SŁOWO KAPŁANA

Tekst:

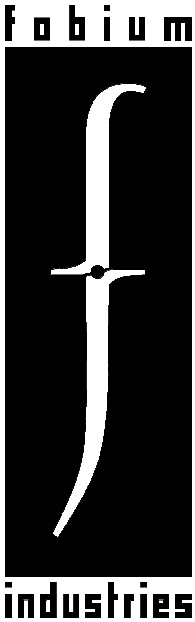
Michał Laskowski, Wojciech Szarski

Ilustracje:

Kamil Charkiewicz

Mapki:

Maciej Michałowski



fobium.pl

Spis treści

WSTĘP 6

STRESZCZENIE 6

WZGÓRZA BENIGSEN 6

POSTACIE GRACZY 12

Franz z Nuln 15

Detlef Stygmatyk 18

Ingrid Jagger 21

Kilka słów o postaciach 24

BRACTWO Z GÓR 26

Kaplica 27

Pod Złamany toporem 33

Bingen - Martwa wioska 37

Pustelnia 38

Powrót do kaplicy 39

Nocne Wydarzenia 43

KWESTIA WYBORÓW 52

Streszczenie 53

Podróż do Krugenheim 53

Najeważniejsze informacj o Krugenheim 53

Pochód 58

Szpital 59

W poszukiwaniu mapy i klucza 68

Kościół Sigmara waszym domem 69

Radykalni w cnocie 74

Inne zdarzenia 77

Przyjęcie święceń 77

Uczta długich noży 78

ARMIA SPRAWIEDLIWYCH 82

Na południe 83

Czerń nadchodzi niespodziewanie 84

Wieża Sprawiedliwości 86

W armii ludu 88

Polowanie na topielce 89

W bezimiennej wsi 95

Przekazanie klucza 103

OGRODY RAJMUNDA 105

Streszczenie 106

Ekonomia wojny 106

Dar Sigmara 106

Baszta Wytrwałości i Pokory 107

Ogród: Część Południowa 109

Ightham Mote 111

Spotkanie w kaplicy 114

Hanake Cento Oculus 116

Ogród: Część Zachodnia 119

Plemię Ceseretach 119

Ogród: Część Północna 126

Ogród: Część Wschodnia 127

Metoda na zło 128

A. Spętanie i zabicie 128

B.Zapieczętowanie bramy 132

Opuszczenie doliny 134

SPRAWY BOSKIE I LUDZKIE 135

Streszczenie 136

Zejście z przełęczy 136

Wioska starców i dzieci 136

Spotkanie w ruinach 138

Gromadzą się tłumy 139

Dzień wniebowstąpienia 142

Przyszłość Wzgórz Benigsen 145

DODATEK: KILKA SŁÓW O PROWADZENIU 147

Kampania czy scenariusz? 147

DODATEK I: MISJE I ZDARZENIA DODATKOWE 149

Kwestia wyborów 149

Misja: Surowa kara 149

W czarnej armii 150

Misja: Atak na strażnice 150

Misja: Oddział Guślarzy 152

DODATEK II: NIEZWYKŁE PRZEDMIOTY 154

DODATEK III: CHARAKTERYSTYKI 157

Bohaterowie niezależni 157

Wrogowie 162

Wstęp

Słowo Kapłana to scenariusz dla 2-4 graczy, oparty na systemie *Warhammer Fantasy Roleplay edycja 2*. Scenariusz bazowo można rozegrać w czasie pięciu sesji lub rozbudować go w kampanię uwzględniając misje opcjonalne. Do tekstu głównego dołączone są gotowe postacie (choć oczywiście można stworzyć własne, jeśli uwzględni się wymagania przygody), porady dotyczące prowadzenia, oraz dodatki zawierające charakterystyki, magiczne przedmioty, misje poboczne i liczne dodatkowe informacje. Do rozegrania *Słowa Kapłana* niezbędny będzie podręcznik główny WFRP, Bestiariusz Starego Świata oraz kilka kartek, ołówek i kości do gry.

Streszczenie

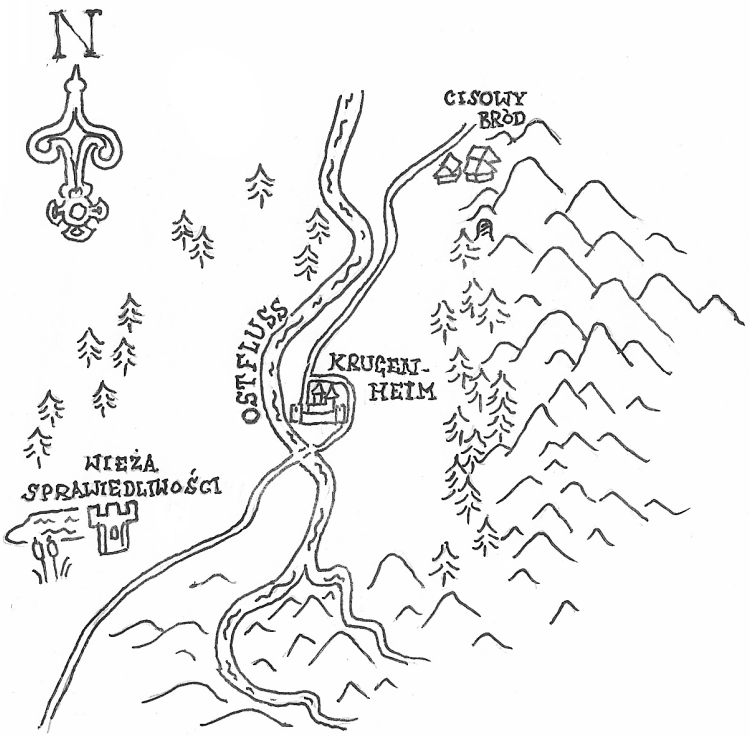
Na początku scenariusza bohaterowie graczy jako akolici zostają wprowadzeni w szeregi bractwa Rajmunda z Gór - nieformalnej grupy religijnej wewnątrz kościoła Sigmara. Początek scenariusza nakreśli graczom skomplikowaną sytuację na Wzgórzach Benigsen - biedę wśród prostego ludu, ciągłe zagrożenie najazdami goblinoidów oraz rywalizację możnych. Bohaterom graczy zlecona zostaje święta misja odnalezienia Rajmunda, który zniknął w dziwnych okolicznościach dwie dekady wcześniej. Pierwszym krokiem na drodze do wypełnienia przepowiedni o powrocie wielkiego kapłana jest nawiązanie kontaktu z resztą bractwa w Krugenheim - stolicy regionu. Jak się okazuje uczniowie po odejściu mistrza podzielili się na frakcje. Aby otrzymać dalsze informacje postacie muszą wziąć udział w intrydze kończącej się bratobójczą walką. Następnie bohaterowie udadzą się na południe, na tereny objęte chłopską rebelią, by uzyskać brakujące wskazówki do odnalezienia mistrza. Przywódca powstańców, będący astronomem Bractwa, zgadza się pomóc bohaterom w zamian za walkę po stronie buntowników - zostają wcieleni do jego armii w randze oficerów. W czwartym rozdziale scenariusza BG odnajdą Rajmunda z Gór. Jest on uwięziony w Ightham Mote - ruinie dworu ukrytej w niebezpiecznej dolinie w Górach Środkowych. Mędrca strzeże potężny demon, którego bohaterowie będą musieli pokonać. W ostatniej odsłonie historii bohaterowie staną się świadkami głośnych Cudów Rajmunda i wezmą udział w walkach o Wzgórza Benigsen. Spróbują też wykryć i udaremnić spisek wewnątrz Bractwa. Od ich działań zależał będzie spokój i dobrobyt całej krainy.

Wzgórza Benigsen

Historia

Wzgórzami Benigsen nazywana jest kraina u podnóża gór Środkowych leżąca w Ostlandzie, lecz będąca jej terenem granicznym od zachodu z Nordlandem i Middenlandem od południa. Wzgórza Benigsen leżały z dala od szlaków handlowych, a teren ten nie obfitował w bogate złoża, a jedynie w dzikie bestie.

Sytuacja zmieniała się po odparciu najazdu chaosu pod przywództwem Asavara Kula. Następnych kilkadziesiąt lat słynęło ze spokoju i dostatku, a dekret Magnusa Pobożnego o objęciu na własność wydartych naturze ziem dla kolonizatorów przyspieszyło osadnictwo. Władanie nad okolicą przypadło bohaterowi wojennemu hrabiemu Orbusowi Scherne. Jego ród prowadził mozolną rozbudowę swoich włości - karczując lasy oraz zakładając osady, w tym Krugenheim. Do największych przeciwników osadników należały dzikie plemiona zamieszkujące te ziemie od czasów sprzed Sigmara. Jednak po zwycięstwie w tak zwanej bitwie nad kurhanami ich siła została złamana. Około wieku temu rozpoczął się złoty okres dla wzgórz Benigsen. Odkrycie bogatych złóż miedzi oraz srebra, szybki rozwój Krugenheim, w tym zbudowanie okazałej katedry spowodowały, że z prowincji zaczęli ściągać minstrele, kupcy i awanturnicy. Wprowadzony w życie na południu regionu plan budowy fortec, osad górniczych a nawet letniej rezydencji hrabiego -- Inghtam Mote - spowodował przyspieszenie w lokalnej ekonomii. Dobrobyt ten zakończył rok 2495zwany też rokiem pięciu klęsk. Najpierw niespodziewane okazało się, że w kopalni srebra „Gniew Sigmara" kończy się srebro, potem nastąpiła seria powodzi oraz ataków goblinów z gór. Ponieważ nie pochowano w porę ciał powodzian zaczęła się zaraza, podczas której spłonęła część Krugenheim. W czasach zamętu, śmierci nie uniknął też hrabia Scherne oraz większość jego rodziny, a także wielu dostojników kościelnych. Odbudowa szła powoli, a śmierć jedynego syna hrabiego sprzed sześciu lat jeszcze ją osłabiła. Wiele wiosek najdalej w górach zostało opuszczonych a kupcy zaczęli znów omijać Benigsen. Dopiero w ostatnich latach sytuacja regionu zaczyna się zmieniać.



Sytuacja polityczna i religijna

Obecnym władcą tych ziem jest hrabia Hanzem Tobias- Scherne - dosyć odległy krewny należący do jednego z Middenlandzkich odłamów rodu arystokrata. Po śmierci ostatniego potomka Orbusa to Hanzem miał dosyć inicjatywy i złotych koron, by udowodnić wystarczające koneksje przed elektorami i objąć władanie nad wzgórzami zanim sąsiedzi rozgrabią je. To dosyć sprawny organizator i dyplomata. Dzięki porozumieniu z największym plemieniem ludzi gór - klanem Skały, bogaci się na handlu rzadkimi towarami: skórami, klejnotami. Jego siła rośnie z każdym rokiem. Ma jednak jedną wadę - wyznaje jako naczelnego boga Ulryka. Tymczasem ziemie te zamieszkują głównie gorliwi wyznawcy Sigmara. Skwapliwie wykorzystuje to jego największy wróg Edward von Ramus. Prowadzona dotychczas „zimna wojna" za pomocą myta, spraw sądowych - o podważenie praw do spornych ziem oraz pojedynków czy napadów zaczyna zwiększać temperaturę. Obaj możnowładcy szukają sojuszników oraz słabych stron przeciwnika. Po wsiach krążą werbownicy oraz podżegacze.

Rebelia sprawiedliwych

Powodem, dla którego wystąpienia chłopów na Wzgórzach Benigsen rozrosły się na przednówku do niespotykanych rozmiarów była niezdolność miejscowego rycerstwa do obrony wsi i miasteczek. Aby zaradzić temu problemowi w oparciu o oddziały zakonne z Kadar Ghragh Tar stworzono kilka lat wcześniej lokalną milicję. Chłopskie oddziały pod wodzą najemników oraz nielicznych rycerzy, godzących się na taką służbę, pokonały zarówno ataki goblinów jak i były w stanie wytropić i zabić bandy zwierzoludzi. Podczas utarczek o sukcesję hrabia Hanzem Tobias-Scherne skorzystał z ich usług. Rozbiwszy doborowy oddział jazdy, prowadzony przez zdradzieckiego stryja hrabiego, milicja lokalna zagwarantowała sobie istnienie i przez następne lata formacja utrwaliła się wrastając w lokalny krajobraz i stając się jedną z sił mających wpływ na losy Wzgórz Benigsen. Do pierwszych działań przeciw ustalonemu porządkowi doszło podczas święta jesiennego, gdy modlący się chłopak nie ustąpił drogi orszakowi jednego z rycerzy i został stratowany. Plotka głosi, że chłopak nawet wtedy nie przerwał modlitwy. Mieszkańcy wsi zamordowali pachołków rycerza, a jego samego rozebrali i przegnali. Pomimo wstawienia się kapłanów Sigmara za mieszkańcami wioskę spalono. Oburzyło to zarówno prosty lud jak i część miejscowych wysoko urodzonych, co sprowokowało kolejne rozruchy. Zaniepokojony hrabia Scherne postąpił zgodnie z tradycją w rozwiązywaniu podobnych konfliktów - uniewinnił wysoko urodzonego sprawcę całego zamieszania (prawdopodobnie za cenę łapówki), rozwiązał lokalną milicję i ogłosił podwójny nabór do swojej armii. To przelało czarę goryczy. Podczas święta zimowego Klemens August Wittelsbach, miejscowy diakon i jeden z uczniów Rajmunda, wydał potajemny dekret o oddaniu ziem w ręce Sigmara. Zimujący w całej okolicy żołnierze milicji roznieśli wieści oraz plany. W pierwszych dniach marca głodne grupy chłopów zaatakowały dwory oraz rezydencje. Okazało się, że były zdyscyplinowane oraz wyjątkowo brutalne. W działania ruchu włączyli się również kapłani nadając

powstaniu formę wojny religijnej. Sprawiedliwi bardzo szybko opanowali całą okolicę. Czarny Kapłan, jak nazwano Klemensa Wittelsbacha, został wybrany naczelnikiem przez radujące się z otwarcia zakonnych spichlerzy tłumy. Przez marzec docierające na północ informację nie niepokoiły lokalnych władców - czerń była tutaj zawsze niespokojna. Regiment mający ukarać buntowników przypominał zbieraninę gotowych na polowanie i rabunek arystokratów. Dopiero pierwsze relacje powracających z rzezi nad stawami spowodowały, że na południe spojrzano uważniej. Jednak do tego czasu nowa władza umocniła się. Fanatyzm, wysoka dyscyplina oraz perfekcyjne wykorzystanie terenu i umocnień polowych spowodowały, że piechota chłopska nawiązywała równą walkę z regularnym wojskiem. Obecnie powstańcy kontrolują dużą część regionu, władza hrabiego Hanzema Tobias-Scherne ogranicza się w praktyce do kilku warowni i najbliższych okolic stolicy.

Postulaty rebelii sprawiedliwych:

A) Przywrócenie dekretu Magnusa Pobożnego o zwolnieniu z daniny mieszkańców Wzgórz Benigsen

B) Karanie wobec grzechów śmiertelnych będzie podlegać Kościołowi Sigmara i będzie surowe dla każdego stanu.

C) Przywrócenie milicji lokalnych

D) Nadanie praw własnościowych i administracyjnych do terenów dzikich i niezamieszkałych Kościołowi Sigmara

Bractwo Rajmunda z Gór

Zakony oraz różnego rodzaju bractwa i stowarzyszenia w religii Sigmara są szeroko rozpowszechnione. Ich historia sięga czasów Magnusa Pobożnego, kiedy to Bernardt z Wurtbadu pod wpływem wizji oddał majątek i zaczął żyć w ubóstwie co miało chronić go przed wpływami chaosu, w tym najbardziej znienawidzonego Slaanesha. Zakonnicy obecnie zajmują się misjonarstwem, przechowywaniem wiedzy czy kontemplacją, oczywiście również walką ze spaczeniem, goblinami a często ze zwykłymi rozbójnikami. Niestety, jak każdy, kto styka się z Chaosem, czy to na polu bitwy czy w filozoficznych rozważaniach, bracia zakonni narażeni są na bakcyla herezji. Gdy któryś z nich pada ofiarą heretyckich myśli lub sporów o dogmaty, w zależności od stopnia przewinień trafia do odległej pustelni, opuszcza stan zakonny lub kończy swe życie na stosie.

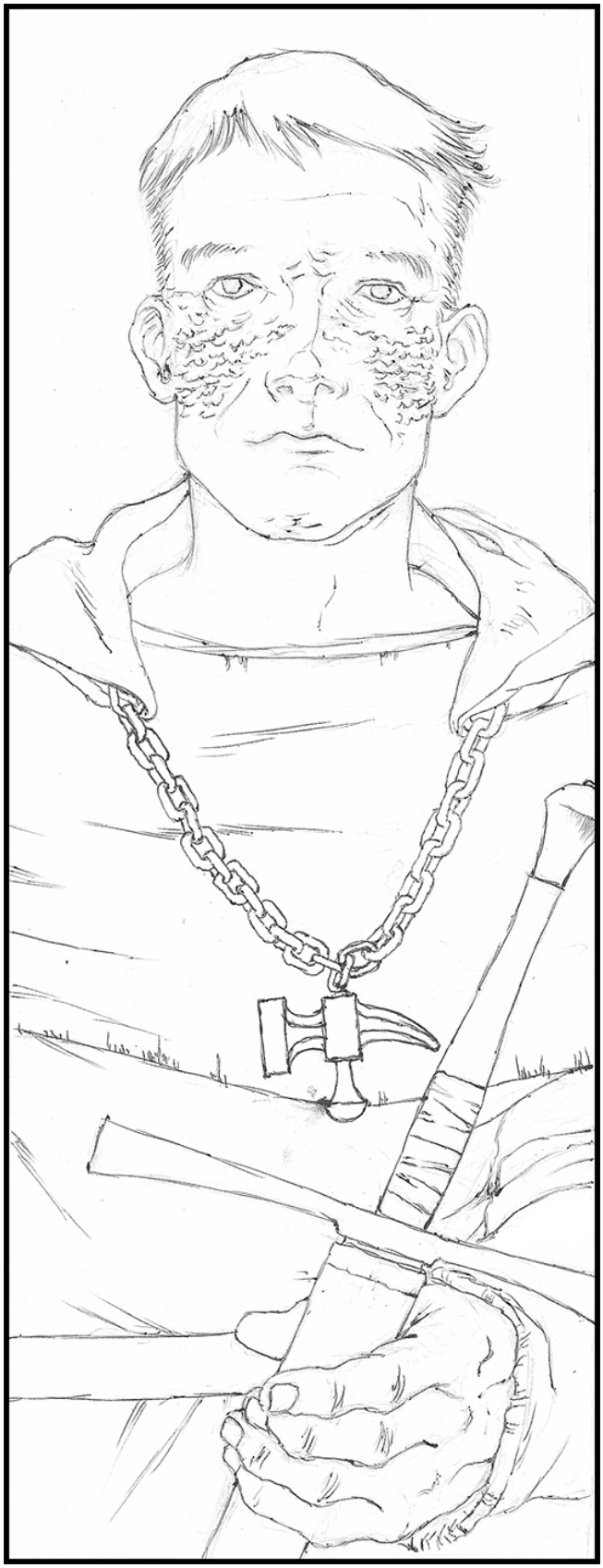
Rajmund z Gór zanim został kapłanem, był przewodnikiem osadników w górach środkowych. Jego pochodzenie jest nieznane, a najwcześniejsza wzmianka o nim dotyczy widzenia, które miał zesłać mu Sigmar w czasie wyjątkowo silnej zamieci (inni mówią, że miał to miejsce gdy lód na górskim jeziorze załamał się pod Rajmundem). Pod wpływem wizji gorejącego serca Sigmara Rajmund rozpoczął nauki w Zakonie Młota i przez kilka lat tępił goblinoidy i inne sługi Chaosu na górskich przełęczach. Po przyjęciu święceń awansował szybko w hierarchii zakonne pobierając nauki zarówno u górskich eremitów, jak i w seminarium przy Wielkiej Katedrze w Altdorfie. Powrócił na wzgórza Benigsen jako doradca i nadworny

kapłan hrabiego Albrechta Scherne. Miał duży wpływa na hrabiego, który stosując w praktyce jego nauki wprowadził swoje włości w okres rzadko spotykanego dobrobytu. Jako szef wypraw doprowadził do założenia dwóch kopalni miedzi: „Pobożność" oraz „Ortodoksja", lokacji kilku wsi oraz licznych farm i stawów. Pełnił funkcje nadwornego ekonoma i kartografa sprawując pieczę nad wytyczaniem dróg, budową mostów, parcelacją ziemi i biciem monety. Uczestniczył w rozmowach pokojowych z klanem Skały. Głosił kazania w katedrze w Krugenheim zdobywając zaufanie i cześć prostych ludzi, z których wielu otaczało go fanatycznym wręcz kultem. Pomimo braku typowego wykształcenia napisał kilkanaście traktatów oraz prowadził korespondencję na różne tematy - osadnictwa, prawa kanonicznego, teologii oraz rolnictwa. Szczególne umiłowanie znajdował w hodowli roślin i zwierząt - złapana przez niego wydra z futrem we wzór przypominający kometę była maskotką dworu hrabiego, a o jej sprycie mówiono podobno na dworze grafa Midenheim. W swoich rozlicznych działaniach miał pełne poparcie hrabiego Scherne, a także zwolenników wśród kapłanów (także Taala) oraz drobnej szlachty i pionierów. W takich warunkach zgromadził wokół siebie grupę zaufanych uczniów zorganizowanych na wzór zakonnego bractwa - pochodzili z różnych stanów i środowisk, wyrzekali się dążenia do własnego bogactwa i zaszczytów uznając się za sługi Sigmara i przysięgając bronić w jego imieniu ludzkości przed spaczeniem. Każdy z nich otrzymał pierścień z rzadkim górskim kamieniem - jedynie Rajmund znał miejsce, z którego pochodziły te kryształy. Powoli małe bractwo rozrosło się i coraz bardziej przypominało pełnoprawny zakon a wiara w Sigmara nigdy nie była tak silna na Wzgorzach Benigsen. To oczywiście nie podobało się siłom Chaosu, wyznawcom Ulryka a nawet kapłanom innych zakonów, którzy zazdrośnie patrzyli na rosnące wpływy bractwa Rajmunda zwanego też Braćmi z Gór. Ale nawet mądry Rajmund nie przewidział tego, co miało nadejść - w ciągu jednego roku nazwanego później Rokiem Pięciu Klęsk przetoczyły się przez okolicę niespotykane wcześniej kataklizmy, do których prosty lud zaliczył też zaginięcie Rajmunda - przepadł bez śladu i od tamtej pory nie ma żadnych wiarygodnych informacji na jego temat. Jego postawa i nauki jednak wciąż pozostały żywe wśród kapłanów i kult pomimo braku oficjalnego uznania nabierał znaczenia.

Legenda głosi, że Rajmund udał się do odosobnionej pustelni w górach by kontemplować oraz rozwijać sztukę hodowli roślin górskich. Historia ta jest szczególnie żywa wśród osadników - na dowód tego co jakiś czas pokazywane są cudowne rośliny zbierane przez osadników lub listy jakie dostają od niego uczniowie. Inni mówią, że Rajmund udał się na wschód śladami Sigmara, lub że został żywcem wyniesiony w poczet nieśmiertelnych. Po jego odejściu pozostał jedynie niejasny i wątpliwego pochodzenia tekst przepowiedni, wskazujący według niektórych, że Rajmund powróci by przewodzić swojemu Bractwu (sa i tacy, którzy wydobywają z tekstu o wiele więcej znaczeń, ale nikt poza przesądną tłuszczą nie traktuje ich poważnie).

Teologiczne wiatry wieją przeciwko Bractwu z Gór. Komisja z zakonu Oczyszczającego Płomienia już 20 lat prowadzi tę sprawę i w miarę jak nauki jarmarcznych kaznodziejów radykalizują się, coraz bliższe wydaje się rozstrzygnięcie sporu na niekorzyść Bractwa. Zakończona zapłonięciem setek stosów herezja

Sigmurda Ostlandczyka (żądającego reform kanonicznych i społecznych) sprawiła, że wszyscy dostojnicy dużo baczniej spoglądają na wszelkie nowości w kościele. W dodatku konflikt pomiędzy obecnym hrabią, ulrykaninem Hanem Tobias--Scherne, a hrabią Edwardem von Ramus wspieranym przez biskupa Marcusa Bystrego powoduje, że coraz mniej rozważne jest przywoływanie imienia Rajmunda z Gór, tym bardziej, że jego uczniowie wiązani są z tegoroczną rebelią chłopską (takie powstania zdarzają się od czasu do czasu, jednak w tym roku chłopi wydają się wyjątkowo dobrze zorganizowani i zdeterminowani). Rzeczywiście, wśród buntowników Rajmund otoczony jest aurą świętości i wielu z nich wierzy, że już wkrótce Rajmund powróci i zaprowadzi na wzgórzach sprawiedliwość po wsze czasy - źródła tej wiary nie da się ustalić. Pamięć o nim jest świeża również wśród kapłanów z byłej katedry w Krugenheim, gdzie teogonistą z ramienia Zakonu Pochodni jest jeden z najbliższych uczniów Rajmunda. Co do pozostałych Braci z Gór, część z nich wiedzie życie pustelnicze w pobliskich górach, część pomaga mieszkańcom osad górniczych, kilkoro wyjechało na dalsze studia do Altdorfu oraz Nuln. Wciąż utrzymują ze sobą kontakt licząc, że nauki Rajmunda zostaną docenione i mimo wewnętrznych sporów wszyscy deklarują przynależność do Bractwa i gotowość - w przypadku pozytywnego werdyktu komisji Zakonu Oczyszczającego Płomienia - stworzenia pełnoprawnego zakonu Sigmara, obecnie większość z nich jest członkami Zakonu Srebrnego Młota, choć niektórzy z Braci formalnie są osobami świeckimi (dotyczy to zwłaszcza samozwańczych kaznodziei i pokutników wywodzących się z gminu).



Postacie Graczy

Alebrt "Czwarty" von Bausmer

Historia

Syn ubogiego szlachcica z Ostlandu, w dodatku jak przezwisko wskazuje czwarty. Od młodości wychowywany w twardej wojskowej dyscyplinie. Ledwo był w stanie wsiąść na koń, a już jeździł z braćmi na polowania i dyscyplinowanie chłopów. Umiejętności walki doskonalił na:

A. Profesja: Żołnierz

Licznych wyprawach wojskowych. Przeciwko mniejszym najazdom goblinów, banitom czy grupom zwierzoludzi. Od 16 roku życia w siodle - jako giermek miejscowego barona, potem jako najmłodszy dziesiętnik. Wie jak dowodzić ludźmi oraz walczyć w trudnych warunkach - przy słabej widoczności i ciężkich warunkach pogodowych.

B. Profesja: Szermierz estalijski

W pojedynkach. Od młodości wykazywał wybitne umiejętności walki mieczem. Pomimo młodego wieku był wstanie pokonać wszystkich braci. Pierwszy pojedynek był rozwiązaniem sporu granicznego: Albert pokonał wtedy doświadczonego rycerza. Sława młodego pojedynkowicza sprawiła, że brał w nich udział, jako reprezentant miejscowej szlachty za pieniądze. Dobrze zapowiadającą karierę przerwał zawodowy szampierz z Estalii - boleśnie wypłazowany i ośmieszony musiał się

poddać. Pomimo przegranej został uczniem szampierza w nadziei na objęcie w przyszłości intratnego stanowiska na którymś z dworów.

Gdy umarł ojciec, pierworodny wygonił pozostałych braci. Albert imał się różnych zajęć - ochroniarza, żołnierza w straży miejskiej. W końcu został dziesiętnikiem w jednej z kompanii najemników. Kolejnym punktem zwrotnym w jego młodym życiu była bardzo ciężka ospa. W stanie agonalnym oddał swoje życie Sigmarowi. Gdy wyzdrowiał okazało się, że jego kompania - Czarna Sforza udała się na południe. Podróżował samotnie, aż trafił do Cisowego brodu. Tam oddał się służbie w kaplicy Hansa Kluggera.

Odgrywanie

Postać oschła w kontaktach i niezbyt oglądną. Albert jest urodzonym wojownikiem oraz doskonałym przywódcą. Żarliwa wiara jest osadzona na zobowiązaniu: gorliwość jest rozkazem, a zasady kultu jego honorem. Nie jest biegły piśmie czy sprawach teologicznych jednak sądzi, że najważniejsze jest działanie dyktowane honorem. Jest bardzo ścisły w kwestii wypełniania rozkazów-- dla niego hierarchia to świętość. Skłonny do rywalizacji w walce, jeździectwie i innych rycerskich rozgrywkach. Wygląd: Jest to przystojny, silny młodzieniec o szlachetnej sylwetce. Uchodziłby za przystojnego gdyby nie twarz oszpecona bliznami po ospie.

Karta postaci:

Wiek: 24 lata; **Wzrost**: 168 cm

Aktualna Profesja: Sierżant

Uzbrojenie: miecz lub rapier, krótki nóż lub lewak, krótki łuk (10 strzał)

Zbroja: Rodowy hełm z przyłbicą typu *Hundsgugel* (psi pysk), mała tarcza, koszulka kolcza, skórzane nogawice, rękawice kolcze.

Wyposażenie: ekwipunek i ubrania podróżnicze, symbol Sigmara, 3ZK, kurtka z wyszytym herbem rodowym.

A

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	47	29	34	38	33	32	22

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

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

Zdolności:
Błyskawiczne przeładowanie, Broń specjalna (dwuręczna, palna), Morderczy atak, Odporność psychiczna, Ogłuszenie, Rozbrojenie, Silny cios, Strzał mierzony, Strzał precyzyjny, Strzelec wyborowy, Szybkie wyciągnięcie

B

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
56	37	34	39	43	38	32	22

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

Umiejętności:
Czytanie i pisanie - Reikspiel (Int), Nauka - matematyka (Int), Plotkowanie (Ogd), Unik (Zr), Wiedza (Estalia (Int), Imperium (Int)), Znajomość języka (estalijski- podstawy (Int), Reikspiel (Int)), Jeździectwo (Zr), Zastraszanie (K)

Zdolności:
Brawura, Broń specjalna (szermiercza, dwuręczna, palna), Morderczy atak, Odporność psychiczna, Silny cios, Strzelec wyborowy, Szybki refleks, Szybkie wyciągnięcie

Franz z Nuln

Historia

Syn rzemieślnika z Nuln. Jako zdolny uczeń przyświątynnej szkółki szybko został skrybą. Szansę na awans społeczny miała mu zapewnić armia. Ponieważ znał się na pisaniu oraz czytaniu został przydzielony do pomocy kancelisty w doborowym 3'cim regimencie ciężkiej piechoty z Nuln zwanymi Szalonymi Halabardnikami ze Starego Miasta. Tam jednak awansował będąc pod rozkazami:

A. Profesja: Felczer

Lekarza. Szybko dał się poznać, jako zręczny felczer i organizator. Razem z oddziałem przeszedł cały szlak bojowy wojny z Archontem. Po kampanii odział został rozwiązany. Niestety gildia lekarzy nie zgodziła się na wydanie mu oficjalnego glejtu co przekreśliło jego marzenia o zostaniu lekarzem.

B. Uczeń Czarodzieja

Maga. Pewien talent magiczny został u niego rozpoznany przez czarodzieja z Nulnijskiej Akademii z tradycji ognia służącego, jako mag bitewny. Niestety czarodziej zginał w kuli ognia zanim przekazał mu swoją wiedzę. Po kampanii oddział został rozwiązany. W Nuln nie mógł znaleźć kolejnego mistrza tak więc jego talent nie rozwinął się.

Jako jeden z wielu weteranów, podróżował korzystając z łupów wojennych.

W końcu osiadł, jako skryba w strażnicy przy Cisowym Brodzie. Tam zapoznał się z naukami Rajmunda z Gór oraz szeregiem innych ksiąg kultu Sigmara. Wtedy też postanowił zostać kapłanem.

Odgrywanie

Franz z Nuln to jedyna postać prawdziwego uczonego w drużynie. To on będzie jej reprezentantem w dyskusjach i sporach: jest sprawnym mówcą oraz osobą do której trudno się zrazić. Pomimo znacznej ogłady, czy wiedzy teoretycznej nie jest też mu obcy trud podróży czy bitew. Jego wiara została rozbudzona poprzez księgi i to przez wiedzę stara się zrozumieć Sigmara. Wysoki, kędzierzawy raczej słabej budowy ciała. Porusza się sprawnie oraz z pewną lekkością.

Karta Postaci

Wiek: 27 lata; **Wzrost:** 162 cm

Aktualna Profesja: Akolita

Uzbrojenie: krótki miecz, nóż, krótki łuk (10 strzał)

Zbroja: kurtka skórzana, skórzany czepiec

Wyposażenie: ekwipunek i ubrania podróżnicze, symbol Sigmara, 4 ZK, przybory do pisania, zwoje pergaminów (mapy, kopię stron z ksiąg) w podróżniczej tubie, zestaw cyrulika (proste narzędzi jak igły, dratew oraz bandaże), napar kojący (2), mikstura lecznicza (2),

A

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	34	25	38	45	45	47	39

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	2	3	4	0	0	02

Umiejętności:
Czytanie i pisanie - Reikspiel (Int), Leczenie (Int), Plotkowanie (Ogd), Pływanie (K), Powożenie (K), Przekonywanie (Ogd), Rzemiosło - aptekarstwo (Int), Jeździectwo (Zr) Spostrzegawczość (Int), Targowanie się (Ogd), Wiedza - Imperium oraz teologia (Int), Znajomość języka (klasyczny (Int), Reikspiel (Int)

Zdolności:
Błyskotliwość, Charyzmatyczny, Chirurgia, Niezwykle odporny, Odporność na choroby, Opanowanie

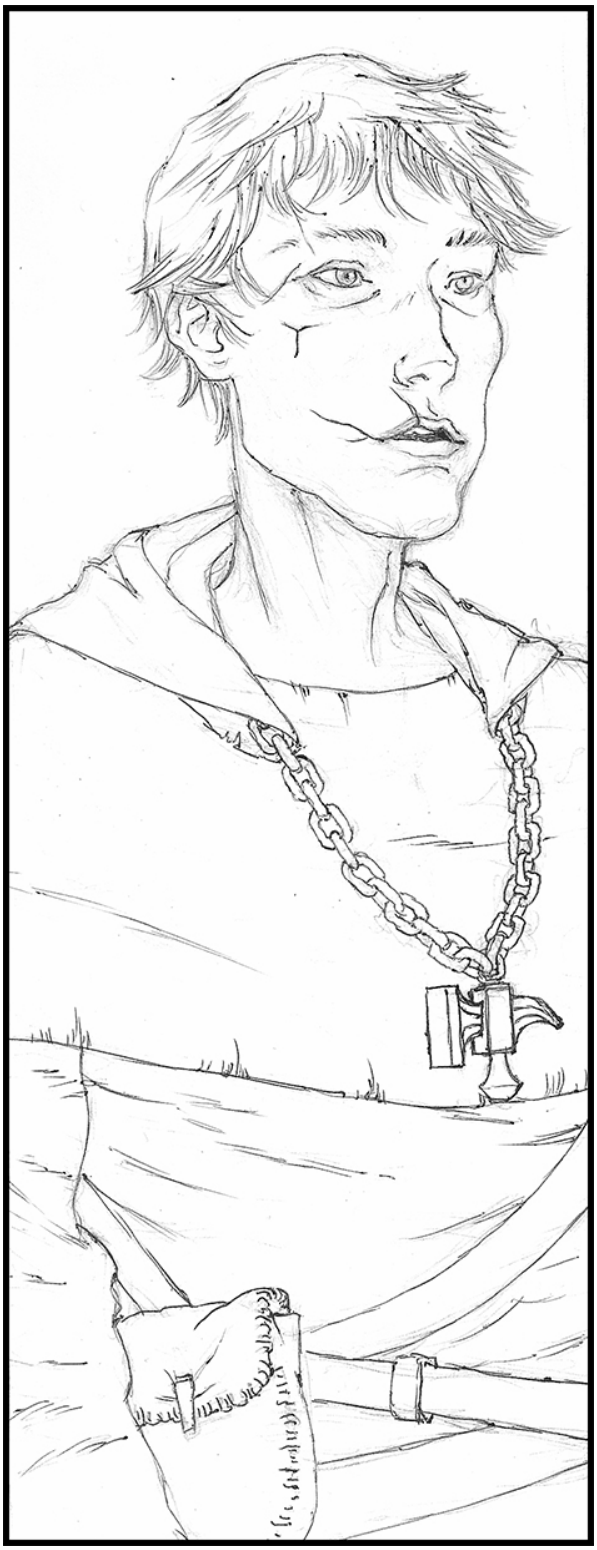
B

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	34	22	38	40	45	52	37

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

Umiejętności:
Czytanie i pisanie - Reikspiel (Int), Język tajemny - magiczny (Int), Nauka - magia (Int), Plotkowanie (Ogd), Przeszukiwanie (Int), Splatanie magii (SW), Jeździectwo (Zr) Spostrzegawczość (Int), Wiedza - Imperium (Int), Wykrywanie magii (SW), Znajomość języka (klasyczny (Int), Reikspiel (Int))

Zdolności:
Błyskotliwość, Dotyk mocy, Magia prosta - tajemna, Niezwykle odporny, Opanowanie, Zmysł magii



Detlef Stygmatyk

Hitoria

Sierota z Altdorfu. W młodości członek band i gangów grasujących po biednych dzielnicach miasta. Cechowała go duża determinacja oraz skuteczność, dzięki której wspinał się coraz wyżej w drabinie świata przestępczego jako:

A. Złodziej.

Najpierw zajmował się rzezaniem mieszków na zatłoczonych targach, potem kolej przyszła na składy handlowe oraz domy mniej zamożnych kupców. Dzięki temu Detlef doskonale się wspina i może otworzyć prawie każdy zamek.

B. Oprych

Początkowo pracował przy zbieraniu długów z drobnych handlarzy i jako wykidajło. Z czasem stał się "żołnierzem" gildii złodziei - eliminował konkurentów, podpalał spóźnialskich dłużników oraz pilnował szeregowych rzezimieszków.

Życie wbrew prawu przerwało dosyć niecodzienne wydarzenie. Przez miasto przetaczał się pochód biczowników w łachmanach. Detlef wiedziony jakąś nieznaną siłą przystąpił do nich. Następny rok spędził na umartwianiu się, modlitwie oraz maszerowaniu przez ziemie Imperium. Jego grupa starła się w końcu z rycerzami chaosu oraz zwierzoludźmi. Z bitwy nie pamięta nic. Gdy się obudził zarówno siły chaosu jak i reszta

biczowników była martwa. Po tym wydarzeniu Detlef tułał się od wioski do wioski. Stygmaty pojawiające się na jego ciele oraz trans, w jaki wpadał podczas modlitw spowodowały, że był chętnie goszczony przez chłopów. W końcu dotarł do strażnicy na Cisowym Brodzie. Przyjęty przez Hansa Klugerra chce poznać naturę swojej wiary.

Wygląd: Chudy i żylasty, wysoki mężczyzna poznaczony na całym ciele bliznami. Na prawej ręce ma niegojącą się ranę w postaci komety o podwójnym ogonie.

Odgrywanie

Jest to zdecydowanie najtrudniejsza postać: prosty, czasem wulgarny chłopak dotknięty jest ogniem wiary, której do końca nie pojmuje. Wierzy w prosty system wartości - świat w jego oczach jest czarny i biały.
Wygląd: Chudy i żylasty, wysoki mężczyzna poznaczony na całym ciele bliznami. Na prawej ręce ma niegojącą się ranę w postaci komety o podwójnym ogonie.

Zdolność specjalna: Szał Sigmara

Mechanika: Raz na dzień postać może wpaść w szał bojowy w jego trakcie otrzymują premię +2 do siły. W jej trakcie broń do walki wręcz staje się magiczna. Szał trwa do końca walki. Po jej zakończeniu postaci odnawia się stygmat (-1PŻ) oraz jeśli nie zda testu SW uzyskuje 1PO (można go usunąć po kilku godzinnej modlitwie i spowiedzi).

Opis: Targany szałem bojowym staje sie wyjątkowo silny i zapalczywy w walce. Niestety po jego zakończeniu jest otępiały, oczy ma zamglone i bełkocze- efekt ten trwa do czasu długotrwałych, nieraz trwających całą noc modlitw.

Karta Postaci

Wiek: 21 lata; **Wzrost**: 178 cm

Aktualna Profesja: Fanatyk

Uzbrojenie: korbacz fanatyków, tasak bojowy, kastet

Zbroja: ćwiekowany kaftan, rękawice kolcze (mogące służyć jako kastet), skórzany czepiec,

Wyposażenie: ekwipunek i ubrania podróżnicze, symbol Sigmara, 1 ZK,

A

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	25	35	35	48	31	28	29

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

Umiejętności:
Charakteryzacja (Ogd), Czytanie i pisanie - Reikspiel (Int), Hazard (Int), Otwieranie zamków (Zr), Plotkowanie (Ogd), Przekonywanie (Ogd), Przeszukiwanie (Int), Sekretne znaki - złodziei (Int), Sekretny język - złodziei (Int), Skradanie się (Zr), Spostrzegawczość (Int), Ukrywanie się (Zr), Wiedza - Imperium (Int), Wspinaczka (K), Wycena (Int), Znajomość języka - Reikspiel (Int), Zwinne palce (Zr), Jeździectwo (Zr),

Zdolności:
Geniusz matematyczny, Broń specjalna (korbacze), Łotrzyk, Charyzmatyczny, Szósty zmysł, Ulicznik, Urodzony wojownik, Wykrywanie pułapek, Gniew Sigmara

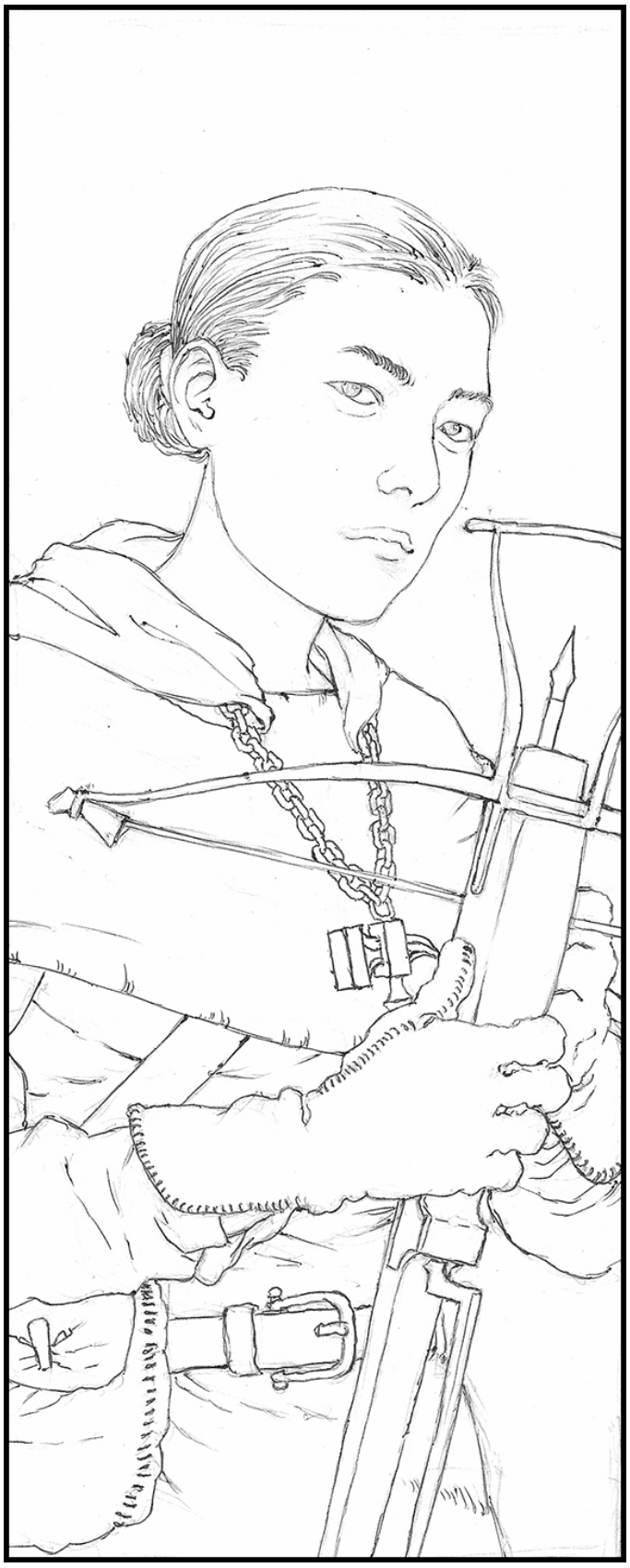
B

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
48	27	41	40	38	26	33	27

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

Umiejętności:
Hazard (Int), Mocna głowa (Odp), Plotkowanie (Ogd), Sekretny język - złodziei (Int), Unik (Zr), Charyzmatyczny, Wiedza - Imperium (Int), Zastraszanie (K), Znajomość języka - Reikspiel (Int),), Jeździectwo (Zr)

Zdolności:
Morderczy atak, Odporność na trucizny, Broń specjalna (dwuręczna, korbacze) Ogłuszenie, Opanowanie, Rozbrojenie, Szósty zmysł, Szybki refleks, Szybkie wyciągnięcie, Urodzony wojownik, Zapasy, Gnie Sigmara



Ingrid Jagger

Historia

Pochodzi z rodziny szczycącej się od pokoleń pozycją łowczego elektora Nordlandu. Wychowywana pośród ciągłych wypraw i polowań czuje się w lesie jak w domu. Od najmłodszych lat była wyjątkowo religijna. Ponieważ była ulubienicą dworu elektor sprawił, że miała wyjść za jednego z bogatych kupców. Panna młoda miała spędzić dostanie życie otoczona dziećmi. Niestety jej sielanka została przerwana, gdy po kilku miesiącach odkryła, że jej mąż jest kultystą. Powiadomiła o tym władze. Po procesie, w którym spalony na stosie został jej mąż, długo nie mogła się odnaleźć. Jako bogata i wdowa miała wielu adoratorów, jednak zamiast spokojnej egzystencji wybrała cięższą profesję:

A. Łowca

Kontynuując rodzinne tradycję postanowiła służyć, jako przewodnik i strzelec dla polującej w lasach szlachty. Jej świetne zdolności strzeleckie oraz bardzo dobra znajomość lasu zapewniała jej ciągłą pracę.

