerują że coś wiedzą lub zaczną się targować Almodovar położy na stole sakiewkę z 50zk i będzie to dodatek na dobry początek współpracy. Jeśli BG przyznają się do swojego udziału w jakikolwiek sposób, przejdź do aktu ZDRADA

Jeśli BG nie ujawnili swych tajemnic, Almodovar podtrzyma ofertę i puści ich wolno.

TRUP

W czasie gdy BG spotykali się z tileańskim księciem złodziei, w innej części miejsca Olson dowiedział się nie tyle o wykonawcach zadania ale o zleceniodawcy misji wykradzenia zwłok czyli profesorze Hinderze. Odpowiedź Hendrika Olsona mogła być tylko jedna – wystął on braci Schindlerów by dowiedzieli się jak najwięcej i pozbyli problemu. W efekcie Hendrik wie już o BG, a profesor Hinder nie żyje.

Jeśli BG dotrą do profesora po tym fakcie okaże się iż profesor wypadł z okna swego gabinetu na Uniwersytecie Altdorfskim. Jeśli BG będą starali się czegoś dowiedzieć od pracowników uniwersytetu – ci oświadczą tylko że nic nie wiedzą, a byli tu już śledczy którzy o to pytali.

ZDRADA

Jeśli Pedro Almodovar dowie się o udziale BG w akcji wykradzenia zwłok Tussendorfa wydarzą się następujące zdarzenia:

1. Jeśli BG przyznają się do swojego udziału w samym uprowadzeniu zwłok, Almodovar pogratuluje im odwagi i zaprosi by czuli się u niego jak u siebie. Jeśli spotkanie, Mistrzu Gry zaaranżujesz w zamtuzie, właściciel zafunduje BG wszelkie rozrywki na koszt firmy i dyskretnie powiadomi Hendrica Olsona iż ma sprawców u siebie. Czterech ludzi Olsona wraz z nim samym ruszy by poznać BG. Zależy mu wyłącznie na tym by przyrzeć się BG. Zemstę przeprowadzi w innym miejscu.
2. Jeśli BG stwierdzą iż byli tylko obserwatorami, a faktycznymi złodziejami ciała był ktoś inny (np. Morryci lub ludzie od powozu), Almodovar zapłaci im 50 ZK za tę informację i puści wolno, zaś informację przekaże do Olsona.
3. Olson dowiedziawszy się o BG, od Almodovara lub profesora - zapoluje na nich. Jeśli BG są w karczmie Almodovara (pkt 1 powyżej), najpierw dowie się kim są i będzie ich obserwował. Gdy wyjdą przygotuje na nich zasadzkę w uliczkach obok karczmy. Jeśli BG są poza karczmą rozpocznie poszukiwania.
4. Zasadzka. W końcu Olson znajdzie BG. Zaczai się na nich z czterema najemnikami i zaatakuje z dystansu – kuszami. Sam Olson nie będzie brał udziału w walce i jeśli walka zacznie przybierać zły obrót dla jego ludzi, ucieknie. Najemnicy nie będą walczyć do śmierci – jeśli dwóch z nich polegnie, pozostali uciekną lub poddadzą się. Nie znają Olsona, ale mogą go oczywiście dobrze opisać. Stwierdzą iż zostali najęci tylko do tej roboty w knajpie „Pod Łysym Koniem” znanej jako miejsce gdzie łatwo można znaleźć ludzi od czarnej roboty. Olson obiecał im po 100ZK na głowę za zabicie BG. Mordercy nie znają zleceniodawcy. Przesłuchanie ich nie pomoże w jego odnalezieniu, ale jego opis powinien pasować do człowieka którego widzieli na pogrzebie.

INWIZYCJA

Nocna akcja na cmentarzu nie mogła umknąć uwadze świętemu oficjum. Raport o kilku zamordowanych Morrytach, otwartym sarkofagu i pożarze wewnątrz trafił na biurko decydentów z samego rana. Sprawa nosząca wyraźne znamiona chaosu w którą zaangażowany był bogaty mieszkaniec stolicy stała się priorytetem dla głównej siedziby Zakonu Oczyszczającego Płomienia – odłamu Świątyni Sigmara zajmującej się herezją – świętej inkwizycji.

Około południa obok informacji z cmentarza pojawiła się inna – o zabójstwie profesora Hintera i dziwnym zachowaniu jego asystenta, który zdając sobie sprawę z prawdziwych przyczyn zabójstwa próbował uciec z miasta.

Po przesłuchaniu Albrechta Weina – asystenta profesora - inkwizytorzy szybko powiązali wydarzenia na cmentarzu ze śmiercią naukowca. W efekcie w kierunku miejsca pobytu drużyny (znanego Weinowi) zmierza oddział inkwizycji, a szpiedzy zakonu uzbrojeni w podobizny BG czatują na wszystkich rogatkach miasta.

ZASADZKA

Inkwizycja może wpaść na trop BG na kilka sposobów:

1. Pod ich domem/lokałem który wynajmują dzięki informacjom od Weina
2. Pod domem Tussendorfa jeśli zdecydują się go obejrzeć/zbadać
3. W przypadku próby ucieczki z miasta
4. W przypadku próby kontaktu z Albrechtem Weinem

Spotkanie z inkwizycją jest istotnym elementem przygody dlatego należy je przeprowadzić. Po pierwsze doprowadzić ma ono do spotkania z **Hieronimusem Todtem**, kluczową postacią przygody, po drugie spowoduje iż BG nie będą mieć innego wyjścia niż zająć się śledztwem.

Bez względu na to gdzie przebywają BG, w pewnym momencie spostrzegą Albrechta Weina z grupą charakterystycznie odzianych postaci. Ich czarne kapelusze i płaszcze oraz medaliony w kształcie płomienia nie pozostawiają złudzeń z kim mają do czynienia. BG jako postaciom niekoniecznie praworządnym nie trzeba tłumaczyć kim są inkwizytorzy którzy najwidoczniej podążają ich śladem. Jeśli BG ruszą do ucieczki, a jest to najlepsze wyjście zostaną również dostrzeżeni przez śledczych. Jeśli spotkanie ma miejsce po domu Tussendorfa, Weina z inkwizytorami oczywiście nie będzie.

Ucieczka powinna być dynamiczna, wąskimi uliczkami Altdorfu, podczas której BG zorientują się iż nie ściga ich tylko jedna grupa inkwizytorów ale co najmniej trzy drużyny z czego na pewno jedna posiada psy. BG wpadają w pułapkę gdy okazuje się że kolejne uliczki są odcięte, a w ich stronę zmierza coraz więcej przeciwników.