B. Łowca Nagród

Świetna znajomość ostępów leśnych, doskonałe umiejętności strzeleckie oraz zastawiania pułapek sprawiały, że z łatwością zabijała lub chwytała poszukiwanych przestępców. Jej ulubioną "zwierzyną" byli

kultyści oraz źli magowie. Po pewnym czasie postanowiła wspomóc kościół swojego Boga. Jako wolontariuszka zaczęła służbę w kaplicy Hansa Kluggera. Przy okazji odnalazła w sobie chęć do pomocy innym ludziom radą oraz przykładem.

Odgrywanie:

Ingrid jest surową, gorliwą wyznawczynią Sigmara. Jej życiem rządzą twarde zasady zachowania postu i godzin modlitwy. Odrzuca większość rozrywek takich jak hazard czy picie alkoholu. Wydaje się być zrelaksowana jedynie wśród dzikiej przyrody. Jej łagodne, wciąż młodzieńcze piękno kontrastuje z surowością postępowania i poglądów.

Karta Postaci

Wiek: 19 lata; Wzrost: 159 cm

Aktualna Profesja: Akolita

Uzbrojenie: miecz, nóż myśliwski, doskonale wykonana, ozdobna kusza (20 bełtów), bolas

Zbroja: ćwiekowany kaftan, skórzany czepiec

Wyposażenie: rozbudowany ekwipunek i ubrania podróżnicze, symbol Sigmara, 4 ZK, wnyki (3)

A

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
32	57	31	39	45	38	30	33

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
12	14	3	3	4	0	0	2

Umiejętności:
Plotkowanie (Ogd), Pływanie (K), Przeszukiwanie (Int), Sekretne znaki - łowców (Int), Skradanie się (Zr), Spostrzegawczość (Int), Sztuka przetrwania (Int), Tropienie (Int), Ukrywanie się (Zr), Wiedza - Imperium (Int), Zastawianie pułapek (Zr), Znajomość języka - Reikspiel (Int), Jeździectwo (Zr)

Zdolności:
Błyskawiczne przeładowanie, Broń specjalna - łuki, unierchumiajce Naśladowca, Niezwykle odporny, Strzelec wyborowy, Szybki refleks, Twardziel, Wędrowiec, Widzenie w ciemnościach

B

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
39	52	36	40	40	35	35	28

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

Umiejętności:
Plotkowanie (Ogd), Przeszukiwanie (Int), Skradanie się (Zr), Spostrzegawczość (Int), Sztuka przetrwania (Int), Śledzenie (Zr), Ukrywanie się (Zr), Tropienie (Int), Wiedza - Imperium (Int), Zastraszanie (K), Znajomość języka - Reikspiel (Int), Jeździectwo (Zr)

Zdolności:
Broń specjalna - unieruchamiająca, Naśladowca, Ogłuszenie, Silny cios, Strzał mierzony, Strzelec wyborowy, Wędrowiec, Widzenie w ciemnościach,

Kilka słów o postaciach

Aktualne życie

Wszystkie postacie związane są z kaplicą przy Cisowym Brodzie, oficjalnie są akolitami zakonu srebrnego młota. Jednak zajęcia w niewielkiej kaplicy nie przypominają klasycznych nauk z świątyń wielkich miast. Ciężka praca przy polowaniach, naprawie zabudowań pozostawia mało czasu na studiowanie świętych ksiąg. W dodatku z braku kapłanów oraz słabego zdrowia Hansa Kluggera w okolicy postacie graczy pełnią rolę duchowych przewodników oraz doradców dla kilku okolicznych wsi i osiedli.

Wybór postaci

Każda z postaci posiada dwie "zbieżne" historie dające szansę wybrania zestawu umiejętności i cech. Podczas wybierania postaci Mistrz Gry powinien uważnie śledzić wybory graczy: drużyna, w której dominuje "zestaw do walki" zapewne planuje rozwiązywać problemy metodą siłową.

Akolici i kapłani a Stary Świat

Będący akolitami postacie graczy mają status podobny do studentów medycyny. Przy lekarzach nie znaczą wiele, w sądzie ich opinia będzie znaczyła dużo mniej, niż opinia doktora. Jeśli jednak na górskiej wycieczce, albo rejsie po jeziorze zachorujesz, to student medycyny stanie się kimś istotnym. Dla większości prostych mieszkańców odludnych terenów Imperium nawet akolita ma znaczny autorytet -- potrafi pisać, wie jak dyskutować z wysłannikami panów, zna niezrozumiały język (klasyczny) itd. W miastach znika ten efekt: tutaj akolici są pospolici i często znaczą niewiele więcej niż służący. Akolici mają prawo przewodzić modłom i błogosławić ludzi, nie mogą natomiast spowiadać, odprawiać nabożeństw, czy decydować o nakładaniu klątw. Akolitów cechuje również wielka skromność, niemal czołobitność w kontaktach z kapłanami.

Kapłani w dużo bardziej religijnym świecie niż nasza średniowieczna Europa mają wśród pospólstwa status prawdziwych nadludzi -- oni wszak rozmawiają z Bogami, dają wyraz ich woli. Na kapłana nie podniesie głosu wojak, w karczmie zawsze się znajdzie miejsce. Chłopi w rozmowie z nim pochylają głowę unikając spojrzenia. Pełen tekst o miejscu kapłanów w Starym Świecie można znaleźć w „Jesiennej gawędzie" Ignacego Trzewiczka i szczerze polecam zapoznać się z tym tekstem zarówno graczom jak i MG.

Zakon srebrnego młota

W odróżnieniu od kapłanów Zakonu Pochodni, którzy strzegą myśli teologicznej obywateli, Zakon Srebrenego Młota przemierza Imperium, broni granic i doradza lokalnym władzom. Zakonnicy pomagają świątyniom, które spotykają na szlaku, doradzają jako przewodnicy duchowi niepewnym rozeznania głosu powołania kandydatom na nowicjuszy, trenują młodzież w rankach Dzierżących Młoty, albo nauczają na

duchowych zebraniach Świątynnych jako kaznodzieje. Kapłani cieszą się szczególnym umiłowaniem ludu, gdyż wojenne młoty tych zbrojnych kapłanów czynią Imperium bezpiecznym, ich głos niesie Słowo Sigmara do tych nielicznych społeczności w odludnych rejonach Imperium, które nie mają własnych lokalnych świątyń. (opis zakonu ze strony http://lastinn.info/artykuly-warhammer/11569-kult-sigmara.html)

Bractwo z Gór

Streszczenie

Początek scenariusza ma wprowadzić graczy w świat bractwa Rajmunda, zapoznać ich z postaciami. Jeśli grasz z nową drużyną jest to szansa na zobaczenie, w jaki sposób chcą rozwiązywać problemy na jakie napotkają w trakcie gry. Początek scenariusza powinien też nakreślić graczom skomplikowaną sytuacje regionu - biedę wśród prostego ludu, ciągłe zagrożenie najazdami goblinoidów oraz rywalizację możnych. Ma również pokazać znaczenie religii w Starym świecie - będącej źródłem wytchnienia i drogowskazu z jednej strony, a z drugiej źródłem wrogości oraz narzędziem do realizacji własnych celów. W jego trakcie BG wysłani zostają z kaplicy w Cisowym Brodzie z przednówkową wizytą kapłańską do odciętych od reszty świata zimą wiosek we wzgórzach Benigsen. Po drodze pomagają mieszkańcom okolicznych wiosek. Ostatnim celem ich wizyty jest pustelnia eremity Petrusa. Kapłan wyjawia im znaczenie krążącej powszechnie przepowiedni o powrocie Rajmunda z Gór. Nowym świętym zadaniem BG będzie odnalezienie mędrca ukrywającego się już ponad dwie dekady. Po powrocie do Cisowego Osiedla okaże się, że ich mentor został porwany. Po wykryciu sprawcy postacie stają się uczestnikami ataku dywersantów na strażnice. Udaje im się odbić swojego mentora jednak ten jest ranny i jako ostatnie polecenie każe im udać się do Krugenheim.

Kaplica

Cisowy Bród jest typową strażnicą przy brodzie rzeki pełniącą przy okazji funkcje punktu zbierania opłat, kaplicy i punktu handlowego. Murowana, z solidną palisadą, mimo że pozbawiona dużej obsady jest w stanie przetrwać ataki band goblinów czy rabusiów. Mieszcząca się tutaj kaplica żyje z datków kupców oraz okolicznych wiosek.

Scenariusz zaczyna się na przednówku, po długiej i lodowatej zimie. Z południa na wzgórza ciągną pierwsi kupcy- z lekkimi dwukółkami oraz osłami. Ryzykują wiele, ale ich profit będzie najlepszy. Z północy schodzą mieszkańcy wsi wydobywających skarby gór. Dla akolitów, w tym bohaterów graczy, jest to również czas podróży- - w wielu miejscach leży jeszcze śnieg, ale nie przeszkodzi im to. Mają poważne zadanie- wioski należy obejść, pobłogosławić obejścia oraz nowonarodzone dzieci, policzyć zmarłych zimą oraz dać nadzieje na okres głodu, jaki potrwa dla biednych chłopów jeszcze trochę. Na koniec mają odwiedzić pustelnika Petera, zanieść trochę zapasów- soli, suszonego mięsa i owoców oraz świec i zanieść błogosławieństwo od innych kapłanów. Hans Klugger, kapłan kaplicy i ich mentor żegna się z nimi słowami: "Nieście ogień Sigmara". Jest zimny poranek, ale szybki marsz rozgrzewa graczy. Jeśli gracze mają nowe postacie niech opiszą się krótko. Pierwsze kilka minut warto poświęcić na opis podróży i prostych czynności z nim związanych: rozpalaniu ognia, porannych modlitwach. Jeśli gracze sprawią że ich postacie wdadzą się w jakaś dyskusje to dobrze- warto dać im kilka chwil na wyklarowanie odgrywania postaci.

Plutz - Wioska z problemem

Pierwszym przystankiem na drodze graczy jest Plutz- niewielka wioska położona jeszcze w doliniach. Gracze witani są niczym królowie- plackami, rybami z górskich strumieni oraz ziołową gorzałką w glinianych kubkach. Mimo, iż widać na twarzach prostych ludzi zmęczenie, błogosławieństwo niesione przez graczy niech obudzi w nich na chwile radość. Po chwili stanie się jasne, że mieszkańcy Plutz mają jakiś problem. Sołtys w końcu wyjaśni, co się stało:

Sierżant Pawelec- szef strażników górskich przeniósł się do karczmy i na sprawy naszego sioła baczenia nie ma. A źle się dzieje, bowiem goblińscy jeźdźcy grasują w okolicy, -kilku jeno, ale żyć nie dają. Pawelec by się nimi zajął. Dobry żołnierz to- goblinów, orków i zwierzoczłeków, niech Sigmar ma nas w opiece, chmarę całą utłukł. Najbardziej goblinów nienawidzi, nawet w ich mowie gada trochę co by złapanych skurwieli przesłuchiwać. No ale co ja tam chciał. Wysłailim gońca, a ten wrócił z informacją co byśmy się chędożyli. Tak wiec dwa tygodnie już tu skurwiele zielone łażą i ludzi i zwierzęta mordują. Zasadzają się w spienionych źródłach, gdzie Taal obfitość ryb sprowadził. Trzech ludzi strzałami już poraniły plugastwa. Próbowali kupą na nich z widłami i psami, ale zieloni na wilkach więc dogonić nie ma jak. Na pułapki się złapać nie dają, a zuchwałe to, że na strzał z łuku do wioski podchodzi. O tam, przy skarpie, czasem stoją!

Przygotowanie do polowania

Gobliny są jedynie zwiadem hordy Gomorra,- czego gracze mogą domyślić się sami lub mogą to zrobić ich postacie po przepytaniu wieśniaków i przejrzeniu śladów (Rzut na Int, +10 jeśli przepytali wieśniaków, +10 jeśli obejrzeli tropy). To jedne z najlepszych jednostek, jakimi dysponują goblinoidzi- - szybkie, trudne do wykrycia i niegłupie jak na swój prymitywizm. Szukają słabo bronionych wiosek oraz większych oddziałów ludzi przed przybyciem reszty zielonych. Działają w trzech parach - jedna grupa poluje i odpoczywa, a druga wędruje po okolicy obserwując siedziby ludzkie i trakty. Co jakiś czas zmieniają się rolami. Mieszkańcy Plutz zapewne nie spostrzegli ich gdyby nie gatunkowa złośliwość objawiająca się strzelaniem z łuku w plecy bezbronnym. Dowodzi nimi Krghak Parchaty- doświadczony i bezwzględny wilczy jeździec.

Świadkowie

Zielonoskórych widziało kilka osób jednak zwykle była to szaleńcza ucieczka przez las. Oto kilka wypowiedzi:

-- Panie nas trzech jeźdźców goniło, na wilkach ogromnych. Zielone to było i syczało groźnie.

--Jeden z nich to szaman jakowy. Wilk jego czarny, a ślepia mu się na czerwono świeciły.

-- Łaskawy panie, one szybkie jak wiatr i przebiegłe jak lisy. Sam nie widziałem ich, ale słyszałem od Hansa.

Tropienie

Gdyby wśród postaci brakowało Ingrid razem z graczami na rekonesans może pójść młody kłusownik Klaus. Po kilku godzinach przeszukiwania BG znajdą tropy wilków oraz resztek ciał zwierząt

pozostawionych w miejscach skąd obserwowały wioskę (dalej unosi się tam ledwie wyczuwalny smród goblinów). Kilka wniosków, jakie uda się ustalić bohaterom graczy z oględzin:

- Poruszają się po okolicy jednak wydają się wracać w jedno miejsce.
- Pracują w parach
- Wyraźnie widać, że są dobrze dowodzone: nie atakują, aby zdobyć jedzenie, albo coś ukraść.
- Nie zabijają się nawzajem.

Klaus z Plutz

Żywy i gadatliwy nastolatek będący myśliwym oraz strażnikiem w Plutz. Pomimo młodego wieku zna się na lesie, pułapkach oraz polowaniach-. Od najmłodszych lat był wychowany na przyszłego kłusownika.

Taktyka polowania

Największym problemem bohaterów graczy nie będzie pokonanie goblinów w bezpośredniej walce, lecz doprowadzenie do niej. Gracze mogą dojść do wniosku, że jeszcze lepszym pomysłem była by próba pochwycenia jednego żywcem, można im też zasugerować poprzez sołtysa. Decyzję o tym w jaki sposób postacie będą próbowali zabrać się do polowania należy jak najbardziej zostawić im. Oto kilka najbardziej prawdopodobnych scenariuszy zdarzeń:

A) Tropienie

Znalezienie kryjówki nie jest łatwe-. To kilkanaście minut, gdy mistrz gry może im spokojnie pokazywać, że chcieli za dużo, a on ich teraz ukarze. Że zawsze mogą wrócić do wioski i powiedzieć, że się nie udało. Wilczy jeźdźcy potrafią przebywać za jednym razem duże odległości, a wiele tropów zaczynających się blisko wioski urywa się w skałach i strumieniach. To nie będzie proste podążanie za tropami. W niektórych miejscach leży śnieg i wtedy drużyna idzie jak po sznurku. Zwykle jednak to powolny marsz, szukanie najdrobniejszego odcisku wśród mchu. Mozolna wspinaczka pod strome wzgórze, brodzenie w lodowatym strumieniu. Patrząc na te cholerne odciski w ziemi widzą, jak chyżo porusza się wilk. Prawie nie zwalnia wbiegając pod górę. Godzina za godziną z krótkimi przerwami. Co jakiś czas znajdą miejsce, gdzie zatrzymały się gobliny: resztki młodego jelenia, ości ryb, odchody i prymitywne znaki wydrapane na korze drzew. Odpadki są coraz bardziej świeże. Zieloni nie są daleko, jednak BG na pewno nie dorwą ich przed zachodem słońca. Są zmęczeni, może zmoknięci lub przemarznięci. Niech postacie powoli tracą pewność łowcy. Z pobliskiego wzgórza zerwą się ptaki-, być może wypłoszył je jakiś drapieżnik. W coraz słabszym świetle widzą, jak przy tych skałach coś się ruszyło: gałąź na wietrze? jeleń? a może przyczajony wilk?

Rzuć kością by zalosować pogodę na noc. To ciężki rzut- - zła pogoda może przekreślić ich plany, tragiczna jak śnieg może ich zabić. Następnie rzuć kością na test poszukiwania kryjówki - udany to grota lub rozpadlina chroniąca przed wiatrem i trudna w niezauważonym podejściu. Gdy zapadnie zmrok, a pada, należałoby rozpalić ognisko. Nawet, jeśli jest względnie ciepło powinni to zrobić. Ale co jeśli jeźdźcy tylko

na to czekają? Jeśli nie znaleźli dobrego schronienia ogień widać z daleka. Jakby dawali sygnał: tu są ludzie i jest ich mało. A gdy mimo warty zieloni się podkradną? Gobliny z krótkich łuków mogą strzelać nawet w ciemności. Nawet, jeśli strzała trafi tylko jednego, to porażka całej wyprawy. Z rannym nie dogonią wilków. Troski odgania jednak modlitwa powtarzana na warcie.

Sigmarze Królu
Za ziemie płodną Tobie dziękuje
Za matkę moją Tobie dziękuje
Za ojca mego Tobie dziękuj
Ty jesteś siłą i niezłomnością
Ty jesteś chlebem co karmi nas co dzień
Sigmarze Królu

Pomimo obaw noc nie przynosi niespodzianki. Następnego ranka postacie wracają na trop.- Nawet w przypadku złej pogody udaje im się znaleźć bardzo świeże ślady. Udaje się znaleźć legowisko jeźdźców. Ale to tylko początek planowania. Odnaleziona kryjówka znajduję się na bagnach w ruinach jakiejś budowli. Goblinów na pierwszy rzut oka nie widać, ale słychać z daleka- jak rechoczą i wyją niczym zwierzęta. Nad resztkami ścian unosi się dym. Pomioty czują się tu pewnie: otoczone zwartym lasem moczary nie pozwalają na skryte podejście. W dodatku większość ziemi jest niestabilna i skrywa pod sobą wodę. Nie znając terenu łatwo wpaść w grząskie błoto. Gobliny są cztery i tyleż jest wilków. Trzy z nich siedzą przy ognisku i jedzą złapaną ostatnio zdobycz. Jeden siedzi na szczycie muru i śpi parodiując ludzkie zwyczaje wart. Wilki odpoczywają w słońcu leżąc na ziemi. Wśród goblinów wyróżnia się jeden: jest większy, głośniejszy oraz wyraźnie pomiata innymi. Jeśli gracze chcieliby złapać języka to najlepiej nadawał by się właśnie on. Jak dobrać się do goblinów? To już zależy od graczy. Mogą znaleźć ślady wilków wskazujące na bezpieczne przejście i ruszyć do szturmu z miejsca. Mogą odczekać do nocy i zakraść się licząc na zaskoczenie. Niektórzy mogą nawet dać goblinom odjeść i zaczaić się w ruinach, aż do czasu ich powrotu. Gracze zapewne sami będą wymyślać różne scenariusze i warianty. Jeśli nie wymyślą nic sami daj im podpowiedź.

Podejście

Gdy gracze będą skradać się do obozu zielonoskórych należy ściszyć głos. Postacie idą powoli, krok za krokiem. Jak najciszej. A noga łatwo się może ześlizgnąć z kępy i z pluskiem wpaść do wody. Dobrze, że pada, krople zagłuszają trochę ich kroki. Od tamtej kępy krzaków trzeba będzie iść brodząc. Powoli, macając czy woda nie robi się za głęboka. Kucając za roślinnością i patrząc czy gobliny niczego nie

wszczynają alarmu. Nagle pojawia się jakieś dziwne uczucie na udzie jednego z bohaterów - do jego nogi przyssała się wielka pijawka. Trzeba zedrzeć zanim napompuje się krwią. Jeden zasłania usta pechowca a drugi wyrywa bestie z kawałkiem mięsa. Trzeba iść dalej to już ostatnie metry. Wiatr zmienia kierunek. Wilki wyczują ich z daleka z wiatrem. Błoto chlupocze im wokół butów. Już widzą mordę śpiącego na szczycie schodów. Najlepszy strzelec napina łuk. Zacznij mówić głośniej. W obozie słychać warczenie wilków i zdziwione głosy goblinów. Jeszcze kilka metrów. Teraz już biegiem, byle doskoczyć do stałego lądu. Testy zręczności, kostki lecą na stół. Kto się wywali a kto wybiegnie pierwszy. Wypadnięcie miecza to śmierć- nie sposób go szukać w mętnej wodzie lub błocie. W końcu dopadają do ruin.

Atak z zaskoczenia

Gdy bohaterowie zaskoczą gobliny walka nie powinna być trudna- niech poczują że zyskali przewagę. Wilki są uwiązane i choć pierwsze wyczują i zaczną warczeć na BG nie będą mogły nic zrobić przez k3 rundy. Wtedy dopiero uda im się wyrwać z więzów. Dwójka Goblinów ruszy na graczy z krótkimi szablami a jeden pobiegnie odwiązywać wilki. Pełniący warte ma przy sobie łuk i cztery strzały będzie starał się strzelać do graczy. Gdy zginą lub zostanie ogłuszonych, co najmniej dwóch goblinów pozostałe zaczną uciekać przez bagno. Wilki uciekają, gdy ich żywotność spadnie do 5 punktów. Niestety robią to w panice i zaraz wpadają w błoto: jeśli BG ich nie wyciągną zginą po kilkunastu minutach.

Szturm od frontu

Znacznie trudniejszy będzie atak na przygotowanych zielonych. Spuszczą oni wilki do ataku a sami zaczną szyć z łuków. Zwłaszcza przy przedzieraniu się przez bagno będzie to bardzo trudne podejście. Wilki będą szybko przeskakiwać z jednego stabilnego miejsca na drugie, wybiorą najsłabiej wyglądającego i rzucą sie na niego wszystkie. To będzie brutalna walka. Bohaterowie nie mają osłon a gobliny jedynie wychylają się na chwilę. Co chwile trzeba robić test Zr, aby nie przewrócić się w lepkie błoto nasiąkające krwią. A na oczyszczenie kołczanu nie ma czasu. Na pozbycie się błocka oblepiającego nogi i zwalniającego bieg również.

B) Polowanie z przynętą

Gracze mogą zdecydować się też na wystawienie przynęty. Wiedzą przecież gdzie wilczy jeźdźcy pojawiają się najczęściej. Wystarczy postawić jednego, ukryć się dobrze w zaroślach i czekać. Na mapce oznaczonych zostało kilka miejsc, w których można się ukryć i skąd będzie można łatwo dopaść gobliny. Gracze mogą też pomyśleć na wspomożeniu się kilkoma pułapkami- z pewnością się przydadzą. Łatwo jest tak mówić. Gorzej gdy trzeba leżeć godzinami na zimnej ziemi i patrzeć na pusty las. A gdy zacznie padać deszcz to szybko zdjąć cięciwę. A potem liczyć, że gdy przyjdzie, co do czego zdąży się ją zamocować. Jeszcze gorzej być przynętą. To są godziny wsłuchiwania się w odgłosy puszczy i zastanawiania się: a jak

dostanę strzałę między łopatki zanim załatwią zielonych? A jak wilki wyczują innych i nie wejdą do zasadzki? I znów modlitwa do Sigmara daje ukojenie.

Jeźdźcy pojawią się po kilku godzinach, wtedy gdy BG będą myśleć nad porzuceniem pomysłu polowania. Pojawią się na sąsiednim wzgórzu spokojnie obserwując okolice. Potem rozdzielą się. Jeździec na najmniejszym wilku ruszy w dół, po czym zastawi sobą wejście do doliny. Pozostałe ruszą w górę licząc na zagonienie ofiary do skał. Gracze zdają sobie sprawę, że jeźdźców trzeba podpuścić blisko, niebezpiecznie blisko. Zielonoskórzy gdy wpadną do doliny zatrzymają się wyjąc i rechocząc. Ich ofiara jest bezbronna. Potrząsają krótkimi włóczniami. Wilki jednak wyczuwają coś, podnoszą łby niespokojnie. Gdyby nie upojenie wizją tortur i mordu już by się zorientowały, zabrakło im ułamków sekund. Teraz!

Pierwsza salwa jest dla nich zaskoczeniem. Pewnie nie udało sie trafić śmiertelnie wszystkim. Gobliny w ułamku sekundy spinają wilki do szaleńczego biegu w dół strumienia. Na ich drodze stoi jeden bohater. Przewrócą go albo poczęstują włócznią w biegu. Druga strzała już jest na cięciwie. Nie ma czasu rozdzielać celów. Trafieni są jeźdzcy i wilki. Bohater wyjmuje broń i zamierza się w największego wilka. Potężny cios podcina bestie wyrzucając w powietrze jeźdźca. Gobliny bez wilków próbują uciec pieszo. Strzały lądują w ich plecach. Starcie było szybkie i brutalne.

Zwycięzcy

Jeśli postacie przeszukają wodza goblinów mogą odnaleźć przedmiot zupełnie nie pasujący do goblinoidów. Khargh nosił go na szyi Oko Bavörra (patrz dodatek: Niezwykłe Przedmioty)- zapewne nie wiedział nawet jak z niego korzysta.

Postacie graczy wracają do wioski otoczeni sławą zwycięzców. Dziewczęta wkładają im wianki z pierwszych wiosennych kwiatów a dzieci przekrzykują się, kim kto będzie w zabawie w mordowanie orków. Sołtys wyjmie ostatni, skrywaną beczułkę wina. Na opowieść BG czekać będzie cała wieś. Daj graczom wytchnąć chwile. Niech spojeni chłopi proponują swoje córki za żony i obiecują zbudowanie kaplicy na cześć Sigmara.

Przesłuchanie goblina

Jeśli walkę z graczami przetrwał któryś z goblinów można go przesłuchać. Poddany torturom zacznie skomleć i błagać o litość. Gdy gracie z wykorzystaniem przygotowanych postaci Hans zna troche orczy i może go przesłuchać. Inną osobą w okolicy znającą orczy jest sierżant Pawelec. Czego można dowiedzieć się od zielonoskórego:

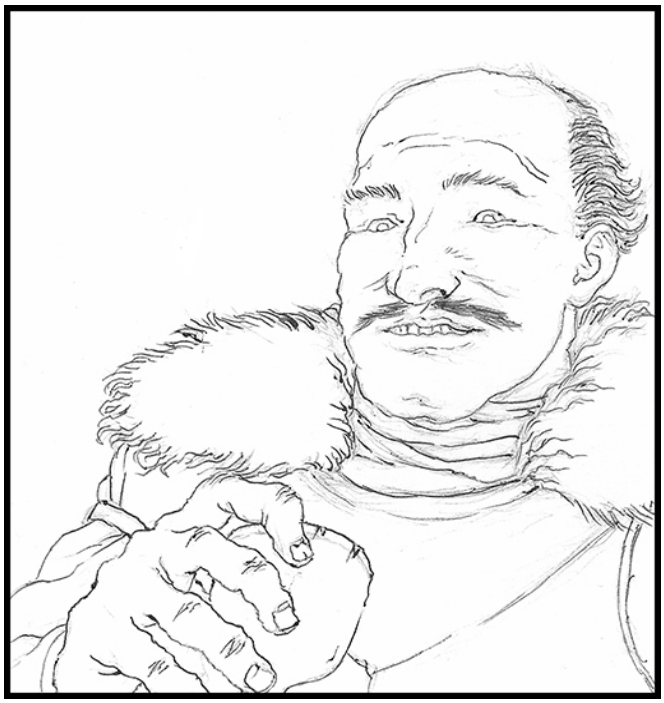
- Gomor zebrał wielkie WAAGH! Ma horde goblinów z plemienia Turghotha oraz Worgutza i orków Zelgega. Ludziaki nie mają szans!

- -Szamani z czarnych jaskiń pokazują mu przejścia tajemne przejścia przez szczyty. Nie będziemy musieli atakować żołnierzy i ich kamiennych namiotów tylko od razu baby i słabych!

Pod Złamany toporem

Ten otoczony solidną palisadą zajazd stoi na skrzyżowaniu traktów. Gdy zbliżają się do niej gracze już z daleka widać, że z karczmą jest "coś nie tak". Nad bram powieszony jest strażników dróg, który ośmielił postawić się wielkiemu sierżantowi. Na wieżyczce przy zamkniętej bramie tkwi jeden z żołnierzy-Klaus Woghel. Na uprzejme wezwania otwarcia bramy każe się tylko wynosić. Dopiero kilka grubszych słów lub srebrnik mogą go skłonić do otwarcia bramy. Za nią rozpościera sie jeszcze gorszy widok. Na podwórzu stoi kilka w nieładzie wozów, włóczą się wielkie psy bojowe i wszędzie leżą odpadki. Z bramy stajni wygląda kilka przestraszonych postaci- drobni handlarze. Gdy zobaczą symbole na szatach BG zbliżą się do nich i zaczną prosić o wstawiennictwo u sierżanta: jeden z jego żołnierzy zarekwirował im wozy i pójść precz. Tyle, że nie mają gdzie iść koczują, więc w stajni licząc na wypuszczenie wozów.

Pawelec wita gości!



Gdy bohaterowie wejdą do karczmy zaskoczy ich cisza przerywana co jakiś czas donośnym chrapaniem. W pomieszczeniu śpi przy dogasającym piecu śpi karczmarz. Gdy BG dotkną go albo zaczną zachowywać się głośniej przebudzi się wyglądając jakby przerwano mu jakiś koszmar. Na jego twarzy widnieje kilka sporych sińców. On również może opowiedzieć ostatnie wydarzenia z karczmy: Karczma od miesiąca jest rozwalana przez oddział górskiej straży. Sierżant Pawelec i pije na umór z kilkoma towarzyszami ze swojego oddziałem za nic mając swoje obowiązki. Mnie, pachołków oraz resztę oddziału pobili i zagrozili śmiercią. Dopóki wiosna nie przyjdzie sierżant jest tu jedynym prawem a jak by mu się, co stało to budynek z dymem by poszedł i komu ja bym się skarżył oprócz Sigmara. Uciekłbym ale wilki nocami wyją pod karczmą- ani chybi się Ulryk gniewa. Po chwili cichej rozmowy w sąsiedniej sali rozlega się donośne przekleństwa. Po chwili wychodzi z nich przypominający niedźwiedzia osobnik. Ziewając i przeciągając się spogląda na postacie graczy, następnie zasalutuje i śmiejąc się krzyknie:

Witajcie w twierdzy górskiej straży! po czym zakrzyknie do sali wspólnej gdzie śpi reszta oddziału:

Oddział pobudka! Gotować mundury!

Dla ciebie mistrzu gry jest to trudna scena. W jednej karczmie siedzą nie wiadomo czy jeszcze z żołnierzami, którzy po prostu przesadzili z gorzałką i pofolgowali sobie, czy też już z dezerterami gotowymi dla zabawy poderżnąć wszystkim gardła jak skończy się wino. Pawelec jest z jednej strony jest weteranem słynnym w całej okolicy a z drugiej zapadającym w obłęd panem i władcą nad wszystkimi w karczmie. Odgrywając Pawelca gestykuluj i sprawiaj wrażenie gawędziarza używającego na równi plugawych słów jak i barwnego opisu. Sierżant uściska BG, po czym zarządzi posiłek krzycząc basowo na karczmarza Ruszaj się chamie! Potem zaprosi podróżników do stołu. Karczmarz kręci się z niespotykaną dla jego gatunku prędkością donosząc jedzenie na stół. Po chwili dołącza się reszta oddziału. Po kilku widać, iż przestępstwa i zbrodnie nie były obce: piętna wypalone na policzkach, brak palców (W razie potrzeby mają charakterystyki zbira ze strony 237 podręcznika). Sierżant Pawelec ryczy na nich aby się pokłonili przed kapłanami. Jeśli postacie mają ze sobą schwytanego goblina lub wspomną/spróbują się poradzić o atak na Plutz spowoduje to przebłysk obowiązkowości Pawelca. Gdy dostanie do tego okazje zabierze się z miejsca do przesłuchania wspomagając się żelazem podgrzanym w kominku. Namówi postacie do opowiedzenia wydarzenia- skomentuje taktykę, potwierdzi, że był to patrol przed inwazją. Postacie, które starają się z nim rozmawiać na tematy militarne dostają modyfikator +10 do Ogd. Jeśli poradzą sobie szczególnie dobrze można bez problemu przejść do historii o bitwie.

Wódka na stół

Z biegiem czasu na stole pojawia się coraz więcej pustych butelek po winie i ziołowej wódce. Padają coraz bardziej rubaszne żarty i nieprzyzwoite odzywki. Jeśli BG będą chcieli udać się na spoczynek Pawelec zakrzyknie: *"Siadać! To rozkaz! Bo nahajem po plecach przejadę!"*. Coraz bardziej dziwne spojrzenia ma też reszta oddziału. Daj wyraźnie graczom do zrozumienia że użycie przemocy w takiej sytuacji to samobójstwo. W końcu całkowicie pijany Pawelec każe przynieść glejt a potem każe go graczom przeczytać, bo sam ani pisać ani czytać nie umie -

Literae inscriptionis stipendii

Panu Otto von Schirack daje pozwolenie, aby ten doświadczonych w rzemiośle wojennym osób zjednał proponując im zaciągnięcie się jako towarzysze do tworzonej przez niego jednostki na służbę hrabiego Edwarda von Ramus .Towarzysze powinni kierować się ku zamkowi Horkheim gdzie nastąpi podpisanie paktu werbunkowego. Posiadacze tego pisma i jego pocztowi zwolnieni są z innych jurysdykcji a stają się sługami Edwarda von Ramus. W zamian za służbę wierną ich wszelkie przewiny są w niebyłe. Tak dopomóż Sigmar Król.

My więc w gnój rzucimy ten los pieprzony i na służbę jako towarzysze pójdziemy. Bo tutaj jeno gówno i śmierć nas czeka. Zapowiedź tego już mieliśmy w zimę:

Bitwa pod Czarnym brodem

Wyszliśmy w stronę gór w sile trzech dziesiątek. Mieliśmy dobre zapasy i samych doświadczonych strażników. Pięć psów i łucznika trafiającego ze stu kroków w głowę. To miało być ostatni patrol przed zimą. O tej

porze zarówno lekka jazda z zamku jak i wszelkie cioty z milicji już po chałupach siedzą. A banici z gór nawykli do śniegi hyc hyc i bydło kradną, chaty palą i chłopów mordują. Straż górska się śniegu się tym bardziej nie boi, więc takich bandytów łapie i wiesza. Nie zaszliśmy daleko, bo do czarnej przełęczy. A tam ze szczytów widzimy jak schodzi stado zwierzoludzi nie kryjąc się zupełnie. Bydlęta po czarnym futrze odbijającym się na śniegu poznaliśmy. Gońców wysyłałem w dolinę. W najwęższym miejscu przełęczy prosty mur jest z kamienia zbudowany jeszcze za czasów Rajmunda z Gór- na strażnice koron nie wystarczyło. Ognisko rozpaliliśmy- modlitwy odmówiliśmy i czekaliśmy. Uderzyły pod wieczór. Sprały nas ale zdzierżyliśmy. Tak i w dzień następny. Pogoda nam sprzyjała bo nie burz żadnych nie było a w nocy świeciły gwiazdy. Po dniach trzech wiedziałem że odpuścić musimy. Psy co do jednego w walce poległy, ludzie wszyscy prawie ranni i ledwo na nogach cośmy się trzymali. Gdy jednak rozkaz odwrotu ogłosiłem gniew Ulryka powiał. Łaskę nam okazał a ja go zawiodłem. Zaczęła się staszliwa burza snieżna. W zejściu kilku się naszych pogubiło. Ledwo co dotarliśmy do zamku ścigani przez mróz oraz wycie wilków. Tam dano mi jako wzmocnienie tych tu skuriweli i patałachów z lochów za różne podłość wsadzonych. A także prikaz durny co by patrole prowadzić. Myślałem że gniew pana zimy nas ominął. Ale nie. Co noc wyją mi bracia moi ze straży: Zdrajca! Tchórz!

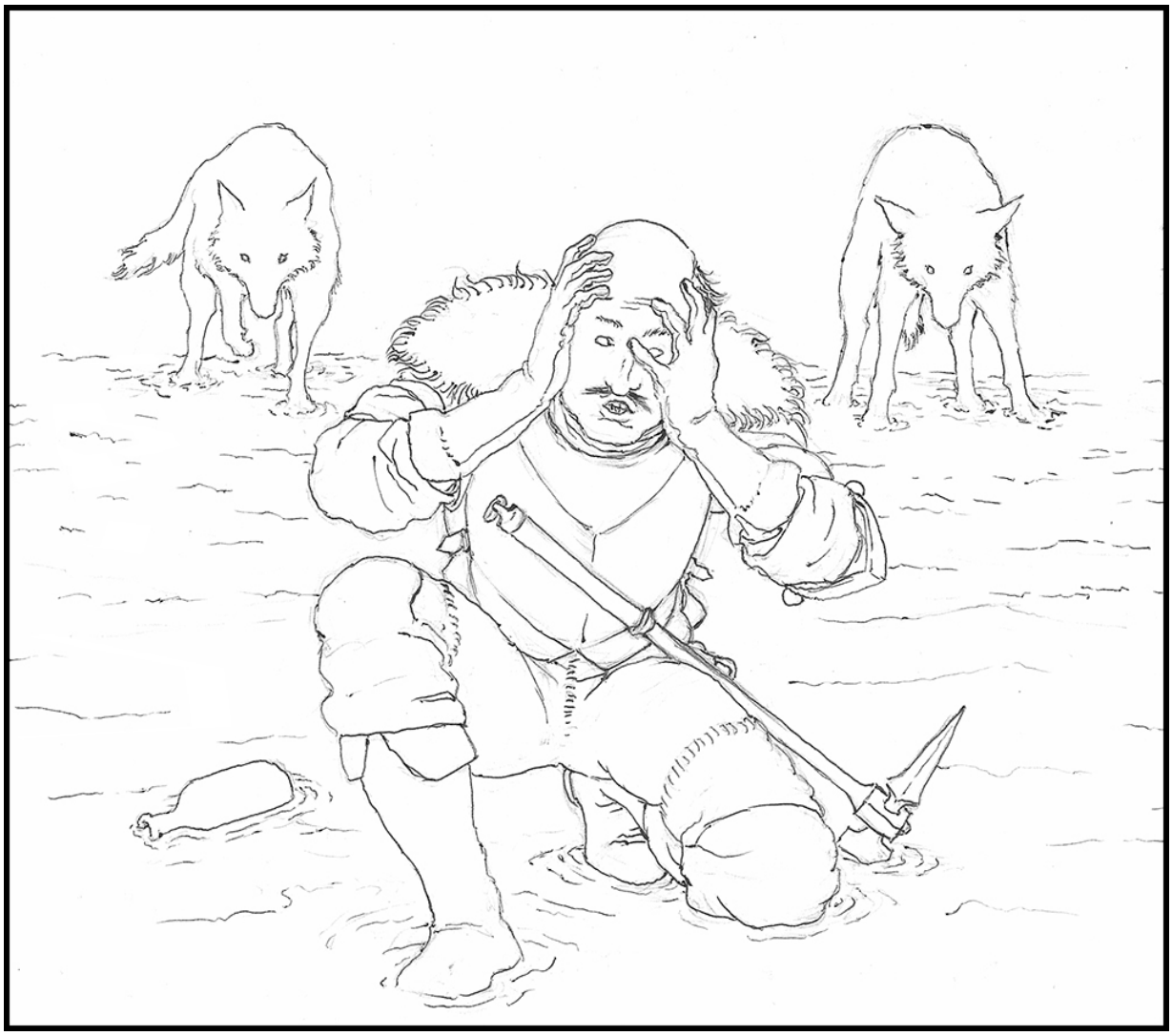
Przerwie historię, zasępi się i dalej zacznie pić. Szklanka za szklanką w końcu padając na stół. Na dworze jest już ciemno i zaraz za bramą wyje stado wilków. Żołdacy spojrzą na siebie z lekkim strachem. Pawelec budzi się znad stołu i przewracając się chwyta za nadziak i wybiega na podwórze. Tam pada na czworaka w błocko i zaczyna wyć jak wilk. Zza palisady odpowiadają mu wilki. Jeśli bohaterowie nie przeszkodzą sierżantowi ten pokuśtyka do wrót i otworzy je. Wtedy też stanie z nadziakiem na ich środku przejścia i czekając na święte dla Ulryka zwierzęta zacznie krzyczeć *"Drużyna do mnie"*. Oczywiście "drużyna" zamyka się w gospodzie i nie zamierza wychodzić. Ewentualna walka będzie krótka i brutalna: zwierzęta rozszarpią wojownika, lecz ten zdąży trafić kilka z nich zanim zginie. Po jego śmierci zwierzęta zawyją i wrócą do lasu.

Jeśli gracze jedynie przeszkodą w otwarciu wrót albo co gorzej nie zrobią nic czeka ich ciężka noc pod jednym dachem z pijanymi żołnierzami. Ci nie zważając na nic będą kontynuować libację. Pijani pobiją kupców i karczmarza jednak nie będą atakować BG (chyba że ci staną w obronie zaczepianych). Wraz ze świtem oddział zniknie razem z końmi.

Rozwiązania

Słowami- Jeśli bohaterowie odgrywają dobrze i z zaangażowaniem role kaznodziejów mogą przekonać Pawelca do powrotu do służby, wskazanie na zagrożenie ze strony zielonoskórych na pewno będzie dodatkowym atutem. Oczywiście niech nie będzie to łatwe: najpierw śmieje się z nich i szydzi, niech zasępi się nad kieliszkiem, niech krzyczy, że jest przeklęty. Potem jednak skruszeje i przyjmie błogosławieństwo, odmówi modlitwę do Ulryka i Sigmara.

Mieczem- Bohaterowie też spróbować mu pomóc w walce z wilkami. Bestii jest sześć. Nie boją się ognia ani stali. Rzucają się próbując przewalić ofiarę a potem przegryźć jej kark. Gracze na pewno w jej trakcie odniosą rany- gniew Ulryka jest potężny. Jeśli jednak wytrwają bez wycofywania się, stosowania broni zasięgowe mogą liczyć na jego względy. Odwaga sierżanta straży górskiej w przyjęciu swojego losu spowoduje że bóg wojny i zimy da mu jeszcze jedną szansę. Pawelec opatrzy rany swoje i innych graczy, przyjmie błogosławieństwo, odmówi modlitwę do Ulryka i Sigmara.



Przełamanie klątwy

Gdy sierżantowi Pawelcowi uda się pokonać klątwę, twardym głosem zarządzi capstrzyk i sam położy się spać. Następnego dnia od świtu zacznie trwać mordercza zaprawa. Rekruci do górskiej straży z pełnymi plecakami ganiają po placu. Kupcy pakują swoje wozy dziękując postaciom graczy i wciskając złote

korony na ofiarę w kaplicy. Pawelec da graczom eskortę do najbliższej wioski i serdecznie podziękuje za wskazanie właściwej drogi.

Bingen - Martwa wioska

Uciekinierzy

Kilka postaci leżących wokół pozostałości ogniska. Jest to chłopska rodzina chłopska która wyruszyła na szlak zbyt wcześnie i zastał ich śmiertelny mróz. W sztywnych zawiniątkach przy ciałach znajdują się ubrania oraz resztki żywności. Jeśli gracze zatrzymają się przy zwłokach z pobliskich krzaków wyjdzie do nich wychudzona i przeraźliwie becząca koza z luźno zwisającą resztką sznura wokół szyi- ostatni dobytek zmarłych. Zwierzę będzie szło za graczami jeśli jej nie odpędzą.