W końcu trafiają w wąską alejkę zastawioną wozem do zbierania trupów z miejskich ulic – ostatnimi czasy stanowiącym bardzo częsty widok. Wózek napędzany przez ośła zastawia cały przejazd i przez moment BG powinni mieć przed oczami swą klęskę. W tym momencie jednak jedna z dwóch zakapturzonych postaci będących zapewne akolitami Morra krzyczy na BG zachęcając ich do położenia się na wozie wśród trupów. Namowa akolitów powinna być bardzo przekonująca i jeśli BG mają wątpliwości by kłaść się wśród zwłok osób zmarłych najpewniej na zarzę stwierdzenie „*jeśli tamci was dostaną, na pewno skończycie u Morra*” powinno ich przekonać.

POD SKRZYDŁAMI MORRA

Chwilę po tym jak BG wdrapią się na wóz dwóch akolitów wrzuci na nich płachty pustych worków i kolejne zwłoki. Wtedy też zza rogu wytonią się przedstawiciele świętego oficjum. Jeśli z inkwizytorami są psy, intensywny zapach rozkładających się trupów doskonale zamaskuje woń BG. Akolici wskażą Sigmarytom jakiś kierunek i BG usłyszą oddalające się kroki oraz poczną ruch wózka. Ten zawiezie ich na miejski cmentarz i ukryje w jednej z krypt. Akolici nakażą BG czekać i nie przyjmą sprzeciwu. Jeśli BG spróbują zbiec, Morrycy ostrzegą iż na trupiarni mogli zarazić się trupim jadem, a tylko oni mogą ich wyleczyć. Z dwóch akolitów jeden będzie rozmowny i przedstawi się jako brat Albert, imienia drugiego nie poznają, akolita też nie odezwie się ani słowem podczas konwersacji.

Autorem ratunku BG przed inkwizycją był przeor Świątyni Morra w Altdorfie **Hieronimus Todt** - ten sam który noc wcześniej wysłał swoich ludzi by dokończyli rytuał pogrzebowy Tussendorfa.

Todt jest świadomy iż pogrzeb Tussendorfa nie przebiegł właściwie. Wie również o udziale BG w całym wydarzeniu – jako osoba mająca za zadanie czuwać nad duszami zmarłych zna ludzi którzy to utrudniają i ich zleciodawców.

Todt przedstawi sprawę jasno: jeśli BG pomogą mu rozwikłać sprawę Tussendorfa, on wybieli ich w oczach Zakonu Oczyszczającego Płomienia. W tym momencie BG muszą sobie uświadomić beznadzieję sytuacji której się znaleźli. Legalne opuszczenie miasta nie wchodzi w grę, a każda inna droga wiąże się z ryzykiem zdrady oraz jest bardzo kosztowna i przekracza możliwości finansowe BG.

Po przygodzie na trupiarni BG mogą mieć wątpliwości co do swojego stanu zdrowia. Również czekająca ich misja może wzbudzać obawy. Todt zaoferuje im pomandery - swego rodzaju amulety chroniące przed zarażeniem. Będą to małe, ażurowe, intensywnie pachnące metalowe kule zawieszane na szyi – zawierające zioła czy perfumy. BG wyczują w nich również ulotny zapach kadzidła, a może nawet i magię.

Przeor oczekuje iż będzie informowany na bieżąco o postępach śledztwa. Zaproponuje brata Alberta jako osobę kontaktową i kryptę w jakiej rozmawiają jako miejsce kontaktu o dowolnej porze dnia i nocy. Krypta stanowić też będzie ich lokum gdyż zawiera wszystko co jest niezbędne do życia. Na sarkofagach rozłożono sienniki i koce a w kącie znajdują się przybory do mycia, zapas wody i wiadro służące za toaletę

PRZESŁUCHANIE

Jeśli BG nie powiedzie się ucieczka i zostaną pojmani przez inkwizycję, trafią do lochów pod klasztorem Zakonu Oczyszczającego Płomienia. Ich pierwsze spotkanie (każdego z osobna) z inkwizytorem **Gustavem von**

Libnitzem przebiegać będzie w dużej sali przesłuchań. Sala podzielona jest na trzy części – pierwszą z dużym biurkiem naprzeciwko którego posadzony będzie BG, drugą z typowymi narzędziami tortur i trzecią z kołem do łamania, paleniskiem do wypalania znamion i podpiekania ciała oraz linami do rozpięcia ciała i rozciągania go. Pomimo makabrycznego otoczenia – narzędzia tortur, wycia więźniów z innych cel, śladów krwi, smrodu krwi i spalenizny – samo spotkanie przebiegnie spokojnie. BG zostanie posadzony przy biurku w taki sposób by za plecami inkwizytora wyraźnie widział resztę pomieszczenia oraz kata przygotowującego przyrządy oraz sprzętającego po wcześniejszym przesłuchaniu. Podczas spotkania spisane zostaną personalia BG, oznajmione zostanie iż traktowani są jako świadkowie, nie jako oskarżeni i poproszeni zostaną o opisanie wydarzeń jakie miały miejsce zeszłej nocy.

Podczas śledztwa von Libnitz będzie zadawał podchwytliwe pytania, twierdził iż inny BG opisywał sprawy zupełnie inaczej itd. MG - przeprowadź to śledztwo tak, by pomimo spokojnego charakteru spotkania, zasiało słuszny niepokój w głowach BG.

Po pierwszym przesłuchaniu BG umieszczeni w osobnych celach będą mieli chwilę na przemyślenia. Dobiegające z zewnątrz jęki i krzyki torturowanych więźniów nie będą jednak tego ułatwiać.

Kolejne spotkanie będzie już mniej przyjemne. Przesłuchujący będzie pytał o kontakty w wyznawcami chaosu, a w przypadku nie udzielania zadowalających odpowiedzi, BG zostanie położony na ławie głową poniżej poziomu stóp, a do jego gardła nalewana będzie woda poprzez zakrywający usta kawał szmaty.

Około godziny po powrocie BG do celi, do każdego z BG zajrzy wysłannik Morra i zaproponuje spowiedź. Jest to typowa praktyka - kapłan odwiedza wszystkich osadzonych co kilka dni. Kapłan, upewniwszy się że strażnicy nie zwracają na niego uwagi przekaże każdemu z BG małą kostkę (o wymiarach kciuka) żółtego sera mówiąc, że jeśli chce stąd wyjść żywym ma to zjeść.

Spotkanie kapłana z BG przeprowadź MG z każdym BG z osobna tak by gracze nie wiedzieli o sobie nawzajem i każdy z osobna musiał podjąć decyzję o konsumpcji sera.

Zjedzenie sera, a konkretnie specyfiku jakim jest nasączony, spowoduje zapadnięcie organizmu w stan śpiączki oraz wstrzymanie akcji serca. Dla osób postronnych BG wydawać się będzie martwym. Dwóch niezależnych medyków pracujących na usługach inkwizycji potwierdzi zgon BG, po czym ich ciała zostaną odebrane przez wysłanników Morra.

Jeśli BG nie zje sera od razu, po kolejnej godzinie zostanie zaproszony na kontynuację przesłuchania. Tym razem śledczy użyją już tortur by wymusić na BG wyjawienie miejsca pobytu Tussendorfa, oraz przyznanie się do współpracy z nim. Gdy BG po pewnym czasie zemdleje, zostanie odesłany do celi. Po kolejnych kilku godzinach przesłuchanie będzie kontynuowane na przemian z krótkim snem, aż do ostatecznego złamania BG. Ser tymczasem cały czas będzie tkwił w miejscu ukrycia przez BG.

Tortury dobierz MG tak by każdy kolejny seans powodował coraz większą i nieodwracalną utratę zdrowia BG zmniejszając jego cechy procentowe permanentnie. Efekty początkowych 3 seansów powinno dać się wyleczyć po kilku tygodniach tymczasowo obniżając cechy procentowe postaci. Początkowo może to być rozciągnięcia na linach i pozostawienie na kilka godzin, przypalanie ciała, stanie na rozżarzonych węglach by na kolejny sesjach zmienić się w łamanie kończyn, wyłamywanie stawów czy amputację palców.

Akt 5. Inwestygacje

Śledztwo BG mogą rozpocząć od obserwacji domu Tussendorfa – bogatej rezydencji w centrum miasta.

Rezydencja jest opuszczona. Oprócz mebli BG nie znajdą w niej żadnych osób czy zwierząt. Wygląda na to że wszyscy mieszkańcy wynieśli się z niej co najmniej tydzień wcześniej. W czasie gdy BG będą przepatrywać rezydencję zauważą wysłanników Świętego Oficjum wchodzących na teren posesji. Jeśli BG nie spotkali się z Inkwizycją wcześniej - to być dobry moment by przeprowadzić scenę INWIZYCJA.

Jeśli BG zaczną wypytywać o kupca i ich sługi, sąsiadów, strażników miejskich lub po karczmach, nikt nie będzie w stanie powiedzieć gdzie teraz może przebywać służba czy współpracownicy kupca.

Tussendorf zaplanował przeprowadzkę do swojego tajnego magazynu przy Flussuferstrasse 2 na wiele tygodni przed „śmiercią”. Dzięki temu mógł ją przeprowadzić po cichu. Magazyn nie jest oficjalnie własnością kupca więc jego adresu nie da się łatwo ustalić. Jedyne trop jaki mają BG to symbol róży wiatrów z powozu jaki umknął z cmentarza.

BG mogą jednak próbować iść tropem interesów kupca lub właśnie symbolu z powozu. Jeśli spróbują przekupić kupców lub urzędników miejskich uzyskają listę majątków Tussendorfa w Altdorfie. Jeśli BG na to nie wpadną i utkną bez pomysłu listę dostarczą im brat Albert. Składają się na nie:

1. Kantor kupiecki przy Kohlenstrasse 2
2. Kantor kupiecki przy Buchplatz 17
3. Magazyny przy Jaegerstrasse 1
4. Firma transportowa wynajmująca wozy i powozy przy Hugo Kopf platz 4
5. Główne biuro i kancelaria przy Kathedraleplatz 14

BG szybko ustalą iż cały majątek kupca został spieniężony na kilka tygodni przed śmiercią i poszczególne adresy właśnie zmieniają właściciele. BG nie dowiedzą się niczego ciekawego w miejscach 1, 2 i 5, jedynie magazyny i firma transportowa mogą ich naprowadzić na jakiś ślad.

Magazyny przy Jaegerstrasse 1 to kompleks 4 prostych drewnianych budynków ustawionych po dwa po obu stronach drogi. Właśnie trwa w nich spory załadunek nowego towaru. Magazyny od tygodnia mają nowego właściciela który sprząta po wcześniejszym i wprowadza do nich swoje towary. Ruch wokół jest ogromny więc nikt nie zainteresuje się BG.

Żaden z pracowników krzątających się wokół magazynu nie będzie w stanie powiedzieć BG nic ciekawego, nawet wyglądający na nadzorcę chudy wysoki mężczyzna powie jedynie że to nie jest własność żadnego Tussendorfa, a firmy Kopf i niech się tu nie kręcą. Uważni BG zauważą jednak coś ciekawego.

W przestrzeni pomiędzy budynkami znajdują stertę śmieci na których zauważą kilka porzuconych, połamanych skrzyń które przed zniszczeniem mogły mieć wymiary łokieć szerokości, łokieć długości i łokieć wysokości. Ich charakterystyczną cechą jest górna wysuwana pokrywa posiadająca wiele nawierconych otworów. Poza skrzyniami znajduje się tam koło od wozu w którym połamane jest większość szprych. Koło jest zabrudzone w kilku miejscach farbą tak jakby przejeżdżało po farbach o różnych barwach. Kolory nie są zbyt wyraźne, na pewno nikt koła specjalnie nie malował. Wyglądają jakby zabrudziły je przypadkiem. Poza szczątkami skrzyń i kołem, na wysypisku znajdują się jakieś szmaty, a wszystko pokryte jest sporą ilością szczerzych odchodów.

Skrzynie które zauważyli BG służyły Tussendorfowi do hodowli szczurów których kupiec planuje użyć jako roznosicieli zarazy. Koło zaś jest zwykłym kołem od wozu, jego zabrudzenie farbą spowodowane jest faktem iż nowa siedziba Tussendorfa mieści się nieopodal jednej z altdorfskich farbiarni.

Drugim ciekawym miejscem dla bohaterów graczy jest firma transportowa (4) do której należał wykorzystywany w ucieczce powóz. Firma nie jest już firmą Tussendorfa, ale powóz użyty ostatniej nocy był ostatnim jaki Tussendorf miał przekazać nowemu właścicielowi. Gdy BG zaczną wypytywać o Tussendorfa dowiedzą się iż wszystkie powozy należą już do firmy *Guenter und Sons*. Jeśli postanowią przekupić, przekonać lub zastraszyć pracowników firmy transportowej dowiedzą się iż ostatni powóz został odstawiony dziś rano, a pracownik wskaże który to powóz. Pracownicy nie mają jednak pojęcia gdzie podróżował powóz, poza tym że jego koła są ubrudzone farbą różnych kolorów, a także pyłem jaki spotkać można w farbiarni.

W Altdorfie są trzy farbiarnie, wszystkie mieszczą się na brzegu rzeki Reik, w różnych jej miejscach, przy Pohlstrasse, Bissingzeile, oraz Luckenwalderstrasse. Jeśli BG podchwycą temat i zaczną przeszukiwać okolice farbiarni nie zauważą miejsc godnych zainteresowania przy Pohlstrasse oraz Luckenwalderstrasse. Znajdą tam jedynie niską i biedną drewnianą zabudowę. Jedynie okolica Bissingzeile wygląda na godną zainteresowania. Są tam magazyny i kilka większych ogrodzonych wysokim murem posesji.