Wioska

Gniew gór daje o sobie znać. W ciągu godziny z przyjemnego wiosennego dnia gracze wpadają wprost w objęcia Ulryka. Wiejący wiatr miota w twarze drobne kryształki śniegu. Nocowanie w takich warunkach na powietrzu to prosta droga do odmrożeń, wyczerpania i chorób mogących powalić nawet najtwardszych. Na szczęście w ostatnich promieniach słońca widać zbudowania Bingen. Gdy docierają jest już prawie ciemno. Wzmagający się wiatr nie daje im szans na wycofanie się spod wrót- a już przy nich postacie BG wiedzą że nie jest to już ta sama wioska jaką odwiedzali w zeszłym roku z Hansem aby błogosławić plony i domostwa. Otwarta brama, ledwo wyczuwalny zapach spalonego drewna oraz światło palące się tylko w jednym domu to smutne świadectwo tragedii. Brak psów i obdarte z kory drzewa widziane w świetle migoczącej pochodni dają graczom odpowiedź co zniszczyło wioskę- głód. Niech gracze idąc w kierunku pozostałego domu przypomną sobie pochody obdartych chłopów- uciekający do miast w nadziei na choćby kawałek chleba.

Jedynym ocalałym mieszkańcem jest stary Joseph. Leży powalony gorączką oraz głodem w swoim łóżku. Wypytywany o to co stało się z Bingen odpowie:

"*Liche zbiory prawie całe zabrał nam rządca, już wtedy wiedzielim że będzie głodno. Zima jednak tak surowa był jak nigdy. Rzeka zamarzła a sarny i króliki zeszły w doliny. Chłopi zabrali reszte zboża i ruszyli do Krugenheim coby żebractwem albo kradzieżą wyżyć. Zostali starzy, dzieci i kobiety. Jedliśmy korę a nawet pasy skórzane w wodzie gotowane. Ziemia była tak twarda że nie było jak grzebać. Trupy leżały w stodole. Spaliliśmy je modląc się by Morr wpuścił ich do swego królestwa."*

Po czym zacznie majaczyć. W graczach będzie widział sługi Morra. Nie ma dla niego już ratunku- zginie po kilku godzinach. Poprosi aby spalono jego ciało w domu który zbudował własnymi rękami. W jeszcze kilku chatach można znaleźć zamarznięte ciała.

Pustelnia

Bohaterowie idą coraz wyżej góry. Po minięciu Bingen jedynie ścieżkami dzikich zwierząt. Spotkanie z pustelnikiem jest dla nich wyjątkowe. Do święty mąż chroniony przez Bogów- jak inaczej można przeżyć samemu na pustkowiach. Postać eremity wita ich z daleka. Starzec oparty o sękaty kij stoi pośród głazów i wpatruje się w horyzont. Gdy docierają do jego pustelni, wydaje się, że nie ruszył się z miejsca przez cały ten czas. Ma na sobie pozdzieraną w wielu miejscach szatę wysokiego dostojnika kościelnego Zakonu

Oczyszczającego Płomienia nałożoną na pokutną włosienice. Na widok akolitów pozdrowi ich słowami: "*Wierni Sigmarowi Młotodierżcy"* na co bohaterowie odpowiadają "*Na zawsze*".

Pustelnik zaprosi ich do środka i zaparzy mięty zmieszanej z innymi ziołami oraz nakarmi prostymi plackami. Gdy się posilą zarządzi odprawiać modły z twarzą zwróconą w kierunku wschodzącego słońca oraz poprosi ich o błogosławieństwo. Pomimo pogodnego głosu widać na jego twarzy ciągłe zmartwienie i zmęczenie.W końcu wyjaśni dlaczego wygląda na zmartwionego:

"Tej nocy wdziałem morze zła jakie rozlało się nad wzgórzami Benigsen. Zepsucie, intrygi i mord zastąpiły honor i wiarę. Jedynie oczyszczenie z imieniem Sigmara może pomóc. Gdy wyszedłem nad północą gwiazdozbiór zwany przez krasnoludów tronem Khazak świecił na złoto a kometa spadała na północ. Ten znak to opisuje przepowiednia, że Rajmund powróci a prawdziwi wyznawcy Sigmara pokonają zdrajców. Kilka lat temu, wtedy gdy ogry zaatakowały kopalnie, dotarł do mnie list. Nikomu o tym nie mówiłem lecz jego nadawcą jest Rajmund z Gór. Od czasu śmierci starego hrabiego został zniknął, ale wiadomo, że żyje i przebywa gdzieś w odosobnieniu.. Jest to tajemnica którą zna tylko kilku uczniów. Jednak teraz nastały czasy opisane przez znaki! Jedyną nadzieją na przetrwanie Wzgórz Benigsen jest jego ponowne zejście z gór. Odnajdźcie go moi synowie! Przysięgnijcie na Sigmara że go odnajdziecie!"

Gracze oczywiście powinni zrobić uroczystą przysięgę. Po kilku chwilach wyciągnie z nich czarny pierścień w kawałkiem górskiego kryształu o rzadkiej błękitnej barwie oraz sakiewkę z kilkoma kamieniami szlachetnymi. Przedmioty wciśnie graczom ze słowami:

To jest symbol uczniów Rajmunda- przekazuje go wam. Od teraz jesteście jego następcami. Napisze wam list polecający do pana Leopolda von Hauke. On jest lekarzem w Krugenheim i pokornym sługą Sigmara. Pomoże wam dotrzeć do innych uczniów,- przez te lata zapewne znaleźli oni swoich następców tak jak ja. Spowiednik oraz pierwszy uczeń wiedzą gdzie udał się Rajmund. Za przewodnika oraz doradcę służyć wam będzie Hans Klugger.

Powrót do kaplicy

Podróż do kaplicy przebiega graczom szybko. Mają misję zleconą im przez najwyższego w regionie kapłana Zakonu Srebrnego Młota. Mają odnaleźć ich mentora oraz duchowego przewodnika. Nic nie może im stanąć na drodze. Gdy docierają do kaplicy nie zastaną Hansa Kluggera. Sytuacje wyjaśni stary sługa Hubert:

Rano nadjechał z pięcioma jeźdźcami rycerz Otto von Schirack dzierżąc pisma Hrabiego von Ramus. Każdy z uczniów Rajmunda który nie podda się przesłuchaniu ma być siłą nań doprowadzony a każdy prawy wyznawca Sigmara ma prawo wypowiedzieć posłuszeństwo Hrabiemu Hanzem Tobias-Scherne. My chcielim stanąć w obronie ale te skurwiele już kusze napięte mieli. Zabrali wielebnego Hansa na luzaka i traktem na Kelleburg pojechali.

O co w tym wszystkim chodzi pozostali słudzy również się dowiedzieli od jednego ze zbrojnych. Skurwiel dostał w końcu pretekst do wojny. Podane mu przez jednego z kapłanów zioła zawierały podobno spaczeń. Leciwy brat Hans Kahl, niech Morr ma go w opiece, na mękach strasznych zeznał że jest kultystą chaosu i kolportuje heretyckie pisma a

wszystko to za zgodą Hrabiego Hanzem Tobias-Scherne . Śledztwo prowadzi zamiast Teogonisty prowadzi kapłan Ulryka z Fellger Jar co również ma być policzkiem we władze hrabiego Scherne. Otto von Schirack jeździ i przekonuje ludzi co by do korpusu hrabiego przystali. Podobno już kopalnie srebra zdobył podły skurwiel. Zapewne zatrzymają się w zajeździe Pod Turem. Jak pośpieszycie to przed zmrokiem morze dotrzecie.

Gracze zapewne pędzą ile sił do wskazanego miejsca- wszak jest to zamach na kościół Sigmara oraz ich mentora oraz przewodnika. Możliwe jest jednak ominięcie tej części scenariusza- Kluger może wszak po prostu zachorować i leżeć w Cisowym brodzie.

Zajazd pod Turem

Podróż przebiega dosyć szybko. Jeśli chcą mogą się złapać na podwózkę wozem chłopskim. Po drodze mija ich trzy karawan- zapytane o rycerza potwierdzą, że mijały takowego. Jednak opis jego oraz towarzyszy będzie różny w zależności którą w kolejności karawanę napotkają.

Karawana z Suknem (nr 1):

Widzielim. Znaczny ktoś był, bo pancernych miał ze sobą pięciu. Konie: siwki dwa i gniade trzy. Niezbyt paradne, i widać że sporo przejechały ostatnio a na koniach dobrodzieju znam się, ale dobre do podróży. Stroje bogate mieli. Rycerz w kapeluszu strojnym z piórami kolorowymi i kubraku gęsto wyszywanym. Zbrojni tarcze mieli czarne i pancerze w złote pasy dwa. Ze sobą luzaki dwa a na jednym związany bandyta albo heretyk jaki. Do promu jechali, mój panie.

Karawana z solą (nr. 2 oraz 3):

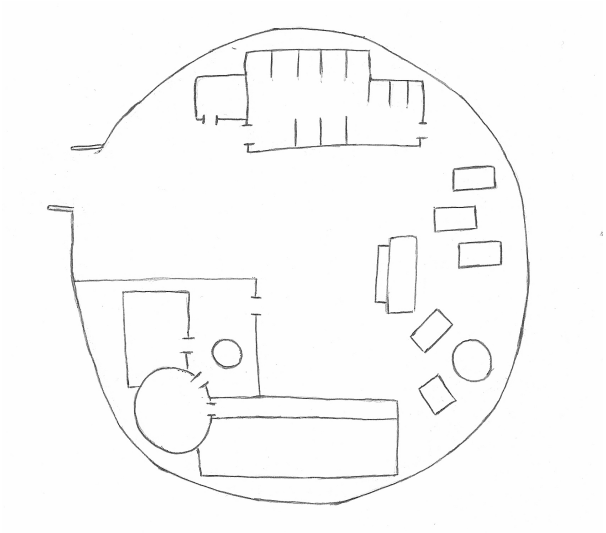
Jechał taki, ale czy to rycerz był? Kapelusz z piórami i przeszywnice guzami nabitą miał a jego dwóch kompanów to rębajły widać były. Nie panie, koni luźnych nie mieli. Tak trzech ich było. Pełno tego teraz na drogach, Niech Sigmar uchowa, zbiedniałych synów szlacheckich, co jeno mieczem umie robić i za złote korony go sprzedaje. Do karczmy "Pod Turem" jechali. Nieobyczaj się tam wielki będzie musiał dziać bo już awanturnicy różni tam siedzą a minęliśmy też zamutz i ministrel na wozach. A jeden to elf plugawy w pludry ubrany.

Plan Otto von Schiracka

Nagła zmiana wyglądu oraz ilości towarzyszy nie jest w żadnym razie pomyłką. Po drodze spotkał się z resztą ziołowym proszkiem oraz wsadzili do jednego z wozów Hansa Kluggera. Po czym sam się przebrał (poza ulubionym kapeluszem) aby pasować do kolejnej roli- kapitana najemników. W karczmie ma nadzieje zrekrutować jeszcze kilku najemników przed wykonaniem swojego ostatniego zadania- zniszczenia strażnicy. Zanim do niego dojdzie chce rozdzielić grupę- wozy razem z kilkoma więźniami miały się udać się w kierunku terenów barona (niestety łącznik się spóźnia), pozostali mają dokonać ataku na strażnice. W zamęcie szpieg ma zamiar zniknąć, aby pojawić się później w Krugenhaeim.

Zajazd

"Pod Turem" jest to jedna z wielu karczm połączona z solidną strażnicą oraz promem. Na zajazd składa się budynek główny, stajnia oraz mała kuźnia. Strażnica to wieża oraz niewielkie baraki i studnia otoczone kamiennym murem z bramą. Cały kompleks otoczony jest solidną palisadą tworzącą spory plac. Obecnie jest on zajęty przez namioty oraz wozy kupców i cyrkowców. Z racji przebiegania tędy traktu biegnącego do Krugenheim oraz granicy pomiędzy granicami Ostalandu i Nordlandu już o tak wczesnej porze karczma jest pełna gości.



Plan strażnicy

Budynek główny

W karczmie panuje zaduch oraz ścisk Promem w kierunku Nordlandu nie ma się po co przeprawiać bowiem przed nocą na żadną karczmę się już nie trafi. Łojowe świece oraz brudne szyby powodują, że panuje tu dyskretny półmrok. W głównej sali przesiadują głównie: woźnice oraz drobni handlarze oprócz tego siedmiu Kislevskich najemników. Jedną z długich ław okupują żołnierze ze strażnicy mający dziś wychodne. Tłum jest tak duży, że służące rozdają też piwo i wino ludziom na zewnątrz. Przed karczmą kręci się też kilku żonglerów i cyrkowców popisujących się umiejętnościami oraz dziewki wszeteczne kupczące swoimi wdziękami.

Obóz ministreli

Środkiem obozu ustawionego na dziedzińcu jest teatr wykonany z rozkładanego wozu. Po prawej stronie znajduję się cztery wozy z czerwonymi firankami- przenośny burdel. Po lewej stronie- znacznie mniej oświetlonej swoje namioty mają artyści oraz stoją ich prywatne wozy. Teren ten zawsze jest chroniony przez jednego lub dwóch ochroniarzy. W jednym z tych wozów ukrytych za wieszakami ze strojami jest kilka osób: dwaj kupcy, rycerz i Hans Klugger. Wszyscy są związani oraz nieświadomych ze względu na podany im narkotyk. W jednym z rogów znajduję się też rysunkowe-ulotki kompromitujące hrabiego Scherne W drugim wozie znajduję się pobieżnie ukryty "arsenal": dwie beczułki prochu, dziesięć bomb zapalających, dziesięć małych kusz oraz k6 dawek trucizn: usypiającej i zabójczej. Tutaj też odbywa się będą zebrania dywersantów.

Postacie

Klaus Klinsky: Dowódca straży: Oficer ze strażnicy. Przez większość nocy można spotkać go w komnacie oficerów lecz w razie potrzeby może zejść do karczmy.

Hans z Pfligelutz- Kuglarz: Szef grupy dywersantów. Będzie się kręcił po całym obozie. W razie problemów pobiegnie do wozów po ładunki.

Herman i Kaitel- Ochraniarze: Dwóch strażników przechadzajacy sie wśród wozów. W razie wykrycia BG w miejscu sugerującym ich złe zamiary wezwą pomoc a następnie zaatakują.

Ludwik żelazne gardło -Połykacz ognia : Chudy meżczyzna potrfiący używać ognistego płynu. W walce potrafi dmuchńąć podobną cieczą na 3m w ramach ataku strzeleckiego.

Joseph - Siłacz: Potężny facet noszący dla uciechy widzów ciężkie przedmioty, siłujący się na rękę i ochroniarz w burdelu. W walce używa swojej wielkiej siły oraz kastetu.

Nocne Wydarzenia

W stroju akolitów

Jeśli bohaterowie graczy wchodzą do zajazdu w stroju akolitów (warto ich o to zapytać) powinno to wzbudzić pewne emocje w prostych ludziach. Kupcy proszą o błogosławienie wozów w zamian za złotą koronę, pacholek prosi o błogosławieństwo dla córki. Powoduje to wzrost zainteresowania bohaterami- utrudniający skrytą obserwację, ale dającym możliwość wypytania BNów o plotki czy poproszenie ich o przysługę.

Plotki

Postacie w trakcie poszukiwań mogą rozmawiać z wieloma osobami. Wypytywani o Otto von Schiracka potwierdzą, że kręci się tu taki. Jeśli gracze spędzą dużo czasu na wypytywaniu ludzi mogą dowiedzieć się następujących rzeczy:

- Żołnierze spodziewają się przybycia sił hrabiego niebawem. Sądzą jednak, że tak jak w zeszłym roku zawrócą gdy zastaną bród gotowy do obrony.

- Dziewczyny są brudne ale tanie.

-Otto von Schirack podobno to morderca i współpracownik kultystów, ale nie mówcie, że ja wam to powiedziałem.

Występy kuglarzy

Podczas całej nocy pośród ludzi wędrują kuglarze żonglujący piłkami i zbierający datki. Siłacz trzyma w mocarnych dłoniach drabinę na której akrobata wyczynia różne sztuczki. Co jakiś czas na scenie występuje połykacz ognia. Podczas wszystkich sytuacji dziejących się na zewnątrz można w opisach umieszczać występ artystów. Jeśli chcesz jakoś naprowadzić graczy na właściwy trop- możesz użyć jednego z minstreli próbującego okraść BG. Podczas prób śledzenia czy włamywania się można opisywać zachowanie członków trupy- postacie dosyć długo wtedy po prostu czekają i obserwują.

Teatr

Czy to podczas obserwacji agitatora czy podkradania się do wozów postacie graczy mogą być świadkami przedstawienia odbywającego się na improwizowanej scenie Przedstawienia są realizowane stworzonej z rozłożonego wozu sceny. Trzej aktorzy grają różne role kolejno zmieniając stroje postaci za wozem. Jeśli chcesz opowiedzieć o tych historiach niech sceny w scenariuszu zmuszą graczy do wyjścia na zewnątrz- robi tak też obserwowana osoba- rzadko widzi się chociażby najgłupszy teatr w tej części Imperium więc każdy z tego korzysta. Jeśli chociaż jeden gracz ogląda te sceny warto je opisać wszystkim graczom.

Przedstawienia teatralne ma za zadanie określić nastroje tłumu: tam gdzie obrzucano ich kamieniami i o mało nie zlinczowano agitacja żołnierzy były by ryzykowne. Jeśli jednak oficerowie pozwalali na śmiechy podczas sztuk politycznych albo co gorsza sami je oglądali taka lokacja jest celowniku: można w niej przekupić strażników aby otworzyli bramy na widok hrabiego, można rozdawać ulotki. Przedstawienia też odwracają uwagę: w ich czasie można dokonać włamania (wtedy też na scenie używane są fajerwerki), okraść stojącego w tłumie. Wśród aktorów jest też hipnotyzerka. Scenę tę można potraktować jako wyraźną wskazówkę dla graczy jeśli wpadli jeszcze na trop. Po prostu niech postacie poczują na "dziwną" sobie obserwacje lub zaczną podejrzewać, że aktorzy to oszuści. Jednak zabawa sceną tkwi po prostu w długim, gawędziarskim opisie- wtrącaj opisy nieudolnego przebrania aktorów, śmiechu prostych ludzi. Jeśli nie czujesz się na siłach albo opisz wydarzenia

skrótowo albo pomiń je. Również, jeśli bohaterowie szybko połapali się w sytuacji i mają gotowy plan nie pomiń przedstawienia.

Polityczna komedia

Opowieść o krnąbrnym księciu. Historia opowiada historie głupca który został księciem przez przypadek. Jest to wieśniak, który ukradł strój księcia kąpiącego się nad rzeką. Przebrawszy się paradował w nim po wiosce zbudzając zdziwienie i śmiech. Zastali go wtedy wysłannicy odległego krewnego księcia i poznając słynny na całe królestwo strój (nie pasujący na aktora) zabierają do powozu i proszą o objęcie godności hrabiego jako dziedzic zmarłego krewnego. Wieśniak godzi się na to i popełnia, jako hrabia same gafy. Ucieka na polowaniu przed dzikiem, ma słabą głowę czy jest impotentem. W końcu demaskuje i przepędza go prawowity dziedzic.

Aktorzy i widownia

Wszystko to jest hiperbolą wydarzeń z prowincji. Obrzucany wyzwiskami, ogryzkami czy nawet butelkami aktor gra karykaturę hrabiego Sterne. Jest to mniej jawna prowokacja. Jeśli bohaterowie podczas jej grania komedii przedstawią takie informację w sposób przekonywujących oficerom ze Strażnicy ci postanowią przesłuchać szefa minstreli grożąc mu reperkusjami i wyraźnie sugerując łapówkę. Jeśli gracze włączą sie w wyraźnie przesłuchanie np. grożąc klątwą za grzeszne uczynki lub sugerując, że jest szpiegiem ten spróbuje użyć gwizdka znajdującego się na szyi i wyskoczyć przez okno. Rezultat określany jest przeciwstawnym rzutem Zręczności. Testu nie należy wykonywać, gdy gracze byli wyjątkowo ostrożni np. zażądają związania Hansa czy przeszukując go wcześniej: zdają go wtedy automatycznie.

A) Jeśli zostanie złapany przez BG zanim to uczyni oficerowie z pomocą gracze zaniosą go do piwnicy i przesłuchają. Tutaj jeśli gracze posiadają wykształcenie w tej dziedzinie mogą im pomóc. Hans z Plutz szybko pęknie i wyda plan Otto von Schiracka.

B) Jeśli wyskoczy przez okno użyje gwizdka i zacznie uciekać ze strażnicy. Przy bramie przewróci go jeden ze strażników. Gwizdek jest znakiem dla reszty grupy że nasępiło wykrycie. Spowoduje to uruchomianie świecy dymnej i resztę planu B. Gracze zanim dotrą do centrum wydarzeń z wieży zastaną sporą chmurę dymu. Mają jednak przewagę w postaci 1k6+1 strzelców z nabitymi arkebuzami pod swoją komendą.

Dramat o duchu niehonorowego rycerza

Jest to dramat na trzech aktorów. Opowiada ona historie rycerza zdradzającego honor i dostając się we służbę dla demona. Rajmund Tahn to pobożny i bogaty szlachcic w sile wieku, weteran kilku kampanii przeciw goblinom oraz orkom. Nudzący się wielce w domu, jedyną jego rozrywką jest polowanie. Pod wpływem potrzeby serca wybrał się w góry w celu polowania na potwory. Wyprawę pokrzyżowała jednak burza - na górskiej drodze piorun spłoszył jego konia. Gubiąc służbę trafił na niewielką dolinę. Zagubiony znalazł ślad bitwy pomiędzy nieznanym rycerzem, a trolem Orglem: bestią słynną na całą okolice. Zarówno bezimienny rycerz, jak i postrach okolicznych lasów leżeli martwi na

polanie czerwonej od posoki. Niewiele myśląc Rajmund odrąbał głowę ogra i schował ciało jego zabójcy wrzucając je do głębokiego na dwa metry dołu - starej pułapki na niedźwiedzie. Odnajduje je wieczorem piękna dziewczyna i zabiera do opuszczonej chaty. Tam okazuje się że młody rycerz żyje obdarzonym darem Schalyi wzruszonej szczerymi łzami dziewczyny. Tymczasem rycerz Than dociera do dworu księcia i pokazuje głowę potwora. Zostaje w ramach zasłużeniu się księstwu zostaje ugoszczony na służbie. Książę jako podziękowanie nadaje księciu nowy zamek oraz oddaje córkę za żonę. Córką jest dziewczyna, która ratuje tajemniczego rycerza. Wraca ona do zamku swego ojca wieczorem i idzie na ucztę, na której zostanie zaręczona. Tymczasem w lesie budzi się demon- posiada dwie głowy: jedna została ucięta lecz ma drugą jest to pokurczoną mutacją na ręku. Szuka on swojej drugiej głowy. Następnego dnia młody rycerz budzi się cudownie ozdrowiony i wyrusza na poszukiwanie dziewczyny którą pokochał. Tymczasem w zamku odbywa się wesele. Ceremonie zaślubin przerywa rycerz opowiadający publicznie o oszustwie Rajmunda. Ten wiedząc że jego przeciwnik musi być wciąż ranny sugeruje sąd boży. W pojedynku zwyciężą starczy rycerz lecz walkę przerywa troll szukający swej głowy. Widząc to i dostrzegając swój grzech Rajmund Tahn poddaje się swojemu oponętowi, wyjawia księciu swoją zbrodnie i rzuca się na trolla. Złączeni w śmiertelnym uścisku wrogowie walczą na polanie gdzie miało odbyć się wesele. Umierają obydwaj. Mlody rycerz poślubia księżniczek i staje się dziedzicem w księstwie. Podobno, co jakiś czas bogowie w czasie pełni wskrzeszają duszę trola i Rajmunda Tahn aby w formie walki duchów bawili ich.

Aktorzy i widownia

Aktor ma siermiężne zielono bure przebranie oraz prostą maczugę i tarczę. Jego głowa schowana pod szmatami a "a za drugą głowę służy namalowane na wewnętrznej stroni dłoni oko. Postać ta jest wyjątkowo niezgrabna i ledwo ją słychać spod szmat. Co jakiś czas ktoś z widowni rzuca w nią ogryzkiem lub wykrzykuję sprośne odzywki. Rolę tę gra młoda i nieziemsko piękna dziewczyna. Jej roli wtórują gwizdy i krzyki mężczyzn. Recytuje swoje role wspomagając się śpiewem. W rzeczywistości jest to hipnotyzerka wyszukująca zagrożenia. Postaciom obserwującym jej występ wydaje się, że bardzo długo patrzy na nich ze sceny. Oznacza to przeciwstawny rzut na SW, jeśli wygra je hipnotyzerka mają -10 przez najbliższą godzinę do testów ogłady i siły woli.

Obserwacja i rozmowa z Otto von Shirackiem

Postacie mogą bez problemu napotkać agitatora w czapce z piórami jeśli zadeklarują jego poszukiwanie. Początkowo Otto von Shirack spędza czas razem z najemnikami pijąc wino. Jego obserwowanie nie będzie problemem- jest pewny siebie oraz lekko nieuważny. Po około 20 minutach wyjdzie żeby porozmawiać z Hansem z Plutz. Wyglądają jakby dobrze się znali. Potem wróci do najemników i będzie dalej pił. Po trzydziestu minutach zaprosi wszystkich wojowników na panienki płacąc za nich z góry. Spowoduje to niewielką szamotaninę z żołdakami stojącymi w kolejce jednak interwencja Otto oraz kilka

srebrnych monet załagodzi spór. Sam Otto udaję się zamiast do jednego z oznaczonych na czerwono wozów do stojących na skraj obozu. Tam wchodzi do jednego z dyskretnie pilnowanych wozów. Po chwili udaje się do niego też Hans z Plutz oraz kilku artystów. Wszyscy rozejdą się po piętnastu minutach do swoich zajęć. Otto wraz z dwójką ochroniarzy uda się z powrotem na pijaństwo z wojownikami z Kisleva. Po pół godziny widać, że doszli do porozumienia. Po nim agitator lekko zataczając się pójdzie do swojego pokoju na piętrze. Pozostanie tam do późna w nocy- aż do znaku. Wtedy z obozu ministreli w niebo wypuszczone zostaną niewielkie petardy z Nuln oznaczające koniec przyjęcia. Wyjdzie on wtedy i upewniając się, że nikt go nie obserwuje. Co 30 minut obserwacji przeprowadź sporny test śledzenia- jeśli gracze byli ostrożni lub pomysłowi to z modyfikatorem na ich korzyść.

Jeśli Otto zorientuję się, że jest śledzony postara się w miejscu publicznych porozmawiać z nim. Również gracze mogą po prostu do niego podejść i wciągnąć w rozmowę. Na początku Otto von Shirack będzie starał się wybadać graczy- skąd pochodzą, czy nie pomylili go z kimś innym itd. Jeśli gracze nie dysponują żadnymi dowodami każe im się zmywać. Od tej pory będą niedyskretnie obserwowani przez jednego z ochroniarzy. Jeśli jednak postacie w sposób przekonywający oskarżą go lub mają dokument od Pawelca zdecyduję się na wyzwanie bohaterów na pojedynek słowami- "jesteście ludźmi boga to niech bóg zadecyduje kto ma rację".

Mieczem, sztyletem, słowami

Rozwiązanie sytuacji złapanego kapłana jest w dużej mierze zależne od graczy. Podobne "miejsca otwarte" napotkasz również dalej w scenariuszu. Pierwsza z nich pozwoli na zbadanie, w jaki sposób rozwiązywać lubią problemy twoi gracze. Poniżej przedstawiono najbardziej prawdopodobne wydarzenia.

Sztyletem-- Gracze mogą się zakraść do pilnowanej części obozu żeby wyczaić, że coś "nie gra" a gdy Otto zostanie w pokoju sam lub uda się za potrzebą mogą go dorwać i przesłuchać. Otto ma też klucze oraz zna tajne hasła. Wymagać to będzie zgrania i precyzji, aby złapany nie narobił hałasu, ale może się udać.

Mieczem-- Postacie graczy w różnych okolicznościach mogą stanąć do pojedynku, zwanego sądem bożym z Otto. Takiego rozwiązania sytuacji w karczmie "Pod Turem" gracze nie powinni wybierać lekko. Ten tradycyjny sposób w rozwiązywania sporu jest w dalszym ciągu popularny w Imperium. Wymaga on świadków oraz ogłoszenia publicznego warunków. Do nich należą wybór broni należący do wyzwanego: mogą to być miecze, topory lub inna broń ręczna lub też broń drzewcowa. Pojedynkujący się mogą wybrać rozprawę konno lub pieszo. Kolejnym ważnym warunkiem są zasady przerwania walki:

- do podania się jednej ze stron/ utraty zdolności do walki
- do śmierci

W przypadku niniejszego scenariusza walka odbywać się będzie na placu, pośród setki gapiów. Jeśli wyzwany zostanie Otto zarząda rapierów lub mieczy i walki na do końca. W przypadku gdy to BG

zostaną wyzwani (co może należeć do ich strategii) mogą wybrać warunki walki. Tak więc Detlef mogłby nakazać użycie ciężkich młotów lub korbaczy. Otto to doskonały szermierz- widać to w jego szybkich i zręcznych ruchach. Gdy warunki zostaną już ustalone wszyscy wyjdą na zewnętrz. Kilku służących przyniesie pochodnie służące do ustalenia pola walki. Sędzią zostaje jeden z bawiących się w Karczmie oficerów. Rozkaże on stron stosować jedynie metody honorowe oraz oraz wygłosi tradycyjną formułe: "*Przed twoim obliczem Sigmarze stoją ci ludzie. Niech ich męstwo wskaże prawdę*" następnie komendę: *"Bij!"*. Przeciwnicy zaczną się powoli okrążać. I nagle padają pierwsze ciosy. Walka trwa do komend *"Stój!"* Jeśli walka jest wygrana przez BG może oznaczać to szybkie wejście w życie awaryjnego planu dywersantów. Jeśli jednak wygra Otto- postacie będą musiały zaprzestać śledztwa (wszak ich oskarżenia okazały się bredną w oczach Bogów) i zapewne być jedynie biernymi widzami nadchodzących wydarzeń. Wytrychem- Gracze mogą przeszukać wozy i znaleźć po prostu ukrytego kapłana. Jeśli nie zostaną nakryci może im się udać. Podejście jednak do ukrytego ładunku nie jest łatwe. Ochroniarze są czujni a teren oświetlony. Niech wybranie tej metody oznacza wiele minut powolnego podchodzenia, rozglądania się i wariackich rzutów kostką na "otwieranie zamków" gdy słychać zbliżające się kroki. Jeśli gracze zostaną wykryci to spotka ich poważna rozmowa z kapitanem strażnicy albo loch z którego będą mogli obserwować atak.

Ogładą -- Gracze po zdobyciu pewności, co do miejsca ukrycia kapłana lub złych zamiarów cyrkowców mogą udać się do strażników. Oczywiście strażnica jest po zmroku zamknięta. Pilnujący bramy zna tylko brzydkie słowli obsa a w dodatku jest Ulrykaninem. Przekonać go mogą tylko jakieś dowody (np. ukradzione z wozów ulotki) lub bardzo dobra mowa. Wtedy zgodzi się na rozmowę z oficerem. Jeśli zażądają przesłuchania Otto zgodzi się na sąd boży. Oznaczać to będzie Plan B w razie jego przegranej. Monetą- Jeśli gracze będą próbowali zbyt nachalnie wypytywać artystów to skończy się to ich zbycie a następnie próbą otrucia w karczmie. Jeśli jednak dokładnie "powęszą" wśród artystów zauważą płaczącą w kącie prostytutkę- Margarete Weiss. Gdy z nią odpowiednio porozmawiają, a tym bardziej pobłogosławią jako akolici oraz zdadzą trudny test Ogd, mogą dowiedzieć się kilku ciekawych rzeczy. W dodatku Margarete Weiss może im też pomóc w kradzieży lub "wyciągnięciu" kogoś z obozu. Jej zeznania jednak z racji bycia kobietą upadłą nie stanowią żadnego dowodu.

Spowiedź ladacznicy

Pochodzę z Altdorfu. Nie cierpiałam głodu, nikt mnie nie bił, ale zawsze czułam się gorsza. Ciągneło mnie do rzeźimieszków, hulaków i żaków. Gdy zaszłam w ciąże rodzice wygnali mnie. Przez lata tułałam się po zamutzach stolicy. Jednak gdy nastała ostatnia zima wyrzucono mnie z "Róży". Od ruiny ocalił mnie Hans. Ten wóz stał się moim drugim domem. Praca była trudna bowiem jeździliśmy po obozach wojskowych i koszarach głównie, lecz jakoś się żyło. Jednak jak spostrzegłam granie przedstawień i żonglowanie to nie jedyne co robili. Oni wszysycy przewozili jakieś rzeczy, czasem napadali kogoś. Ostatnio niech Sigmar mam nas w opiece związali kapłana. Ja nie moge tak żyć dłużej. Pomóżcie mi...

Plan A: Atak o świcie

Śmiały plan Otto polega na wejściu do strażnicy w nocy przez mury (pamiętacie tego siłacza i drabinę którą unosił z kilkoma osobami zawieszonymi u szczytu?), zamordowaniu strażników i wysadzeniu wieży za pomocą bomby. Dzieła zniszczenia ma dokończyć kilka bomb zapalających rzuconych na zajazd oraz koszary. Ucieczkę ma zapewnić druga bomba wysadzacająca kawał palisady oraz zasłona dymna unosząca się nad zabudowaniami. Konie znajdują się kilka kilometrów dalej z trzema ochroniarzami. Zadziała wtedy, gdy gracze będą zbyt długo przyglądać się bez działania. Jeśli chcesz dać "ostatnią szanse" graczom na wplątanie się w akcje dywersantów to mogą oni zauważyć podejrzanie się zachowujących kuglarzy- (niosących bomby zapalające jako kule do żonglowania). Jeśli przegapią i ten znak niech zostaną biernymi obserwatorami dalszych zdarzeń. W wyniku precyzyjnie zaplanowanego ataku wysadzona zostaje wieżą (w jej zgliszczach giną oficerowie i zniszczony zostaje bombard) oraz kawałek palisady. Przez długie miesiące miejsce te nie zapewnia odpowiednich warunków do długotrwałej obrony.

Plan B: W razie wpadki

W razie gdyby cała akcja dywersantów była zagrożona Hans z Plutz rozpocznie plan awaryjny dając sygnał gwizdkiem, z którym się nie rozstaje. Chwile potem wrzucona do ognia przez najbliższego z artystów świeca dymna na środku obozu w ciągu 1k3 rund cały plac pokrywać będzie mleko. Ma to dać czas dywersantom, aby ustawili beczkę z prochem wysadzającą kawał palisady oraz rozrzucili kilka bomb zapalających. Dym, krzyki, komendy i odgłosy walk wypełniają cały plac. Jeśli BG są daleko w chwili początku ataku np. w strażnicy zanim zejdą będą mieli jedynie kilka rund zanim szpiedzy wysadzą palisadę.

Bitwa we mgle

W prawie każdym przypadku szpiegom uda się stworzyć z zasłoną dymną. Spowoduje to istny chaos. Jeśli gracze wejdą w dym zafunduj im scenę brutalnej i szybkiej walki. Jeśli nie zadeklarowali jakiś szczególnych środków ostrożności np. związanie liną niech rzucają na Zr, co rundę czy nie pogubili się. Walka w ciemności to istny horror- od zobaczenia postaci do wbicia sztyletu mija uderzenie serca: a na oślep krzycząc przy tym niemiłosiernie z obozu wybiegają kobiety i widzowie . Jako charakterystyk w tym straciumożna użyć opisanych postaci- siłacza czy gladiatorów. Szeregowi dywersanci mają charakterystki zbójów ze strony 247 podręcznika. Postacie powoli, potykając się podróżują wzdłuż wozów. W powietrzu słychać komendę "ładuj broń" wydawaną przez oficera gotowego strzelać na oślep. W razie potrzeby mają charakterystyki Strażnika Miejskiego ze strony 246 podręcznika). Dywersanci organizują sie po prawej stronie obozu przy czarnych wozach- jeśli gracze mieli podejrzenia co do bandy grajków pozwól im na konfrontację. Wozów pilnuje połykacz ognia oraz siłacz młócący improwizowaną maczugą. Jeśli gracze pokonają ich szybką niech mają okazje powstrzymać podpalenia ładunku prochowego. W tym przypadku zmierzą się z zabójcami- Czy któryś z graczy zaryzykuje odkrycie pleców przy próbie wyciągnięcia krótkiego

lontu? Czy w bitewnej zawierusze jeden BG nie weźmie za wroga drugiego BG? Gdy uda się powstrzymać wysadzenie palisady walka będzie trwała krótko- dywersanci rzucą się na żołnierzy licząc na szybką śmierć. Po kilku minutach pole bitwy zostanie odkryte: na ziemi będzie leżeć wiele trupów i rannych. Uda się jednak złapać dwóch członków grupy- zaraz zostaną przesłuchani.

Wybuch i pościg

Jeśli gracze nie zdążą powstrzymać wybuchu niszczącego palisade lub nawet nie będą świadomi planu fałszywych minstreli będzie wykonany. Fala przewróci jeden z wozów i powali wszystkich w promieniu 15 metrów. Przez powstały otwór w palisadzie zaczną uciekać dywersanci. Wszyscy udają się do punktu ewakuacyjnego- stoją tam osiodłane konie i kilka osób obstawy. Gdy gracze ruszą za uciekinierami rozpocznie się niebezpieczna gonitwa. Poruszające się postacie widać na kilka metrów jednak łatwo jest usłyszeć ogólny kierunek (poprowadzony zresztą słabo porośniętym wyschłym korycie strumienia). W przypadku gdy uciekający zauważą goniących ich BG postarają zgubić się w lesie. Oznaczać to będzie powolne podchody- powolne zbliżanie się, nasłuchiwanie a w końcu brutalna walka w niepewnym terenie przy blasku gwiazd. Każda z postaci niech ma okazję zmierzyć się z kimś z dywersantów, niech rozważa "odpuszczenie" im i po prostu zawrócenie. Gdyby gracze zaatakowali obóz jego ochrona szybko ucieknie (są na koniach- gotowi na ewentualny pościg i znają dobrze teren).

Po ataku

Gdy postacie wrócą do zajazdu napotkają ciężką sytuacje- - bomby zapalające bardzo trudno jest ugasić, któryś z żołnierzy próbuje "przesłuchać" stajennych mierząc do nich z arkebuza, ktoś woła o opatrunek. Im większe zaskoczenie graczy tym proporcjonalnie większy nieład w zajeździe. Bohaterowie graczy nie będą mieli spokojnej nocy. Żołnierze zaczną przeszukiwać wszystkich, podejrzani są przepytywani. Oficerowie pokrzykują a żołnierze wyżywają się na cywilach. Jeśli bohaterowie aktywnie przysłużyli się walce z dywersantami zostaną włączeni w "łańcuch dowodzenia"- będą mogli przesłuchać jeńców(i dzięki temu poznać plany grupy), przeszukać wozy czy po prostu kierować prostymi żołnierzami podczas gaszenia pożarów. To będzie długa noc- wszyscy spodziewają się ataku drugiej grupy lub nawet całej armii. Ktoś każe łatać dziurę w palisadzie, ktoś inny szarpie się z rozbrojonymi najemnikami. Do tego deszcz, który jednocześnie gasi płomienie a z drugiej powoduje, że plac zmienia się po chwili w grzęzawisko.

Widok rano jest opłakany -- spłonęło kilka wozów i w zależności od wydarzeń może nawet cały budynek. W błocie jest kilka trupów. Podczas ataku ucierpiały też zwierzęta: kilka z nich leży na placu rannych. Jeśli gracze poważnie przyczynili się do powstrzymania ataku komendant strażnicy osobiście im podziękuje i zapyta czy nie pojawią się w najbliższym czasie w Krugenheim. Jeśli to potwierdzą uzyskają list polecający do brata komendanta- oficera w straży miejskiej. Ofiaruje im też konie (dla każdego BG)- jako kontrybucja wobec zdrajców.

Kapłan uwolniony

Nawet jeśli gracze nie sprawdzą zawartości wozów, zrobią to w końcu żołnierz. Odnajdą wtedy związanych więźniów. Niestety Hans Klugger jest w bardzo złym stanie- jest nieprzytomny. Ocucony poprosi jedynie o błogosławieństwo. Pozostali więźniowie ciężko przeżyli podróż. Z ich opisu wynika że byli porywani siłą lub zwodzeni w pułapkę przez człowieka z kapeluszem z piórami. Po pogrzebie postaciom nie pozostanie nic innego jak wspominać dobrego człowieka i udać się do Krugenheim.

Kwestia wyborów

Streszczenie

W tej części scenariusza bohaterowie graczy nawiążą kontakt z resztą bractwa Rajmunda. Dowiadując się jednocześnie o dwóch skonfliktowanych frakcjach. Od decyzji graczy będzie zależeć która z formacji osiągnie przewagę w walce. Dzięki zadaniom wypełnianym dla najważniejszych osobistości z bractwa Rajmunda zdobędą zaufanie. Punktem kulminacyjnym jest otrzymanie na uroczystym spotkaniu Uczniów Rajmunda mapy oraz klucza. Zebranie zakonu jest jednak przerwane przez zdradziecki atak jednej z frakcji.

Podróż do Krugenheim

Bohaterom graczy podróż do Krugenheim mijać powinna dosyć szybko. Na trakcie jest duży ruch wszędzie żołnierze, najemnicy, handlarze. W karczmach łatwo wolne miejsce znajduję się jedynie w salach wspólnych oraz stajniach.

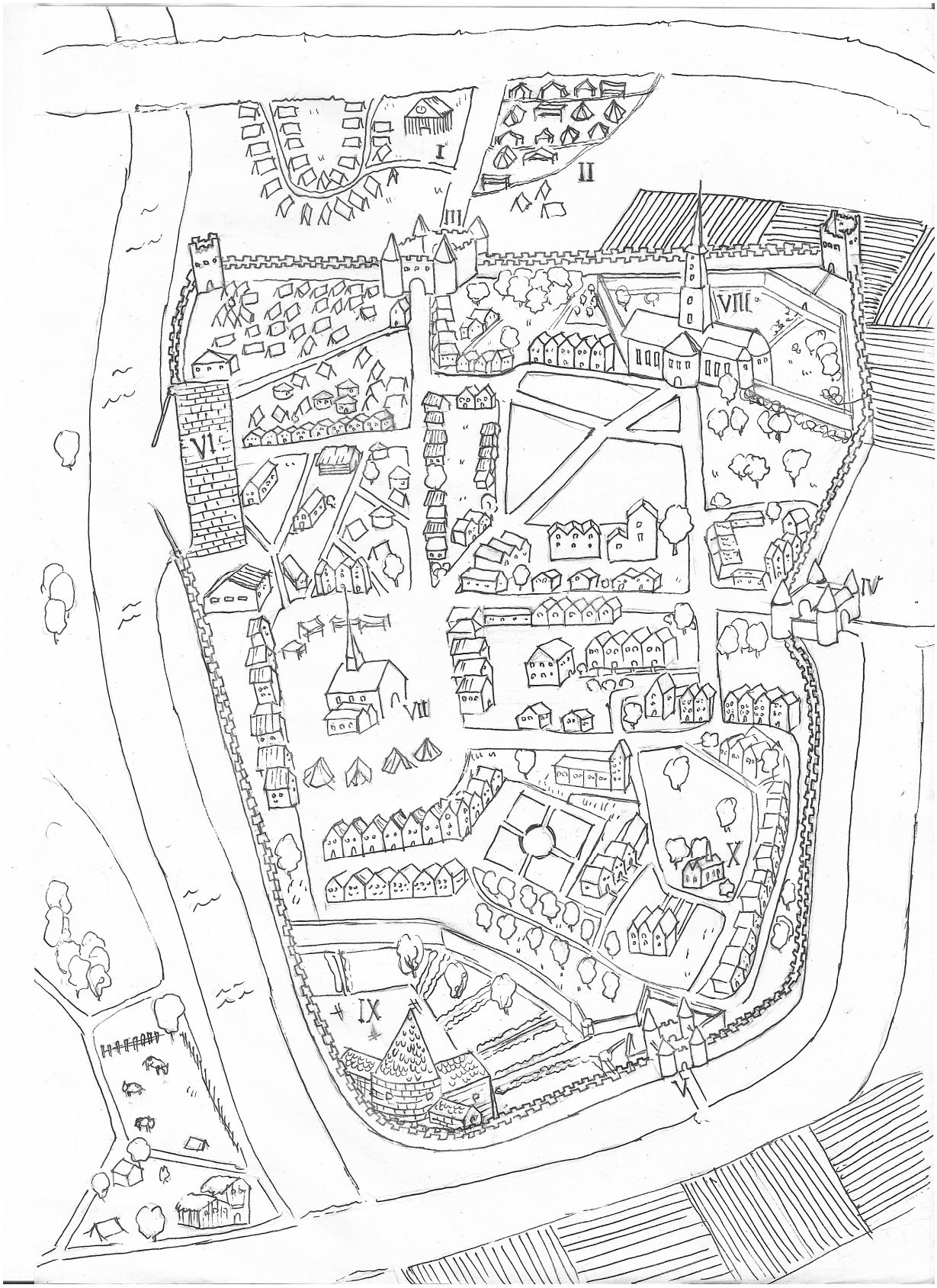
Najeważniejsze informacj o Krugenheim

Krugenheim jest średniej wielkości miastem leżącym na wschodnim brzegu rzeki Ostfluss. Obecnie liczy nieco ponad tysiąc stałych mieszkańców oraz kilka setek przyjezdnych. Miasto rozciąga się nieregularną bryłą w cieniu strzelistych wież zamku hrabiego znajdującego się u jego południowego krańca przy tzw. Dużym Brodzie - zamek strzeże tej istotnej przeprawy, pod jego murem biegnie główna droga regionu wiodąca z Middleheim na południowym zachodzie wzdłuż podnóża Gór Środkowych aż na wybrzeża Morza Klów daleko na północnym wschodzie. Druga przeprawa znajduje się na północ od miasta, na wysokości Przedmurza.- Mały Bród nie jest zbyt wygodny, nieco głębszy, nie mogą go używać wozy ani żołnierze z ciężkim ekwipunkiem, przepływają tędy łodzie i barki do portu w mieście, ostatniego nad Osftluss (powyżej miasta pływają nią tylko małe, płaskodenne łódki). Na przeciwległym brzegu rzeki, na wysokości Dużego Brodu leży wioska Gritten, na którą składają się trzy karczmy i kilkanaście domów. Od wschodu i północy Krugenheim otaczają pola i pastwiska.