Jeśli BG nie wpadną na pomysł z farbiarnią, zawsze możesz wspomóc ich analitycznym umyśłem akolitów Morra którzy po zdanej relacji naprowadzą BG na trop.

Nieopodal farbiarni na Bissingzeile mieszczącej się na południowym brzegu rzeki, tuż przy wschodnich murach miasta, Tussendorf dwa lata temu zakupił sporych rozmiarów magazyn. Jego zainteresowanie wzbudził nie tyle magazyn ile piwnice – idealnie nadające się do jego celów.

Magazyn jest ogrodzony wysokim murem posesją leżącą tuż przy brzegu rzeki na podmurowanej skarpie. Składa się z dwóch budynków: magazynowego i mieszkalnego oraz wolnej przestrzeni pomiędzy nimi. Tajemnice skrywają podziemne piwnice pod halą magazynową.

BG mogą trafić na tajną siedzibę Tussendorfa na kilka sposobów:

- przeszukując wszystkie większe obiekty wokół farbiarni – siedzibę Tussendorfa patrolują ochroniarze, pomimo że nic nie dzieje się na placu, a BG podczas obserwacji dostrzegą jednego ze sług Tussendorfa którego zauważyli na pogrzebie
- przekupując/przesłuchując miejscowych opryszków lub dzieci przebywających w okolicy farbiarni pytając ich na przykład o kamerdynera lub ochroniarzy Tussendorfa będących bardzo charakterystycznymi osobami
- podczas przebywania w okolicy siedziby kupca BG zauważą czarny powóz w którego oknie mignie im twarz kamerdynera lub ochroniarzy Tussendorfa. Podążając za powozem dotrą do magazynów.

Mistrz Gry poprowadź historię tak by na siedzibę kupca bohaterowie natrafili wieczorem.

Akt 6. Noc zbrodni.

Wydarzenia opisane w tym rozdziale będą miały miejsce w nocy następującej po zidentyfikowaniu posesji.

Plan Tussendorfa zakłada spotkanie z przedstawicielami 12 różnych rodów Altdorfu podczas którego sprzeda im antidotum. Osobistości nie są kultystami, ale podczas swej wcześniejszej pracy Tussendorf przekonał ich iż na miasto spadnie śmiertelna plaga i tylko on może ich uratować. Planuje podać swym gościom eliksir po wypiciu którego staną się odporni na zarazę która następnego dnia opanuje miasto. Goście nie są świadomi iż zarazę wywoła sam Tussendorf, a wypicie antidotum uczyni z nich sługi Nurgla.

Tej samej nocy słudzy kupca rozpoczną rozprzestrzenianie zarazy po Altdorfie. Aby zaraza zebrała stosowne żniwo niezbędne jest by nikt w tym nie przeszkodził. Jedynym zagrożeniem w oczach Tussendorfa jest klasztor Shallyi i jego kaptanki. Z tego powodu plan Tussendorfa zakłada nie tylko rozprzestrzenienie zarazy ale i wymordowanie wszystkich kaptanek.

Późnym wieczorem do tajnej siedziby Tussendorfa zaczną zjeżdżać eleganckie, acz pozbawione wszelkich oznaczeń czarne powozy. W każdym z nich przyjechała zaproszona osobistość wraz z doradcą – ochroniarzem i woźnicą. Woźnice zostają w powozie gdy goście zmierzają do piwnic. W spotkaniu weźmie udział 12 gości, ich ochroniarze, Tussendorf, Hendric Olson oraz bracia Schindler. Spotkanie zakończy się wręczeniem eliksirów. Goście mogą zakupić eliksiry w dowolnej ilości porcji, nie są one jednak tanie – porcja dla jednej osoby kosztuje dwa tysiące złotych koron.

W czasie gdy w piwnicach trwa spotkanie z Tussendorfem, jego ludzie przygotowują się do akcji. Czterech zabójców narkotyzowanych jest dymem czekając na sygnał do ataku. W pomieszczeniu magazynu sługa Tussendorfa przygotowuje szczury do wypuszczenia na mieście. Mają tego dokonać leżący nieopodal ciężko chorzy wyznawcy Nurgla.

W zależności od czasu w którym BG dotrą do posiadłości spotkanie będzie się dopiero zaczynać lub już trwać.

Do posiadłości można dostać się z czterech stron (patrz załączona na końcu przygody mapa). Od północy leży ona na skarpie rzeki Reik i dojście do murów jest wymagające. Od południa znajduje się główna brama

dojazdowa, silnie strzeżona od zewnątrz i od wewnątrz. Ściany wschodnie i zachodnie graniczą z kolejnymi podobnymi posesjami.

Posiadłość ogrodzona jest wysokim na 10 stóp murem z jedną bramą wjazdową. Za murem znajdują się dwa budynki: większy będący drewnianym magazynem i mniejszy murowany wyglądający jak stajnie. W istocie były to kiedyś stajnie, teraz znajdują się tam izby mieszkalne dla sług Tussendorfa.

Cały teren pomiędzy budynkami zastawiony będzie powozami które zjadą się na wieczorne spotkanie.

Magazyn jest prostym drewnianym budynkiem pod sufitem którego biega światliki. Są to otwory o wymiarach łokieć na łokieć zamykane okiennicami. Znajdują się na wysokości około 10 stóp od ziemi. W ciągu dnia okiennice są otwarte dając sporo światła. Ponieważ magazyn już nie pełni swej funkcji, w chwili gdy BG dotrą do budynku część z nich będzie lekko uchylona, a jedne na tyłach magazynu w pełni otwarte. To okno stanowi w zasadzie jedyną drogę dostania się do magazynu niepostrzeżenie.

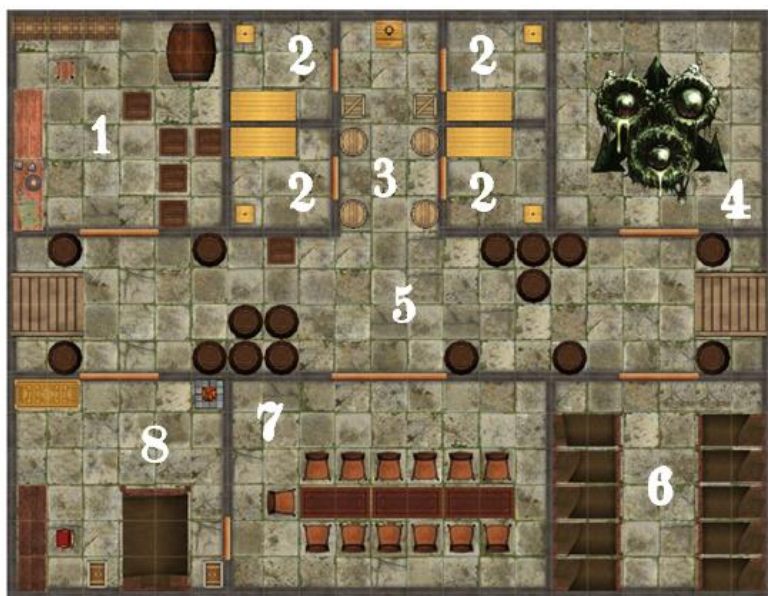
W magazynie znajdują się skrzynie, beczki, elementy wozów. Tam właśnie Tussendorf zatrzymał zboże i inne produkty spożywcze wcześniej. Obecnie magazyn jest prawie pusty. Na wschodnim i zachodnim boku budynku znajdują się drewniane schody prowadzące do piwnic poniżej. Dodatkowo zejście znajduje się na północnym boku budynku. Jest to kłapa w podłodze.

Całość pomieszczenia jest mizernie oświetlona. Zatknięte pochodnie palą się tylko przy schodach prowadzących w dół i przy bramie wjazdowej.

Obok magazynu znajduje się budynek dawne stajni – teraz będący mieszkalnym.

Obszar posesji patroluje 4 ochroniarzy poruszających się pojedynczo, najczęściej jednak zajętych rozmową pomiędzy sobą. Jeden z nich przez cały czas pilnuje wejścia do magazynu.

Piwnica pod magazynem opisana została poniżej. Jest to ciemne miejsce rozświetlane tylko przez nieliczne pochodnie. Poza salą spotkań (7) bardzo łatwo jest ukryć się wśród beczek i skrzyń. Wszystkie testy ukrywania się i skradania są bardzo łatwe, zaś przeciwstawne testy spostrzegawczości trudne.



PIWNICA:

Podłoga we wszystkich pomieszczeniach pełna jest naniesionych liści, śmieci i trocin.

1. Magazyn. Pomieszczenie jest otwarte. Beczki, skrzynie, składzik. Po lewej stronie znajduje się ława na której ustawiono 18 skrzyń. Każda pełna jest szczurów i przykryta nasuwaną deską z otworami tak by szczury mogły oddychać.

2. Cele fanatyków. Cele są zamknięte (przeciętny test otwierania zamków) ale mają małe zakratowane okienko z odsuwającym wziernikiem. BG mogą do nich zajrzeć. W trzech pomieszczeniach znajduje się po dwóch

chorobliwie wyglądających mężczyzn ubranych jedynie w spodnie i buty. Ich klatki piersiowe i plecy pokryte są strupami po ropnych wrzodach, gdzieś rozdrapanych i krwawiących. Czwarta cela jest pusta. Mężczyźni wyglądają na odurzonych, najprawdopodobniej dymem unoszącym się z podwieszonego pod sufitem kadzidła. Jeden z mężczyzn wykrzykuje co chwila słowa bez ładu i składu i rzuca się w pokój, drugi siedzi na sienniku i kiwa się w przód i w tył, trzeci szepcze pod nosem „*gołąbki moje gołąbki chodźcie do tatusia*”, czwarty uderza głową w ścianę. W kolejnej celi na środku podłogi leżą dwa splecione ciała wyglądające na trupy. W rzeczywistości obaj mężczyźni faktycznie są martwi.

3. Korytarz. Zastawiony beczkami i skrzyniami korytarz na końcu którego znajduje się drabina i kłapa w suficie umożliwiające wejście do magazynu powyżej.

4. Sala Pana Zarazy. Zamknięte pomieszczenie w kształcie kwadratu, na środku którego znajduje się bulgocząca zielona masa wyglądająca jakby wyrastała z podłogi. Galaretowate narośle zdaje się układać w niepokojący symbol Nurgla z trzema okręgami bardziej przypominającymi gałki oczne. Całość jest wysoka na łokieć, bulgocze i wydziela drażniący opar. Drzwi wymagają trudnego testu otwierania zamków bądź klucza który jest w posiadaniu Tussendorfa.

5. Korytarz. Na jego końcach znajdują się drewniane schody prowadzące do magazynu powyżej.

6. Izba chorych. Będąc za drzwiami można się domyślić kto znajduje się w pomieszczeniu gdyż dobiegają z niego kaszel, łkanie i odgłosy wymiotów. Izba nie jest zamknięta na klucz. Wzdłuż jej ścian leży 10 sienników. Na każdym z nich znajduje się człowiek który najwidoczniej cierpi katusze. W nogach siennika stoją wiadra pełne wymiocin i fekalii powodujące iż smród w pokoju jest nie do zniesienia. Jedni pacjenci starają się spać, inni wiją się w krzykach lub płaczu, kolejni wymiotują lub wypróżniają się do wiader lub na łóżka. Kilka ciał nie rusza się wyglądając na trupy.

7. Sala spotkań. Największe pomieszczenie z ogromnym pięknie zdobionym drewnianym stołem wokół którego rozstawiono równie piękne 13 krzesel. W czole stołu znajduje się miejsce dla Tussendorfa, pozostałe przeznaczone są dla jego gości. Drzwi nie są zamknięte na klucz. Towarzyszący ochroniarze stoją za swoimi panami.

8. Mieszkanie Tussendorfa. Drzwi wymagają trudnego testu otwierania zamków bądź klucza który jest w posiadaniu Tussendorfa. W szafie i skrzyniach po boku łóżka znajdują się bogato zdobione i bardzo obszerne ubrania Tussendorfa. Jedna ze skrzyń pełna jest woluminów medycznych. Niektóre z nich są bardzo rzadkie i cenne jednak wszystkie są w pełni legalnymi pozycjami. Pod ścianą stoi biurko w którego grubym blacie ukryto księgę *Liber Morbis* należącą do kanonu ksiąg zakazanych. Znalezienie schowka wymaga pomyślnego trudnego testu przeszukiwania. Na dnie szafy znajduje się skrzynia zawierająca 2 tysiące złotych monet.

Akt 7. Grande finale

W tajnej siedzibie Tussendorfa znajdują się następujący potencjalni przeciwnicy:

- Helmut Tussendorf – jego statystyki znajdują się na końcu przygody
- 4 ochroniarzy kupca patrolujących plac na zewnątrz – użyj typowych statystyk ochroniarzy dostosowanych do poziomu doświadczenia drużyny
- Hendric Olson – uzbrojony jedynie w sztylet kamerdyner Tussendorfa – nie stanowiący większego zagrożenia
- Otto i Michael Schindlerowie – ochroniarze Tussendorfa użyj typowych statystyk ochroniarzy dostosowanych do poziomu doświadczenia drużyny
- Adolf – starszy służący kupca oraz młody chłopiec Josef – nie stanowiący większego zagrożenia
- Stefan – starszy mężczyzna – szczurołap który na polecenie Tussendorfa zajmował się hodowlą szczurów – nie stanowiący większego zagrożenia
- 8 ciężko chorych kultystów Nurgla – nie stanowiących większego zagrożenia
- 4 fanatyków z pomieszczeń nr 2 – użyj typowych statystyk ochroniarzy dostosowanych do poziomu doświadczenia drużyny. Fanatycy zawsze stosują szaleńczy atak jednak ich celem nie jest walka z BG, mają inne zadanie i będą starali się na nim skupić.
- 12 przedstawicieli bogatych rodów Aldorfu wraz z woźnicami i ochroniarzami. W przypadku problemów ich jedynym celem będzie jak najszybsze opuszczenie terenu spotkania, tym samym będą unikać wszelkiej walki.