Miasto ma trzy bramy. Brama północna, obsługująca większość ruchu, to najnowsza z bram miejskich, połączona z rynkiem główną ulicą Krugenheim. Jest szeroka i okazała, choć efekt psuje nieco fakt, że wychodzi na Przedmurze, drogi spod tej bramy rozchodzą się na północ i dalej wzdłuż rzeki, na zachód do Małego Brodu oraz dookoła miejskich murów w kierunku dużego Brodu. Brama wschodnia jest mniejsza i obsługuje głównie dostawców żywności i innych handlarzy chcących uniknąć głodnego tłumu przy bramie północnej a także miejskich i kościelnych dostojników. -Żeby nią przejechać trzeba mieć specjalne zezwolenie, a te wydaje się za znaczną opłatą. Zwolnienie od niej przysługuje dostawcom niezbędnych dla miasta towarów (o czym decyduje właściwy urzędnik). Trzecią bramą jest brama południowa, zwana też zamkową i strzeżona przez żołnierzy hrabiego a nie przez straż miejską. Ta brama

jest jednocześnie bramą do zamku, prowadzi na niewielki plac, nazywany przez mieszkańców Studnią Sądu, z którego wchodzi się do miasta lub do właściwej części zamku. Plac ten otaczają blanki obsadzone przez łuczników, a w niespokojnych czasach także stanowiska z wrzącą smołą i kamieniami.

Na przednówku miasto zawsze ożywa i gdy gracze tu dotrą Przedmurze jest cale napuchnięte od żebraków, traperów, drobnych handlarzy oraz artystów. Wszystkim im strażnicy miejscy odmówili wjazdu. Pomimo tego, że śnieg leży jeszcze na wielu traktach, widać ściągających do miasta kupców: zarówno wielkimi wozami z Middenlandu jak i zaprzężonymi w jednego muła wózkami z kopalń i górskich osad. Fakt że miasto jest ośrodkiem handlu widać w kontraście dużych i okazałych kamienic oraz górujących nad murami wież zamku hrabiego i katedry Sigmara z rozpadającymi się chatami biedoty w dzielnicy portowej czy brudną i głodną ciżbą tłoczącą się na Przedmurzu - sprzed pozostałych bram przegania się ich aby nie psuli wizerunku miasta.


I
II
III
VIII
VI
IV
VII
X
IX
V

Legenda do mapy Krugenheim

I	Kaplica Gniew Sigmara	IV	Brama Wschodnia	VII	Rynek
II	Targ Rybny	V	Brama Południowa	VIII	Katedra
III	Brama Północna	VI	Port	IX	Szpital Miłośierdzia

Przedmurze

Wielki obóz szałasów, prostych lepianek i namiotów zamieszkały przez chłopów uciekających z zniszczonych wiosek, poganiaczy stad bydła, drobnych kupców, których nie stać na opłaty a także ludzi pojawiającej się tam gdzie są zbiorowiska - dziwek, żebraków, złodziejaszków, minstreli, łowców przygód i donosicieli. Przedmurze rozpoczęło swój wzrost od baraków zbudowanych na zimę dla jednego z oddziałów mających zakaz wstępu do miasta. Po ich opuszczeniu przez żołnierzy jeden z kupców zrobił interes życia wykupując je od hrabiego a następnie tworząc magazyn i prosty plac targowy pozwalający drobnym handlarzom unikać opłat przy bramach. Za złamanie monopolu właścicieli doków został otruty, lecz proces rozbudowy przedmurza zaczął napędzać się sam. Pierwszymi władcami przedmurza byli przestępcy, jednak nadejście Szymona Ubogiego sprawiło że teren przeszedł w ręce pokutników. Rokrocznie wraz z nadejściem chłodów przedmurze maleje, jednak każdej wiosny odżywa zwielokrotnione. Stanowi przystań dla włóczęgów, żebraków ale też zaradnych handlarzy czy rzemieślników.

Do najciekawszych miejsc na przedmurzu należą:

Kaplica "Gniew Sigmara" - Prymitywna świątynia należąca do pokutników, drewniana jednoizbowa konstrukcja mieszcząca kilka dziesiątek wiernych - większość ceremonii odbywa się na placu przed kaplicą. W jej okolicy ciągle widać tłumy zarówno wieżących sigmarystów jak po prostu ciekawskich podróżnych nagabywanych przez żebraków i tanie prostytutki.

Targ Rybny- Mniejsza wersja targu miejskiego, lecz również zatłoczona i pełna złodziei. Dostać tu można ostatnio wiele ciekawych towarów luksusowych pochodzących ze splądrowanych przez rebelię dworów. Poza tym oczywiście wszystkie produkty typowe dla takiego miejsca.

Port

Rzeka Ostfluss stanowi okno na świat dla wzgórz. W jej górę płyną niewielkie statki wypełnione żywnością, tkaninami oraz ludźmi. Z prądem rzeki na północw płyną owoce pracy górników: srebro, ołów oraz cyna. Oprócz niewielkiej przystani w porcie znajdują się domy składowe trzech najbogatszych kupców: Buholtz&Sohn, Rabberitz oraz Svenson. Dookoła rozciąga się dzielnica portowa-- trochę walących się domów biedoty i mocno podejrzana tawerna Pod Dziurawym Żaglem.

Centrum

W mieście znajduje się spory rynek, pozwalający kupić wszystkie typowe produkty. Na południe od rynku znajduje się dzielnica zamożnych mieszczan zabudowana okazałymi kamienicami, choć daje się zauważyć pewne zaniedbanie, jakby niektórzy z mieszkańców zbiednieli w ostatnich latach. Na wschód od rynku jest kilka kwartałów zamieszkanych przez rzemieślników, drobniejszych kupców i resztę miejskiej klasy średniej, pośrodku tej dzielnicy znajduje się Plac Wisielców.

Katedra

Powstała na ufortyfikowanym wzgórzu w czasach Orbusa Scherne, w miejscu dawnej drewnianej świątyni, pełniącej wcześniej rolę katedry. Przed Katedrą znajduje się przestronny Plac Sigmara. W porównaniu z bogactwem swej architektury kościół ma znacznie skromniejsze wyposażenie wnętrza, zawierucha i głód ostatnich lat odbiły się na świetności świątyni. Na tyłach Katedry znajduje się rezydencja Teogonisty, skromnym portalem wychodząca na plac. Obok znajduje się niepozorna furta, która prowadzi do niewielkiego ogrodu - znajdują się w nim kanonie, pomieszczenia dla akolitów i służby, biblioteka kościelna i mała kapliczka do odprawiania wenętrznych obrzędów. Cały teren poświęcony Sigmarowi otoczony jest wysokim na dwa
sążnie murem i w mieście zawsze pełno jest plotek o cudach i bogactwach ukrytych przed
oczami ciekawskich w rezydencjach oraz kanoni.

Zamek

Zamek położona na wzniesieniu góruje nad miastem i brodem na rzece Ostfluss to niewielka lecz dobrze umocniona budowla. Wjeżdżając na dziedziniec przez budzącą grozę Studnię Sądu przybysze znajdują się w cieniu wysokiego oktagonu stanowiącego główny budynek zamku. Dziedziniec otoczony jest niższymi zabudowaniami takimi jak kwatery żołnierzy, stajnie i magazyny. W murze znajdują się ponadto dwie baszty oraz warowny barbakan bramy zamkowej. Oktagon wysoki na niemal na dwadzieścia sążni pozwala na obserwację całej
okolicy i stanowi wymowny symbol władzy hrabiego Scherne w regionie.

Pochód

Ulicami przetacza się pochód obszarpanych postaci nawołujących do modlitwy i umartwienia. Strażnicy oraz reszta mieszkańców przygląda się temu obojętnie. Szymon Pokutnik wyłuska BG z tłumu i zatrzyma resztę pochodu. Po czym teatralnie przeciśnie się przez otaczających go ludzi i uklęknie przed BG. Wszystkie oczy kierują się na nich. Po chwili Szymon wstanie i donośnie rzeknie:
Spójrzcie, kurz pokrywa ich proste szaty, ale ich oczy są pełne ognistej wiary. Bracia niech wasze przybycie uzdrowi
te zepsute miasto. Chwała Sigmarowi!

Potem nachyli się nad nimi i zaprosi ich na wieczorne modły do kaplicy na przedmurzu. Po chwili pochód ruszy dalej.

Pokutnicy

Pokutnicy jest to nieformalna grupa zrzeszona wokół charyzmatycznego przywódcy- Szymona Ubogiego. W jej skład wchodzą przede wszystkim mieszkańcy obozu znajdującego się pod miastem. Tam też znajduje się ich siedziba- prowizoryczna kaplica "Gniew Sigmara" zbudowana z wozów oraz materiałów ze zniszczonych domów. Zwykle, poza nieliacznymi atakami na szukających zaczepki najemników lub kupców, zachowują się spokojnie. O ich ilości można przekonać się podczas pochodów oraz mszy- jest to wielki, śmierdzący tłum.

Najniższy a zarazem najliczniejszy krąg wyznawców stanowią mieszkańcy obozu oraz dzielnicy portowej. Większość z nich nie jest bardzo związana z ruchem lecz poczucie wspólnoty, kazania oraz darmowe jedzenie przyciągają na msze oraz pochody. Pierwszym stopniem wtajemniczenia są bracia pokuty zwani czarnymi: należą do nich pilnujący porządku akolici, żebracy i złodzieje stanowiący oczy i uszy organizacji lecz także żołnierze i drobny kupcy którzy cechuje zaangażowanie w sprawę pokutników. Najwyższy poziom stanowią bracia czerwoni- "gniewu"- gwardia przywódcy. Zajmują się kontrolą finansów oraz ochroną kaplicy.

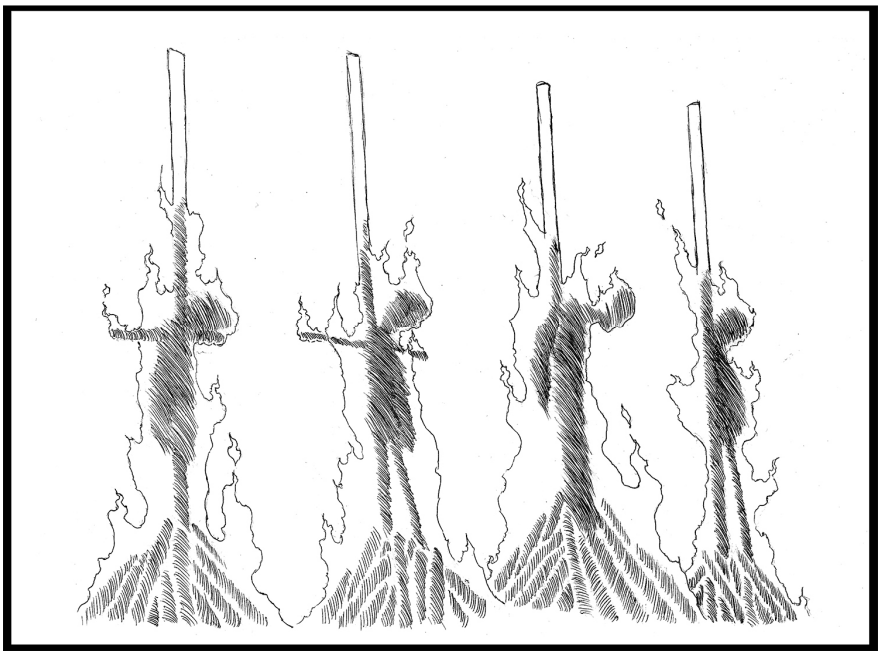
Pokutnicy a kapłani Sigmara

Oficjalnie Pokutnicy posłuszni są władzom kościelnym. Pomimo ostrej krytyki kościoła Sigmara w czasie kazań, pokutnicy szanują kapłanów. Niekiedy pochody padają na kolana przed powozem przejeżdżającego Biskupa. Z drugiej strony wielu szeregowych kapłanów widać podczas mszy Szymona Ubogiego.

Szpital

Szpital Miłosierdzia

Niewielki szpital mieści się w kamienicy przy placu wisielców. Gdy postcie graczy przybywają jednak zwykłe szubienice są zdemontowane a zamiast nich zaczynają płonąć cztery stosy. Jedynie na jednym z nich płonie, uduszony wcześniej człowiek- reszta to kukły zastępujące zbiegłych heretyków. Na placu zebrał się tłum- niezrażony ohydnym zapachem. Wśród niego kręcą się pokutnicy nawołujący do schwytania tych którzy uciekli sprawiedliwości.



Szpital to jednopiętrowy wyraźnie zaniedbany budynek. Okna na parterze są zakratowane. Przy wejściu służbę pełni jeden ze służących- obecnie wszystkie łóżka są zajęte będzie się, więc starał odprawić drużynę. Gdy jednak za pomocą srebrnej monety lub umiejętnej groźby uda się "przekonać" sługę, ten wpuści ich do środka.

Parter

Gabinet felczera Pokój na pierwszy rzut oka wygląda jak izba tortur. Na środku znajduję się przymocowane do podłogi "dentystyczne" krzesło z pasami do krępowania pacjentów. Oprócz tego pokaźna kolekcja pił, noży i szczypiec do wyrywania zębów.

Sala Wypełniona jest po brzegi ludźmi- większość to kontuzjowani chłopi, jest jeden żołnierz ze zmiażdżoną przez konia nogą oraz handlarka za parawanem przeżywająca straszne skręty kiszek. Śmierdzi tu okrutnie odchodami, krwią i śmiercią.

Gabinet lekarza- Pod ścianą znajduje się półka z atlasami anatomicznymi, księgami opisującymi choroby na jakie zapadali mieszkańcy Krugenheim oraz rachunki. Na środku pokoju stoi proste, solidne biurko. Poza kałamarzami, pergaminami, słojami z pijawkami oraz niewielką butelką ziołowej wódki nie ma tu nic więcej.

Piętro

Całe piętro zostało zamienione w sale z łóżkami. Przebywają tu wszyscy trawieni "zimową gorączką". Bladzi, pokryci potem leżą na łóżkach i kocach. Zdrowsi rozdają osłabionym wodę oraz starają się ulżyć im w cierpieniach.

Lekarz

Mistrza lekarskiego można poznać po czarnym oficjalnym stroju. Niestety na jego twarz również dznacza się bladość i poty. Siedzi on na skraju jednego z łóżek pijąc wino zmieszne z wodą. Bernhard Proskauer jest wycieńczony chorobą oraz pracą, którą stara się wykonywać pomimo właśnej słabości. Widząc BG zapowie że nie ma już wolnych łóżek. Poczym widząc znaki powie: Że słowo Sigmara jest zawsze pożądane, choć tak rzadko obence. Jeśli pokażą mu pierścień rozweseli się i wskaże na swój- wyglądający podobnie jednak wykuty z prostego metalu oznaczający ucznia niższego kręgu. Zapewne bohaterowie będą starali się wypytać go o wiele. Bernhard będzie mówił powoli, czasami jego słowa przerywane będą atakami kaszlu:

- *Rajmund z gór ma wielu przyjaciół. Możecie się zatrzymać u Albrechta Buholtza- to mój serdeczny druh, napisze wam zaraz list polecający i pośle pachołka* (tutaj skinie na jednego z chłopaków- który o dziwo umie pisać i podyktuje mu kilka zdań).

Wasza misja jest wielce potrzebna. Nie będzie jednak łatwo zjednać najważniejszych uczniów aby wam pomogli.Od pół roku walki trwają i niezgody- Sigmar nie może patrzeć na to bez gniewu.

Płomienie

W trakcie, gdy BG rozmawiają z Bernhardem na placu trwa podburzanie przeciwko "*Gnieździe zarazy Nurgla* jakim jest bez wątpienia szpital. Jest to kolejny element walki pomiędzy "radykalnymi" a "ugodowymi". Możni bowiem leczą się w kaplicy Shalyi na zamku. Biedniejsi mogli wybierać pomiędzy szpitalem miejskim, prowadzonym przez lekarza należącego do ugodowych, a cyrulikami i zielarzami pracującymi dla pokutników. Oprócz datków w grę wchodzi również sympatia.

Pokrzykiwania na placu przed szpitalem z minuty na minutę zaczynają być coraz głośniejsze. Zauważą to podczas rozmowy bohaterowie, którzy stoją bliżej okna. Po chwili jedno z nich zostanie zniszczone rzuconym kamieniem. Rzut oka, ostrożny bowiem w kierunku szpitalu lecą kolejne kamienie, wskazuje że motłoch rozpoczyna prawdziwe oblężenie ich rękach widać żagwie wyciągnięte ze stosów, wyciągnięte z placu kamienie oraz pałki. Prowodyrami są ubrani na czarno członkowie pokutników. Wśród okrzyków słychać: "*Precz z zarazą", "Oczyścić ogniem!"*. Kilku strażników stojących na placu miejskich patrzy na całą sytuacje biernie. Gracze nie mają wiele czasu na zastanawianie się- trzeba szybko działać. Po chwili przez drzwi oraz okna do środka szpitala wpadają płonące kawałki drewna oraz kilka butelek z naftą wskazując, że atak był przygotowany. Lżej chorzy próbują wyjść z powoli wypełniających się pomieszczeń, lecz są skutecznie wpychani do środka. Tłum próbuje zatarasować wejście niewielkim wozem. Bernhard Proskauer zakrzyknie do innych chorych że jeśli mają siłę to muszą uciekać. Będzie protestował przed ratowaniem jego Gracze mają kilka możliwości:

A. Przebicie się przez tłum

Próba przedarcia się przez drzwi frontowe i ucieczka z płonącego budynku zmieni się w prawdziwą krwawą jatke. Motłoch uzbrojony jest jedynie w broń improwizowaną i niezbyt garnie się do prawdziwej walki. Jednak jest tak ściśnięty, że nie ma gdzie uciekać. Krew będzie zalewać bohaterów graczy, niech ktoś krzyczy "mutanci", na ziemi po chwili będą leżeć ciała rannych, przez które trzeba przejść. Nie da się bronić przed pałkami, widłami i cepami nie waląc na oślep. Wśród napastników widać wielu podrostków, niemal dzieci.

Walka będzie trwała kilka rund, nie baw się w normalne ustalanie inicjatywy- weź kilka k6, jeśli co najmniej dwóm graczom udadzą się ataki tłum trafia ich tylko na 6, jeśli nie na 4. Każde trafienie to utrata punktu żywotności- uderzenie kamieniem w ramie, niepewne uderzenie pałką. Wśród prowodyrów zajścia BG zauważą dziwny tatuaż- okrąg przekreślony poszarpaną kreską. Fakt ten powinnien umknąć w opisie i jego znaczeni uważni BG poznają dopiero znacznie później. Powoli runda za rundą z BG ucieka życie. Jeszcze jedna czy dwie rundy i przewrócą się, stracą przytomność czy będą po prostu za wolni. Na szczęście dla nich czerwoni i czarni bracia przyjdą im z pomocą rozganiając i uspokając tłum. W tym samym czasie szpital zaczyna cały płonąć. Do pomocy pokutnikom przybywają żołnierze gwardii z zamku i brutalnie rozganiają tłum.

B. Ucieczka przez tylne wejście lub przez okna

W gabinecie felczera znajdują się drugie drzwi skierowane na podwórze- gracze mogą się dowiedzieć o nich od Bernhard Proskauer lub gdy przeszukali wcześniej szpital. Zaraz za nimi stoi kilku pokutników próbujący długimi drągami zatarasować drzwi. Na początku BG uda się jedynie trochę je uchylić. Ledwo ramie można wysunąć lub z kuszy strzelić. A dwóch pokutników próbuje zatarasować je, jeden wali wystającego bohatera za pomocą sękatej lagi próbując zapędzić go do środka. Od strony frontu słychać przeraźliwie krzyki i coraz wyraźniejszy odgłos płomieni. Do ucieczki gracze mogą też użyć okien- najlepiej z tyłu budynku. Skok z pierwszego piętra nie jest łatwą sprawą dla BG- wymagany jest test SW. Jeśli któremuś z nich nie uda się będzie musiał powtórzyć test w następnej turze, a w szpitalu dym jest coraz większy.

U kupca Buholtza

Gdy zabrudzeni, ranni, dyszący akolici zostaną pozostawieni samym sobie podejdzie do nich służący lekarza i pociągnie za sobą. Trafią do wielkiej kamienicy. Początkowo słudzy spojrzą na nich niechętnie jednak po okazaniu listu od lekarza bądź pierścienia uczniów Rajmunda zmienią zdanie. Albrecht Buholtz jest obecnie na rozmowach handlowych w zamku jednak jego służący zajmię się bohaterami.

Daj im się zrelaksować: niech wykąpią się w bali z gorącą wodą nasyconą "pachnidłami", niech wyczyszczą i zszyją ich szaty, niech dadzą słynnego miodu pitnego z pasiek hrabiego Scherne. Zapewne są ranni- ich rany oprawią wezwane z zamku kapłanki Bogini Miłosierdzia. Kupiec wraz z żoną oraz dziećmi zjawi się na chwile przed tym gdy w kamienicy rozlegnie się dzwonek na kolację. A ta musi zrobić wrażenie

na BG. Na jej początku Albrecht wzniesie toast za najprzedniejszych gości. Potem na stół przyniesione zostaje pieczone prosie, bażanty, chleb, sery, owoce i wino. Gdy wszyscy już zabiją pierwszy głód kupiec wypyta ich o przyczynę przyjazdu, jeśli wspomną o misji odnalezienia Rajmunda wyjątkowo się ucieszy.

Albrecht i Helga są świetnym źródłem informacji oraz porad dla graczy. Z tego co widąc małżeństwo stara się nie stawać po żadnej stronie religijnej "dyskusji" pomiędzy ugodowymi a radykalnymi. Co mogą się od nich dowiedzieć:

a) Kluczowe postacie wśród uczniów Rajmunda: informacje dostępne w podrozdziale "Uczniowie Rajmunda z Gór"

b) Historia Zakonu Rajmunda: jeśli dotychczas bohaterowie lub gracze nie dowiedzieli się podstawowych informacji na temat Rajmunda jest to właściwy moment.

c) Plotki z frontu oraz informacje dotyczące miasta: Albrecht i Helga bardzo dobrze znają miasto i mogą służyć graczom wieloma praktycznymi informacjami o przedmurzu, porcie i innych lokacjach.

Uczniowie Rajmunda z Gór

Poniższe informacje zbierane będą przez postacie zapewne przez kilka sesji. Najlepszymi źródłami informacji jest małżeństwo Buholtzów oraz Rajmund. Jednak pewne plotki i bardziej sprawdzone informację BG mogą zdobyć też od pomniejszych członków kultu jak kapłan Vereny Lukrecius z Talabheim - niższy rangą uczeń Rajmunda z Gór. O najważniejszych osobach w mieście pewne rzeczy wiedzą też inni mieszkańcy Krugeneheim.

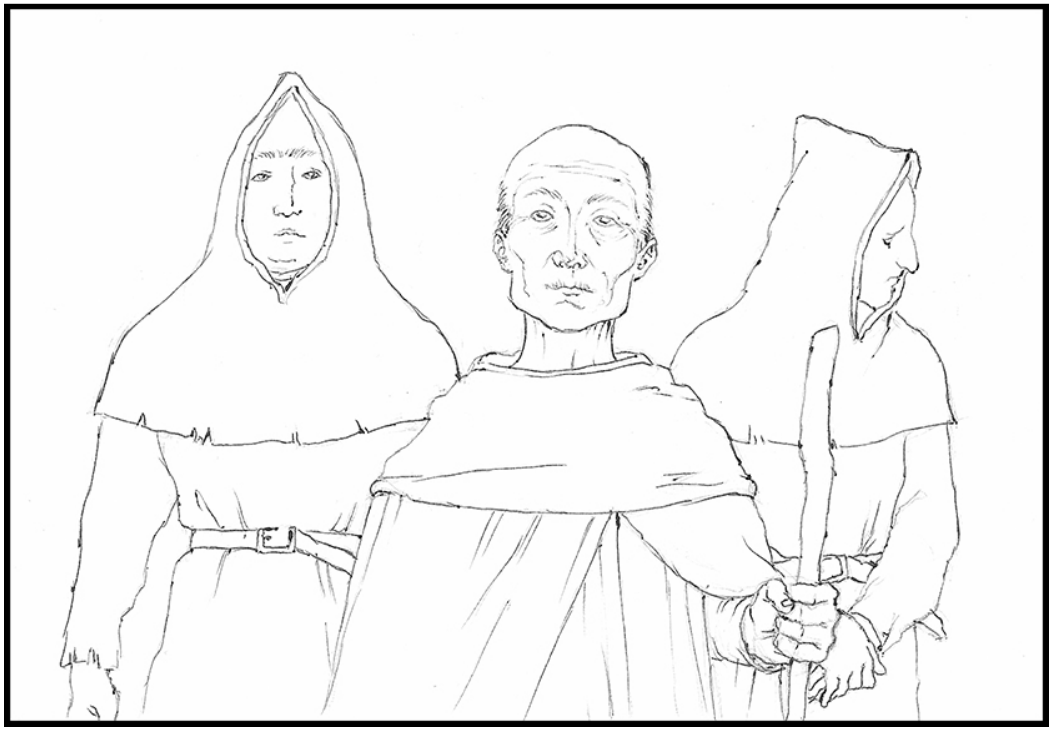
Teogonista Martin Cromer - pierwszy uczeń

Najwyższy kapłan w regionie- Teogonista na katedrze w Krugenheim. Jest to bardzo doświadczony członek zakonu Pochodni, ściśle związany z Wzgórzami Beningsen - zaczynał jako akolita-górnik w kaplicy kopalni "Cesarz Lulipold" i przeszedł przez wszystkie stopnie aż do pozycji lokalnego lidera kultu. Od przyjęcia święceń kapłańskich związany był z Rajmundem z Gór (podobno dzięki wielkiej sile zdobytej w kopalniach imperialnych)- jako jego adiutant oraz doradca. Pierwotnie następcą mistrza na stanowiskach kościelnych miał zostać Szymon Rohstein (teraz zwany Szymonem Ubogim), jednak w wyniku zrzeczenia się przez Szymona wszystkich godności po zaginięciu Rajmunda, Teogonistą został mianowany Martin Cromer. Przez wszystkie lata mówiono że jest to człek wielkiej wiary, ale słaby przywódca i życie spędzi w cieniu Rajmunda. Po roku pięciu plag pokazał że plotki nie były prawdziwe. Przez lata prowadził zrównoważoną politykę polegająca na wspieraniu na równi wielu ośrodków kościelnych oraz współpracy z hrabią Scherne. Liczne lata posługi odcisnęły na nim swoje piętno- obecnie jest to wychudzony starzec o problemach ze wzrokiem (gdy pracuje sam, używa lupy) oraz coraz większymi trudnościami w chodzeniu. Zachował przy tym jednak sprawność umysłu czego wielu jego oponentów wydaje się przeoczać.

Jednak ten obraz Martina Cromera jest tylko maską, za którą skrywa on swoje prawdziwe oblicze. Cromer od wielu lat należy skrycie do kultu Tzeentcha, plugawego Boga Przemian. Dawno temu, pracując w kopalni, Cromer wydobył spod ziemi potworną relikwię - Kieł Tzeentcha. Długi na półtora stopy, zakrzywiony, zwężający się na jednym końcu i nieregularny kawałek materiału przypominającego źle obrobiony metal albo zastygłą lawę. Posiadanie tego artefaktu Chaosu ukształtowało jego życie, które w całości podporządkował kultowi Pana Cierni. Przewrotny Tzeentch nakazał mu przyłączyć się do Rajmunda aby splugawić i spaczyć dzieło najszlachetniejszego męża spośród żyjących w imperium. Po zaginięciu mędrca z gór, Cromer jako Teogonista dbał o podtrzymanie zastoju i niemocy wśród uczniów Rajmunda poprzez skłócanie ich i umiejętne balansowanie pomiędzy frakcjami (np. fabrykowanie dowodów przeciw pokutnikom). Potajemnie rekrutował adeptów swej bluźnierczej religii, zbierając siły do decydującego ciosu.

Szymon Ubogi- spowiednik

Ruchem religijnym biedoty przewodzi starzec w zniszczonych szatach prostego kapłana, pomimo sędziwego wieku porusza się sprężyście podpierając się sczerniałym kijem- symbolem wędrującego kapłana. Obecny wygląd był by trudny do przewidzenia gdyby spojrzeć na tego wyznawce dwadzieścia lat temu. Był młodym lecz powszechnie szanowanym za wiedzę oraz prawość zakonnikiem. Wielokrotnie mówiło się, że zostanie diakonem lub teogonistą przed minięciem 30. wiosny. Jego karierę przerwało zniknięcie Rajmunda - porzucił wtedy wszystkie godności i udał się na trwającą dziesięć lat pielgrzymkę. Wielu mówiło że jest to pokuta za dopuszczenie do śmierci Rajmunda (szczególnie złośliwi sugerują że Szymon pokutował ponieważ był winny). Powrócił do Wzgórz Benigsen pięć lat temu. Jako anonimowy prosty kapłan uzyskał znaczący wpływ na ludzi. Do ludzi przemawia donośnym, chrapliwym głosem z wyraźną gestykulacją i pasją w oczach. Zwykle otoczony jest kilkoma czarnymi i czerwonymi braćmi.



Franz Rohacz-- kronikarz

Spowiednik w kaplicy zamkowej. Ambitny zakonnik i urzędnik, członek Rady Miejskiej oraz doradca hrabiego von Scherne. Był najmłodszym współpracownikiem Rajmunda - wtedy świeży adept Kolegium Imperialnego oraz admistrator kopalnii. Był jednym z twórców sukcesu rozbudowy kopalń. Najbardziej plugawe osoby mówiły o jego zakazanym związku z Rajmundem - plotki te nie mają żadnego potwierdzenia. Po roku pięciu plag pracował jako doradca oraz inżynier w Nordlandzie i Marienburgu - stale wspierając pozostałych uczniów Rajmunda. Po latach został wyświęcony na kapłana Sigmara - zaczynając od razu od wysokiego stanowiska administracyjnego. Podczas konfliktu o sukcesje w rodzinie Scherne został się doradcą religijnym obecnego hrabiego, co według niektórych mocno przyczyniło. Pozycje spowiednika- zwykle zarezerwowaną dla kapłana nestora zdobył dzięki wygranej sprawie o przynależność kościelną lennika terenów hrabiostwa. Obecnie wydaje się mieć duży wpływ na hrabiego. Powszechnie mówi się o tworzeniu nowego prawa górniczego i administracyjnego oraz powrotu do wielkich inwestycji na południu Wzgórz Benigsen. Intensywną współpracę z pokutnikami, jaką uprawia od kilku miesięcy Rohacz, dwór traktuje jako cyniczną grę, nastawioną na zabezpieczenie sobie przyszłości niezależnie od tego, która frakcja okaże się górą.

Albrecht i Helga Buholtz

Dziedzice nowego typu szlachty imperialnej- kupców, bankierów, mieszczan. Spadkobiercy pionierów osiedlających się na Wzgórzach Benigsen z czasów Magnusa Pobożnego. Pobrali się ponad pół wieku lat temu jako nastolatkowie, łącząc tym samym dwie największe handlowe kompanie w okolicy. Od czasu przejęcia w młodym wieku imperium finansowego powiększyli je wielokrotnie. Jako jedyny kupiec Albrecht zainwestował w plany rozwoju regionu opisywane przez Rajmunda (co podobno było wynikiem wpływu Helgi). Ich rodzina jest największym mecenatem na Wzgórzach Benigsen- to dzięki ich wpływom wydrukowane oraz rozpowszechnione były książki Rajmunda z Gór. Jako jedyni możni w Krugenheim wydawali się zarabiać na upadku regionu. Gdy nadszeszła oczekiwana zmiana okazało się że Buholtzowie posiadają praktyczny monopol zarówno w transporcie wodnym jak i wydobyciu.

W poszukiwaniu mapy i klucza

Przepowiednia głosi że kluczem do znalezienia Rajmunda jest ustawienie gwiazd oraz komety. Niestety wiedza o tym jak odczytać pozycję gwiazd wie tylko pierwszy astronom uczniów-, niestety jego tożsamość jest powszechnie nieznana. Po śmierci diakona Kadar Ghragh Tar tylko Szymon Ubogi wiedział kim był jego następca. Mapę sporządzoną przez samego mistrza posiada pierwszy uczeń- Martin Cromer. Oznacza to że gracze będą musieli w jakiś sposób nakłonić radę uczniów o zgodę na jej wydanie. Opis działania rady wyjaśni graczom któryś z uczniów Rajmunda:

Rada złożoną z wszystkich członków posiadających pierścienie. Lecz nie oznacza to równości: posiadacze żelaznych mają tylko jeden głos w głosowaniach. Jej spotkania ogłasza kronikarz a prowadzi pierwszy uczeń.

Wydawało by się, że zwolnie nie będzie to trudne: wszak wszystkim powinno zależeć na wypełnieniu przepowiedni. Jednak zarówno ugodowi jak i radykalni będą chcieli wcześniej pozbyć się konkurencji lub chociaż umniejszyć jej rolę.

Odkąd gracze znajdą się u kupca Kruggera do czasu, gdy ogłoszone zostanie spotkanie uczniów minie pewien czas - dzięki niemu możesz kontrolować przebieg sesji. Jeśli gracze dobrze sie bawią prowadząc intrygi oraz rozwiązując zadania poboczne nie należy im przerywać. Jednak gdy niezbyt dobrze leży im taki styl gry możesz bez problemu przeskoczyć do części "święcienie".

Niebezpieczna gra

Poniżej przedstawione są opisy kontaktów BG z ugrupowaniami wewnątrz nieformalnego zakonu. O tym, w jaki sposób podchodzą do nich gracze powinno zależeć od nich samych. Mogą być posłuszni jednej z opcji, mogą starać się lawirować pomiędzy opcjami lub oficjalnie deklarować neutralność. Każda z grup ma własne cele, metody ich realizacji, wady i zalety: postaraj się oddać całe spektrum szarości. Podane poniżej zadania stanowią oczywiście jedynie przykład np. po akcie ewidentnej wrogości wobec frakcji nie będzie ona proponowała misji.

Przechylenie szal

Jeśli postacie w sposób szczególny przysłużą danej frakcji- sumiennie wykonując misję czy sabotując rywala należy pokazać zbliżające się oznaki jej przewagi. Dzięki temu gracze poczują że mają realny wpływ na przebieg wydarzeń. Jeśli dzięki pomocom graczy udało się zmienić szefa straży to następny zabroni wpuszczać strażnikom pochodów do miasta. Gdy BG dostarczą Szymonowi żywność ze statku na jego część wiwatować będą tysiące gardeł- widać że wystarczyła by dla nich informacja kto jest kultystą lub zdrajcą aby popędzili tam w nastroju do zabijania. Pokazanie graczom możliwości takich zmian może zaprocentować w postaci pytania jakie zadadzą sobie gracze i ich postacie po Uczcie Długich Noży. Czy gdyby nie nasze działania to tak brutalne stracie miało by miejsce?

Kościół Sigmara waszym domem

Jako akolici BG są zobowiązani do stawienia się w Katedrze w Krugenheim zaraz po przybyciu, mogą również zamieszkać w specjalnych pomieszczeniach dla akolitów. To w jaki sposób zostaną przyjęci zależy od tego czy zrobią to zanim ujawnią się jako posiadacze pierścienia uczniów Rajmunda.

Jeśli zaś udadzą się sami do pałacu Teogonisty i nie będzie on uprzedzony o ich przybyciu, przy wejściu do pałacu stojącego przy placu katedralnym spotkają żebrzącego pokutnika zawiniętego w trudną do zidentyfikowania szmatę. Być może dadzą mu jałmużnę i/lub nawiążą z nim rozmowę. Powie on, że co noc śni mu się powtórne przyjście Rajmunda, coraz bliższe i straszniejsze . -Rajmund przyjmie na swych nowych uczniów jedynie tych o czystym sercu. Po chwili słudzy Teogonisty przegonią pokutnika (jeśli gracze zdążą go o to zapytać, nazywa się Brat Iwo) i zapytają BG o cel ich przybycia. Po tym dziwnym incydencie przyjmie ich jeden z kapłanów, zaprowadzi na tyły świątyni, gdzie mieszczą się ogrody zakonne, wpiszę do księgi i znudzonym głosem ogłosi, że w dormitorium nie ma dla nich miejsc z powodu stacjonowania tam rycerzy zakonnych. Mogą więc mieszkać w pokojach służby. Ponieważ kapłan zajmujący się nauczaniem został wysłany wraz z żołnierzami na zachód nie będą mogli przez pewien czas kontynuować nauk. Jednak mogą brać udział w nabożeństwach i modlitwach. Teogonista nie ma w zwyczaju przyjmować u siebie prostych akolitów i prośba o spotkanie z nim zostanie odrzucona, jeśli BG nie poprą jej przekonującymi argumentami.

Teogonista Martin Cromer i jego oferta

Zupełnie inaczej będzie, jeśli wcześniej (chociażby u kupca Buholtza) pokazywali symbol uczniów Rajmunda. -Drzwi siedziby dostojnika będą stały przed nimi otworem a jeśli sami nie postarają się o wizytę u Teogonisty, mogą zostań na nią zaproszeni po tym jak nawiążą kontakty z innymi członkami zakonu. Wtedy już okoliczności będą inne. Zostaną przyjęci z honorami i zaproszeni do gabinetu Teogonisty.

Niezależnie od okoliczności ich wizyty, Cromer najpierw wypyta o zdrowie Hansa Kluggera, eremity Petrusa i relację z północy. Oczywiście zapowie gotowość w zapewnieniu im nauczycieli oraz rozbudowania świątyni w Cisowym Brodzie i obsadzenia ich na stanowiskach. Jak sam stwierdza sprawa oskarżeń o herezje wysnuwanych przez hrabiego von Ramus już została zgłoszona jak pieniactwo do komisji zakonu Płonącej Pochodni. Poskarży się również na pokutników oraz kapłanów gotowych grzeszyć dla przywilejów i bogactwa. Wyrazi również zaniepokojenie działaniami wojskowymi, chociaż jak zauważa "*To teren nadgraniczny- próby zajęcia wiosek czy kopalni jest tutaj na początku dziennym. Podobno już książę elektor armię wysyła mającą ugasić zbyt gorące głowy.*"

W końcu wspomni o pokutnikach i reszcie "radykalistów"*:*

Wichrzyciele i spiskowcy. Chcieli odrzucić badania Zakonu Oczyszczającego Płomienia i samemu powołać istnienie zakonu. Głupcy. W dodatku niebezpieczni. Przyznaje ich cele są szlachetne, ale metody grzeszne. Gdyby nie posłuch u księcia już by ich rozgoniono.

Gdy dowie się o misji bohaterów wstąpi w niego nowa energia:

Powrót Rajmunda? Tak powiedział mistyk? To świetna wiadomość. Przypuszczaliśmy, że chodzi o odrodzenie zakonu i jego nauk. Ale jeśli sam mistrz ma wrócić to jest to cud. Chwalmy Sigmara Króla! Mapę posiadam ja, lecz klucz do niej posiada astronom a gdzie jest we tylko Szymon. To jednak nie jest przeszkodą. Nawet jego złość musi ustąpić przed takimi ważnymi sprawami. No teraz tylko czekać do spotkania uczniów! Ale przedtem dużo pracy trzeba wykonać! Kiedy spotkanie? Ogłasza je kronikarz i tylko on ma do tego prawo. Zaraz do niego napiszę aby nie ociągał się. Tyle przedtem pracy trzeba wykonać.

Gracze nie wiedzą, że w istocie jest on zdrajcą, który stoi za zniknięciem Rajmunda, a także że zamierza on sprowadzić na Wzgórza Benigsen i na całe Imperium śmiertelne zagrożenie w postaci kolejnego najazdu sił Chaosu. Na tym etapie gry, bohaterom powinien wydać się wiernym sługą Sigmara, choć jasnym powinno być, że nie mówi im wszystkiego i ma jakieś swoje cele, których nie ujawnia.

Misje

Oczywiście Martin Cromer oprócz tego, że jest kapłanem jest też świetnym politykiem. Postara się wykorzystać postacie graczy do własnych planów. Każda z proponowanych misji ma swoją wewnętrzną logikę oraz wyższy cel. Postacie oficjalnie nie mogą się przeciwstawić zwierzchnikowi, do najważniejszych przykazań Sigmara należy również posłuszeństwo. Misję będzie zlecał osobiście Martin Cromer. Ich ilość zależy oczywiście od tego ile czasu na sesji planujesz oraz jak nastawieni do zadań pobocznych są gracze.

Człowiek ze skazą

Jest to "drobne" zadanie, jakie zleca Martin Cromer chcąc wypróbować bohaterów. Jedną z przyczyn z powodu, której ruch pokutników poczyna sobie tak śmiało jest ciche przyzwolenie straży miejskiej. Nie zwracanie uwagi na pochody i jałmużną jaką podczas nich się zbiera. Pozwolenie na to aby czerwoni bracia wyznaczali kary na przedmurzu. Wreszcie opieszałość przy dochodzeniach w sprawie pobić ludzi przeciwnych ruchowi. Odpowiedzialny jest za to kapitan straży miejskiej- Hans Kahl. Należy sprawić aby ustąpił ze stanowiska lub znaleźć niepodważalne dowody jego przestępstw (jak łapówkarstwo), w ostateczności pokiereszować w pojedynku. Wyraz twarzy Cromera sugeruje że może mu wydarzyć również inny wypadek. Jak zapewnia Teogonista: Jego zastępcą jest człowiek wierzący i honorowy więc miastu nie zaszkodzi zniknięcie zgniłego pyszałka.

Rapierem

Najbardziej prostą metodą jest próba "obrażenia" Hansa i wyzwania go na pojedynek. Niestety banalne zagrywki typu "przypadkowe" wylanie piwa w karczmie nie będą działały. Do pojedynku w obronie honoru swojego szefa zgłosi się jeden z sierżantów straży miejskiej lub zarządzony zostanie pojedynek do pierwszej krwi. W tym drugim przypadku bohater będzie musiał mieć wyjątkowe szczęście aby zabić/poważnie zranić kapitana: w razie czego sekundant przerwie pojedynek a dalsze ataki potraktowane będą jako zabójstwo.

Słowem

Aby więcej dowiedzieć się o komendancie należy śledzić go lub wydać sporo pieniędzy na stawianie piwa wyglądającym na "dobrze poinformowanych". Mogą odkryć jego problemy ze zbyt częstymi odwiedzinami w przybytku "Rżący Osioł"- burdelu. Zwyczajny szantaż może zakończyć się pojedynkiem na śmierć lecz jeśli cudzołóstwo BG udowodnią publicznie (słowa nierządnicy nie stanowią żadnego dowodu) kapitan będzie musiał się zwolnić.

Sztyletem

Jeśli postacie są na to zdecydowane mogą przeprowadzić bandycki napad. Okoliczności wydaje się to wspierać ten plan- kapitan wałęsa się po dzielnicy portowej bez eskorty, zwykle pijany. Wystarczy jedynie wybrać odpowiednie miejsce i nie zawahać się.

Starzy znajomi

Nominację kapitana straży miejskiej mogą dostać niespodziewanie osoby znane już graczom.. Może to też być oficer ze strażnicy jako nagroda za złapanie szpiega. W obu przypadkach BG będą miały zapewnione pewne przywileje w straży miejskiej.

Wewnętrzny wróg

Oczywiście głównym poleceniem, jakie wyda postaciom graczy Teogonista to zbieranie odwodów na spisek oraz działanie przeciw władzy świeckiej i kościelnej przez pokutników. Jak sam zauważy: P*okutnicy to ruch zamknięty, bardzo hermetyczny. Dla was może łatwo stanąć otworem. Należy to wykorzystać aby wyjawić ich plugawe sekrety na wierzch!*

Zapewne w tym czasie BG poznają Szymona Ubogiego oraz jego organizację: Martin Cromer oczywiście zażąda sprawozdań i zaleci dalsze spotkania. Oczywiście będzie zadowolony z każdej przekazanej informacji. W celach ułatwienia postaciom graczy spotkań Martin wyznaczy im kontakt: w ogrodzie katedralnym pracować będzie brat Maksym- będzie im przekazywał informację. Poniżej znajduje się kilka motywów do wykorzystania w grze - szczegóły zależą od stopnia zaangażowania w tą grę wywiadowczą.