Jeśli BG przybyli na miejsce sami ich zadanie nie jest łatwe. Jeśli przed przybyciem do siedziby kupca poinformowali o tym swych sprzymierzeńców ze Świątyni Morra i przekazali im adres magazynu, a ich sytuacja stanie się krytyczna, możesz Mistrz Gry wesprzeć BG grupą Morrytów która ruszyła im na pomoc.

Jeśli wszystko inne zawiedzie w odwodzie mogą być inkwizytorzy którzy przeprowadziwszy własne śledztwo również odnaleźli siedzibę Tussendorfa. Trudno jednak przewidzieć jak skończy się konfrontacja inkwizytorów z BG.

BG którym uda się dostać do piwnic będą światkami następujących sytuacji - użyj ich MG stosownie do zachowania BG:

1. BG słyszą głosy na korytarzu. Dobiegają z pomieszczenia nr 1. Otyły człowiek tłumaczy jakiemuś młodzikowi stojącemu w drzwiach:

- *Josef, to oni mają to zanieść, nie ty. My tu sobie poczekamy, a oni wszystko załatwią.*

- *panie Adolfie, ale ja też chciałbym podrzucić te szczury, chociaż jedną skrzynię. Też bym chciał coś zrobić dla sprawy*

- *młody jeszcze jesteś Josef, jeszcze zdążysz swoje zrobić. Bądź cierpliwy. Nasz pan ceni cierpliwość. Wszystko co piękne wymaga czasu. Na swoje pierwsze prawdziwe stygmaty czekałem trzy lata chłopcze.*

Po czym wychodzą schodami na górę w kierunku budynku służby.

Mężczyźni to Adolf – jeden ze starszych sług Tussendorfa, oraz Josef – młody 12-to letni chłopiec - posługacz.

2. Jeśli BG przebywają w pomieszczeniu nr 1 usłyszą zbliżające się kroki i rozmowę. Jeśli ukryją się za beczkami zauważą jak otyły człowiek prowadzi ślaniającego się na nogach chorego mężczyznę do pomieszczenia nr 1 i wręcza mu dwie drewniane skrzynki tłumacząc iż ma wypuścić szczury obok Uniwersytetu Altdorfskiego oraz Kolegium Ametystu. Jeśli BG dotarli do wcześniejszych magazynów Tussendorfa, zauważą iż skrzynki odpowiadają szczątkom skrzynek jakie BG widzieli wcześniej. Po wyjściu z pomieszczenia otyły mężczyzna ruszy po kolejnego kultystę do pokoju nr 6 i sytuacja będzie się powtarzała aż wszystkie skrzynki wyruszą w miasto. Każdy kolejny kultysta dostanie inny cel dla swej wyprawy.
3. Jeśli BG dostaną się do pomieszczenia nr 4 i w jakikolwiek sposób spróbują uszkodzić, zniszczyć czy spalić znajdującą się tam substancję Tussendorf natychmiast to odczuje i z krzykiem wybiegnie na korytarz. Dołączą do niego ochroniarze, a spotkanie zostanie przerwane. Zszokowani goście ruszą do ucieczki powodując niemałe zamieszanie na placu powyżej. Tym samym czterech ochroniarzy Tussendorfa znajdujących się na placu będzie miało na głowie starając się opanować chaos i nie wspomże Tussendorfa w piwnicy przez 10 rund.
4. Jeśli BG doprowadzą do hałaśliwej walki spotkanie również zostanie przerwane. Tussendorf i ochroniarze ruszą na BG, a goście zachowają się jak w pkt. 3.
5. Z sal nr 2 wypuszczeni zostaną fanatycy których zadaniem jest wymordowanie kapłanek Shallyi. Jeśli BG będą świadkami ich wypuszczenia usłyszą polecenie „wymordujcie w końcu te pieprzone Shallyianki”. Osobą która wypuści fanatyków może być dowolny ze sług kupca, nawet Josef.
6. Gdy spotkanie dobiegnie końca uśmiechnięci i żartujący goście wyjdą na dziedziniec gdzie z powozów wyniesione zostaną skrzyneczki ze złotem. Całe złoto trafi do pokoju kupca.

Przed BG stoi kilka zadań:

1. Nie dopuścić do rozprzestrzenienia się zarażonych szczurów
2. Ochronić kapłanki Shallyi. BG muszą walczyć z czasem. Jeśli fanatycy zdołają opuścić posesję, BG mają najwyżej 15 min by wyruszyć za nimi. Jeśli im się to uda trafią do świątyni w czasie gdy będzie tam trwała walka pomiędzy fanatykami, a ostatnimi z ochroniarzy Świątyni. Część siostr zapewne będzie już martwa, ale nadal jest szansa uratować większość z nich. Jeśli BG nie ruszą z pomocą, wszystkie siostry zginą.
3. Zniszczyć emanację Pana Zarazy. Galaretowatą substancję można zniszczyć magią, modlitwami Shallyi lub Morra, czy też ogniem pod warunkiem posiadania sporej ilości oliwy lub innej palnej substancji. Nie jest to jednak kluczowe zadanie gdyż po rozwiązaniu problemów z Tussendorfem można liczyć na wsparcie Morra czy Shallyi, a w ostateczności Inkwizycji.
4. Zabić Tussendorfa i jego wystanników. Jeśli sytuacja wymknie się spod kontroli Hendric Olson oraz ochroniarze znajdujący się przy magazynie na górze będą salwować się ucieczką. Tussendorf i Schindlerowie będą walczyć do śmierci.

Jeśli BG uda się wykonać zadania 1 i 4, mogą liczyć na pełne wsparcie Zakonu Morra w kontaktach z Inkwizycją które prędzej czy później nastąpią. Jeśli dodatkowo uda się im ochronić kapłanki Shallyi zyskają wielkiego sojusznika w swych późniejszych działaniach.

Punkty doświadczenia za przygodę przyznaj MG według stosowanych przez siebie zasad. Jeśli BG uda się wykonać wszystkie wymienione powyżej zadania bez pomocy z zewnątrz rozważ nagrodzenie ich Punktem Przeznaczenia. W końcu zapobiegli największej zarazie jaka miała mieć miejsce w Starym Świecie.

Dramatis personae

Helmut Tussendorf, profesja kupiec.