Brat Maksym: Każdy z akolitów z łatwością wskaże BG brata Maksyma. Jak wyjaśni jeden z nich wskazując palcem na dużą postać w roboczym habicie klęczącą wśród ziół:

Ten wielki i głupi jak ogr osiłek jest kapłanem - wyświęconym z powodu życzenia hrabiego któremu podczas wizyty w katedrze koń źle chodził z powodu skrzywionej podkowy. Służący wygiął ją prawidłowo podkowę co spodobało się hrabiemu straszliwie. W radości podarował kościołowi tuzin koni ze stadniny i srebrną kopie podkowy. Mając jeno prośbę aby choć jeden z kapłanów miał siłe Sigmara. Brat Maskym pracuje norzy bramie a w dzień spi lub grzebie przy cebuli. Nie jest zbyt sprytny ale zna na pamięć wszystkie psalteriony z Deus Sigmar więc czasem można z nim pogadać.

Brat Maksym rzeczywiście wydaje się lekko zidiociały. Mówi i rusza się powoli. Po kilku spotkaniach jednak jego wypowiedzi są skomplikowane, czasem naszpikowane cynizmem czy żartami że

jego obraz jego osoby wydaje się być jedynie sprytnym oszustwem. To on przyjmować będzie raporty (zapamiętując je od razu.) i wydaje postaciom rozkazy. W razie czego jest im też w stanie dostarczyć zatrutą broń czy pieniądze zakopywane w grządkach).

Śledzenie: Czasem podczas "rutynowych" spotkań bram Maksym zleca graczom obserowoanie kogoś- kupca, rycerza albo zwykłego służącego ze sprawunkami. Przeznaczenie tych działań zwykle BG nawet się nie domyślają.

Bycie śledzonym: Co jakiś czas postacie mają dziwne wrażenie wzroku utkwioniego w plecach, zmienionego ułożenia notatek wśród rzeczy osobistych czy uczucia żę daną twarz gdzieś się już widziało- karczmarza, sługi, akolity.

Zamach: Klimat zagrożenia można wzbogacić sugerując słowami brata Maksyma zamach na graczy. Od tego momentu postaciom zacznie się wydawać że jedzenie ma inny smak, że w dziwny dźwięk na dachu to nie kot lecz ktoś z kuszą. Możliwe jest też że BG są naprawdę zagrożeni.

Miejski Czarownik

Iuvitus Noveen jest miejskim magiem w Krugenheim. Za zgodą Rady Miejskiej i przyzwoleniem hrabiego, Noveen prowadzi swoja praktykę w niepozornej z zewnątrz oficynie przy Rynku Wisielców. Możliwe, że bohaterowie będą chcieli go odwiedzić, poszukując magicznych artefaktów lub innych usług oferowanych przez maga. Iuvitus jest niskim śniadym człowieczkiem, jąkającym się lekko i często przerywającym wypowiedź, nie wzbudza zaufania a jego zachowanie świadczy o wielkim zdenerwowaniu. Zaoferuje on BG jedynie drobne uroki związane z uwodzeniem (od 50s do 5zk), płodnością (po 1 zk) i ochroną przed żywiołami (od 5 do 10 zk) - możliwe, że któryś z BG zechce rzucić na którąś część swojego ekwipunku urok chroniący przed wodą lub innym żywiołem- jeśli któraś z postaci ma chociaż 1 punkt Magii rozpozna w zaklęciach płodności i miłości oszustwo obliczone na prostaczkow. Choć działalność mag jest oficjalna a zachowanie ogólnie rzecz biorąc poprawne, w mieście krążą plotki, jakoby jego działalność wykraczała poza proste uroki.

Uwagę graczy na Iuvitusa Noveena może zwrocić żona kupca Buholtza - *Ten cały Noveen to podejrzana persona, przyjechał niewiadomo skąd, papiery z Altdorfu niby ma i nawet Zakon Oczyszczającego Płomienia ponoć go sprawdzał, ale ja tam trzymam się z daleka od tej jego nory. A Rosamunda, młodsza córka Schwartzów, od jego afrydazjaków dostała wysypki i to nawet na sekretnych członkach. - Zamilcz kobieto,, nie potrzeba nam gadać o babskich sprawach!* - uciszy ją mąż. Możliwe, że na temat czarodzieja zażartuje jakiś karczmarz - *Tylko nie chadzajcie do małego maga, ostatniego, co do niego chadzał za dużo, to pod Małym Brodem rzeka wyrzuciła.* Któryś z nauczających pokutników może pomstować - *Bezeceństwa szerzy, afrodezyja jakoweś, a i na cmentarzu nocą go widzieli. Kto jest on, ja pytam? Czy w święto Sigmara widziałem go w procesji? Nie. Czy znam ojca jego, albo matkę, albo brata jego? Nie. Obcy jest nam i naszym sprawom ten magog, nie przystoi człowiekowi bratać się ze spaczeniem.* Te informacje powinny docierać do bohaterówwykonowania innych misji, serwowane fragmentarycznie.

Dzień przed spotkaniem uczniów Rajmunda, Franz Rohacz, rajca miejski, przyśle po graczy gońca, prosząc aby spotkali się z nim w Ratuszu. Podejmie ich w okazałej sali, poczęstuje dobrym winem i zanim zacznie rozmowę, każdej z postaci spojrzy prosto w oczy długo wytrzymując spojrzenie, jakby chcąc zajrzeć w ich dusze.

- Bracia w Sigmarze, miło mi was poznać, wiele słyszałem o waszym męstwie i o misji, ktorej się podjęliście. Podziwiam waszą determinację i jednocześnie modlę się za was do Sigmara, ale, będąc szczery, nie jestem przekonany czy podołacie temu zadaniu. Jak pewnie wiecie, byłem przeciwny zwoływaniu zebrania tak nagle, to wymaga większej rozwagi, ale.. o czym to ja.. ach, możecie napotkać straszne rzeczy, moi drodzy, straszne. A jak tu wierzyć w ludzkie męstwo, gdy nawet Straż Miejska boi się wyrzucić z miasta szemranego czarodzieja, ech.. Co? Aa, tak, ów Noveen jak się okazało to krętacz, jego zaświadczenie z altdorfskiego Kolegium jest fałszywe a nowy kapitan Straży boi się tych jego marnych zaklęć. Gdyby tak znalazł się ktoś, kto by to załatwił.. Moglibyście? Tak? Sigmar mi was zesłał, trzeba go tylko zmusić, do opuszczenia miasta i zarekwirować podrobiony dokument. Oczywiście Zakon Oczyszczającego Płomienia z pewnością chętnie go przesłucha, ale władze miasta interesuje tylko podrobiony glejt. Przynieście go proszę jak najszybciej.

BG udadzą się na Plac Wisielców, ale okaże się, że nie oni pierwsi dowiedzieli się o oszustwie cudzoziemca. Iuvitus przywiązany do słupa wrzeszczy strasznym głosem nieartykułowane dźwięki i wypluwa krew. Pod jego stopami piętrzy się sterta mebli, skrzyń, worków, książek, papierów i innych rzeczy znajdujących się wcześniej w jego oficynie, obok stoi pusty wóz zaprzężony w muła - najwidoczniej mag próbował uciec, lecz nieskutecznie. Dookoła zgromadził się już spory tłumek, kilku mężczyzn wyglądających na dokerów wynosi ostatnie rzeczy należą ce do czarodzieja i układa na stosie, dzieci rzucają w niego małymi kamieniami, ktoś woła o pochodnię - gracze muszą szybko podjąc decyzję co robić. Jeśli zechcą uratować Iuvitusa przed samosądem przekonując rozochocony tłum oznacza to sukces w teście na dowodzenie. W przypadku nieudanego testu, jeden z mężczyzn wetknie w stos pochodnię i podpali go, Iuvitus zacznie się szarpać jeszcze bardziej. Udany test spostrzegawczości pozwoli bohaterom zauważyć wyróżniającą się walizę, z dobrej skóry, z porządnym zamknięciem - leży na wierzchu stosu i nie zajęła się jeszcze ogniem, da się ją zdjąć bez oparzeń zdając test Zr (oblany test to lekkie oparzenia). BG mogą zechcieć ściągnąć Iuvitusa ze stosu w celu przesłuchania, jesli tak jeden z prowodywów wyjaśni - *Gadoł nie byndzie, jęzora mu urżnęlim, coby nam kuśków nie przekloł.*

W walizce maga znajduje się sfałszowany dyplom Kolegium Magii, księga z prostymi zaklęciami (jedyne warte uwagi to Pieczęć Żaru), 100 zk oraz mała szkatułka - w środku znajduje się rękawiczka. Jest to magiczny przedmiot: Rekawica z Włosów Lodowej Nimfy- jego opis bohaterowie znajdą w księdze czarodzieja.

Franz, słysząc o wydarzeniach pokiwa głową i powie kilka słów o nadgorliwych i porywczych mieszczanach, otrzymawszy Glejt wystawiony na Iuvituse Noveena z Tronsundu podziękuje BG i powie, że mogą liczyć na jego poparcie na jutrzejszym spotkaniu.

Radykalni w cnocie

Również frakcja, której przewodzi Szymon Ubogi zainteresuje się bohaterami graczy. Podobnie jak w przypadku "ugodowych" pierwsze przyjęcie może się różnić w zależności od tego jak są znani. Za każdym razem jednak zostaną przyjęci z honorami, czarni bracia zaproponują im proste jedzenie, poproszą o błogosławieństwo itd. Zwykle spotkania odbywać się będą na Przedmurzu, w siedzibie, lecz Szymon Ubogi może spotykać się również incognito w karczmie czy też na targu.

Szymon Ubogi i jego oferta

Przywódca ruchu pokutników znał zarówno Hansa Kluggera jak i ascete z gór. Jak wspomni byli rówieśnikami i razem stawiali pierwsze kroki w kapłaństwie. Rozdzieliły ich zdarzenia podczas czasu zamętu. Szymon będzie naprawdę zasmucony słysząc o śmierci Hansa Kluggera. Podczas rozmowy z graczami o konieczności radykalności wiary oraz o posłuszeństwie wobec Sigmara które jest ważniejsze niż układy czy pieniądze. Będzie ubolewał również nad wielką biedą jaką spotyka prosty lud gdy kapłani żyją w luksusie. Będzie również przekonać postacie graczy aby dołączyli do jego służby: związany z nim spowiednik księcia ma prawo nadawać tytuł kapłana a jak widzi "J*esteście bardziej doświadczani i prawi niż niektórzy z kanoników żyjących w murach katedry".*

Zboże w porcie

Pierwszą "pokorną prośbą" Szymona Ubogiego jest pomoc w sprawie zboża:

Na przedmurzu ludzie przymierają głodem. Co dzień z datków i jałmużny staramy rozdawać zupę oraz chleb jednak coraz więcej chętnych jest do karmienia. Tymczasem w porcie stoi barka wypełniona zbożem- niestety jej właścicielem jest kupiec Bulko Morgensaltz zMiddenheim będący bankrutem- nie ma pieniędzy na opłaty celne oraz podatek od transportu. Niestety nieprzychylny nam szef gildii nie zgadza się na pożyczkę na zastawione zboże: a zanim uzbieramy potrzebną sumę cały ładunek zgnije! Bracia moi znajdźcie sposób na przerwanie tej parady chciwości

Stojąca w porcie barka "Wilk Mofos" jest pilnowana przez jednego ze strażników. Aby wyjąć stojące w niej zboże można:

Słowem- Przekonać Helgę i Albrecht aby zapłacili za cła i postojowe: 520 ZK. Dla nich nie jest to duża wartość jednak uproszenie ich o to nie będzie proste. Kupcy mają pewną obsesję na punkcie wydawania pieniędzy oraz bezstronności narusznej tym.

Monetą- Samemu zdobyć wymaganą sumę. Nie jest to takie łatwe jeśli jednak postacie zdobyły jakieś łupy wcześniej mogą taka sumą dysponować.

Sztyletem- Przekupienie, uśpienie a nawet zabicie strażników. Potem podjechanie wozów i szybki załaduek. Trzeba jedynie być uważnym i w porę patrole straży przekonać monetami złotymi aby *"patrolowały coś inszego".*

Wewnętrzny wróg

Podobnie jak Teogonista, przywódca pokutników stara się przekonać graczy do szpiegowania drugiej frakcji. Jeśli postacie rozmawiały na ten temat z Martinem Cromerem Szymon będzie się starał blefować że wie o ich układzie licząc na zmianę frontu. Oto kilka zdarzeń jakie mogą spotkać graczy:

Zatruty list- Jeden z czerwonych braci ubrany w skórzane rękawiczki przekaże postaciom list wyglądając jak jedna z ulotek z namalowaną na nią mapą. Jak wyjaśni czerwony mnich- wystarczy dołączyć ją do raportu jako ciekawe znalezisko z kaplicy pokutników (mapa bowiem jest fałszywa)

Ciemne interesy- postacie dostają dużo gotówki i mają dokonać tajemniczego zakupu w jendym z magazynów ciemną nocą. Postaciom towarzyszy cichy woźnica ze szczylnie zakrytym od wzroku ciekawskich wozem. Transakcja przebieg bez problemu jednak pewne pytania nurtują BG- co było w skrzyniach? Dlaczego kupiec stał ciągle w cieniu i miał raki dziwny syczący akcent?

Brat Iwo

W trakcie wykonywania, którejś z misji dla Szymona bohaterowie spotkają brata Iwo. Przeraźliwie chudy, bardzo wysoki, zgarbiony pokutnik, zawinięty w starą szatę z której wystaje tylko kompletnie łysa głowa (nigdy bohaterowie nie zobaczą go w innym stroju). Brat Iwo zajmuje się wśród pokutników nauczaniem najbiedniejszych - żebraków, ulicznic, sierot, kalek i innych osób nie zauważanych przez normalnych mieszkańców stolicy. Sam je tylko to, co wpadnie do jego miseczki na jałmużnę, a całe zebrane pieniądze przekazuje na żywienie swoich podopiecznych. Można go spotkać, jak zbiera datki pod Katedrą lub w innych ważnych miejscach Krugenheim, albo jak rozdaje jedzenie w dzielnicy portowej czy Przedmurzu. Wygłasza żarliwe i bardzo radykalne kazania, których tematem często jest równość ludzi wobec Sigmara i wyższość jego Woli nad ludzkimi pragnieniami. Wspomina też o rychłym powrocie Rajmunda i rozliczeniu jego uczniów - zapytany o to, odpowie skromnie, że nie był jego uczniem i widział go tylko w snach zsyłanych mu przez Sigmara. Często cytuje fragmenty z Przepowiedni. Opinia o bracie Iwo wśród miejskiej elity (nawet wśród wielu Pokutników) jest taka, że to niegroźny dziwak, którego nikt nie traktuje poważnie. Ktoś może żartobliwie skomentować zapowiedzi Iwo o rychłym powrocie Rajmunda - Taa.. od piętnastu lat tak gada, a Rajmunda jak nie było tak nie ma, kiedy indziej gracze mogą o nim usłyszeć - To wariat, co nie odróżniłby wiatraka od wychodka, ale dba o biedotę, w takich czsach wielu pomarłoby z głodu gdyby nie Iwo. Wśród miejskiej biedoty Iwo bywa traktowany bardzo różnie, przez większość z szacunkiem, przez niektórych z dystansem a nawet wrogością. Bohaterowie powinni natknąć się na niego kilka razy poruszając się po mieście w związku z innymi misjami, jest on niemal elementem wystroju miasta.

W rzeczywistości Brat Iwo jest skrytym sługą Chaosu, działającym zgodnie z rozkazami swego prawdziwego pana, Martina Cromera. Wykorzystując jego osobę Cromer fabrykował dowody przeciwko

pokutnikom dla komisji z Zakonu Oczyszczającеg Płomienia, szpieguje on konkurencyjną frakcję i odgrywa istotną rolę w mrocznych planach sługi Tzeentcha.

Nocna napaść

Misja ta powinna pojawić się pod koniec pobytu bohaterów w Krugenheim. Dzięki temu, że jej pierwszy epizod w czasie gry trwa zaledwie kilkanaście minut można ją wpleść jako przerywnik w trakcie wykonywania innej misji w mieście. Bohaterowie przechodząc nocą którąś z mniej reprezentacyjnych ulic Krugenheim usłyszą rozpaczliwy, przedśmiertny krzyk, po chwili z ciemnego zaułka wypadnie uciekając w popłochu trzech rzezimieszków. Są oni przerażeni, jeśli bohaterowie spróbują ich zatrzymać zostaną zaatakowani maczetami i tasakami, jeśli ustąpią im z drogi obszarpańcy zaraz znikną za rogiem. W zaułku bohaterowie znajdą rannego Brata Iwo - jest przytomny, trzyma się za brzuch oparty placami o mur, jego szata powoli nasiąka krwią, ale nie pozwala się opatrzyć na miejscu (na próbę rozchylenia czy zdjęcia z niego szaty reaguje nerwowo, nie pozwala się dotknąć). W rynsztoku obok leży ostatni z miejskich zabijaków, jeśli BG obejrzą dokładnie jego ciało odkryją, że ma straszliwą ranę w klatce piersiowej, dziurę rozmiarów pięści. Przy dokładniejszych oględzinach znajdą na piersi tatuaż z Młotem Sigmara opatrzony inskrypcją z tekstem przysięgi Zakonu Oczyszczającego Płomienia który ktoś nieudolnie próbował usunąć rozgrzanym żelazem (zdarza się, że członkowie zakonu opuszczają jego szeregi i schodzą na drogę rozboju, sam tatuaż nie świadczy też, że był to kapłan Sigmara - wszak każdy może zamówić u tatuażysty taki wzór).

Iwo powie im: *Głodni biedacy, zdesperowani, ale nie wiedzieli oni, że gniew Sigmara spadnie na każdego, kto staje na drodze świętej misji. Pomóżcie mi bracia, proszę.. Nie, nie do Szpitala Miłosierdzia, zaprowadźcie mnie do Katedry, zakonny medyk rozumie wolę Sigmara lepiej niż ci bluźniercy uzbrojeni w lancety..* Jeżeli BG odprowadzą go do furty katedralnej, odźwierny przywita ich narzekaniem na późną porę, ale zobaczywszy brata Iwo bez słowa zaprowadzi go do izby medyka, bohaterom zaś każe czekać w ogrodzie lub odprawi ich -- tej nocy nie zobaczą już brata Iwo.

Prawdopodobnie BG będą dociekać przyczyn tego wydarzenia. Rozbójnicy, nawet jeśli schwytani żywcem, nie są w stanie powiedzieć nic sensownego - *Krew.. Nagle, znikąd, tak szybko.. Pazur, serce z pazurem..* - przeszukując ich, przy każdym z czwórki poza bronią i zwykłymi drobiazgami BG znajdą 20 złotych koron. Jeśli zaś gracze pozwolili rzezimieszkom uciec, rozpłyną się oni w ciemnościach nocy, a rankiem powrócą jako ograbione ciała w okolicy Małego Brodu - zakręcająca rzeka często pozbywa się tam ciał i śmieci wrzuconych do niej na wysokości zamku lub miasta. Jeśli gracze będą wypytywać o czterech podobnie ubranych Następnego dnia brat Iwo jest na swoim zwykłym miejscu nauczając i zbierając datki, o dziwo nie widać po nim śladów wczorajszych wydarzeń.Widząc BG podziękuje im serdecznie i pobłogosławi, a zapytany o zdrowie lub wczorajsze wydarzenia wygłosi tonem kazania: - *Sigmar przemawia rękoma brata Kleofasa, Sigmar pali też w piecu mojej duszy, Sigmar kieruje i waszą ścieżką i w jego ręku jesteście narzędziem! Sigmar w swej łasce wybrał was wczoraj, abyście ocalili jego pokornego sługę! W jasności kroczycie i ciemność przed wami pierzcha a*

gorejące serce Sigmara waszym drogowskazem! - Podziękuje BG serdecznie a wypytywany opowie, że szedł z sakiewką do kupca, od którego kupuje jedzenie dla ubogich i został znienacka napadnięty. Po tych wydarzeniach po mieście szybko rozejdzie się fama, że to oni uratowali popularnego pokutnika, co przysporzy im sympatii zwykłych mieszkańców Krugenheim. Oczywistym jest, że ktoś zlecił zabójstwo mnicha, ale wskazówki prowadzące do tej osoby skutecznie zatarto.

Inne zdarzenia

Powstanie chłopskie

Zdecydowanie najważniejszą informacją która lotem błyskawicy oblatuje sutereny, poddasza kamienic oraz stragany jest powstanie chłopskie pod wodzą Czarnego kapłana (choć niektórzy zarzekają się że to Czarny rzeźnik). Dyskutowane są postępy, zasadność czy rozmiar powstania. Niektórzy widzą w nim szanse na poprawę losu najuboższych a inni spisek przeciw prawowitej władzy. Co jakiś czas n murach widać rysunki ukazującego kapłana ubranego na czarno ścinającego bogato odzianych mutantów.

Plotki przekupek oraz pijanych wycieruchów mówią wśród pokutników szykowane jest przyłączenie do rebelii i zajęcie miasta a potem spalenia na stosie wszystkich możnych.

Mecz snotballa

Do Krugenheim sprowadzeni za wielkie pieniądze gracze w snotball. I to nie byle jaka drużyna ale słynni Wschodni Dozorcy z Middenehim, aktualni mistrzowie. Drużyna ma zagrać trzy mecze będące przygotwaniem do zbliżającego się sezonu. W tym jeden publiczny na krańcu przedmurza- już stawiane są trybuny oraz wyrównywane jest boisko. Przeciwnikiem będą zawodnicy z gwardii osobistej hrabiego który jest wielkim fanem tego sportu.

Oprócz samego meczu - zakończonego rozgromieniem drużyny hrabiego i śmiercią dwóch piłek na scenie pojawiają się zapaśnicy czy tańczący niedźwiedź. Przedstawienie, mające pokazać beztroskę hrabiego wobec wojny i wzmocni morale ludu, udaje się w całości. Ludzie świętują ten dzień na ulicach. Czas meczu można wykorzystać jako idealny do wykonania jakiej misji lub też aby dać postaciom odtechnąć.

Przyjęcie święceń

Jako ostatnie wydarzenie poprzedzające spotkanie uczniów Rajmunda z Gór jest wyświęcenie postaci. Decyzję z czyjej ręki chcą zostać mianowani musi podjąć gracze (chyba że zrażą do siebie jedną z frakcji) w Krugeheim może tego dokonać Martin Cromer oraz Franz Rochacz. W obu przypadkach powinno być to wydarzenie istotne dla bohaterów graczy. Kaplica, w której prowadzone jest święcienie wypełniona jest zapachem świec oraz ciepłym blaskiem wpadającym przez kolorowe witraże. Przedstawiają one scenę wyniesienia Sigmara do boskiej godności oraz sceny z jego ziemskiego życia. Na drewnianym ołtarzu, ozdobionym posrebrzanymi wzorami komety, umieszczono prosty młot bojowy należący do

kapłana wędrującego Anzelma Surowego- jest to relikwia z czasów Magnusa Pobożnego. Oprócz głównego kapłana w niewielkim pomieszczeniu w ceremonii bierze udział kilku akolitów oraz sług. Mistyczną atmosferę podkreśla wezwanie kapłana:

Żyj w nich Sigmarze, przeistaczaj ich w nieprzejednanych obrońców wiary, uczyń ich mocą łaski swojej narzędziami swego gniewu i miłosierdzia. Działaj w nich i przez nich i spraw, by przyoblekłszy się zupełnie w Ciebie przez wierne naśladowanie Twych godnych uwielbienia cnót, wykonywali mocą Twego imienia i Twego ducha uczynki. Prosimy cię Sigmarze Królu!

Bohaterowie składają przysięgę kapłańską:

Przyjmuję siłę wiary przekazaną nam od Sigmara. Ślubuję, iż wszystkie obowiązki i zasady kapłańskie dopełnię! Przeto całkowicie odrzucam herezję i grzech! Chwała Sigmarowi!

Następnie główny kapłan ceremonii wręczy im symbole i szaty nowej godności. Na koniec błogosławi wszystkich i serdecznie pogratuluje nowym braciom. Ze strony mechanicznej jest to dobranie nowej profesji. W tym miejscu scenariusza postacie powinny mieć już wystarczającą ilość PD, aby posiadać kolejną profesję. Oczywiście gracze mogą potraktować kapłaństwo jedynie jako wyznacznik statusu- np. gdyby grający Detlefem zdecydował się na profesję biczownika będącą poza oficjalnym stanem kapłaństwa. Poniżej wypisano najprawdopodobniejsze profesję:

-- Alebrt "Czwarty" von Bausmer: może zostać rycerzem z Zakonu Oczyszczającego Płomienia.

-- Franz z Nuln: kapłan lub zakonnik Zakonu Pochodni

-- Detlef Stygmatyk: fanatyk lub łowca czarownic z Zakonu Oczyszczającego Płomienia.

-- Ingrid Jagger: kapłan lub łowca czarownic z Zakonu Oczyszczającego Płomienia.

Od tego momentu warto zwracać na relacje otoczenia na BG. Teraz juz nie są akolitami- to ludzie rozmawiający z Sigmarem (patrz o prowadzeniu)

Uczta długich noży

Do bohaterów graczy przybywa jeden z chłopców na posyłki z piorunującą wiadomością- kronikarz ustalił datę i miejsce spotkania uczniów Rajmunda. Do spotkania ma dojść następnego dnia wieczorem w domu Albrechta i Helgi Buholtz.

Wydarzenia w pałacu Buholtza

Oczywiście spotkanie dla obu grup ma być szansą dla ustalenia strategii na działania wobec potencjalnego powrotu Rajmunda. W zebraniu uczestniczą posiadacze srebrnych pierścieni oraz stalowych. Dla bohaterów graczy będzie to ważne wydarzenie. Zostaną poproszeni o opisanie historii przepowiedni o powrocie Rajmunda z Gór oraz o oficjalną prośbę o przekazanie artefaktu- mapy oraz o wyjawienie kto jest następcą Anzelma z Badden będącego astronomem wśród uczniów Rajmunda. Wiadomość że jest to Klemens August Wittelsbach- przywódca buntu chłopskiego zwany Czarnym Kapłanem jest

niespodziewana. Niestety po części oficjalnej dojdzie do serii zabójstw politycznych. W zależności od strony, za jaką się opowiedzą gracze ta frakcja wykorzysta sytuacje do ostatecznej likwidacji wrogów. Jeśli gracze opowiedzą się po stronie radykalistów to oni za pomocą najemników zabiją podczas uczty. Jeśli BG byli po stronie ugodowych to na miejsce obrad przybędzie gwardia księcia oraz członkowie straży miejskiej. Niestety w trakcie zatrzymania wywiązuje się walka i dochodzi masakry członków zakonu. W zależności od działań graczy będą oni zmuszeni do szybkiego opuszczenia miasta lub też wysłani na misję z pełny honorami, obrzucani płatkami kwiatów przez dzieci i żegnani przez setki wiernych. Opisywane w tym rozdziale sytuacje są finałem- z jednej strony na jego przebieg powinny mieć działania graczy a z drugiej ma być dla nich potężnym i niespodziewanym ciosem.

Uczta i spotkanie zakonu

Pierwsi goście zjeżdżają do pałacyku kupca już od zmierzchu. Najbardziej widoczna jest oczywiście jest świta teogonisty- dostajna, ubrana bogato wręcz pysznie. W jej skład oprócz pierwszego ucznia wchodzą też mający żelazny pierścień: rycerz Zakonu Pantery Belfort z Altdorfu oraz Lubert Stokz- kapłan, towarzyszy im kilku młodych akolitów w odświętnych strojach. Grupa radykalnych wygląda skromniej- ubrany w zwykłe szaty Szymon Ubogi oraz dwóch czerwonych braci posiadający żelazne pierścienie. Do tego na sali pojawia się około dziesięciu niższego kręgu- rycerze, stary kapłan Vereny Lukrecius z Talabheim, Mag oraz kupcy. W dodatku na sali dużo jest służby roznoszącej potrawy. Po przybyciu wszystkich gości- ostatni jest Franz Rohacz rozpoczęta jest cześć oficjalna. Trzykrotnie zmówione jest Sigmarze Królu, wysłuchane jest czytnie z fragmentów Deus Sigmar oraz The Geistbuch. Po tym rozpocznie się dyskusja nad zgłoszonymi tematami: postacie graczy zaproszone są do wielkiego stołu obrad. Pierwsze jest sprawozdanie Martina Kromera- komisja Zakonu Oczyszczającego Płomienia dalej prowadzi sprawę uznania zakonu Rajmunda z Gór. Pomimo dwóch dekad od rozpoczęcia badania jego życia i wiary komisja dalej obraduje. Następnie Franz Rohacz przeczyta wróżbę od astronoma Klemensa Augusta Wittelsbacha.Wtedy też dojdzie do szeregu głosowań w tym najważniejszego na temat misji odnalezienia Rajmunda:

Głosowanie 1: Czy nadszedł czas na przekazanie mapy i klucza uczniom przynoszącym znak? (wszyscy tak, wielki aplauz zebranych)

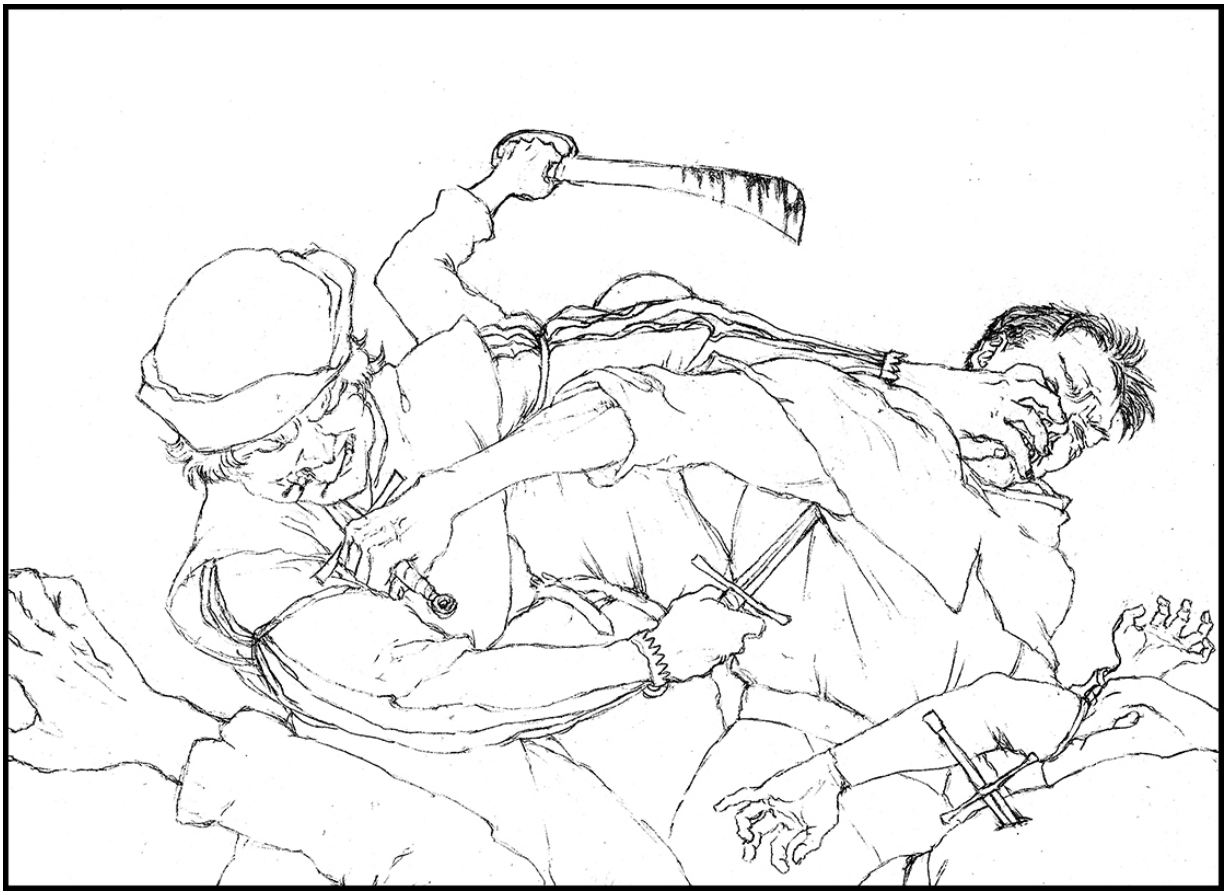
Głosowanie 2: Czy należy oddać żelazny pierścień Bernhard Proskauer, niech Morr przyjmię go w swej krainie, w ręce pierwszego ucznia? (decyzje podzielone, wynik zależy od głosowania graczy)

Głosowanie 3: Czy należy ogłosić powstanie zakonu pro bono? (decyzje podzielone, wynik zależy od głosowania graczy)

W tym momencie jedna z części sali wybuchnie radością- czy będą to radykalni czy ugodowi zależy od graczy. Wynik potwierdzi kronikarz słowami: "Wybór został zapisany" oraz dźwiękiem dzwonka. Do graczy podchodzi jeden z chłopców na posyłki mówiąc że "pan wzywa do Siebie

wskazując na Szymona Ubogiego lub Martina Cramera. Wskazywana osoba ma poważny wyraz twarzy i wyraźnym gestem wskazuje na to aby przyjść do siebie. Gdy gracze to uczynią ta powie szybko w ich stronę:

"Trzymajcie się mnie!"



Uczta długich noży

W tym momencie sytuacja nabiera tempa, podobnież powinna narracja. W sąsiadujących komnatach, od strony dla służby zacznie być głośno. Słychać przekleństwa, gniewne krzyki oraz szczęk stali. Zdumieni ludzie zerwą się z krzeseł, słychać okrzyki "zdrada". Gracze mają dosłownie kilka chwil na deklaracje typu: przesuwam się w kierunku głosów, staram się przesunąć w kierunku Szymona. Do środka wchodzi trzech żołnierzy- jeden wyglądający na oficera oraz dwóch siepaczy.

a) Najemnicy Vortigerna

Intruzami są najęci przez pokutników najemnicy. Dowodzący nimi Vortigern kulawy. Wystrzałem z pistoletu uciszy tłum po czym rzeknie. "Wszysycy tu będący zostają zatrzymani przez... jak to kurwa było... Rade Oczyszczenia. Nie stanie się wam krzywda.", podchodzi do niego Szymon Ubogi i próbuje przemówić do reszty uczniów Rajmunda. Wtedy jednak z tłumu wychodzi Belfort z Altdorfu (gracze mogą próbować go powstrzymać) i atakuje najemników. Wtedy też sypię się "pokojowy" plan radykalnych. Wielki miecz

zatacza krwawe okręgi, najemnicy odpowiadają ogniem. Ktoś rzuca się z nożem na pokutników. Po chwili w całym pomieszczeniu wybuchają krwawe walki.

b) Drużyna hrabiego

Po pierwszym zaskoczeniu zgromadzeni wydają się lekko rozluźnić. Wkraczający do pomieszczenia maja na pancerzach znaki heraldyczne hrabiego. Dowodzi nimi rycerz Hengist herbu Tur. Podnosi ręce w pozdrowieniu Sigmara i mówi: "*W imieniu Sigmara, z rozkazu hrabiego ukarani śmiercią zostaną heretycy!*" Wszyscy wydają się tym zaskoczeni. Drogę blokuje mu Martin Cromer- w chaotliwym tłumaczeniu próbuje przekazać że pokutnicy mają zostać jedynie "zatrzymani". Niestety rycerz odpycha go i wskazuje drużynnikom atakować "winnych". Panuje totalny chaos walki w zamkniętych przestrzeniach. Ranni wrzeszczą o pomoc, huk wystrzałów i dym prochowy utrudniają walkę. Jeśli bohaterowie nie zaatakują napastników sami nie zostaną zaatakowani. Po chwili drogocenna podłoga od Reiklandzkich rzemieślników będzie śliska, od krwii. Nie była to walka, ale masakra. Do graczy zwróci się lider zwycięskiego ugrupowania tłumacząc się pośpiesznie:
"Przemoc nie była naszym celem. Bracia na Sigmara zarzkeam się! Teraz musimy być jeszcze bardziej zjednoczeni a odnalezienie Rajmunda musi stać się teraz najważniejsze! Nie dajmy gniewowi na kierowanie nami!

Po starciu

Ranni krzyczą na ziemi, najemnicy wciąż biegają w różne strony. Kilku niższych rangą uczniów oraz sług modlą się za zmarłych. Do bohaterów podejdzie stary kapłan Vereny -Lukrecius z Talabheim- niższy rangą uczeń Rajmunda z Gór. Poprosi bohaterów graczy aby wyruszali zaraz. Jak tłumacz:

Śledztwo może długo potrwać, możecie trafić do wieży na przesłuchania. Wtedy nie odnajdziecie Rajmunda. Ruszajcie zaraz, patrzcie już szaro za oknami Ekwipunek i konie znajdziecie w strażnicy na północy- ten pierścień zapewni wam pomoc. Ruszajcie, znajdźcie astronoma!"

Modyfikacje

Po prostu zła strona

Jeśli jesteś wyjątkowo okrutny możesz drogi MG założyć że atak przeprowadzi frakcja przeciwna. Wtedy zamiast obserwacji mordu gracze staną się jego uczestnikami. Gracze będą musieli zrobić wszystko, aby przeżyć.

Pokojowo

Zatrzymanie i pojmanie może też być spokojne. Zaskoczenie i liczebna przewaga spowodują że emocję nie wezmą góry w krytycznym momencie. Związani i pokonani spokojnie będą oczekiwać procesu teologicznego. Rozwiązanie to powinno być nagrodą. Jeśli gracze prowadzili politykę kompromisu niech całość obejdzie się bez rozlewu krwi.

Armia Sprawiedliwych

Streszczenie

Na początku tej części scenariusza gracze udają się astronoma uczniów Rajmunda z Gór. Jest nim dowodzącym powstaniem chłopskim człowiek nazwany Czarnym Kapłanem. Zgadza się on pomóc bohaterom pod warunkiem że do czasu stworzenia klucza będą u niego służyć. Postacie nie mając dużego wyboru zostaną wciągnięte do jego armii. Działając jako dowódcy jednostki specjalnej wykonują ryzykowne operacje: zwiadu, szturmu czy konwojowania ważnych postaci. Po wykazaniu się w walce zostają obdarowani kluczem - ułożeniem planet mającym ich doprowadzić do miejsca przebywania Rajmunda.

Na południe

Przemarsz Oddziałów

Stały element w czasie tej części scenariusza. Niekiedy jest to jedynie kilku jezdnych pędzących z rozkazami, a czasem długie przemarsze piechoty oraz taborów. Kiedy wojska hrabiego Scherne przegrywają, w oczach maszerujących widać strach i zwątpienie. Natomiast kiedy wygrywają słychać plugawe piosenki i śmiech. Zawsze jednak na twarzach widać zmęczenie i trud wojaczki. Niekiedy oddziały zatrzymują się i proszą postacie graczy o błogosławieństwo. Wyjątkowo sumienni dziesiętnicy starają przepytywać BG biorąc ich za szpiegów, jednak zostają szybko zatrzymani przez swoich podwładnych tłumaczących, że kapłanów nie godzi się zatrzymywać.

Winni zdrady

Gdy gracze odpoczywają przy strumieniu, ich oczom ukazuje się duża grupa obszarpanych chłopów, dzieci, kobiet i starców związanych powrozami. Pędzona jest przez grupę sześciu żołnierzy i oficera w barwach wojska hrabiego Scherne. Zapytani o powód ich zatrzymania jeźdźcy odpowiedzą: "*To buntownicy prowadzeni do Krugeheim na szubienice*". Wielu z więźniów jest ranna lub skrajnie wyczerpana. Żołnierze pozwalają im napić się wody ze strumienia, przy którym zatrzymali się gracze. Tłum niczym zwierzęta staje, wbiega do strumienia i pije z niego rękami. Gdy zobaczą symbole Sigmara na ubraniach postaci graczy zaczną prosić o wstawiennictwo. Wszyscy są z jednej wioski- zaatakowanej przez żołnierzy bez przyczyny i spalonej. Buntowników nigdy nie widzieli na oczy. Dowodzący żołnierzami to młody, ale rozsądny rycerz Fryderyk Vordburg i jeśli gracze wpadną na to, da się przekupić lub przekonać, aby uwolnić więźniów. W przypadku walki można zastosować charakterstyki z Najmitów lub strażniów miejskich z podręcznika głównego.

Pole bitwy

Gracze docierają na miejsce jednej z wielu anonimowych, lecz wyjątkowo brutalnych potyczek. Z ułożenia rannych widać przebieg starcia. Piechota broniła wzgórza przed lekką jazdą, w końcu jednak uległa i została zmasakrowana. Niestety zwycięski oddział był- również zdziesiątkowany i musiał odjechać nawet nie pogrzebawszy swoich. Od bitwy minęło kilka godzin Na polu leży około stu martwych i umierających.

Kilka rannych koni kwiczy kuśtykając po okolicy, ktoś cicho wzywa matkę. Pośród trupów powoli przesuwa się kapłan Morra- Lucius. Prosi bohaterów o pomoc. Jak sam mówi:
"*Stary już jestem nie dam rady, nie dajcie im leżeć jak zielonoskórym jakimś, wszyscy tutaj to prawi wojownicy, dzielnie stawali.*"

Grzebanie zmarłych to ciężka i niewdzięczna praca. Najpierw modlitwa za duszę mająca wysłać ją do królestwa Morra. Następnie zebranie ciała na stos- powoli przygotowywany przez kapłana. Ciał jest tak dużo, że stosów potrzeba kilka.- Jest to praca na wiele godzin, jak nie dni. Jeśli gracze nie wpadną na pomysł znalezienia pomocy: od przejezdnych kupców, czy okolicznych chłopów, może im to podpowiedzieć Lucius. Po kilku godzinach pracy BG muszą zdać test K. Jeśli im się nie uda będą wyczerpani psychicznie i fizycznie (zwłaszcza Franz z Nuln): co oznacza -10 do wszystkich głównych cech, aż do czasu pełnego odpoczynku.

Opisuj wykrzywione twarze zmarłych,- ciężkich od pancerzy, zesztywniałych od rigor mortis, połączonych w śmiertelnym uścisku z ciałem wroga. Niech postacie dają umierającym, ostatni łyk wina, błogosławieństwo i obietnice powiadomienia rodziny. Nad trupami krążą kruki-, wysłannicy boga śmierci. Pośród trupów dwóch żołnierzy oprzytomniało-. Ranni i zdezorientowani po krótkim odpoczynku pomagają Luciusowi i kapłanom Sigmara. Przenoszą ramie w ramie swoich zmarłych towarzyszy, gdy rozpoznają swoje insygnia. Byli już wrogowie nie zwracają na to uwagi. To ciężki opis, trudniejszy niż bitwy. Gracze powinni poczuć ciężar tego wysiłku.

Po kilku godzinach nad pole bitwy przychodzą chłopi. Przystają z daleka i patrzą. Potem podchodzą do ciał znajdujących się najdalej od bohaterów graczy i zaczną je szabrować pośpiesznie. Jeśli gracze zbliżą się do nich zaczną uciekać.- Rabowanie grobów, choć zabronione może oznaczać wielki zarobek. Jeśli postacie je dogonią (co oznacza dosyć długą gonitwę)- okazuje się, że hienami są nastolatki z pobliskiej wioski. Jak wytłumaczą: wędrujący kupiec daje pięć srebrnych monet za miecz, a za zbroje to nawet kilka złotych. To dla nich szansa- na bogactwo, które chciały przechować na przyszłość. Niech gracze zadecydują co z nimi zrobić -- grabież zwłok to ciężkie przestępstwo.

Czerń nadchodzi niespodziewanie

Pod długim jelitem.

Gracze mają okazję zanocować w jednej z niewielu działających karczm w tej okolic.- Ten sporych rozmiarów budynek zajęty jest w większości przez drobnych kupców, zbyt przestraszonych wojenną zawieruchą, by ryzykować na zewnątrz. Jest też kilu oficerów hrabiego Scherne- relegowanych z jednej jednostki do drugiej. Dla graczy znajduje się miejsce w dwóch pokojach o standardzie "Imperatorskim", jak zapewnia właściciel przybytku. Oznacza to jednie łóżka prawie wolne od pluskiew i proste zydle. Głównym przysmakiem lokalu jest konina z chrzanem. Mięso te jest znacznie tańsze w okolicach utarczek granicznych. Po trudach podróży gracze zapewne usną szybko - wszkak nikt nie ośmieli się próbować okraść kapłanów.