Cechy główne							
W	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	28	38	41	36	61	50	51
Cechy drugorzędne							
A	Żyw	S	Wł	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	4	3	0	5	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, plotkowanie, powożenie, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (handel), sekretny język (gildii), spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (bretoński) + 10, znajomość języka (staroświatowy) + 10,

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, geniusz arytmetyczny, opanowanie, żyłka handlowa, toksyczne gazy*

Toksyczne gazy – w wyniku toczących się wewnątrz ciała procesów gnilnych, Tussendorf raz na rundę może wyzwolić z siebie chmurę toksycznych gazów. Jest to akcja natychmiastowa. Chmura razi wszystkich w promieniu 3m od Tussendorfa. Gaz jest wyjątkowo toksyczny i kontakt z nim wymaga zdania wymagającego testu odporności. Niezdanie testu powoduje zatrucie objawiające się obniżeniem wszystkich cech procentowych o 10% na czas 1h. Kolejne zetknięcie się z toksycznym gazem powoduje obniżenie cech procentowych o kolejne 10%, itd. Jeśli w wyniku kontaktu z toksycznym gazem odporność postaci spadnie do zera, postać umiera.

Zbroja: Obrzęk ciała - w wyniku przebytych chorób ciało Tussendorfa jest nabrzmięte, opuchnięte i pokryte wrzodziejącymi naroślami. Skutkuje to zwiększoną odpornością na obrażenia (+1 PP na całym ciele poza głową)

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

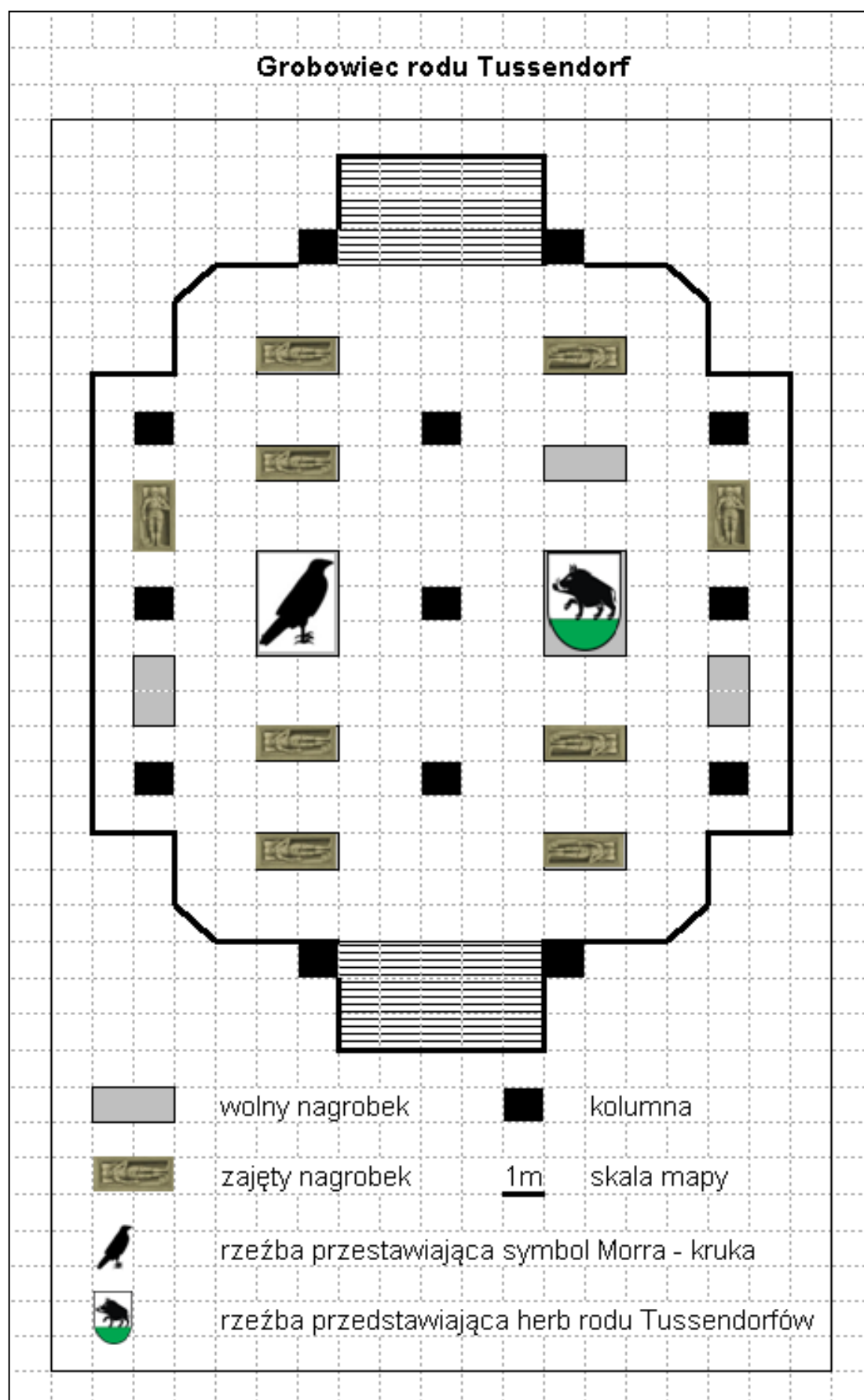
Uzbrojenie: sztylet

Wiek: 45 lat.

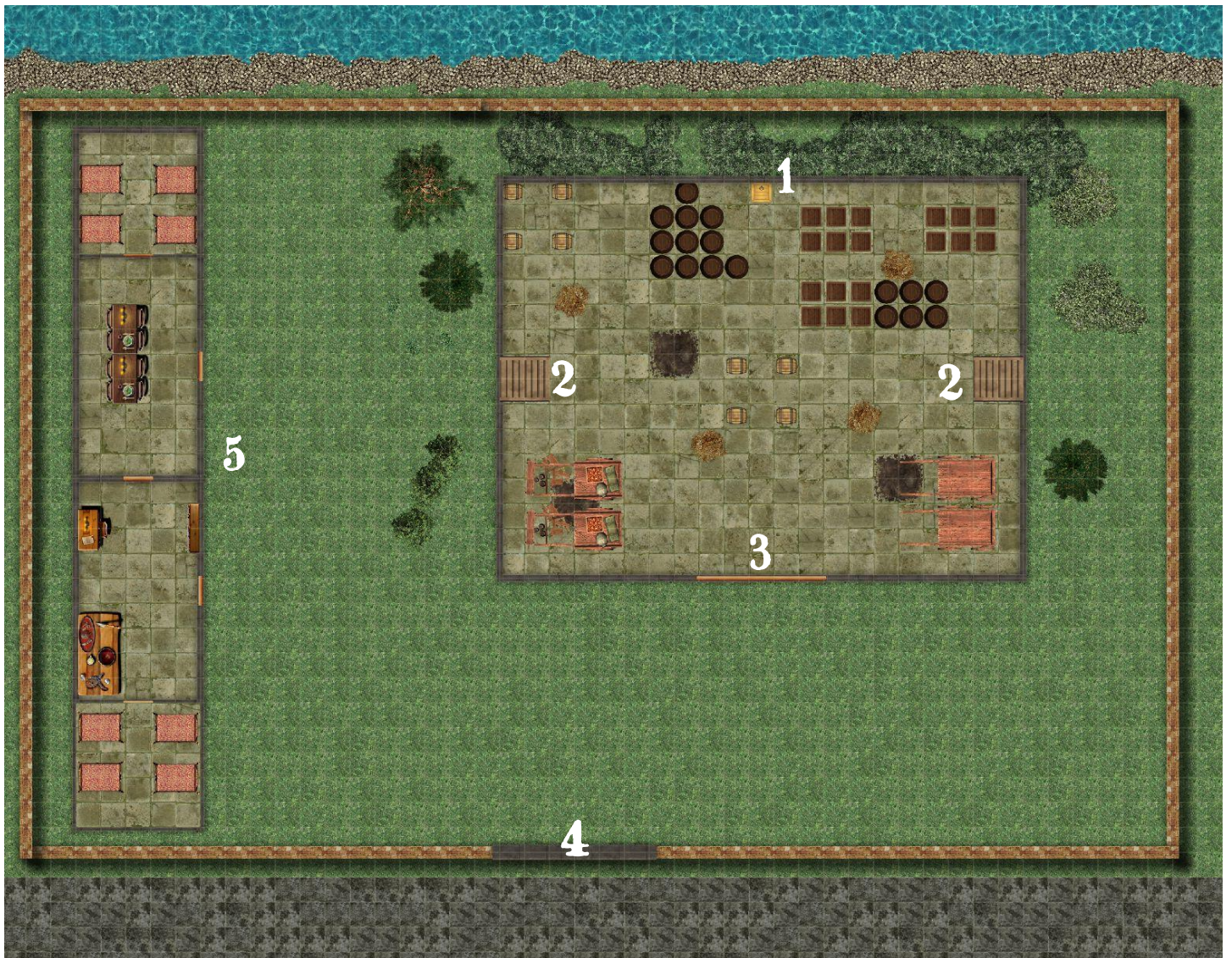
Wygląd: wysoki tysiejący, chorobliwie otyły mężczyzna o bladej wiecznie spoconej twarzy. Poruszający się ociężale z wyraźnym wysiłkiem.

Ubiór: drogie, bardzo obszerne szaty.

Załącznik 1: Plan grobowca rodu Tussendorf

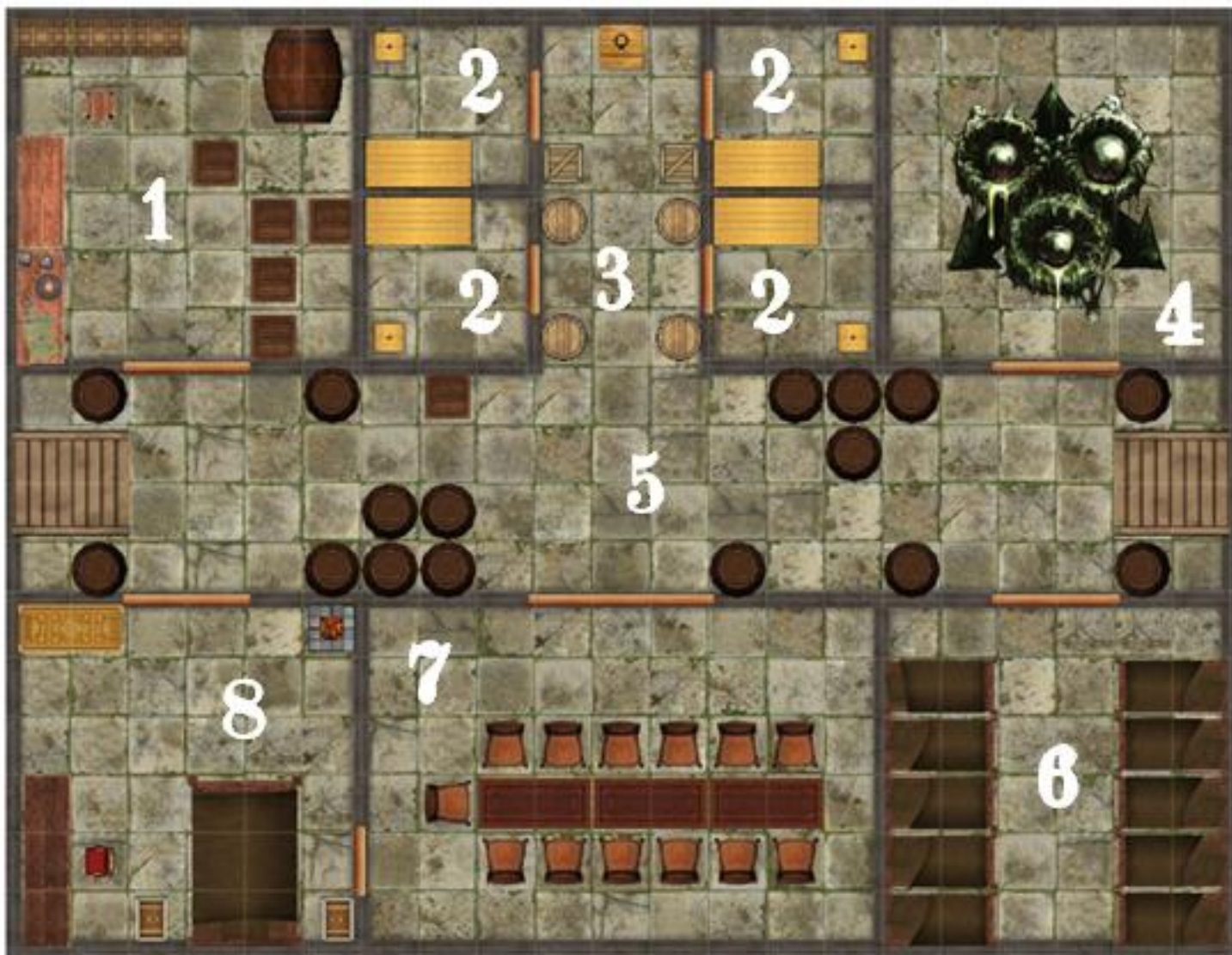


Załącznik 2: Mapa posiadłości Tussendorfa



1. Właz w podłozie magazynu – zejście do piwnic
2. Schody prowadzące do piwnic
3. Brama wjazdowa do magazynu
4. Brama wjazdowa na posesję
5. Budynek mieszkalny

Załącznik 3: Mapa piwnic pod magazynem



1. Magazyn.
2. Cele fanatyków.
3. Korytarz.
4. Sala Pana Zarazy
5. Korytarz.
6. Izba chorych.
7. Sala spotkań.
8. Mieszkanie Tussendorfa.