Nocne wydarzenia

Jeśli jednak zostawią wartę będą mogli- spoglądając przez okno być świadkami sceny, jaka rozgrywa się bladym świtem. Pod karczmę podjeżdża grupa zbrojnych,- około dwudziestu. Jeden ze stajennych otwiera im drzwi. Wjeżdżają do środka i na dziedzińcu witają się z kupcem. Po chwili ze stajni wyprowadzane są dwa spore wozy z beczkami (zapewne wypełnione bronią). W tym momencie jeden z giermków wychodzi za potrzebą i zauważa zdarzenie. Spanikowany krzyczy na całe gardło *"Czerń w obozie! Zdrada!"*- budzi to śpiących BG. Wybucha gwałtowne, chaotyczne i niepotrzebne starcie. Do budynku wpadają żołnierze. Oficerowie zdążyli dobyć broni. Zanim jednak bohaterowie zdążą włączyć się do akcji zostaną zabici. Mają szansę reagować tylko, jeśli zaczęli się ubierać, zaalarmowani przez wartującego BG, zaraz po pojawieniu się jeźdźców. Żołnierze przeszukują budynek, jednak nie zaatakują nikogo, jeśli sami nie zostaną zaatakowani. Nawet jednak wtedy ich dowódca rozkaże bohaterom rzucić broń. W razie potrzeby możesz użyć charakterystyk jeźdzców.

Atak był tragiczną pomyłką- - karczma była miejscem przerzutu broni dla czarnej rebelii. Oficerowie pojawili się przypadkiem i jeźdźcy zaatakowali bez rozkazu. Oddziałem napastników, członków regimentu specjalnego armii sprawiedliwej- Kłów, dowodzi Stephan Ferrado. Przesłucha on pokrótce wszystkich mieszkańców budynku. Następnie poprosi bohaterów graczy o modlitwę za zmarłych i wyznaczy żołnierzy do pochowania martwych. Po kilkunastu minutach po obietnicach kupców i służby, że nie pisną słowa, podchodzi do graczy i uprzejmie pyta, co robią w tych okolicach. Jeśli gracze przyznają się do podróżowania, to zapowie pomoc w dotarciu do siedziby Czarnego kapłana. Jeśli ukryją swoje zamiary i tak będą zmuszeni do podróży z nim: będą honorowymi zakładnikami. Pod przysięgą na Sigmara zabroni im uciekać.

Stephan Ferrado- weteran, były szampierz rodziny Scherne.

Ten postawny, lekko siwiejący mężczyzna to prawdziwy wojownik. Z szeroką szczeką, licznymi bliznami oraz wyjątkowo cichym głosem: efektem zmiażdżenia gardła przez maczugę podczas jednego z pojedynków. Jest precyzyjny oraz wymagający od swoich żołnierzy. Ci jednak bezgranicznie ufają mu, a wręcz wielbią. Dla bohaterów będzie miły i zawsze podczas postojów porozmawia z nimi o najnowszych wieściach z frontu.

Bohaterowie słyszeli o nim wiele historii. Podczas napadu ogrów wyzwał na pojedynek i zabił wodza bestii, co spowodowało, że plemię Ngasha przyrzekło nie napadać na ludzi. Pobił też w walce wręcz Klausa "Wilka" - potężnego kapłana Ulryka, co uratowało dobre imię wyznawców Sigmara. Po służbie u hrabiego był jednym z twórców milicji lokalnej powołanej przez Klemensa Wittelsbacha. Przyłączył się do powstania, gdzie odpowiada za akcje specjalne.

Regiment Kły

Główna część armii dowodzonej przez Czarnego Kapłana to prości mieszkańcy wsi i miasteczek. Niewielkie ilości jazdy tworzone są przez drobne rycerstwo. Jednak pomimo wysokich morali oraz zaciętości większość żołnierzy nie ma prawdziwego wyszkolenia. Do jednego z niewielu dobrze wyszkolonych oddziałów należą Kły.- Byli strażnicy dróg, weterani, rycerze. Podzieleni na wiele drużyn zajmują się zwiadem i dokonują niespodziewanych ataków na tyły wroga. Obecnie liczy około 60 osób i jest bezpośrednio pod rozkazami naczelnika.

Wieża Sprawiedliwości

W drodze

Podróż przez tereny wojny w karawanie jest powolna. Podobno cały czas niedaleko znajdują się większe i mniejsze oddziały wojsk hrabiego. Czasem jadą kłusem, niekiedy zatrzymują się na leśnych polanach oraz jarach pełnych komarów na całe nerwowe godziny. Po kilku dniach od drużyny odłączają się wozy i jeźdźcy rozluźniają się. Postacie wjeżdżają na teren panowania rebelii sprawiedliwych. Dzięki żołnierzom, z którymi spędzają czas, gracze mogą posłuchać najnowszych plotek z pól bitewnych oraz dowiedzieć się jaką historie oraz cele ma rebelia.

Poruszając się na terenach powstania widać jego wyraźne ślady - niemal odciśnięte w krajobrazie. Na drzewach pełno jest dobrze ubranych wisielców, po traktach i drogach przemieszczają się chłopi z cepami i nadzwyczaj hardym spojrzeniem. Postacie widzieć będą też spalone wsie i rezydencje letnie rycerstwa-, niektóre jeszcze dymiące. W miarę zbliżania się do Wieży Sprawiedliwości widać będzie zmniejszający się chaos. Na trakcie pełno jest wozów, na polanach widać ćwiczące grupy samoobrony. Wioski ozdobione na święto przesilenia wiosennego pełne są kwiatów. Okolice siedziby zakonu Kowadła pełne są ludzi- wojska, ciur obozowych i zwykłych chłopów. Wioski Flöha i Sayda oraz samotne farmy i młyny otaczane są palisadami i wałami ziemnymi. Kierujący pracami często są kapłani oraz rycerze - co może przeczyć jedynie chłopskiemu charakterowi powstania.

Wieża Sprawiedliwości

Jest to nowa nazwa na budynek zakonu Kadar Ghragh Tar. Choć zbudowany jako siedziba zakonu Kowadła przypomina on bardziej warowny zamek. Zbudowany za czasów Magnusa Pobożnego był pierwszym ośrodkiem kolonizacji i urbanizacji Wzgórz Benigsen. Wybudowany na przecięciu wielu strumieni uregulowanych w rozległe stawy od południa i wschodu. W części południowej zamku zlokalizowano przedzamcze. Dojazd do zamku odbywa się przez Bramę Młyńską po grobli do północnego przedzamcza, gdzie umiejscowiony był młyn wodny. Dalej przejechać trzeba wzdłuż zachodniej strony zamku przez kilka bram do przedzamcza od strony południowej. Przedzamcze- teraz znacznie rozbudowane, od budowli właściwego oddzielone jest suchą fosą. Po przejechaniu mostu na wymienionej fosie można się dostać na dziedziniec zamkowy przez bramę usytuowaną w centralnej części skrzydła południowego.

Bryłę Wieży Sprawiedliwości zdobi wieża wysoka, w której mieszczą się pokoje diakona i dowódców wojskowych. To od niej nadano nazwę całemu zamkowi.- W jej wnętrzu podjęto decyzję rozpoczęcia powstania chłopskiego. W pomieszczeniach parteru i na piętrze głównej bryły zamku znajdowały się: w skrzydle kuchnia, browar i piekarnia, magazyny żywnościowe, zbrojownia i sypialnie dla zakonników. Forteca posiada też rozległe piwnice, które służą jako magazyny żywności i tymczasowe koszary (wcześniej więzienie). Przedzamcze otoczone jest trzema skrzydłami budowli i zawiera magazyny oraz stajnie.- Również ono przypomina skrzyżowanie warsztatu oraz koszarów. Przy wjeździe oraz wejściu do wieży graczy zatrzyma, lecz po chwili przepuści straż sprawiedliwa - doborowe oddziały chłopskie.

Spotkanie astronoma

Najpierw gracze doprowadzeni zostaną przed oblicze jednego z komendantów, lecz ten skieruje ich do naczelnika kończącego właśnie zebranie. Klemens przywita ich serdecznie i przeprosi za niegodne kapłanów warunki podróży. O misji bohaterów wie mgliście od informatorów i szpiegów z Krugenheim, jednak nie wie nic o ostatnich krwawych walkach w stronnictwie. Powiadomiony o nich skrytykuje takie działania, lecz podkreśli, że obie strony niepotrzebnie doprowadzały do kłótni.

Gdy BG wyjawią mu cel i sens ich misji, poprosi o dokładne opisanie przepowiedni. Potwierdzi, że znaki na niebie i ziemi wskazują na powrót Rajmunda. Jak sam uważa jedynie *"zaczyna fundamenty wielkiej budowli"*- przemian społecznych, którym przewodzić będzie mistrz.

W tym miejscu możesz przekazać graczom dzieje rebelii jeśli wcześniej się nią nie interesowali . Jak sam stwierdzi do sporządzania klucza zabierze się w nocy jeśli tylko nie będzie chmur. Klucz bowiem jest położeniem na mapie określanym za pomocą mistycznych proporcji gwiazd, wschodów i zachodów słońca. Od razu wytłumaczy BG że jego sporządzenie zajmie co najmniej tydzień. Wtedy też poprosi graczy o pomoc w działaniach armii sprawiedliwych- bezpośrednio i prosto z mostu. Jak sam stwierdza w przepowiedni jest to wskazane, a działania BG z pewnością pomogą sprawie Sigmara. Oczywiście BG mogą protestować, jednak ich pozycje negocjacyjne są słabe-. Czarny kapłan może się zgodzić na brak bezpośredniego udziału kapłanów prowadzonych przez graczy w walkach przeciw hrabiemu.

Klemens August " Czarny Kapłan" Wittelsbach - naczelnik powstania, astronom

Urodził się w rodzinie chłopskiej. Podjął studia oraz służbę akolity w Altdorfie. Z racji wybitnej inteligencji połączonej z pobożnością, szybko awansował w karierze kapłańskiej. W wieku 30 lat został przewodniczącym komisji astronomicznej doradzającej samemu Wielkiemu Teognoście. Niestety uważał za niesprawiedliwość rozrzutny i hulaszczy tryb życia dostojników kościelnych i głośno protestował przeciw niemu. Został zesłany na prowincję. Dzięki prośbom znajomego - diakona Anzelma z Badden do Kadar Ghragh Tar- klasztoru we Wzgórzach Benigsen. Tam zapoznał się z naukami Rajmunda z Gór. Ze względu na talent organizacyjny zostaje szybko zarządcą okolicznych terenów należących do

kościoła Sigmara. Po śmierci diakona został jednocześnie przełożonym klasztoru, oraz astronomem wśród uczniów Rajmunda. Po wybuchu buntu przeciw daninom, zostaje naczelnikiem powstania. Sprawy wojskowe pozostawił jednak wojownikom, samemu zajmując się logistyką jak i dyplomacją.

Przydomek czarny kapłan Klemensa wziął się z zamiłowania do prostych, czarnych szat kapłańskich. Jest to wybitny umysł- potrafiący połączyć ortodoksyjną wiarę z talentem do porywania za sobą ludzi i umiejętności naukowe oraz organizacyjne. Wypowiada się barwnie, choć bez zbędnej gestykulacji. Do tego jest przekonany o słuszności tego co robi czyniąc z niego strasznego wroga i cennego sojusznika.

W armii ludu

Ta cześć przygody jest to szereg misji, jakie zleca Czarny Kapłan postaciom graczy. Ich ilość zależy przede wszystkim od zaangażowania graczy. Ponieważ gracze to doświadczeni wojownicy, a takich brakuje najbardziej, zostają dowodzącymi oddziałów specjalnych. Ponieważ gracze mają wybór jednostek oznacza to różne taktyki i metody ataku. Jako członkowie elitarnego regimentu Kły, postacie będą odpowiadały bezpośrednio przed Czarnym Kapłanem, chociaż ich praktycznym przełożonym będzie Stephanem Ferrado. Po spotkaniu z naczelnikiem, na którym ustalone zostaną zasady działania bohaterów gracz, przejmie ich Stephan. Oprowadzi ich po fortecy oraz pokaże z murów obozy stacjonujących jednostek. Zwróci też uwagę na służbę kapłanów: często dowodzących oddziałami oraz podnoszącymi morale modlitwami. Zauważalny jest wręcz fanatyzm religijny wśród wojska: popularne wśród piechoty szerokie tarcze ozdabiane są kometami, poranne msze pełne są ludzi. Docelowo gracze dowodzić mają dwiema dziesiątkami. Mają to być najlepsi ludzie z danych regimentów.- Do graczy należeć ma jednak wybranie żołnierzy. Dostępni są:

Lekka jazda: Bohaterowie biorą pod swoją komendę najlepszych jeźdźców w armii sprawiedliwości. Złożenie z drobnej szlachty. Oddział jest wyjątkowo bitny i znany z ryzykanctwa. Szarża na większy oddział piechoty? Żaden problem. Podejście pod ogniem z kusz? Kto ostatni ten bies. Jednocześnie znani są z problemów z dyscypliną.

Strzelcy: Zaprawieni w polowaniach i walce łucznicy. Aby dostać się do Kłów każdy z nich ze stu kroków musiał trafić w tarcze wielkości człowieka. Nie są tak sprawni w walce wręcz jak inne oddziały. Jednak po uzyskaniu osłoniętych pozycji są wyjątkowo skuteczni w obronie.

Piechota: Zbieranina twardych jak podeszwy żołnierzy byłej milicji lokalnej oraz najemników, którzy przystąpili do rebelii. Podobnie jak większość oddziałów wyposażeni są w broń drzewcową jednak stoją trochę lepiej z pancerzami. Wyjątkowo karni i gotowi do poświęceń.

Oczywiście zanim wszyscy żołnierze zbiorą się minie trochę czasu- głównie ze względu na przekonanie dowódców niechętnych do oddania najlepszych ludzi oraz przekazanie rozkazów do stacjonujących w okolicy pododdziałów. Do zadań graczy (za poparciem Mg) może należeć nazwanie oddziału, krótkie jego opisanie - imiona, specjalne zdolności szeregowych. Jeśli po podrozdziale "Polowanie na topielce" planujesz zakończyć sesję możesz "zlecić" postaciom opisanie oddziału pomiędzy sesjami. Jest to też moment w którym wyposażyć mogą się BG. W przedzamczu Wieży Sprawiedliwości działa duży targ a Czarny Kapłan na ich wyposażenie jest gotów poświęcić kilka setek złotych koron.

Polowanie na topielce

Przygotowania

W czasie formowania się oddziałów znajdzie się odpowiednia misja dla bohaterów graczy-. Jest nią sprawdzenie sprawy i eewentualne zzniszczenie nieumarłego jaki podobno nawiedza stawy. Pojawienie się tych istot oprócz utrudnienia w łowieniu ryb będących bardzo ważnym składnikiem dety mieszkańców Wieży Sprawiedliwości, jest to powszechnie odbierane jako "zły omen". Jest to jednocześnie misja zapoznająca bohaterów graczy z specyfiką sesji "wojennej". Będzie ona trwała w trakcie rekrutacji nowej jednostki, jaką chcą dowodzić gracze tak więc nie będzie ona w pełnym składzie: na jej czas gracze mają zapoznać się z dwójką dziesiętników.

Pierwszym z nich jest stary znajomy postaci- Pawelec (jeśli nie zginął podczas pierwszej części scenariusza), który na wieść o rebelii przybył z pólnocy. Drugim z nich jest Albrecht Insbruck. Będą oni towarzyszyć bohaterom w tej misji.

Albrecht Insbruck

Jest byłym dowódcą straży hrabiego. Żylasty, niewysoki mężczyzna koło pięćdziesiątki. Wyjątkowo przywiązany do wojskowego drygu. Z czystym mundurem oraz butami nawet podczas najgorszej pogody-

wymagać będzie tego również od swoich żołnierzy. Podczas rozmów z graczami będzie wypowiadał się w specyficzny sposób:

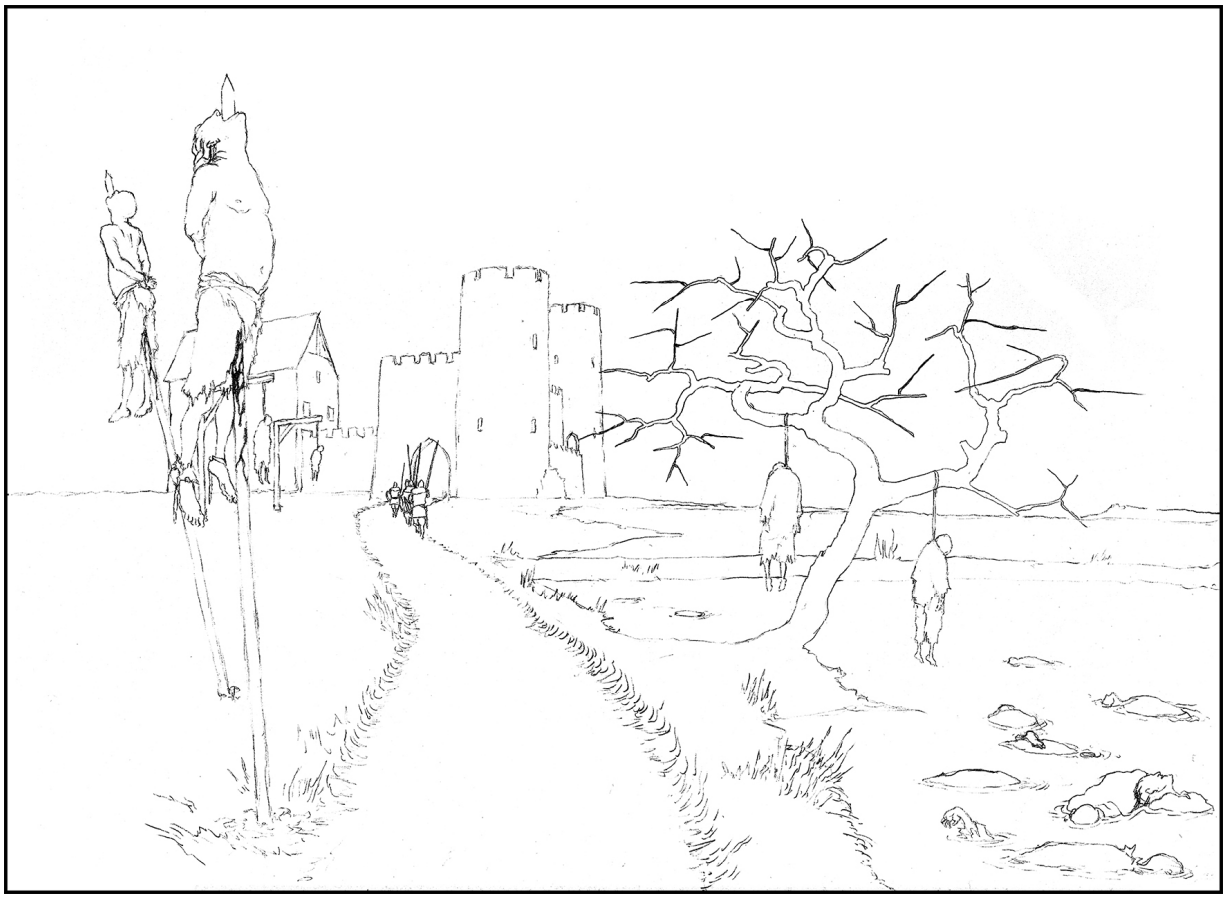
"Pytanie zrozumiałem, odpowiadam. W straży miejskiej Krugenheim służyłem przez trzy lata w stopniu sierżanta, następnie..."

Podczas walki nie wacha się i potrafi dobrze ocenić sytuacje. Widać, że w swojej karierze służył w wielu formacjach.

Stawy Trzech Sumów

Większość zdarzeń szeroko opisywanych w żołnierskich plotkach wydarzyło się w okolicach najbardziej wysuniętych na wschód części stawów- oddalonych od Wieży sprawiedliwości o prawie dwie godziny jazdy poprzez groble oraz zabudowania rybaków. Po drodze bohaterów graczy mija kilka wozów służący do transportu więźniów oraz trupów. Jeden z dziesiętników wyjaśni bohaterom graczy czym są Stawy Trzech Sumów:

Ta część stawów jest tymczasowym wiezieniem. Luksus zwykłych cel jest zarezerwowany dla żołnierz. Opócz tego miejscem kaźni oraz cmentarzem. Szubienice stające w pobliżu Wieży Sprawiedliwości mają jedynie funkcje umoralniające. Na stawach panowie dobrodzieje jest dopiero przemiał.



Bohaterowie graczy zostają zakwaterowani w byłym dworze obronnym- zwanym teraz Baszta Katowską. Tam też mają dowiedzieć się z pierwszej ręki o atakach od dowodzącego strażnikami więziennymi Yoriego Urigga. Zbliżanie się do Stawu Trzech Sumów można poznać po specyficznym zapachu- krwi oraz rozkładających się zwłok. Po stawie widać pływające niezliczone ilości martwych ryb oraz ludzkie zwłoki: część przestępstw karana jest utopieniem żywcem. Podczas zbliżania się do Baszty Katowskiej widać też że repertuar kar jest szeroki: widać szubienice, kilka pali z wbitymi nań ludźmi oraz stojące nad celem zbudowane z drewnianych pali. Sam budynek widać że przeszedł niedawno gwałtowny szturm: ściany są w w miejscach dziurawe oraz nadpalone, brama jest wyłamana a część dachu zapadnięta. Na dziedzińcu widać, że więźniowie nie odpoczywają pod rządami naczelnika: umocnienia są odbudowywane a nawet rozbudowywane. Na środku pracą kieruje krasnolud w skórzanym kaftanie. Na widok bohaterów przerwie wygrażanie pięściami i wyzywanie podkomendnych. Yorii powita bohaterów i rozkaże jednemu ze sług odprowadzić bohaterów do ich miejsc kwaterunku. Krasnolud poprosi bohaterów na rozmowę za godzinę.

Jak dowiedzą się później Yorii- zatrudniony w tartaku młody, zdolny krasnolud został jednym z pierwszych, którzy musieli wybierać pomiędzy śmiercią a rebelią. Wbrew typowej dla jego rasy niezłomności zdecydował się o zdradzeniu tymczasowego pana i służbie dla rebelii. Służący pokaże imnowe wynalazki krasnoluda stojące w przestronnej jadali: maszyny do szybkiego odcinania rąk oraz prymitywną lecz sprawną gilotynę.

Do ich kwater prowadzi Maks- chudy chłopaczek, były służący. Jest niezmiernie podekscytowany możliwością pracy dla rebelii. Po zabraniu koni i przekazaniu ich do stajni pokaże bohaterom kwatery. We wnętrzu dworku panuje totalny chaos-. Drewniana podłoga sprowadzana z Bretonni została porąbana na opał, obrazy przodków pocięte, kolorowe szyby z Nuln wybite. BG zostają umieszczeni w byłej sypialni gospodarza oraz w sypialni jego małżonki: na wielkich łożach widać jeszcze plamy z zaschniętej krwi. Maks opowie im też historie tego miejsca:

Pan Lamarh rządził surowo. Za łowienie w stawach odcinał kciuki, za odpoczynek podczas pracy baty. Zimą my głodowali a on kraby z Marienburga sobie sprowadzał. Gdy przyszli chłopy mówiąc że głowę musi dać zamknął wrota i kusze porozdawał. Myśmy gadali jak tu samemu wyżyć- chłopi nie popuszą nam. W końcu Helmut podszedł do pana Lamarh i nożem go w plecy dźgnął. Raz dwa się z resztą uporali. Najdłużej z panią było bo jej służka broniła- zakrwawiona uciekała i wyła że aż się niektórzy sądzili że to upiór po dworze się miota. Sam żem wypchnął panicza co mi wykręcał ręce i pluł na mnie. Jak otworzylim drzwi chłopi wpadli do środka i zaczęli rozwalać- nawet te obrazy piękne. Yorii ich powstrzymał i zakazał wchodzenia do środka. Jeden nie posłuchał to mu gębę rozkwasił młotem...

Po odłożeniu rzeczy, krótkim odpoczynku i rozkulbaczeniu koni bohaterów odwiedzi Yorii.

Zło w stawie

Podczas prostego obiadu zaprawianego winem z pańskich piwnic opowie on o najnowszej historii baszty i niepokojących wydarzeniach. Baszta Katowska była jedną z pierwszych instytucji powołanych przez naczelnika. Jeńcy, a potem skazani nie mogli się już po pierwszych dniach pomieścić w Wieży Sprawiedliwości. O atakach Yorii powie:

Na początku praca szła w byłym dworze szła gładko jednak trzy tygodnie temu na wierzch stawu zaczęły wypływać ryby. Potem w nocy zabici zostali więźniowie w jednym z dołów wieziennych. Wszyscy myśleli, że to kilku zbyt narwanych chamów ich zamordowało. Strażnik, który mówił, że widział że coś wychodzi z wody był pijany więc nikt nie wziął jego słów poważnie. Potem jednak ataki odbywały się częściej- ostatnio to coś stało się wyjątkowo łapczywe. Poprosiliśmy kapłana Martina aby odprawił egzorcyzm ale bestia go strasznie poharatała- leży w wieży. To coś mieszka w stawach- próbowaliśmy sieciami przeczesać dno ale jedyne co złapaliśmy to kilka wielkich gałęzi. Wychodzi w nocy. Swoich ofiar nie zjada, morduje jedynie miażdżąc w okrutny sposób. Jedyną osobą, która przeżyła spotkanie był kapłan.

Historia kpłana Martina- leżącego w jednej z komnat po okiem przestraszonych ostatnimi wydarzeniami służących:

"Modliłem się nad stawem aby Pan nasz Sigmar pomógł w zabiciu tego pomiotu chaosu. Słyszałem jak to nadchodzi jednak nie czułem żadnego zła, wręcz pewien blask dobra. Potem zobaczyłem bestie- zgarbioną, pokrytą szlamem. Wtedy mnie zaatakowała. Tylko dzięki opatrzności przeżyłem."

Po zapoznaniu się z informacjami BG mają kilka godzin do nastania nocy.

Zbezczeszczona kaplica

Istota, która prześladuje okolice jest duchem kiedyś należącym do dziedziny Taala. Z powodu zbezczeszczonej kaplicy oraz strasznych cierpień spowodowanych torturami i śmiercią postanowił ukarać mieszkańców. Przyjmując postać humanoida zbudowanego z szlamu, konarów oraz tkanki zabitych ludzi i ryb wynurza się, co noc ze stawów. Zabija miażdżąc ludzi i zostawiając ich resztki w miejscu śmierci. Zmiany można zauważyć też w okolicy:- drapieżniki zamiast najeść się ofiarą rozszarpują ją i wywlekają po okolicy, drzewa zaczynają gubić liście. Jest to wyraźny znak że Taal jest wściekły. Bohaterowie mogą sami odnaleźć zniszczoną kaplice lub któryś ze starszych służących może ich poprosić o pomoc samemu bojąc się gniewu fanatycznych Sigmarytów.

Kaplica poświęcona Taalowi znajdowała się za obrębem murów dworu- w chwili obecnej ciężko ją rozpoznać- tutaj broniło się kilku stajennych oraz pokojówek. Stary krzew zwany rogami Jelenia pokryty jest krwią i odchodami. Wokół w ziemię wsiąkła krew z ciał okrutnie zabitych i zgwałconych. Święta ziemia pokryta jest też śmieciami i butelkami- efekt zachłyśnięcia się nieosiągalnym dla prostych ludzi bogactwem. Pokazuje to że Krzew stracił swoją czerwoną barwę i pokrył kolcami. Aby przywrócić temu miejscu dawną funkcje trzeba je dokładnie oczyścić. To ciężka i trudna praca. W jej trakcie na bohaterów patrzą "żołnierze"-. Zaczepieni stwierdzą że są na służbie i nie mogą im pomóc. Jeśli bohaterowie brali udział w sprzątaniu pola bitwy jest to podwójnie trudn e- tamte sceny powrócą do nich. Niech gracze

rzucą test Op z modyfikatorem - -10. Nieudany oznacza, że bohaterowie nie wytrzymują.- Ciała wydają się patrzeć na nich czy poruszać się lekko podczas ich dotykania. Bohater, który najgorzej zdał rzut nie wytrzymuje i rzuca się na potencjalnych sprawców - jednego z patrzących "żołnierzy" z pięściami krzycząc *"Jesteście kurwa dumni?"*.

Wizyta chłopów

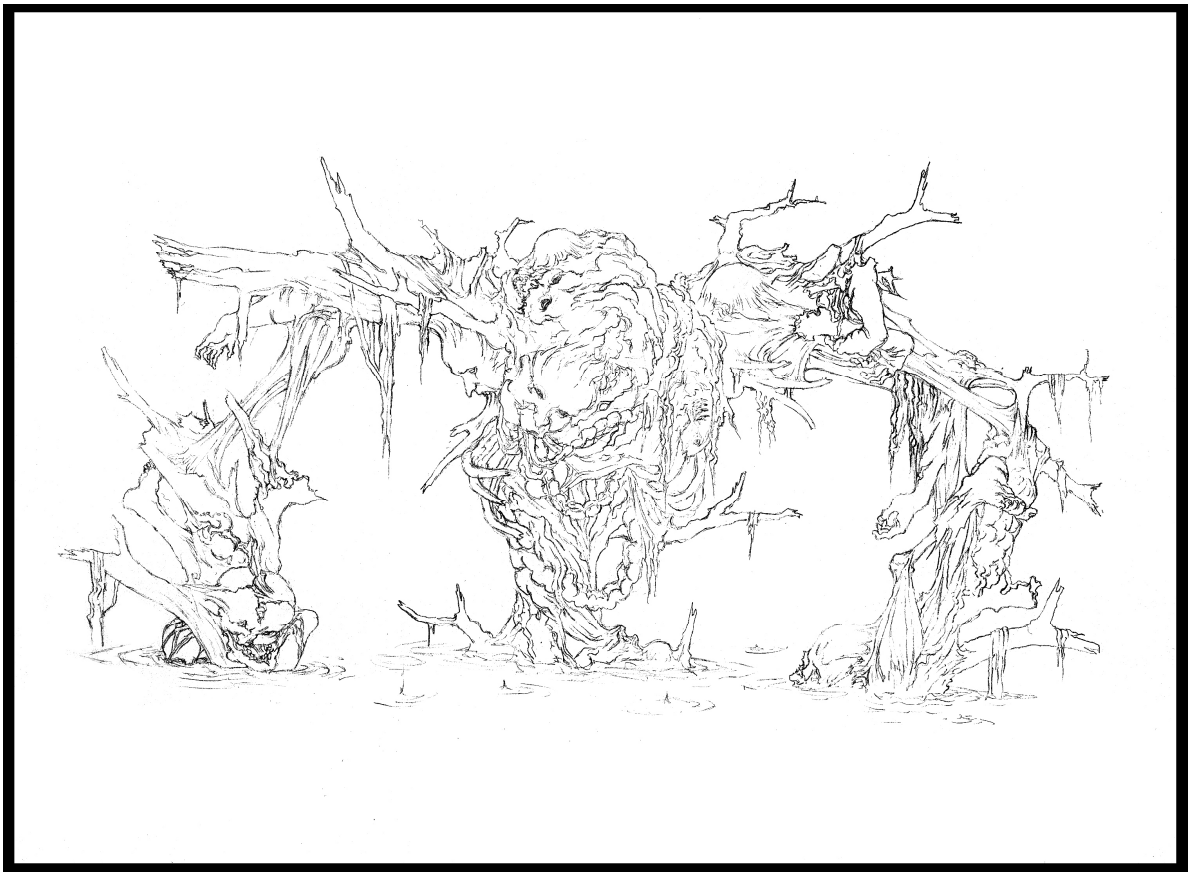
W trakcie poszukiwań do Baszty Katów nadchodzi tłum chłopów prowadzony przez starca. Mają ze sobą młodą dziewczynę ubraną w białą poszarpaną suknę - byłą pokojówkę. Starzec sądzi, że zna rozwiązanie problemu- potworem jest topielec. Oddanie mu panny na żonę ma go uspokoić. Tłum przywiązuje ją do jednego z pali. Strzec mówiący że ma sto lat zna wiele sposobów na topielca który zamieszkuje staw. W tym miejscu możesz podać kilka bardzo dziwnych przykładów działań jak wsadzenie pala nasmarowanego miodem do stawu, bicie o tafle wody kijami. Gdy postaciom nie uda się przekonać chłopów lub co gorsza sami zostaną przekonani pogląd o skuteczności "zaślubin" zostanie zweryfikowany. Dziewczyna nie mogąc uciec będzie jedną z pierwszych ofiar potwora.

Noc

Jeśli gracze nie wykażą inicjatywy zrobi to Yorii. Wokół stawu zapłoną ogniska oraz zaczną krążyć patrole. Bohaterom graczy krasnolud rozda też bomby zapalające własnej produkcji (oczywiście prosząc kapłanów o ich wcześniejsze błogosławienie). Widać jednak, że morale chłopów im ciemniej tym słabsze. A tymczasem staw jest wyjątkowo spokojny. Po kilku godzinach wyczekiwania wydaje się, że nic już nic się nie wydarzy. Tafla stawu jest wyjątkowo spokojna (opieprz jaki dostał od Yoriego jeden z chamów za rzucanie kamieni do może zasługiwać na odrębną scenkę), a ciepła noc zachęca do przyśnięcia na chwile. Nad brzegiem sennie przesuwają się patrole. Powoli bohaterowie spoglądają na gwiazdy, leniwię drapią po bokach psy myśliwskie, które wyszły z dworu. Świeża bryza przegania stały ostatnio zapach spalenizny.

Ingrid Jagger przypomina sobie pierwsze niepewne rzuty oszczepem w toń jeziora- ta tradycyjna metoda połowu stanowiła powód do dumy jej rodziny. Godziny spędzone po kolana w wodzie i wpatrywanie się w przezroczystą wodę. Ławice niewielkich rybek za którymi podążały okonie i szczupaki. Wywołujący radość ból w ramieniu nienawykłym do rzucania lekkim oszczepem. Jej bracia również stojący w wodzie po kolana. I radość z pierwszej trafionej ryby a potem krótka modlitwa do Pana natury, który pozwala nam polować w swoim ogrodzie. A w końcu specyficzny zapach ryby- odrażający

smród rozkładu, muł utrudniający ruchy i coś ruszającego się pod tonią. Na Sigmara dlaczego stoimy w stawie? Obudźcie się!



Rzucony przez ducha czar pryska. Ale dla kilku strażników jest już za późno- ich ciała stoją w głębokiej wodzie. Wszyscy w panice uciekają na brzeg. Za nimi wyłania się demon splugawionej natury. Okrutny błotno-rybny fetor jest niemal nie do zniesienia. Składaąca sie ze szlamu i odpadów z dna stawu istota wychodzi na brzeg. Jeśli BG uprzątnęli kaplicę uda się ona w tym kierunku nie walcząc aby rozpaść się pod krzewem. Jednak, jeśli gniew Pana Natury nie został zaspokojony postacie czeka ciężka walka. Istota posiada niesamowitą siłę oraz wytrzymałość. Niczym ślepiec przeczesuje powietrze rękami utkanymi z gałęzi i szlamu. Gdy ktoś zaplącze się w nie lub poślizgnie na ziemi śliskiej od szlamu przyciąga ofiarę do siebie i miażdży. Aby zabić trzeba ją niemal porąbać na kawałki. Chłopi mogą w razie potrzeby pomóc graczom. Zwycięstwo okupione zostanie to kilkoma trupami BN'ów oraz ranami bohaterów graczy (choć na nich nie będzie stosował miażdżenia).

Radość ludu

Gdy modlitwa za zmarłych zostanie zmówiona okaże się że oprócz wszystkich oddziałów lokalnej milicji na miejscu pojawią się też dziesiątki gapiów. Zapanuje atmosfera radości. Yorii pozwoli nie mającym straży na wypicie za zdrowie kapłanów. Tam gdzie padła bestia stworzone zostanie wielkie ognisko mające

zniszczyć resztkę złego. Młode dziewczęta niech złożą wianki z wiosennych kwiatów na skronie bohaterów. Swoim opisem powinieneś dać graczom do zrozumienia że emocję już opadły, że po wypiciu wyśmienitego wina pójdą spać i to koniec przygód na Stawach Trzech Sumów. Uśpij ich czujność. Nawet jeśli BG nie będą w nastroju do picia niech Yorii poprosi ich aby chwile zostali. Dla wielu mieszkańców z okolicy to pierwsze radosne chwile od dawna. Przy ognisku na prostym flecie przygrywana jest ludowa melodia. W piwnicach znalazła się mocna wódka krasnoludzka wywołująca bardzo szybkie zataczanie się chłopów. Kilka wyrostków pokazuje kijami niezwodne metody na wygranie pojedynku. Zluzowani żołnierze śmieją się z tych na służbie. Ktoś nawet rozważa czy nie dać piwa tym siedzącym w klatkach. W końcu zmęczeni bohaterowie pójdą na spoczynek. Idąc przez ciemne korytarze niech poczują złowrogi chłód a na schodach spostrzegą przez chwilę eteryczną sylwetkę zamordowanego dziedzica.

W nocy do pokojów BG załomocze zdyszany Yorii:

"Na bramy khazad! Szaleństwo w nich wstąpiło. Nachlani farmerzy z Derwall biją się z tymi z Gurwick za jakąś dawną krzywdę. Kilku chamów uzbrojonych dziewki zaczęło obłapywać i tumult się zrobił. Wszyscy dziesiętnicy zniknęli albo leżą pijani, nie ma kto porządku pilnować. Duch jakiś zły w nich wstąpił! Ratujcie zanim w ruch pójdą noże!"

W kilkanaście minut z radosnego tłumu poswatała sfora. BG zetkną się z nią już na parterze dworu. Kilka służek zapędzonych jest w kąt przez pijanych wojaków.

"Najpierw was zerżeniemy a potem wymordujemy jak tamte! Pamiętaż Łycha jak ta mała płakała? Ale najlepszą kurwę zostawimy. "

Bohaterowie graczy są zmęczeni, może też ranni. Niech w kalkulują w głowach czy tamci po prostu wrócą do szeregu po solidnym opieprzu czy też chwycą za ciężkie bojowe cepy. A może od razu strzelić jednemu w plecy dla przykładu? Podczas walk z chłopami można skorzystać z charakterystyki zbira ze strony 237. Niech potencjalne stracie będzie krótkie i brutalne. Podobnie jak to na zewnątrz- z kilkoma topornikami gotowymi zabić dziesiętnika, który przepił ich żołd. Gracze zbiorą w końcu kilku posłusznych żołnierzy i spacyfikują pijany tłum. W końcu padną zmęczeni. Rano okaże się, że większość więźniów została zatłuczona w klatkach. Yorii w wściekły będzie szukał winnych-- kilku powiesi. Z jego miny wnioskują, że on sam nie uniknie stryczka za strate cennych zakładników. Pożegna bohaterów szybko, lecz przyjaźnie. Na koniec dając jednemu z nich (zapewne Albrechtowi) przechowywane przez kilka pokoleń w jego rodzinie napierśnik Vulk Mazad.

W bezimiennej wsi

Konwój

Dzień zaczyna się jak zwykl e- od apelu. Oczywiście Albrecht Insbruck zarządzi podwaładnym porządny sprawdzian musztry oraz regulaminowego wyglądu. Niestety postacie graczy nie mają na miejscu zbyt dużej ilości czasu na przyglądanie się podwładnym. Pilnie wezwie ich do siebie regimentarz kłów

zlecając im nowe zadanie. W wieży jak zwykle panuje duże poruszenie- praca w sztabie wre pełną parą. Powita ich Stephan Ferrado i pogratuluje ostatnich czynów.

Ponieważ plotki o nadchodzących siłach elektorskich wydają się potwierdzać nasz wódz- wielebny Klemens August Wittelsbach poszukuje metod dyplomatycznych- uzyskania gwarancji stron o poszanowaniu praw stanu najniższego lub nawet włączenia terenów pod protekcje kościoła Sigmara. Zwłaszcza te drugie rozwiązanie może być na rękę elektorowi- zabezpieczając granice z Nordlandem i Middenlandem. Nie jest to rozwiązanie bez precedensu- cześć terenów przy granicy z Sylwanią znajduje się w lennie kościoła Sigmara. Oczywiście w takim przypadku niezbędne jest oficjalne wsparcie Wielkiego Teogonisty a co najmniej wskazane jednej ze stron konfliktu pomiędzy hrabiami. Wszystkie te ustalenia wymagają nieoficjalnych rozmów twarz w twarz, najlepiej na neutralnym gruncie.

Z racji licznych niebezpieczeństw większość rozmów dyplomatycznych musi być chroniona przez zaufanych ludzi Czarnego Kapłana. Dlatego też kolejnym zadaniem bohaterów jest, co wyjaśnia im swoim cichym głosem Stephan Ferrado jest towarzyszenie bratowi Martinowi Coldbergowi oraz jego skrybie. Ponieważ jest to misja tajna bohaterowie graczy nie mają pojęcia, z kim mają się spotkać i jedynie przybliżone miejsce spotkania. Maurycy Coldberg- kapłan

Dla bohaterów jest to okazja do rozmowy oraz utwierdzenia się na stanowisku wobec rebelii Czarnego Kapłana. Po drodze spotykają wiele oddziałów chłopskich- wiele z nich poznaje symbole Kłów.

Podróż może wyglądać różnie w zależności od tego w jaki sposób radzi sobie rebelia. Może to oznaczać przejazd po miejscach gdzie zapanował "nowy porządek" co oznacza mieszaninę wybuchów radości ludzi oraz śladów strasznego okrucieństwa. Jednak może to też oznaczać skrywanie się w lasach, gwałtowne potyczki z patrolami wojsk szlacheckich czy wałęsającymi się bandami dezerterów. Jest to też szansa na pokazanie bohaterom wad i zalet dowodzenia. Oto kilka sytuacji, jakie może sie zdarzyć podczas podróży:

a)Zagniecie czy dezercja: Jeden z żołnierzy zniknął o świcie- podobno poszedł się jedynie za potrzebą. Szybkie poszukiwania nie dają rezultatów. Dziesiętnicy nie są pewni czy była to dezercja czy też porwanie w celu "złapania języka". W okolicy spostrzeżony przez zwiadowców oddział 15 jeźdźców obozujący nad strumieniem.

b) Choroba: Dwóch żołnierzy zapadło na jakąś dziwną chorobę- gorączka, skręty kiszek. Czy zostawić ich w najbliższej wsi gdzie jeno stare kobiety ziół im zaparzą czy też nadkładać drogi do miasteczka. A może pozostawić w lesie?

Trybunał sprawiedliwości

W jednej z wielu mijanych wiosek-- Radhsaltz właśnie odbywa się “trybunał”. We wsi stacjonują liczne oddziały piechoty w tym dwa sławne Rzeźnicy Bauera oraz proce z Krugeheim. Z racji autorytety BG zostaną poproszeni o bycie sędziami w kilku sprawach. Dotychczasowy sędzia kapitan Helmut Bauer nie mógł

już wykonywać swoich obowiązków. Jak bohaterowie dowiadują się - zmęczył się sprawiedliwością oraz winem jabłkowym serwowanym przez chłopów i leży pod stołem.

Sąd jest to kilka ław i stołów wniesionych na błotnisty plac obok wioski. Ponieważ na drzewach zabrakło już miejsc do karania winnych. Wśród spraw jest:

- Oskarżenie Hermanna Jagger o czarowstwo, herezja, kradzież i lichwę. Jedyny świadek jego zbrodni zniknął co czyni podejrzanego jeszcze bardziej podejrzanym. (w razie winy śmierć przez powieszenie)

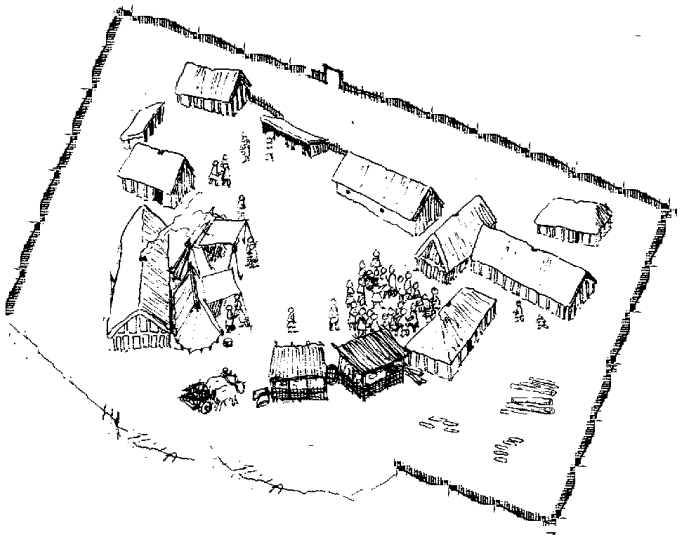
- Zdrada rebelii przez oddział dowodzony przez sierżanata Johanna Bezeredy: oddział spóźnił sie na bitwę. Do sądu należy ustalenie czy winny jest cały oddział czy jedynie sierżant.

- Zaśnięcie na służbie: procarze Klaus i Wolfgang. (Kara: baty i służba poza kolejnością)

Procesy trwają kilka godzin. W między czasie budzi się kapitan Bauer i "pomaga" postaciom mówiąc że każdy oskarżony powinien być powieszony. Jest to ostatni bezpieczny przystanek na trasie podróży i żołnierze korzystają z tego. BG muszą później interweniować z powdu bijatyki pomiędzy kłami a rzeźnikami. W całym tym zamieszaniu na kilka godzin gubi się też Maurycy . Jednak koniec końców wizyta w Radhsaltz kończy się jedynie kilkoma sińcami oraz obstrukcją u kilku żołnierzy. Dopiero w cześci V senariusza BG mogą sie dowiedziec że w wiosce kilka dni po ich odjezdzie wybuchała okrutna zaraza.

Zasadzka

Wieś mająca być miejscem spotkania jest dziwnie spokojna. Bohaterowie wjeżdżają o niej szarym rankiem. Z nieba zasnutego chmurami sączy się niewiele światła. Mieszkańcy niepewnie patrzą przez uchylone drzwi na jeźdźców brnących przez błotnisty plac. W powietrzu czuć, że jest coś nie tak. Podwładni BG mocniej chwytają za broń. Pobieżny rekonesans pozwala odkryć zamordowanych wysłanników w chacie sołtysa. Na ustach żołnierzy brzmi tylko: -*Zdrada!* Winni tego zajścia po chwili pojawią się wokół wsi- kilkoma sporymi oddziałami jazdy, co najmniej czterokrotnie liczniejszymi od chłopców dowodzonych przez BG. Wszyscy są dobrze uzbrojeni: lance, kusze, zbroje kolcze lub łuskowe. W każdym z oddziałów znajdzie się też kilku strzelców. Rozmieszczenie świadczy o odcięciu im ewentualnej drogi ucieczki. Zasadzka została zamknięta.



Mapka Wioski

Widać jednak, że wrogowi, kimkolwiek jest, nie zależy na śmierci Marina Coldberga- wtedy napadli by na nich na drodze. Wszystko zostało dokładnie zaaranżowane. Po chwili ze strony otaczających wioskę jeźdźców wyjedzie reprezentacja- kilku konnych z białą flagę. Wśród nich BG rozpoznają (jeśli żyje oczywiście) starego znajomego Otto von Schiracka. Emisariusze zatrzymają się na kilkanaście metrów przed bramą wioski. Będą rozmawiali z bohaterami krzycząc.

Poddajcie się. Wydajcie nam kapłana. Parol oficerski, że śmierć was nie spotka. Macie klepsydre czasu do namysłu.

Postacie graczy zapewne o poddaniu się nie będą chciały słyszeć. Niech gracze dostaną chwilę na przeanalizowanie sytuacji taktycznej. Daj im 15 minut (z zegarkiem w ręku)- niech przepytają wieśniaków, wyślą łuczników na dach lub wyślą emisariusza aby zyskać czas. Świetny efekt daje położenie przed graczami mapy. Niech podczas przygotowywania się do walki zaznaczają na niej ołówkiem pozycje łuczników, miejsca gdzie budują barykady itd. Oto kilka przydatnych informacji, które z szybkiego rekonesansu mogą uzyskać gracze:

--Palisada i brama: Gdyby wioska była w pełni gotowa do obrony sytuacja nie była by tragiczna jednak przeciwnik zadbał o utrudnienie obrony. Wrota są w sprytny sposób uszkodzone- nacięte belki zapewne spowodują rozłamanie się jej przy mocniejszym uderzeniu. W palisadzie rozebrane zostało trzy miejsca po przeciwnej stronie bramy: z łatwością przejadą przez nie dwa konie.

- **-Chłopi**: Gdy tylko postacie wydadzą rozkaz przepytania chłopów, żołnierze ruszą i za czas krótszy od wypowiedzenia "Sigmarze Królu" wrócą z przerażonymi chamami. W międzyczasie żołnierze już im przepowiedzieli trafienie na szubienice za zdradę więc kmiecie są gotowi do rozmów.

Jam sołtys Joachim. Nie zabijajta pany! Na Sigmara się klnę my nie zdrajcy! Dwa dni temu kilku do wioski zajechało- widać panowie wielcy. Złotych koron pięć dali co by w chatę jedną im zwolnić i nocować. Ja już

wtedy wiedział że ino problem z tego będzie. Ale żona błogosławiona jest więc żem pomyślał że ziemi więcej wydzierżawim. Rycerze w karczmie siedzieli i jeno gadali, spokojnie było. Ale wczoraj zajechali wojacy w wielkiej sile i bramy kazali otworzyć i czerwonym kurem straszyli. Nasi goście łachów chłopskich zabrali i w nie ubrawszy się schować się chcieli. Ale tamci rebajły ich spostrzegli i srodze zabili. Potem we wiosce siedzieli i przy palisadach coś robili. My w chałupach siedzieli jak wojacy przykazali. Rano się wynieśli do lasu a wtedy wy wjechaliście. Ratujcie pany rycerze!

Gdy gracze przemówią do nich pewnie i rozkazująco część chłopów może chwycić za widły i kosy wzmacniając siły oddziału Kłów. Pomimo zgłaszanej woli walki chłopi mają przerażenie na twarzach i bardzo łatwo mogą zostać rozbici.

-- Barykady: Po stajniach i chlewach walają się kłody, deski a nawet wóz drabiniasty. Jeśli gracze wpadną na to mogą spokojnie zacząc barykadować wioskę. Jeśli na to nie wpadną może któryś z żołnierzy zauważy że stawać w polu przeciw tylu to śmierć pewna. Dłuższe przeszukiwanie wioski spowoduje znalezienie innych przydatnych przedmiotów jak duże garnki (mogą być wypełnione wrzątkiem) czy zaostrzone pale które miały iść na wzmocnienie palisady.

-- Drogi ucieczki: Ucieczka wydaje się trudna nawet jeśli ich oddział to lekka jazda. Z każdej strony stoi około dwóch dziesiątek jazdy a w chwile pewnie na ich plecy wjedzie inny oddział. Jeśli jednak gracze zdadzą test dowodzenia można żołnierzy przekonać aby osłonili jedynie przebicie się na wolność Coldberga.

- Rozmowy: Oczywiście gracze mogą próbować negocjować z napastnikami: aby dowiedzieć się więcej o nich albo po prostu zyskać na czasie. Wysłani z białymi flagami emisariusze nie zostaną zaatakowani jednak nie dowiedzą się wiele.

Kto my? Rębajły okrutne. Nie będziemy po próżnicy gadać: oddajcie kapłana a wam pozwolimy odejść. A jak nie to was wszystkich na pal powbijamy a wioche spalimy.

Emisariusze jednak maja szansę bliżej podejść do jeźdźców co da im po udanym teście wypatrywania informację: Wojsko które ich otacza to najemnicy to Kislevscy najemnicy pod wodzą Yuriego Orlowa rozpoznać można to bo szablach wschodnich oraz nietypowych siodłach znanych w całej okolicy.

- -Zdrajca: Pierwszym pytaniem jakie powinni zadać sobie BG to skąd przeciwnik wiedział że znajdują się tutaj (nawet oni sami nie wiedzieli gdzie jadą). Przepytany Maurycy sam wydaje się zaskoczony- skoro druga strona leży martwa to nikt się dowiedzieć o zdrajcach nie powinien. W tej chwili nie powie graczom nic o misji mówiąc że dał słowo Sigmara. Wspomni też że w ostateczności trucizny dane mu przez naczelnika może wypić aby go nie wzięli żywcem.

Plan Maurycego Coldberga

Misja jaką miał mieć kapłan była prosta- przekazać znaczne środki w kamieniach szlachetnych emisariuszom Edwarda von Ramus aby ten poparł plan nadania przywilejów zakonnikom z Wieży

Sprawiedliwości. Jednak pokusa okazała się dla niego zbyt duża.- Podzielił się informacją o swojej misji z Otto von Schirackiem szpiegującym w tym czasie rebeliantów. Otto wraz z Maurycym wynajęli regiment najemników i obiecawszy sobie podział w zyskach. Oczywiście świadkowie zdrady powinni być zabici a obie strony być przekonane o ataku "drugiej strony". Maurycy oczywiście zdawał sobie sprawę z tego że swojemu wspólnikowi ufać nie może. Podczas obozowania w Radhsaltz wydał rozkaz kapitanowi z setką ludzi aby następnego dnia ruszyli do miejsca obrad. Obecnie liczy na starcie pomiędzy dwoma grupami podczas którego uda mu się uciec z wraz klejnotami. Niestety piechota chłopska pobłądziła w nocy i spóźnia się. Maurycy z biegiem czasu stanie się coraz bardziej nerwowy- co w zaistniałych okolicznosciach nie powinno dziwić.

Pierwszy szturm

Pomimo tego że żołnierze uwijają jak w ukropie przygotowania do obrony są bardzo prowizoryczne. A tymczasem jazda przeciwnika już ustawia się w szyk. Wszyscy patrzą na to w ciszy mieląc w ustach przekleństwo: *Dobrzy są psie syny- żaden koń przed szereg nie wychodzi, jak na paradzie.* Po chwili słychać dźwięk trąbki i dziki krzyk jazdy pędzącej na wioskę. "S*igamrze prowadź nasze strzały*" przed strzałem mówią cicho łucznicy. Pawelec i Albrecht Insbruck chodzą niespokojnie wydając rozkazy "*Ulryka na was patrzy, skurwysyny niech poczują jego gniew!".* Jazda atakuje z dwóch stron od bramy oraz dziur w palisadzie- w pełnym pędzie, w zwartym trójkącie najeżonym lancami. Kły w pierwszej chwili cofają się jednak po chwili można zauważyć że na miano elitarnych zasługują z całą pewnością. Do kontrataku powiedzieć ich Pawelec (zapewne razem z Detlefem oraz Albrechtem) pracując równo nadziakiem. *"Do mnie! Bij skurwieli!"*

Na placu pomiędzy chatami rozpocznie się krwawa walka. W niewielkiej przestrzeni konie zaczną się tłoczyć kopytami orając leżące wszędzie błoto. Strzelcy nie marnują czasu waląc głównie po koniach które zwaliwszy się na ziemie zostają stratowane w tym strasznym ścisku. Walka nie trwa dużo- oficerowie najemników krzyczący z począku *"Brać żywcem"* widać że zostali zaskoczeni przed mocny opór. Przebieg starcia zależy od inicjatywy graczy: rodzaju żołnierzy jakimi dowodzą oraz strategii jaką przyjmą. Po chwili Kislewczycy zawracają zostawiając martwych i rannych, lecz jest to odwrót- zorganizowany, w szyku. Jest to kwitowane gromkim *HURRA!.* Jednak z pewnością tnie jest to ostatnie słowo atakujących których starty są prawie niezauważalne.

Chwila wytchnienia

Po pierwszym ataku postacie graczy mają kilka godzin "wolnego". Tak długi czas wynika z renegocjacji umowy pomiędzy Orlowem a von Schirackiem- najemnik żąda wyższych udziałów. Dla obrońców nie jest to jednak czas na odpoczynek. Wróg może uderzyć w każdej chwili więc należy dobrze ustalić listę priorytetów. Co jakiś czas nad wioską unosi się dźwięk alarmu: Jeźdźcy co jakiś czas markują ataki.

Jeśli chcesz dać graczom więcej emocji możesz na początku odwrotu włączyć stoper: tak jakbyś odliczał czas do następnego ataku.

- **Fortyfikowanie:** Dalsza rozbudowa umocnień wydaje się priorytetem. W ruch pójdzie cały dostępny materiał a nawet jeśli będzie taka potrzeba można szybko rozebrać jakiś chlew.

-Pułapki: Kolejną metodą na osłabienie wroga jest przygotowanie pułapek. Oczywiście na wykopywanie wielkich wilczych dołów nie ma czasu. Jednak gary z wrzątkiem czy proste sidła ukryte w przejściach pomiędzy chatami mogą spowolnić wroga.

Udział chłopów: Wielką pomocą dla żołnierzy mógły by być wsparcie siłą roboczą jaką mogą zapewnić ludzie. Łącznie ludzi zdatnych do pracy jest około piętnastu.

- Przesłuchanie: Po pierwszym ataku rannych zostało co najmniej kilku Kislevitów. Pawelec weźmie ich na spytki a po pierwszych próbach oporu wspomoże się torturami. Z więźnia uda mu się wycisnąć kilka zeznań:

Wynajał nas błazen, choć przy groszu znaczym. Ruszyliśmy kilka dni temu. Wczoraj staneliśmy i poszedł rozkaz "spocznij" potem jednak ten krzykacz przyjechał i jakieś fortele gnuśne wymyślać zaczął. Was miało być jeno kilku i poddać się mieliście. Więcej nic nie wiem ja jeno dziesiątką dowodze. Dzielnie stawaliście. Takoż i my.Zlitujcie. Ja bojar a nie cham by mnie torturować jak zwierze. Panowie kapłani, grzechy mi odpuście i zetnijcie głowe- niech śmierć mam chociaż godną. Jak inaczej przed Uldrykiem stanę?

Wezwanie pomocy: Najbliższe oddziały stacjonują pewnie w Radhsaltz więc na ich odsiecz za bardzo nie można liczyć. Jednak szansa jest zawsze- może po okolicy jakieś wojsko się błąka. Pawelec może zaproponować graczom stworzenie dymnego ogniska. Może ono ściągnąć kogoś bo słup dymu widać będzie z daleka.

Wspólna modlitwa: BG jako kapłani mają potężną broń w polepszaniu zdolności bojowych żołnierzy- modlitwę. Dobra przemowa odwołująca się do odwagi Sigmara, Gniewu Ulryka potrafi wzmocnić żołnierzy oraz miejscowych.

Przygotowania do kolejnych starć możesz przerwać w dowolnym momencie atakiem- chociaż jeśli gracze dobrze się bawią obmyślając strategie obronną nie należy im za bardzo przerywać.

Drugi szturm

Kolejne natarcie jest przygotowane bardziej gruntownie. Spieszona jazda pcha przed sobą dwa wozy kryjąc się za nimi przed strzałami. Po chwili wypychają przed nie dzieci z wioski- żywe tarcze. Wywołuje to kaskadę przekleństw. "*Strzelajcie celnie w tych kurwich synów, panowie*" skwituje dziesiętnik Albrecht. Do ataku rusza też jazda- małymi oddziałami w pełnym pędzie próbuje rzucić na strzechy pochodnie lub specjalnymi hakami zaczepić o barykady. Wozy powoli toczą się do przodu a zza nich kislevici ostrzeliwują bramę kuszami oraz kilkoma sztukami broni palnej. Nad polem bitwy słychać przeraźliwy płacz i krzyki dzieci. Walka zaczyna się koncentrować w okolicy bramy. Za pomocą długich kawaleryjskich włóczni najemnicy starają się

odepchnąć obrońców od bramy. Po chiwili przed właściwą barykadą leży kilkanaście trupów. Tymczasem jedna z pochodni rzucona przez nadjeżdzające z wszystkich stron grupki jazdy. Chłopi rzucają się do gaszenia jednak widać że jest już za późno. Palący w płucach, powodujący łzawienie, gęsty czarny dym zasnuwa pole bitwy. Sytuacja pod bramą jest krytyczna- jeszcze chwila a wejście będzie opanowane przez wroga. Starcie trwa tam nieomal w ciemności- krytycznie ranny jest Albrecht: jego ręka jest niemal odcięta, Pawelcowi krew z rozcięcia na czole przez które widać czaszkę zalewa mu oczy. Prawie każdy z żołnierzy jest ranny. Wśród dźwięków obijania się metalu o metal narasta huk płomieni. Przeciwnik ustępuje. Radość zwycięstwa jest jednak krótka.

Do graczy podbiega osmalony chłop krzycząc przeraźliwie że ogień roznosi się po chatach. Któryś u z żołnierzy w totalnym amoku wybiega przez zniszczoną barykadę krzycząc że nie spłonie żywcem. Nie odbiegł stu metrów gdy jeden z Kislewskich jeźdźców pięknym rzutem włóczni nie kończy jego żywota. Ze starcie z człowiekiem zaczyna się walka z bezlitosnym żywiołem. Już trzy dachy są zajęte czerwonym kurem gdy pierwsza z chat wali się skutecznie podpalając palisade. Gdy sytuacja wydaje się beznadziejna modlitwy zostają wysłuchane. Z nieba spada deszcz. Łaska sigmara zmywa z twarzy sadzę oraz krew, chłodzi zgrzane od walki członki. Sytuacja jest jednak beznadziejna. Na polu jak na paradzie ustawiają się dziesiątki jazdy, a sił ledwie wystarcza aby miecz trzymać. Krótkie spojrzenie na Kły wskazuje że bitwa choć przegrana nie jest jeszcze skończona.

Tymczasem z szaleństwem w oczach na rozmowę na osobności prosi ich Coldberg. Jąkając się i płacząc wyjawi im swoją zdradę. Potem jakby w odruchu nadziei:

"Tego dużo jest, ułożyć się możemy. Nie musimy w tym syfie ginąć. Ja nie mogę tu umrzeć!"

Jakby na życzenie od oddziału najemników odrywa się kilku jeźdźców z białą flagą posłańców. Na ich widok Maurycy krzyczy "*Chwalmy Sigmara"*. Żołnierze jednak mają inne zdanie o ewentualnych rozmowach: *"Panie, w chatach się bronić jeszcze możemy. Jeszcze im krwi upuścimy. Kły się nie poddają!"* Wysłannicy krzyczą w tonie podobnym do ostatniego*: "Oddajcie Coldberga a głowy uchowacie. Nie mam sensu na daremno ginąć."*

Daj graczom kilka chwil do namysłu. Gdy ich postacie już będą godziły się ginąć albo hańbą okryć z lasów z krzykiem straszliwy wybiega piechota chłopska.W razie potrzeby mają charakterystyki Zbója ze strony 247 podręcznika. Jeden z żołnierzy rozpoznaje oddział: "*To Rzeźnicy Bauera, dopierdolą im zdrowo*". Widać jednak że Kislewici znają wojaczkę pierwszorzędnie. Ich oddział niemal w miejscu zawrócił i już rusza cwałem na spotkanie "Rzeźników". Chorągiew Orlowa wbiła się z impetem i już wydawało się, że piechota cofnie się ale donośne i rytmiczne *"Bić!"* nie przestało przebijać się nad zgiełk. Po chwili wydawało się że szarzą jazdy będzie ich ostatnią - w centrum zakotłowało się. Jednak i tym razem najemnicy pokazali umiejętności- zdołali się wyrwać i koło zataczają by uderzyć ponownie. Piechota zbiła się w kule niczym jeż ze stalowymi kolcami gizarm, glewii włóczni i berdyszów. Jazda nabrała prędkości i zaatakowała, lecz odbiła się od muru.

W tym czasie gracze jeśli udali się w kierunku sojuszników już powinni być na miejscu. Spocony, śmierdzący tłum, faluje niczym jeden organizm. Po kolejnym ataku jazda wycofuję sie zbyt wolno. Byli rzeźnicy, smolarze

i drwale odcinają drogę ucieczki chorążemu- reszta oddziału robi karkołomny nawrót na pomoc, ale jest już za późno. Chorągiew Kislewczyków- czarny niedźwiedź pada w błoto. Okrzyk radości wzbija się w powietrze. Postaciom miga w tłumie walczący kapitan Orlow- może on stanąć do epickiego pojedynku lub zostać ściągnięty na ziemie i zginąć od marnego ciosu w plecy.

Walka szybko przemienia się w masakrę. W świeżym błocie miażdżone ciosami ciężkich cepów bojowych są ludzie i konie. Części żołnierzy udaje się wyrwać- ci, którzy byli na koniach uciekli w las, kilku jednak pieszo wycofało się pod jedyną osłonę- wioskę. Tam otoczeni bronią się do ostatka (chyba, że gracze zainterweniują darując im życie). Bitwa w końcu przeradza się w rabunek- w armii chłopskiej brakuje pancerzy i dobrej broni. Wśród zamieszania BG znajdą na głowie u jednego z chłopów utytłany w błocie lecz wciąż charakterystyczny kapelusz z piórami. Jego nowy właściciel znalazł go leżącego wśród trupów - należy opowiedzieć to tak aby gracze nie mieli pewności co do śmierci szpiega.

Po zwycięstwie oficerowie zebrani w niespalonych chatach są na świętowanie przez Bauera- potężne chłopisko całe umazane we krwi wrogów. Jako najwyższy rangą oficer Bauer dowodzi całym przedstawieniem: dzielnych wojaków nagradza złotymi monetami a tchórzy każe chłostą. Dla BG jest to również pracowity okres: Franz stara się pomóc rannym, Ingrid spowiada umierających, Albert i Detlef doglądają koni lub dowodzą pościgiem. Jeśli do tej pory Maurycy nie zginął to stanie się w tej chwili (donieść o zdrajcy mogą gracze lub któryś z żołnierzy). Nabity na pal wyje razem z kilkoma oficerami. Prości żołnierze oddani są do dyspozycji BG- znak uznania dowódcy "Rzeźników". Dowódcy Kłów mają też prawo do łupów- doskonałych koni, pancerzy czy broni.

Jeśli BG zdecydują się oszczędzić najemników ci otrzymują propozycję nie do odrzucenia- przyłączenie się do powstania. Kilku z nich prosi o możliwość działania w oddziale graczy. W przypadku, gdy zgodzą się na to będą mieli pod swoją komendą doświadczonych, fanatycznie oddanych żołnierzy.

Niezbędny gambit

Gdy postacie wracają z oddanymi klejnotami czeka ich zawód. Jak wytłumaczy sam Witelsbach umieszczone w sakwach klejnoty to kamienie, choć spektakularne nie są warte dużo.

"Właściwe rozmowy odbywały się w gdzieś indziej. Przy okazji sprawdziliśmy brata Maurycego- jego serce było skażone. Wasze jest najczystszej próby! Przebaczcie mi bracia bowiem wątpiłem w was, teraz nie mam już obaw."

Przekazanie klucza

Po odbytej w armii chłopskiej służbie naczelnik zaprasza ich do swoich osobistych komnat. Umieszczone w głównej wieży stanowią jednocześnie sypialnie oraz obserwatorium astronomiczne. W pomieszczeniu panuje nieład- wszędzie leżą notatki, zwoje i pergaminy. Oczywiście na BG największe wrażenie robią teleskopy, lunety oraz tablice z oznaczeniami mistycznych symboli.

Astronom wskaże bohaterom zwoje z wypisanymi obliczaniami oraz oznaczone na mapie miejsce. Gwiazdy wskazują wyraźnie na to miejsce. Początkowo byłem pewny że jest to jedynie górska przełęcz.

Jednak patrząc na inne mapy są tam ruiny letniej rezydencji rodziny Scherne nazwanej Ightham Mote. Droga do niej jest trudna, lecz nie niemożliwa. Miejsce to zostało opuszczone podczas czasów niepokojów 20 lat temu. Pewnie już wiecie- książę elektor wkroczył na czele imperialnych oddziałów na Wzgórza Bengisen. Wydał edykt Arma Stitiumi (zawieszenia broni) i zapowiedział rozmowy pokojowe. Jeśli odnajdziecie Rajmunda niech weźmie w nich udział. Jego autorytet pomoże naszej sprawie. Bohaterowie graczy otrzymają od Czarnego Kapłana dokładne informację jak trafić do Ightham Mote. Otrzymają również niezbędny ekwipunek. Ich eskortą do "Daru Sigmara" ma być oddział jakim dowodzili podczas rebelii.

Karawana

Wraz z bohaterami wyruszy specjalna karawana- ma zaopatrzyć stanice "Dar Sigmara". Wyposażona jest w sześć wozów w tym jeden bojowy. Jako załoga jedzie grupa przemytników- bohaterów armii sprawiedliwości. To oni dostarczali zimą broń, żywność, pancerze. Oficjalnie była to eskadra kupiecka. Po ostatniej misji ze znacznym dobytkiem w złocie i klejnotach zostają odesłani na emeryturę. Pozostawiono im wolną rękę po "honorowej" misji. Pożegnanie bohaterów przypominać będzie święto. Na ich część wiwatować będą tłumy a dzieci biec za nimi przez dłuższy czas. Wszyscy podczas wyjazdu są optymistycznie nastawieni, co do podróży. Pogoda jest dobra, karawana dobrze chroniona a droga wiedzie przez mało niebezpieczne tereny.

Ogrody Rajmunda

Streszczenie

W czwartym rozdziale kampanii BG docierają do miejsca pobytu Rajmunda z Gór. Jest on ukryty w malowniczej dolinie w górach środkowych, w której przed wieloma laty rozpoczęto budowę letniej siedziby rodu Scherne - Ightham Mote. Nigdy nie dokończona, nie oznaczona na żadnych niemal mapach rezydencja jest miejscem uwięzienia Rajmunda a strzeże go potężny demon, którego bohaterowie będą musieli pokonać by uwolnić mistrza.

Ekonomia wojny

Pierwszy etap przeprawy w rejony górskie nie należy do najtrudniejszych. Postacie podróżują wraz z kolorową zbieraniną bohaterów wojennych - wzbogaceni na wojnie przemytnicy oraz żołnierze z jednostki dowodzonej przez BG są karną grupą profesjonalistów i weteranów. Rozmowy z nimi mogą dać wiele zabawy graczom, jeśli MG przyłoży się by barwnie sportretować żołnierskie charaktery. Oto kilka przykładów interakcji z przemytnikami i wojakami:

a) Rywalizacja to zawsze dobry sposob na umilenie sobie podróży. Boks czy zapasy (dla Detlefa i Alberta) albo pojedynek strzelców (Ingrid Jagger kontra łucznicy z oddziału lub dla posiadaczy broni na proch czarny - Franz, przemytnicy) mogą zarówno zapewnić rozrywkę, jak i pozwolic by kilka przedmiotów zmieniło posiadacza.

b) **Szachy** - Jeden z towarzyszy podróży - Robbur Fishe (Int 54, Ogd 44) okazuje się miłośnikiem gier strategicznych i zaprosza Franza z Nuln do szachownicy. Jak wiadomo gry strategiczne to dobra rozrywka zarówno dla wojskowych, jak i kapłanów. Rywalizacja też kusi. Na ten towarzyski pojedynek pewny siebie Fische stawia luksusowy zestaw szachowy "znaleziony" gdzieś podczas wojny, co postawi gracz, zależy od niego, jednak postawienie czegoś o wartości poniżej 100 zk może zostać odebrane jako niehonorowe i może popsuć relacje Franza ze współpodróżnikami (zdecyduje tesy przeciwstawny na Ogd).

c) Stracie: Niedobitki bandy rycerzy chaosu z którymi walczyli wcześniej mogą spróbować zaatakować obóz w środku nocy, licząc na efekt zaskoczenie - dla drużyn lubiących walkę.

d) Handel: Przemytnicy oczywiście mają na wozach sporo standardowego wyposażenia, a może znaleźć się tam jakiś niestandardowy przedmiot.

Dar Sigmara

Do Ightham Mote wiedzie częściowo zarośnięty, wąski trakt, na ktorym ledwie mieści się zaprzężony w konia wóz. W jego otoczeniu widać jeszcze ślady niedokończonej budowy- - stosy kamieni, fundamenty pod budynki karczm i strażnic wyzierające spod dwudziestoletniej roślinności. Ostatnia na szlaku jest wojskowa stanica- "Dar Sigmara". Dowódcą w niej jest charyzmatyczna kapitan Margien "Siekierka" Kleisen. Przyjmie ona bohaterów z wdzięcznością, zwłaszcza że wozy wypełnione są

potrzebnymi rzeczami. Margien powita bohaterów graczy w żołnierski sposób. Ławy i krzesła z oficerskiej i żołnierskich izb zostaną wyciągnięte na pobliską łąkę gdzie odbędzie się uczta na cześć BG. W jej trakcie dowodząca może opowiedzieć historie stanicy:

Jest prawie nowa, zbudowana w 2494 roku. Pierwotnie miały być to pierwszy etap budowy sieci strażnic, koszarów i innych umocnień zabezpieczających przed atakami sił Chaosu z wyższych partii gór. Rozwój tego regionu został zatrzymany przez rok pięciu klęsk. Zaniechano budowy kopalni miedzi, osady górnicze opustoszały a dwór, do którego zmierzacie, został porzucony. Ponieważ stanica miała być zalążkiem planowanego tu w przyszłości zamku zbudowali ją słynni inżynierowie z Nuln. Jest dogodna do obrony i długiego mieszkania. Jak sami zauważyliście izby są suche i ciepłe. Wyżej w górach nie znajdziecie już ani ludzi ani dogodnego noclegu a tylko ścierwo Chaosu. Być może po czasie wojennym kolonizacja okolicy ruszy na nowo?

Margien "Siekierka" Kleisen może podać im kilka innych informacji:

- Najdziwniejsze, że strażnicy, budowniczowie i służący nie powrócili z gór po 2495. Kilka oddziałów jazdy zwiedzało później tereny lecz nie odnaleźli ich. Według mnie albo niezauważeni przez warty wynieśli skarby z dworu i u uciekli gdzieś na koniec świata, albo założyli gdzieś wioskę w co wątpię.- Możliwe, że po prostu wymarli od mrozu lub wybyci przez gobliny.

- Dwór był umieszczony w dolinie którą otaczają skalne ściany stanowiąc naturalne mury. W dodatku w dolinie panował niezwykle korzystny klimat, nasz kapłan mówił, że planowany tam ogród miał mieścić kaplicę Vereny, a jego piękno i bogactwo opisywał słynny zielarz - Kurt Fiedler-.

- Zdarzało się kilka razy, że znajdowaliśmy listy z pieczęcią zakonną - czasem w stajni, czasem wciśnięte w szparę okiennicy, czasem w innych miejscach. Zawsze wysyłaliśmy je w dół razem ze zwykłą pocztą. Nie wiem skąd mogły pochodzić, ale pewnych rzeczy lepiej po prostu nie dociekać. -A kilka dni temu widzieliśmy jakąś bestie latającą- - tfu! - smok czy inne cholerstwo. Leciała na wschód, widzieliśmy jak krążyła nad przełęczą i wysokimi górami przez kilka godzin. Potem odleciała. Sigmarze chroń!

Felsbrockrenberg

Tuż przed osiągnięciem celu bohaterowie dotrą do Felsbrockrenberg- - opuszczonej i zdewastowanej wioski-, według mapy znajdującej się pół dnia drogi od Inghtam Mote. W ruinach znajdzie się miejsce odpowiednie aby schronić się przed wiosennym deszczem. Jeśli postacie wejdą do wioski, w mogą odnaleźć świeże ślady ludzkich gołych stóp, co powinno wzbudzić w nich niepokój. Poza tym w ruinach nie ma nic istotnego, ewidentnie zostały ograbione z wszelkich przydatnych przedmiotów.

Baszta Wytrwałości i Pokory

W miarę wchodzenia w górę traktu las przerzedza się a widok na okolice staje się naprawdę piękny- umiejscowienie - letniej rezydencji było nieprzypadkowe. BG dotrą w końcu do wyrżniętych w skale schodów,- znaku, że dotarli na miejsce. Po wejściu na przełęcz otwiera się widok na doliną i zabudowania, a raczej to co z nich zostało. Wejścia do doliny broni baszta z wieżą.

Architektura Baszty

Nazwa twierdzy została zaczerpnięta od jej najbardziej charakterystycznego elementu - okrągłej, czterokondynacyjnej baszty stanowiącej istotny element planowanych fortyfikacji. Do murów planowano dobudowanie masywnego barbakanu, oraz połączoną za pośrednictwem osłoniętego przejścia bramę. Oprócz głównej baszty, na murach miały zostać osadzone niewielkie wieże strażnicze, z których rozciągałby się widok na całą okalającą twierdzę dolinę. Po planowanej rozbudowie, wejście do doliny z ominięciem fortyfikacji byłoby niemożliwe a nawet w obecnym stanie baszta spełnia swoje zadanie dosyć dobrze - ominąć ją można było tylko ścieżkami wydeptanymi przez kozice lub przechodząc przez niedokończone fragmenty murów przypominające dziś bezładne nasypy ze skalnego tlucznia.

Wnętrze Baszty

Potężne bramy są otwarte i pomimo braku napraw i konserwacji a także wystawienia na wichury i mrozy przez 20 lat krasnoludzka robota wciąż robi ogromne wrażenie. Na solidnie okutych stalą wrotach wyryty są napisy w języku klasycznym: Wytrwałość i Pokora. Jest też runiczny podpis kuźni w Middenheim: Tagrak Khazad. Wnętrza strażnicy oraz pokoje oficerów są umeblowane i prawie kompletne. Można znaleźć tam doskonałe mundury piechoty górskiej (+10 do testów wytrzymałości podczas testów związanych z podróżowaniem) czy namioty, a nawet takie drobiazgi jak przybory do golenia. Brakuje broni, żywności i części wyposażenia jak- koce czy świece. Dziedziniec wewnętrzny, baszta jak i otaczające ją mury wydają się puste a nawet ogołocone. W niektórych miejscach widać ślady zwierząt oraz ludzi. Gracze natkną się też na dziwny symbol namalowany jakimś barwnikiem naturalnym na jednej ze ścian dziedzińca wyglądający jak okrąg przekreślony ukośną nierówną zagiętą kreską.

Dziennik Balina syn Glóina z Middenheim

Jeśli bohaterowie dokładnie przeszukają basztę odnajdą ukryty pod jednym z łóżek w komnatach oficerskich dziennik dowódcy. Jest to magiczny przedmiot - księga chroniona dosyć silnym urokiem przed wpływem żywiołów, czasu i mechanicznymi uszkodzeniami. Jest wykonana ze skóry bydlęcej wzmocnionej drewnem i stalą, zawiera pięćset siedemnaście kart pergaminowych (liczba ta jestważna dla krasonuldzkich obrzedów) w większości zapisanych przez Balina syn Glóina z Middenheim. Jest to starannie wykaligrafowane dzieło pisanie jęykiem wspólnym, ze zdobieniami o charakterze krasnoludzkim (ornamenty ze scen batalistycznych przeplatane wątkami rzemieślniczymi i górniczymi).Większośćinformacji dotyczy młodych lat Balina, jednak kilka ostatnich stron może zawierać przydatne informacje. Czego można dowiedzieć się z księgi:]

O autorze

Balin syn Glóina-, krasnolud urodzony w grodzie Ulryka, potomek słynnego generała. W młodości niespokojny duch imający się różnych zajęć, później zaczął robić karierę w krasnoludzkich oddziałach

najemnych. W Roku Pięciu Klęsk dowodził mieszanym regimentem najemnym Menegroth (po krasnoludzku Tysiąc Grot), chwilowo oddelegowanym do ochrony górskiej przełęczy i ludzi pracujących w dolinie.

O budowli

Kronika pobieżnie opisuje prace budowlane w Baszcie oraz tworzenie Ightham Mote. Baszta została wybudowana jako pierwsza- - chroniła dostępu do doliny i była niezbędna by chronić budowniczych dworu, ogrodników, przyszłych służących oraz zwierzęta: konie pociągowe, konie i psy do polowań, kilka krów mlecznych i inne. Wnętrza strażnicy są bardzo podobne do tych wprowadzonych w systemie obronnym miasta Middenheim-, jej budowniczymi były krasnoludy i ludzie z kuźni Tagrak Khazad. Baszta zamieszkana była przez elitarnych najemników -- ciężką piechotę górską opartą o doktrynę wojskową krasnoludów.

Życie w Baszcie:

Poza wykazem rozkazów i raportów odnotowani są też istotniejsi goście, wśród nich zadziwiająco wielu duchownych, kapłanów i kupców. Większość spotkań odbywała się w Baszcie Wytrwałości i Pokory - zdaniem krasnoluda dotyczyła podziału przyszłych zysków towarzyszących funkcjonowaniu rezydencji. Ostatnie spotkanie wyjątkowo odbyło się w w dolinie, choć budynki rezydencji nie były jeszcze ukończone. Wśród przybyszów było kilku mnichów niewymienionych z imienia oraz "Brat z Gór".

O Rajmundzie:

Rajmund przebywał w Baszcie dwa razy. Raz przez niemal pół roku na przełomie 2491/2 oficjalnym powodem było święcenie budynku. Wraz z nim przebywali tu hrabia i kilku pominiejszych szlachiców. Drugim razem w Roku Pięciu Klęsk odwiedził Basztę by zmienić konia w drodze w dolinę - jest to ostatni zapis w dzienniku.

Pierwsze spojrzenie na Ightham Mote

Cała dolina w wejściu, do której stoją, pokryta jest gęstą roślinnością. Nie przypomina ono górskiej szaty roślinnej raczej zdziczały oraz rozrośnięty ponad wszelką miarę ogród. Część krzewów oraz drzewek ozdobnych wydaje się znajomych, jednak cały wygląd doliny jest niepokojący. Umieszczony pośrodku główny budynek kompleksu dworku jest do pierwszego piętra zasłonięty przez florę a wygląd wyższych kondygnacji wskazuje, że budowla jest opuszczona: cześć dachu jest zapadnięta, okna wybite. Budynki służby oraz stajnie wydają się być zniszczone.

Ogród: Część Południowa

Eksplorowanie tej lokacji może zająć kilkanaście minut lub też być jedynie tłem do zdarzeń. W tą część ogrodu BG wchodzą najpierw. Z bliska ogród wygląda na jeszcze bardziej niesamowity niż z perspektywy wejścia do doliny. Krzewy, zboża i kwiaty ułożone są w grządki, pośród nich wyznaczone są ścieżki, lecz podczas wędrówki nimi się dziwną energię. Większość roślin jest znana w imperium jednak znajdzie się też kilka zupełnie egzotycznych, nieznanych nawet Franzowi. Po zgłębieniu się w ogród

bohaterowie gracze mogą czuć się dziwnie. Jest tu gorąco i panuje półmrok, po chwili krzewy oraz drzewa zasłaniają niebo prawie całkowicie sprawiając, że w środku BG czują się jak w labiryncie. Podczas wędrówki przez ogród można natknąć się na kilka specyficznych miejsc:

a) Ruiny altanki- - niemal zarośnięty drewniany budynek ozdobny wraz z kilkoma ławeczkami oraz miejscem na ognisko. Przypomina o pierwotnym przeznaczeniu tego miejsca.

b) Sadzawka -- cześć ogrodów przeznaczono na miejsca dumania. Fontanna dawno porośnięta trzciną i tatarakiem połączona z oczkiem wodnym niemal niewidocznym dziś sztucznym wodospadem jest teraz idealną wylęgarnią dla ropuch, żab i komarów. Drużyny bardzo żadne walki mogą w tym miejscu napotkać jakiegoś pomniejszego wodnego potwora.

c) Żywopłoty- - zdziczała wersja słynnych Bretońskich ogrodów. Staranie ułożone pasma żywopłotów rozrosły się i tworzą skomplikowany labirynt, w którym łatwo się zgubić.

d) Droga- - przez środek tej części ogrodów biegnie brukowana droga. Kilka razy skręca pomiędzy wejściem do doliny a dworem tak, ze nie można z niej zobaczyć budynku rezydencji. Jest to najjaśniejsza część ogrodu, schodząc w boczne ścieżki gracze zagłębiają się w lepkim półmroku.

Ogólne uwagi o ogrodzie

Wyjście

Pierwszą rzeczą jaką zauważą BG jest łatwość zagubienia się w ogrodzie. Bohaterowie nie mogą wyjść z ogrodu, ponieważ zaczynają krążyć w kółko. Wielokrotnie zakręcające ścieżki, brak odniesienia i przeszkody terenowe sprawiają wrażenie, jakby ogród sam zawracał próbujących go opuścić. O niemożności opuszczenia ogrodu wspomni nawet Rajmund z gór- sam wielokrotnie próbował.

Ataki zwierzyny

Poza dworem, na terenach splugawionych można spotkać kilka drapieżników. Można rzucić ich na graczy, gdy tempo gry zwalnia lub też wstawić jako element uatrakcyjniający rozgrywkę. Rodzaj niebezpieczeństwa zależy od regionu.

-**Zdziczałe konie**: Stado k6+2 sztuk zwykle przebywają w rejonie południowym ogrodu. Nie zaatakowane nie będą stanowić zagrożenia jednak jeśli BG będą agresywni mogą wpaść szał tratując wszystko na swej drodze. Przewodzi w im zmutowany rumak. Charakterystyka koni znajduję się na stronie 243 podręcznika głównego, rumak na stronie 244.

- Niedźwiedź: Wielk góra istota pokryta setką blizn i dziwnych narośli. Poluje na bagnach we wschodniej częśći ogrodu w ewentualnej walce można użyć statystyk zwykłego niedźwiedzia ze strony 244 podręcznika głównego obdarzonego k3 mutacjami.

- Psy: Wataha K6+3 kundli oraz k3 psów bojowych (strona 244 podręcznika głównego). Wędrują po całym terenie ogrodu. Nie zaatakują jeśli z postaciami jest Eryka.

Ogród nocą

Poza bezpiecznym Ightham Mote większość ogrodu jest bardzo niebezpieczna po ciemku. Grasują liczni drapieżcy a czasem nawet sam Hanake. Jeśli gracze się zdecydują warto opisać im efektowne rośliny oraz grzyby świecące w ciemności, oraz odgłosy natury (jak donośne głosy żab).

Ightham Mote

Z zewnątrz

Budynek główny otoczony jest kamiennym murem wystarczającym, aby ewentualni złodzieje nie mogli łatwo wejść na podwórze, lecz na pewno nie klasyczną strukturą obronną. Drogą którą BG najłatwiej dostaną się do wnętrza dworu biegnie przez zardzewiałą kutą bramę osadzoną w prostej murowanej stróżówce. Pomiędzy murem a budynkiem rośnie wysoka na na wzrost rosłego męża trawa utrudniająca poruszanie się. Od strony północnej wewnątrz murów znajduje się niewielki kurhan, widnieje przy nim tabliczka mówiaca, że grób ten należy do prawych ludzi. Z tyłu budynku założony jest niewielki ogródek z wałęsającymi się kilkoma kurami (ogródkiem opiekuje się Rajmund i z niego czerpie żywność).

Przy wejściu do właściwego budynku znajduje się prosta pułapka. Dwa niewielkie doły z umiejszczonymi na dole kolcami. Wpadnięcie do nich nie grozi graczom ostrożnym, lecz w nocy lub podczas biegu można się na nie złapać- Gracz który nie zda testu Zr gdy nie wie o istnieniu w takich warunkach wpada w nie. Kara to strata k6 punktów żywotności oraz -1 do szybkości na k6 dni. Pułapka choć sprawnie zamaskowana, wygląda na prymitywną oraz dosyć świeżą. Udany test Int wskaże nie jest to pułapka przeciw ludziom,- raczej na mniejszą zwierzynę.

Parter

Wyraźnie widać że budowla nie ma charakteru obronnego. Na parterze jest sporo dużych okien a ściany niewiele grubsze od tych w mieszczańskich kamienicach. Na elewacji frontowej umieszczony jest napis Prowadź Królu Sigmarze, powyżej znajdują się złote tarcze herbowe rodu Scherne podtrzymywane przez putta ozdobione napisem refulsit sol in clypeis („rozbłysnęło słońce na tarczach"), natomiast na attyce umieszczone są posągi Sigmara, Ulryka, Vereny, Morra i Solkana. Do środka wiodą wciąż sprawne drzwi,- zdobione lecz solidne. W budynku można znaleźć między innymi:

1. Sypialnia hrabiny oraz pokoje dziecięce

Puste pokoje pozbawione większości sprzętów. O charakterze tych pomieszczeń świadczą resztki mebli jak:- kołyska, łoże z baldachimem, lustro.

2. Pokój narad

Praktycznie wykończone i wyposażone pomieszczenie, centralne miejsce pokoju zajmuje wielki stół. Oprócz tego jest tu kilkanaście krzeseł i dodatkowe pulpity dla skrybów. Całość zachowała się w

dobrym stanie, w jednej z zachowanych szafek znajduję się tu kilka karafek z wodą, kałamarzy i innych delikatnych przedmiotów.

3. Łaźnie

Surowe pomieszczenia z wannami, potężnym kominkiem oraz prymitywnym systemem ołowianych rur mających ogrzewać w przyszłości ogrzewać tą lokację i doprowadzać do niej wodę. Okna są w nich wybite i w środku jest pełno liści i niewielkich gałęzi.

4. Komnaty hrabiowskie

Pomimo tego iż podobnie jak w całym dworze widać w tych pokojach ślady zniszczenie zębem czasu pokoje hrabiowskie- gabinet, sypialnia i garderoba są w dobrym stanie. Widać resztki dywanów, arrasów i wystawne meble. Nie jest to jeszcze pomieszczenie w pełni gotowe ale nadające się do przyjęcia rycerza który nie raz przez miesiące żył w bitewnych namiotach. Gracze mogli by wynieść z komnat kilkanaście wartych łącznie 200 zk przedmiotów-, choć na pewno część z nich jedynie na czarnym rynku.

5. Korytarz zachodni

Prowadzący do apartamentów rodziny hrabiego z zawieszonymi na ścianach resztkami trofeów myśliwskich (medalionami), wśród których znajdują się poroża jeleni i kozic. Niektóre z poroży mają namalowane na czaszkach monogramy poszczególnych członków rodziny hrabiego.

6.Pomieszczenia o nieznanym przeznaczeniu

Wiele pomieszczeń znajduje się w stanie surowym i ich potencjalnego przeznaczenia nie sposób ustalić.

7. Kuchnia

Typowa duża dworska kuchnia. Wyposażona w piec chlebowy, paleniska i inne sprzęty niezbędne w przygotowaniu posiłkow dla głodnych i licznych arystokratów, oprócz tego kilka stołów i ław dla żywiących się w tym miejscu budowniczych. Jest tu też sporo zastawy,- garnków, sztućców itd.

8. Pokoje służby i straży

Sieć pokojów dla personelu Inghtam mote. Skromnie wyposażone, częściowo ogołocone ze sprzętów. Wciąż można tu znaleźć kilkanaście przedmiotów użytkowych: mis, kubków, sztućców itd. W rogu stoi beczułka wybornego wina.

9. Kaplica

Większość dnia Rajmund spędza tutaj modląc się i czytając święte księgi. Tutaj zapewne zastaną go BG. Kaplica posadowiona na podstawie kwadratu, usytuowana została pomiędzy komnatami hrabiowskimi a korytarzem wschodnim. W słabo oświetlonym i dość ciasnym wnętrzu kaplicy umieszczono bogate zdobienia- potężną mozaikę przestawiającą Sigmara na królewskim tronie, pomniki założycieli zakonów: Srebrnego Młota, Kowadła, Pochodni oraz Oczyszczającego Płomienia. Umieszczony przy wschodniej ścianie prosty ołtarz otoczony jest symbolami Sigmara-, rzeźbą Gryfa wykonaną z marmuru oraz komety o dwóch ogonach. Za ołtarzem umieszczona jest pomniejsza relikwia - Młot Celestinus Invictus -- należący

onegdaj do bohaterskiego kapłana z czasów Magnusa Pobożnego. W pomieszczeniu jest kilka ław oraz kamienny pulpit pozwalający na czytanie i przechowanie świętych ksiąg: Deus Sigmar oraz Geistbuch.

10. Jadalnia

Podobnie jak większość pomieszczeń nie wykończona. Podłoga w jednym miejscu jest bardzo dziurawa- można zajrzeć przez otwory do magazynu win. Intensywne chodzenie po jadalni może skończyć się tragicznie. Jeśli w pomieszczeniu znajdują się więcej niż trzy osoby należy wykonać test zreczności. Nieudany oznacza upadek do magazynu win.

Piwnice

1. Magazyn win

Chłodne, ciemne pomieszczenia. W środku znajdzie się jedynie kilka pustych beczek, butelek oraz stojaki na trunki. Dokładne przeszukanie spowoduje znalezienie k6 butelek dobrych win.

2. Spiżarnia

Zajmuje większość piwnic. W środku zgromadzone są bardzo liczne dobra. Widać jednak że część towarów jest ewidentnie zabrana. Nie ma tutaj nawet śladów po żywności (zabranej przez mutanty). Bohaterowie graczy mogą znaleźć tu prawie wszystkie powszechne przedmioty.

3. Lochy

Dosyć skromne trzy cele dla potencjalnych złodziei czy krnąbrnej służby. Poza kajdanami mocowanymi do ścian oraz katowskim toporze wbitym w duży pieniek nie ma tutaj nic. Jeśli bohaterowie zajdą tutaj nocą mogą usłyszeć delikatne ochłodzenie oraz zobaczyć eteryczna postać przy pieńku: służący tutaj kat był przeklęty i czasem nawiedza to miejsce.

Piętro

1. Pokoje gościnne

Ślady wyposażenia posiada tylko cztery z nich. Drogie kołdry, poduszki a nawet łóżka i kanapy są w znacznej mierze zniszczone- przez wybite okna wpada deszcz oraz wiatr.

2. Biblioteka

Wysokie pomieszczenie będące połączeniem biblioteki oraz salonu. Pułki przeznaczone do trzymania setek ksiąg są puste. Nad wystawnym kominkiem umieszczone są poroża oraz broń ozdobna. Pod jedną ze ścian wciąż umieszczone są całe rusztowania- wiodą do niewielkich okien domontowanymi lustrami które miały oświetlać bibliotekę. Wchodząc poprzez rusztowania można się dostać na dach.

3.Sala Balowa

Najgorzej zachowane pomieszczenie. Cześć dachu zawaliła się tworząc rumowisko na napęczniałych i popękanych od wody resztkach parkietu.

4. Wieżyczka

Podobnie jak wiele modnych dworów także Ightam Mote posiadało wieżyczkę widokową. Prowadzą do niej spiralne schody. Na najwyższym piętrze znajduję się pomieszczenie widokowe z otacza li bohaterowie zwiedzą wieżyczkę mogą obejrzeć w pełni cały ogród. Jeśli posiadają lunetę to będą w stanie dostrzec nawet mieszkańców w wiosce czy ruch w bastionie. Na tarasie ma swoje gniazdo orzel- i jeśli nie będzie niepokojony nie zaatakuje bohaterów graczy.

5. Pokój Rajmunda

Najlepiej zachowanym wśród pokoi gościnnych jest ten o numerze 2. Zamieszkany jest przez Rajmunda który zgromadził tu kilka podstawowych sprzętów jak łóżko, pulpit do pisania czy mała kapliczkę. Jest tu też trochę praktycznych zebranych przez Rajmunda przedmiotów takich jak: pochodnie, lina, k6+2 sztuk broni ręcznej i strzeleckiej wraz z pociskami

Spotkanie w kaplicy

Modlitwa sprawiedliwego

Postacie graczy odnajdują Rajmunda z Gór w kaplicy. Kiedy wchodzą do pomieszczenia ten modli się. Zanim opiszesz postać Rajmunda warto poświęcić chwilę na wnętrza i atmosfery miejsca. Gracze ciężko pracowali na ten moment warto więc delikatnie zwolnić akcję. Podczas pierwszego spotkania warto się skupić na reakcjach poszczególnych graczy: wchodząc do kaplicy każde z nich zauważa coś innego. Franz z Nuln zauważa wspaniałe rzeźby, Detlef oraz Albert doceniają walory praktyczne młota, Ingrid zauważy że kaplica pomieściła by raczej niewielu wiernych. Po chwili usłyszą mówione wolno lecz zdecydowanie:

Sigmarze Królu
Za ziemie płodną Tobie dziękuje
Za matkę moją Tobie dziękuje
Za ojca mego Tobie dziękuj
Ty jesteś siłą i niezłomnością
Ty jesteś chlebem co karmi nas co dzień
Sigmarze Królu

W końcu dojrzą postać klęczącego w cieniu mężczyzny. Jest to leciwy starzec o rękach pobrużdżonych od cieżkiej pracy. Jego chuda sylwetka, podkreślona przez zniszczoną szatę kapłańską wskazuje że jest asceta który poświęcił swoje życie Sigmarowi. Znad potężnej siwej brody na postacie patrzą klarowne oczy. Jedno spojrzenie w nie pozwala zrozumieć że jest to Rajmund z Gór.

Historia Rajmunda z Gór

Bohaterowie graczy będą mieli do niego zapewne mnóstwo pytań. Rajmund po wieloletnim odosobnieniu jest nieco zdziwaczały, często urywa wątek, przeplata opowieść fragmentami modlitw i

wydobycie z niego całej historii powinno zająć graczom trochę czasu- możesz to skrócić w zarysie odpowidając historię Rajmunda a jej całość przekazując jako wpis w dzienniku.

Opowieść Rajmunda

Ach, moje drogie dzieci w Sigmarze. Bije od was młodość i czysta wiara, czuję, że Sigmar prowadzi was i obdarza swymi łaskami - nawet rzadką i szczególną łaską stygmatów. Czuję, że życie moje dobiega już kresu, ostatnie tylko zadanie pozostało mi do wykonania i będę mógł podążyć śladami Sigmara. Ostatnie pięćdziesiąt lat poświęciłem zmagając się z nacierającym zewsząd Chaosem, tocząc walkę na wszystkich frontach i każdą dostępną bronią. Poprzysiągłem to Sigmarowi, gdy jego ręka wyciągnęła mnie spod lodu jeziora Gruthar Ierre. Był tam, widziałem i czułem jego obecność po wielokroć wyraźniej niż was widzę tutaj. Wydobył mnie ze śmiertelnej toni i przytulił do swego gorejącego serca, przepędził śmiertelny chłód z mych członków. Padłem wtedy na twarz i ofiarowałem mu swoją służbę a on rzekł - Będziesz moją pochodnią i moim młotem, spalisz Chaos i zmiażdżysz spaczenie wszędzie, gdzie je znajdziesz, a nie spoczniesz póki nie zwolnię cię ze świętej powinności. Od tamtej pory każdy mój dzień poświęciłem wypełnianiu powierzonego mi zadania, najpierw przez lata na górskich przełęczach i w mroźnych dolinach tępiłem spaczenie ogniem i młotem, później zrozumiałem, że więcej mogę uczynić napełniając ludzkie serca wiarą i ludzkie głowy mądrością - a wszystko to są łaski Sigmara.

Zebrałem wokół siebie ludzi wielkiej mocy, a musicie wiedzieć, że każda potęga, nawet pochodząca od Sigmara, jest zarazem pokusą i każdy dzień stanowi próbę waszej wierności wobec Sigmara. Tak też było ze mną i z każdym z moich uczniów - Sigmar obdarzył nas łaskami mądrości, siły i posłuchu tak u ludzi prostych jak i u możnych. Nie wszyscy tej próbie podołali, wiem to teraz i wiedziałem dwadzieścia lat temu, gdy udawałem się do Ingham Motte by odkryć zdrajcę. Bo jeden z mych uczniów, czy to zżerany przez zawiść i żądzę władzy, czy też zwiedziony w inny sposób - porzucił prostą ścieżkę Sigmara i wstąpił na kręte trakty Chaosu. Przez pewien czas czułem jedynie nieokreślony niepokój i wmawiałem sobie, że to starość i słabość mają do mnie przystęp, ale w Roku Pięciu Klęsk zrozumiałem, że ktoś sabotuje moje wysiłki i wypacza ideę. Wszystkie przedsięwzięcia Bractwa obracały się przeciw nam a niespodziane okoliczności i niefortunne pomyłki czyniły z naszych dopracowanych planów pokraczne karykatury.

Rozpocząłem poszukiwania zdrajcy, podejrzliwość wobec wszystkich, nawet najbliższych, zmąciła mój osąd - w każdym słowie dopatrywałem się znamion ukrytych intencji i własnych celów. Na wiele sposobów próbowałem odkryć prawdziwego wroga, wiedząc, że jest blisko mnie i wie o wszystkich moich posunięciach. Powódź i zaraza zwiększyły zamieszanie w regionie, zaczęły do mnie docierać informacje o plugawych kultach podnoszących łby w odciętych od świata górskich wioskach, o krwawych ofiarach składanych idolom Chaosu. Czarę goryczy przelała śmierć starego hrabiego, człowieka dzielnego i o czystym sercu - a śmierć jego też była wynikiem zdrady. Wiadomość ode mnie, w której usilnie prosiłem go o odwołanie wizyty w ogarniętych morem wioskach, przekręcono celowo - wierząc, że przynaglam go do przybycia w tą okolicę hrabia wjechał ze swą świtą w samo serce zarazy. Jego ciało spalono, tak jak ciała pozostałych ofiar, w krypcie pod Katedrą w Krugenheim leżą tylko jego prochy.

Nie było czasu na żałobę, należało działać by postawić Chaosowi tamę i uchronić tą biedną krainę przed postępującym spaczeniem. Zaślepiony tą potrzebą i rozżalony po śmierci starego przyjaciela znów dałem sie wywieść w pole, już po raz ostatni. Moi szpiedzy szukający w szeregach Bractwa zdrajcy, dali mi znać o podejrzanych obrzędach odbywających się w niedokończonej rezydencji rodu Scherne. Udałem sie tam sam, biorąc ze sobą swój stary młot bojowy i księgę świętych tekstów, liczyłem, że znajdę tam zaprzańca i pokonam go w bezpośredniej walce, lecz Chaos woli podstęp i zasadzkę od uczciwego starcia. Gdy o zmroku przybyłem na miejsce, zastałem dolinę pustą, udałem się więc do kaplicy Sigmara pomodlić się o radę, w trakcie modłów usłyszałem dochodzące zzewnątrz hałasy. Kultyści przyzywali potężnego demona, co więcej mieli potężny artefakt Chaosu, plugawy Kieł Tzeentcha, dzięki czemu Hanake przybył na ich wezwanie od razu i bez krwawych ofiar potrzebnych zazwyczaj by skusić tego sługę Chaosu. Choć Hanake to potężny przeciwnik, stanąłem z nim do walki bez trwogi i byłbym wygrał to starcie, gdyby udało mi się rozgnieść młotem bluźnierczy Kieł - a młot mój gorzał mocą naszego Pana i siła jego przepełniała me członki. Niestety jeden z kultystów, ukryty pod czarną szatą, zabrał relikwię Spaczenia i uciekł z doliny. W pogoni za nim o mało nie padłem martwy, taka była moc demona, lecz jego uwagę odwrócił w ostatniej chwili oddział z baszty strzegącej wejścia do doliny. Dzielni ludzie i krasnoludy przyszli z odsieczą, gdy zorientowali się, że do doliny wkradł się pomiot Chaosu. Wielu z nich padło, reszta została odmieniona przez Hanake i zamieszkała w ogrodzie - na pół ludzcy, na pół obcy temu światu. Hanake jest przez nich czczony i tak jak on nie mają wstępu na teren dworu. Kilka z nich to wciąż w głębi duszy wyznawcy Sigmara- są jedynie zniewoleni przez złą moc. Po latach zgodzili się nawet dostarczyć listy do najbliższych zabudowań ludzi, choć pewn, że tylko część z nich dotarła do adresatów. Ja dowlokłem się do kaplicy, gdzie przez wiele dni leżałem nieprzytomny. Gdy wróciłem do siebie zrozumiałem, że jestem tu uwięziony, ponieważ sam nie byłem w stanie pokonać ani unieszkodliwić demona - odesłać go w domenę Chaosu można tylko poprzez zniszczenie Kła Tzchentcha. Zapieczętowany lub uwięziony demon nie przestaje być groźny, nawet pokonany poświęconą bronią i spalony przejdzie jedynie do sfery międzybytu i będzie oczekiwał swej szansy na powrót - używając Kła można go ponownie przyzwać do naszego świata.

Obawiam się, że jeden z moich uczniów i potajemny sługa Chaosu wciąż ma ten artefakt i użyje go w krytycznej chwili przeciwko ludzkości i wbrew Prawom Sigmara. Trzeba go odnaleźć i powstrzymać.

O tym, że udaję się do Inghtam Mote wiedziały cztery osoby, czterech moich najbardziej zaufanych uczniów. Martin, Szymon, Franz i Albreht - wszyscy oni są obecnie możnymi, wpływowymi osobami w Krugenheim. Tym bardziej przerażające jest, że jeden z nich skrycie wyznaje Chaos i knuje na zgubę mieszkańców Wzgórz Benigsen. Pierwszego dnia lata stanę przed nimi, w wierze, że Sigmar wskaże mi do tego czasu właściwą drogę i będę mógł wypełnić tę ostatnią misję - oczyścić Bractwo z Gór z herezjii i plugawstwa.

Hanake Cento Oculus

Swojego przeciwnika dobrze poznał Rajmund z Gór korzystając z księgi Compedium Maleficarum autorstwa bretońskiego kapłana Vereny Francesco Maria Guazzo. Informację dla graczy o jego historii oraz spekulacje na temat mocy MG może przedstawić w formie opowieści Rajmunda.

Historia

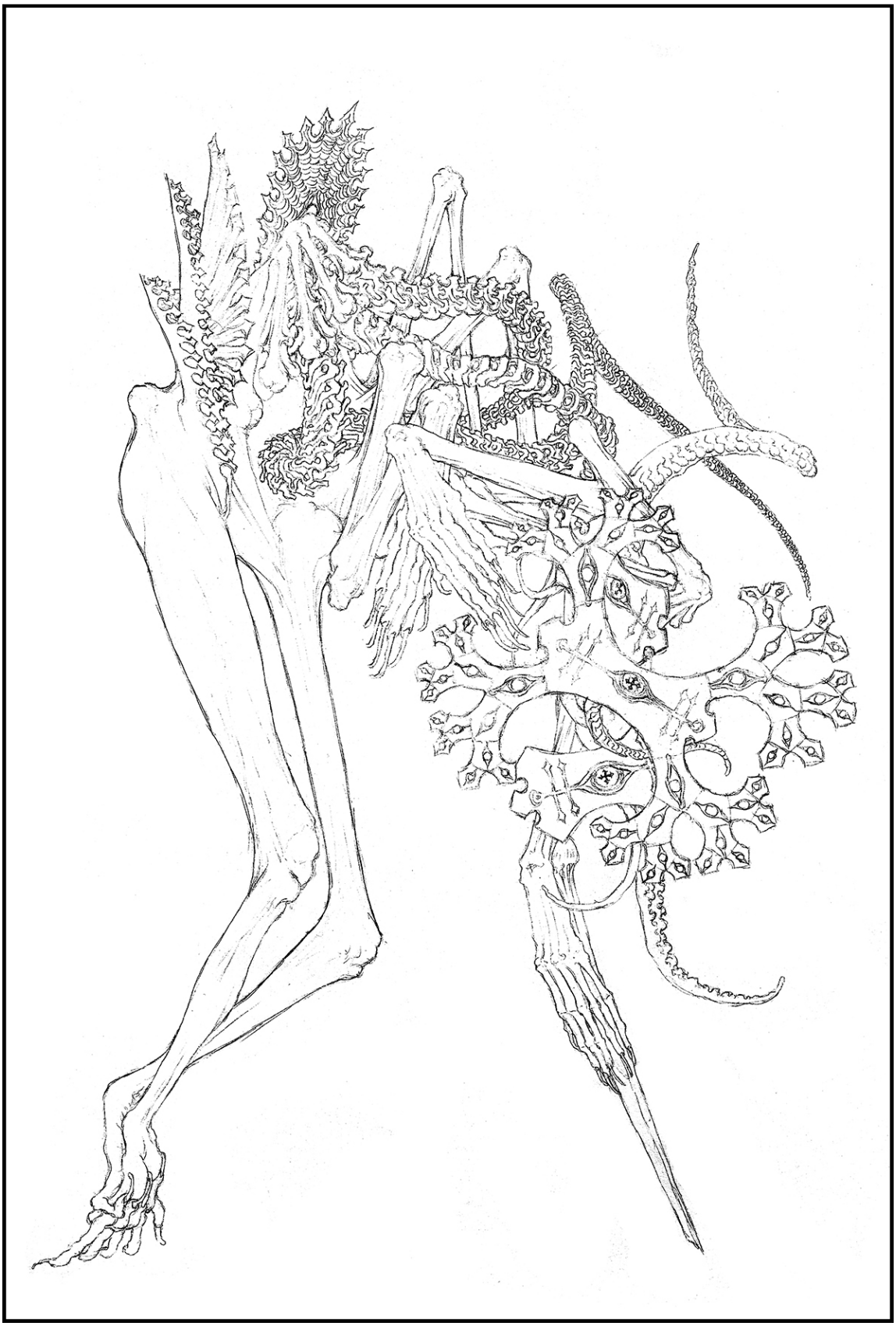
Hanake Cento Oculus to Demon będący sługą Tzeentcha- Pana Przemian. Jego istnienie po raz pierwszy opisano w czasie Wieku Trzech Cesarzy. Do jego najbardziej poważnych działań należy: niewytłumaczalna plaga bezecnych malunków na ścinach w Wolfeburgu opisanych przez Teogoniste Hansa z Ostdorfu a także epidemia mutacji w zachodnim Ostlandzie. Do tego wiele licznych innych ataków - skorumpowanie maga Metza Krzywonogiego czy uwiedzenia hrabianki Berty Lorrain w wyniku czego urodził się mutant etc.

Stan obecny

Demon w obecnej formie nie jest podatny na niestabilność, jednak nie może rzucać większości czarów -- jego największej broni. Związany jest na stałe z doliną- nie może jej opuścić, lecz zarazem jego aura bardzo mocno odcisnęła się na tym miejscu i naturalne żywioły doliny są w dużej mierze posłuszne demonowi.. Jedynie ciągłe modły Rajmunda sprawiają, że dwór nie został opanowany. Demon w swojej fizycznej postaci jest jak zwierze - mordercze i zarazem ciekawskie, wszędobylskie zwierze. Jeśli bohaterowie zbudują sobie kryjówki lub przechodzą przez ogrody nocą mogą zobaczyć Hanake (po zdaniu odpowiednio trudnych testów). Rajmund może opowiedzieć BG o jego zwyczajach i wyglądzie.

Wygląd

Gdy nadchodził z ciemnych części ogrodów na polane oświetloną bladym blaskiem nie nazwanych, w żadnych imperialnych księgach, plugawych roślin nasze obawy nie były tak wielki. Demony rysowane na kartach ksiąg świątynnych jednak nie są w stanie opisać całej potworności i bluźnierczości jaki niósł pomiot Tzeentcha. Już jego cień wydawał się tańczyć w jakimś upiornym tańcu lecz to ciało powodowało prawdziwe pomieszanie zmysłów. Unoszące się raz na dwóch raz na trzech nogach ciało wydawało się wychudłe. Zbudowane z macek, odnóży, kolczastych wypustek a nawet plugawej parodii naturalnych formacji skalnych czy kryształów, stale się poruszało. Obserwowany przed dłuższą chwilę wydawał się ciągle zmieniać. Jego sposób poruszania się nie przypominał chodu żadnej bestii w lasach i górach żyjącej.Szybki jak wilk zręcznie i nieporadnie zarazem poruszał się po polanie. Nieraz wydawał się płynąć nad ziemią niekiedy jakby niemal pełzł po ziem zmieniając kierunek ruchu. Sprawiało to wrażenie jakiegoś niezdecydowania czy też poddawania się impulsom charakteru, co jak tłumaczy Lulipold z Nuln typowe jest dzieciom i niewiastom-istotom bliskim chaosu. Co jakiś demoniczny byt stawał w miejscu i jakby węszył wydając piski od których ciemniało przed oczami.



Ogród: Część Zachodnia

Po zagłębieniu się w ogród słychać że BG nie są tu sami, hojnie rodzącą owoce dolinę zamieszkuje grupka zdegenerowanych mutantów z plemienia Ceseretach. Część zachodnia ogrodu była stosunkowo naturalna- stąd też dużo w niej potężnych drzew oraz granitowe skałki przebijające się przez korony. Podobnie jak w pozostałych częściach ogród prowadzą przez niego kręte ścieżki. Do najważniejszych lokacji oraz mieszkańców należą:

a) Dębowy sad- - pokryta wysokimi drzewami oraz skałkami część ogrodu, przypomina ona gęstą puszczę.

b) Owocowe drzewka- - niewielki sad wypełniony różnymi drzewkami owocowymi. Dziś rodzące się tutaj owoce są dorodne, soczyste i bardzo dziwne w smaku.

Plemię Ceseretach

Jest to zgorzkniałe, przesiąkające powoli zepsuciem i chaosem, zbiorowisko ludzi dotknięty mocą Tzeentcha. Okrutni, odmienieni fizycznie i psychicznie zamieszkują Wchodnią część Ogrodu. Bohaterowie mogą spotkać kilkuosobowe grupki polujące w całym ogrodzie lub pójść do wioski- (patrz Ogród: Część Wschódnia). Nie są to typowi mutanci jednak BG i Rajmund nie powinni zwracać się o nich inaczej jak o bestiach, istotach, mutantach (Ingrid i Albert znają ich nawet jako "mutaki") i różnych obiektach przekleństw. Ich udział może być tylko tłem-, na widok graczy po prostu będą uciekać, lub mogą być ważnym składnikiem fabuły.

Struktura

W chwili obecnej plemię liczy prawie czterdzieści osobników. Wśród tego dziesięć samic i tuzin młodych. Reszta to wojownicy. Mutacje jakimi obdarzyły ich demon są bardzo różnorodne i ciężko jest wskazać na jakiś wzór. Oto kilka głównych klas:

Ludzcy

Jest to kilka osób z niewidocznymi mutacjami lub ich brakiem. Potomkowie pozostałych w Baszcie. Znajdują się najniżej w hierarchii - bici, głodzeni i zastraszani przypominają maltretowane zwierzęta. W walce charakteryski typowych osobników z tej kasty są reprezentowane przez żebraka ze strony 247 podręcznika głównego.

Ważne osobniki: Schlomo - myśliwy

Dowódca straży która pozostała w warcie. Dołączył do porwanych, rozbrojony i spętany. Po jakimś czasie złamany został urokiem jednej z mutantek- szamanki. Dziś jest pierwszym myśliwym- poluje na dziwne stwory zamieszkujące las. BG mogą spotkać go w całym ogrodzie. Jest przyjaźnie nastawiony do BG i chętnie opowie im o plemieniu. Nie może jednak zdradzić go poprzez atak innych członków czy jakąś inną otwartą wrogość- chyba że postacie przetną jego wieź z szamkanką.

Wygląd i zachowanie: Poza dziwną bladością skóry ma ludzki wygląd. Wysoki, chudy meżczyzna o ciezkim do stwierdzenia wieku. Nie ma przy sobie dużo jedynie lekkie skórzane spodnie, worek z kilkoma drobiazgami jak hubka i krzesiwa. Uzbrojony jest w krótki miecz i długi łuk. Jest doskonałym myśliwym i strzelcem-- widać to w jego ruchach. Wypowiada się powoli i prostym jezykiem.

Mutanty

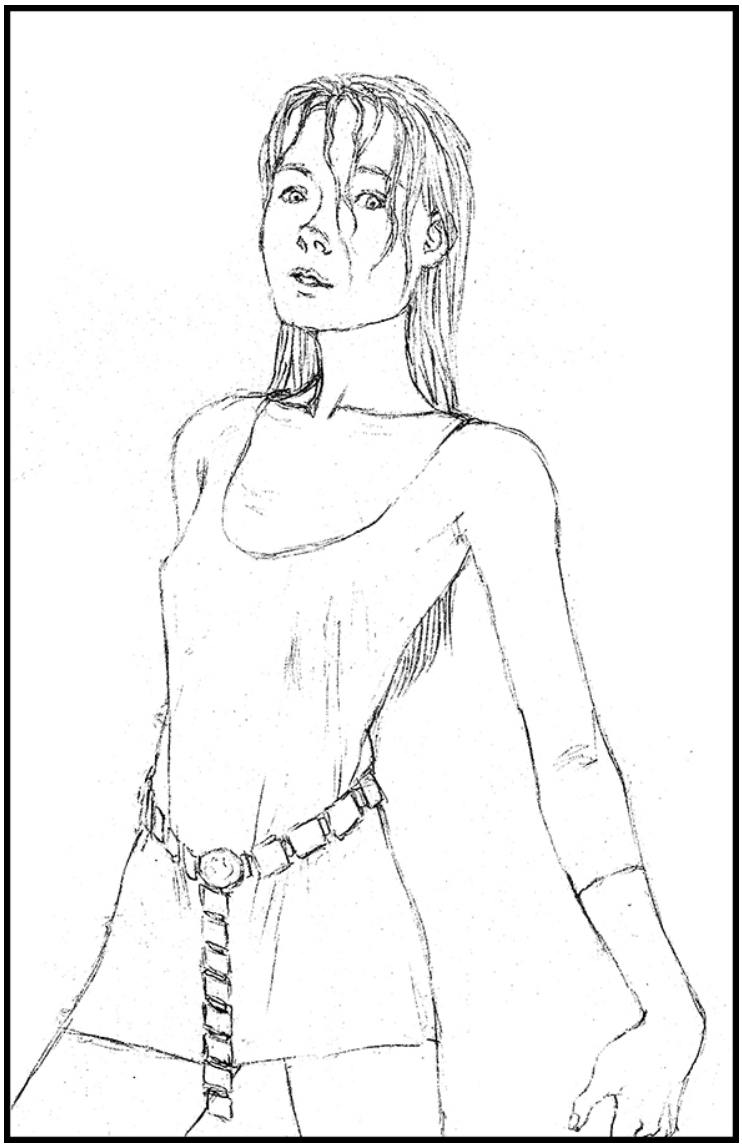
Jest ich najwięcej- około 30 osób. Wszyscy mają co najmniej dwie mutację. Wciąż przypominają ludzi lecz wyraźnie naznaczonych przez potęge Tzeentcha. Z nich wywodzi się szmanka i wódz. Przykładowe osobniki mają charakterystyki mutantów z podręcznika głównego.

Balin Krwawy Sierp

Niegdyś krasnoludzki wojownik i oficer. Teraz bezlitosny wódz. To dzięki jego odwadze żołnierze przetrwali lecz nawet wtedy ich los był straszny. Balin został zmutowany a jego serce napełniło się złem. Pozostał w nim jednak duma, odwaga oraz upór. W stosunku do graczy będzie wyniosły i podejrzliwy. Śmierć demona jest jemu również na rękę. Jednak jeśli tylko znajdzie sposób by oszukać bohaterów zrobi to.

Wygląd i zachowanie: Kamil musi narysować. Jest barczysty świetnie, wyposażony i uzbrojony. Otacza go kilku ochroniarzy Balin będzie mówił o sobie w trzeciej postaci co w połączeniu z patetycznością i wulgaryzmem tworzy dziwną mieszankę:

"Balin Krwawy Sierp zadowolony jest z waszej wszawej ludzkiej obecności tutaj. Jesteście gośćmi i Balin będzie was chronił...."



Eryka Mroczna Bahantka

Była kapłanka Vereny, pomimo tego że nie jest zmutowana w widoczny sposób stała się pierwszą wierną w kościele Hanake. Jest doradczynią i żoną Balina oraz kochanką wielu istot. Przewodzi rozmowom z Hanake i czerpie z tego korzyści. Dysponuje rozlicznymi mocami i na pewną będzie chciała poznać plany bohaterów.

Wygląd i zachowanie: sabt, Nie posiada rzadnych widocznych na pierwszy rzut oka mutacji, ale jej wysoka pozycja wśród plemienia świadczy, że demon odmienił ją w dużym stopniu. Eryka będzie początkowo miła dla BG, a nawet może próbować zaaranżować prywatne spotkanie z którymś z bohaterów,- na przykład pod pozorem wyjawienia ważnych informacji. Sam na sam jest zmienna, ponętna i niebezpieczna: dla zabawy może zrzucić winę za opętanie na Balina, zaatakować BG lub próbować uwieść. Będzie też próbować bronić Hanake gdy ten będzie zagrożony.

Wojownicy

Zmutowane krasnoludy wyposażone w topory, miecze i halabardy. W twierdzy przebywa ich 2K6, pozostałe znajdują się w innych częściach ogrodu polując. W przypadku walki można wykorzystać statystykę krasnoluda chaosu ze strony 92 Bestiariusza Starego Świata.

Potwory

Jedynie kilka najbardziej podatnych a zarazem opornych z pierwszej linii przetrwało podmuch spaczenia. Teraz ledwo przypominają humanoidów- pękate krępe stworzenia z dziesiątkami mutacji. Poza Plującym Pancerzem są bierne- jedynie stoją i patrzą na bohaterów.

Jakob Plujący Śmiercią Pancerz

Chorąży Jakob Schmitt. Podczas bitwy trzymał znaki oddziału. W wyniku ataku zespolił się ze swoim ciężkim pancerzem. Obecnie jest ochroniarzem Balina i prawie go nie odstępuje. Bezwzględnie jest mu oddany i przy tym wyjątkowo oddczłowieczony.

Wygląd i odgrywanie: Jest pokryty pancernymi płytami zrośniętymi ciałem plucie truj przypominającym pancerz żuka. W rękach dzierży przymocowaną na stałe maczugą. Jednak inną mocą jest plucie wrzącą cieczą. Gdy wydany mu zostanie rozkaz ataku jest skuteczny. Jego ukierunkowaną furie można zatrzymać tylko rozkazem spoczynku wydanym przez Balina. Zawsze milczy.

Historia plemienia

Pomimo zniekształcenia wciąż starają się nie służyć demonowi i przy pierwszym spotkaniu mutanty mogą próbować rozmawiać z BG. Ich Reikspiel jest łamany lecz można się od nich dowiedzieć kilku rzeczy. Oto kilka historii o plemieniu. Można się o nich dowiedzieć bezpośrednio u mutantów lub też za pomocą Rajmunda któremu zwierzyła się jedna z bestii:

Demon zakpił z nas okrutnie. Nie mógł pokonać w wlace ale zmienił i zmusił do służby. Wstrętne były nam siedziby ludzkie więc mieszkamy w ogrodzie. Jesteśmy jego dziećmi- żywimy się owocami i zwierzyną, mieszkamy w jego konarach. Nie chcemy walczyć, zapraszamy was do swojej wioski, bądźcie naszymi gośćmi.

Życie codzienne

Funkcjonowanie wspólnoty plemiennej jest bardzo związane z cyklem wydawania owoców przez ogród. Mutanci zbierają owoce i warzywa oraz intensywnie polują. W fortecy życie biegnie prawie zwyczajnie- mutanci znają i używają ognia oraz metalowych narzędzi. Życiem w plemieniu Ceseretech jest regulowane rozkazami Balina Krwawego Sierpa. Jego słowo jest prawem- twardym ale pozwalającym na sprawne funkcjonowanie społeczności.

Kościół Hanake

Większość mutantów wyznaje wiarę w "Boga Doliny". Od czasu do czasu składane mu są ofiary ze złapanych zwierząt oraz dokonywane dziwaczne rytuały pełne okaleczeń. Raz w tygodniu demon wkracza do twierdzy w fizycznej postaci. Przechadza się wtedy po pomieszczeniach w całkowitej ciszy. Niekiedy Hanake obdarza członków społeczności swoją mocą,- szczególnie Erykę Mroczną Bahantkę.

Chaty na skale

Najważniejsza lokacja we wschodniej cześci ogrodu to legowisko mutantów. Umieszczone jest w potężnych skałach tkwiących od eonów w tej dolinie. Pozostawiono je mających nadać ogrodowi dzikszego charakteru. W ich wnętrzu za pomocą technologii krasnoludzkiej wydrążona była jaskinia w której miała być altanka. Plemię poszerzyło znacznie jaskinie: zbudowało magazyny i kwatery mieszkane.

Widok od frontu

Na placyku przed głównym kompleksem stale widać kilka osobników pracujących w spokoju. Po udanym teście Spostrzegawczości można też dostrzec kilku skrytych w zaroślach strażników. Ewenetaulne podejście po ukryciu do wejścia jest trudne-, wymaga sukcesu w teście przeciwstawnym z wojownikiem będącym stróżem.

Komnaty mutantów

Jest to szereg pomieszczeń w których mieszkają członkowie plemienia. Większość z nich mieszka w holu głównym na prymitywnych legowiskach. Kilka komanat bocznych jest również używanych

grupowo. Oprócz tego swoje komanty mają wódz oraz szmanka. Panuje tutaj zawsze półmrok i zaduch niemytych ciał połączony z zapachem roślin i grzybów: rosnących i składowanych w komnatach.

Komnata ofiarna Hanake

Jedno z rozbudowanych przez mutanty pomieszczeń przekształono w pokój ofiarny. To tutaj Hanake pojawia się co tydzień aby rozpocząc całonocną wędrówkę po ogrodzie. W środku panuje jeszcze dziwniejszy zapach niż w reszcie kompleksu: mieszanina krwii oraz woni dziwnych roślin składanych jako ofiary.

Ogród: Część Północna

Jest to największa część ogrodu. Jedną częścią graniczy z dworem jednak większość jego powierzchni to tzw. ogród skalisty. Ta okolica w znacznej mierze przypomina naturalne górskie tereny. Jednak gdy się przyjrzeć z bliska można zauważyć korekcje dokonane przez budowniczych- górskie źródło jest sztucznie spiętrzane aby uzyskać efektowne wodospady, rośliny zgromadzone są blisko siebie i stoją tu rozpadające się ławki. Ta część ogrodu jest zdecydowanie najmniej przekształcona przez chaos. Spotkać tu można zwyczajne kozice górskie, ptaki a nawet dzikiego kota. Jedynym interesującym mieszkańcem tego regionu jest Liczyrzepa, duch gór z domeny Taala.

Kaplica Górska Taala

Jest to ostatni bastion sił natury w tej okolicy. Powietrze tu jest rześkie i czystę. Sama kaplica to stos kamienii zakończony czaszką okazałego jelenia górskiego- znaku poparcia od bogów dla budowy (został on upolowany przez hrabiego w miesjcu stania dworu). Również tutaj wejścia nie mają mutanty oraz demon. Liczyrzepa można spotkać siedzącego na którymś z okolicznych głazów.

Liczyrzepa

Większość czasu spędza w formie wichru przemierzającego skalne turnie. BG ukaże się jako humanoidalny stwór, przypominający nieco jelenia stojącego na tylnych nogach. Posiada rosochate rogi i diabelski ogon, koźle kopyta, w łapach trzyma wysoki, pionowo stojący kij. Jest to duch chcący zniszczenia Hanake lecz wątpiący w intencje ludzkie- dla niego wszyscy ludzie są podobni. Jeśli zostanie zaatakowany ucieknie w formie wiatru. Gdy jednak bohaterowie zbliżą się do niego bez oznak wrogości i okażą szacunek górom a najlepiej będa go prosić o pomoc. Gdy postacie zaatakują Liczyrzepę popełnią wielki błąd: do jego charakterystyk pasuje Driada z 85 strony Bestiariusza Starego Świata.

Zadania ducha gór

Poproszony o pomoc przedstawi dla graczy zadania wstępne mające ich sprawdzić. Jeśli przejdą choć jedno z nich zgodzi im się pomóc w walce z demonem. Jest to test mający sprawdzić ich stosunek do przyrody i samo w sobie jest podchwytliwe.

Pr*zyniesienie jaja żurawia*

Oto pierwsze zadanie. W części wschodniej ogrodu na bagnach widziałem przepięknego żurawie. Właśnie założyły gniazda. Przynieście mi jedno z jaj. Oczywiście przedostanie się na bagna i wyniesienie stamtąd jaj to pewne ryzyko. Patrz opis Ogród: Wschód

Ścięcie dębu

Czy macie dość sił aby sprostać naturze? Jeśli nie to jak chcecie walczyć z demonem. Niech jeden z was spróbuje ściąć do wieczora drzewo z dębowego sadu. Niech jego pień będzie gruby co najmniej jak moja ręka. Topór gracze mogą znaleźć gdzieś w zabudowaniach lub też lochu dworu. Zadanie te nie wydaje się aż takie skomplikowane- wymagające jedynie trochę siły i wytrzymałości. Dziesiątki potencjalnych drzew rośnie w niezbyt trudnych warunkach (nie licząc ewentualnych ataków zwierząt lub mutantów jeśli gracze ich wcześniej zantagonizowali).

Powodzenie: Oczywiście gracze mogą odmówić wykonania zadań. Wtedy też Liczrzepa potwierdzi że pomoże im w walce z demonem. Wręczy im kamienny gwizdek mający go przywołać podczas gdy będzie potrzebny podczas walki.

Niepowodzenie: Jeśli gracze wykonają choćby jedno z zadań (lub mocno starali się) duch pokiwa smutno głową i powie "Jesteście jak inni" po czym zniknie w formie wiatru.

Ogród: Część Wschodnia

Jest to najbardziej dziwna i niebezpieczna część ogrodu. Jest rzadko odwiedzana nawet przez mutanty (chyba że podczas polowań). Pokryta jest trudną do sklasyfikowania roślinnością-

niekiedy nawet święcą w ciemności. Flora jest tu niezwykle bujna i przechodząc przez nią trzeba się wręcz przedzierać. W jej wnętrzu porusza się wiele zwierząt. W nocy po całej dolinie rozchodzą się wycia dochodzące z części wschodniej. Kilka najważniejszych lokacji i mieszkańców:

Bagna

Zbiór oczek wodnych, stawów hodowlanych i strumieni które zmieniły się w bagnisko. Cały teren pokryty jest wysoką trzciną. Bagna zamieszkałe są przez wiele istot zarówno zwyczajnych jak i spaczonych. Brodzenie przez ten teren może skończyć się spotkaniem z gigantyczna pijawką, drapieżną amebą lub wielkimi pleśniami w ruinach magazynu łódek. Teren ten traktuje się jako trudny.

Spalone ruiny

Kilka budynków po których zostały jedynie mury oraz nadpalone wichrem magii fundamenty. Tutaj demon Hanake został przyzwany- na polanie za zabudowaniami. Wciąż widać wypalone lecz nie aktywne już symbole na ziemi po udanym teście Wiedzy Tajemnej lub Teologii można rozszyfrować część symboli- wskazują one na Tzennetcha oraz imię Hanake Cento Oculus. Panuje tutaj inna atmosfera niż reszcie ogrodu. Roślinność tu jest ograniczona i dziwnie skarlała. Ziemia pokryta jest szarym pyłem

wzbudzającym się w powietrze podczas poruszania się w tym miejscu. Obok budynków stoi wypalona konstrukcja z drewna. Są to resztki kurhanu zbudowanego z desek do budowy leżących jako duży stos.

Po tej lokacji lubi przemieszczać się Hanake w swej fizycznej formie. Nieraz całymi godzinami jakby węszył w tym rejonie.

Metoda na zło

Strategia

Zmierzenie się z tak potężnym przeciwnikiem nie może odbywać się z marszu. Przed taką próbą może ich dodatkowo przestrzec Rajmund z Gór. Według niego zniszczyć demoniczną bestie na za pomocą dwóch metod spętania a następnie fizycznego zabicia lub też poprzez zapieczętowania w przedmiocie. Metoda jaką tego dokonają jest zależna od ich postaci, podobnie jak wszelkie wybory dotyczące szczegółów jak miejsce czy czas starcia.

A. Spętanie i zabicie

Opisy

Najbardziej klasyczna metoda walki z demonem. Wymaga stworzenia magicznego kręgu do którego Hanake mógłby wejść. Spowodowało by to spętanie bestia i osłabienie besti. Następnie należy zabić bestie poświęconą bronią. Na koniec jej truchło poddać egzorcyzmowi oraz spaleniu na stosie. W jej przeprowadzeniu można wyróżnić kilka momentów krytycznych, każdy obrzęd wymaga uczestnictwa kilku ofiarników, dlatego Rajmund sam nie mógł unieszkodliwić sługi Chaosu i opuścić doliny.

Wyrysowanie okręgu

Przeprowadzenie poprawnie działającego potężnego kapłańskiego czaru rytuału jakim jest spętanie demona nie jest proste. Zapewne też będzie to jeden z ich pierwszych spotkań z magią kapłańską- nie mają więc doświadczenia. Jeśli BG dużo eksperymentowali z czarami podczas rozdziałów Kwestia Wyborów i W Czarnej Armii. Można ich postacie nagrodzić poczuciem że wiedzy na temat podstaw: co znacznie ułatwia naukę rytuału. Stworzenie wzoru opisanego w Compendium Maleficarum zajmuje kilka godzin. W zależności od wielkości można wyznaczyć trzy rodzaje:

Mały

Niewielki oktagram o średnicy 5 m najłatwiejszy w wyrysowaniu i utrzymaniu (+10 do testów spornych). Wymaga pracy dwóch osób. (Rajmund i jeden z BG). Tak jak każdy inny typ okręgu można wyrysować go na każdej powierzchni. Po stworzeniu może być wykorzystany przez tydzień. Jeśli do jego wnętrza wpadnie demon zostaje uwięziony. Mały oktagram nadaje się do tworzenia pułapek z niewielkich pomieszczeń lub ścieżek

Średni

Oktagram o średnicy 20 m i jest trudniejszy w utrzymaniu (-10 do testów spornych). Wymaga pracy dwóch osób. (Rajmund i jeden z BG). Po stworzeniu może być wykorzystany przez cztery. Jeśli do jego wnętrza wpadnie demon zostaje uwięziony. Średni oktagram nadaje się do tworzenia pułapek z dużych pomieszczeń, dróg oraz niewielkich polan, placów.

Duży

Oktagram o średnicy 50 m to trudny w wyrysowaniu i jeszcze trudniejszy w utrzymaniu (-30 do testów spornych). Wymaga pracy trzech osób. (Rajmund i dwóch BG). Po stworzeniu może być wykorzystany przez cztery. Jeśli do jego wnętrza wpadnie demon zostaje uwięziony. Średni oktagram nadaje się do tworzenia pułapek z całych lokacji.

Mechanika

Poprawne wyrysowanie wymaga odpowiednik składników (wszystkie ma schowane w kaplicy przez Rajmunda) oraz odpowiedniej ilości czasu i staranności. Po wykonaniu oktagramu MG w sposób tajny testuje za każda z postaci uczestniczącą w jego tworzeniu średnią z Int oraz SW. Nieudany oznacza trudnści ze spętaniem demona (patrz niżej) Gracze mogą wybór pomiędzy:

- **Szybkim rysowaniem**: Oktagram wykonany jest w 40 minut. Podczas testowania jakości oktagramu gracze otrzymują- modyfikator -0 do testów.

- **Uświęconą metodą rysowania:** Stworzenie kręgu trwa bardzo długo. Wszystko jest sprawdzane kilkukrotnie w związku z czym oktagram wykonywany jest przez cały dzień. Podczas tworzenia gracze otrzymują +10 do testów.

Odgrywanie tworzenia Oktagramu

O wyborze rodzaju oktagramu a tym bardziej miejsca jego tworzenia mogą zadecydować gracze. Rajmund oddaje im inicjatywę tłumacząc się coraz mniej zdrowym osądem. Zanim nastąpi właściwy rytuał BG przez wile godzin muszą się przygotowywać (i np. przed zapadnięciem mroku nie udaje się go wykonać tego dnia)- odmówić modlitwę, wyspowiadać się. Następnie tworzyć skomplikowany rysunek -z barwników, wosku, świec i błogosławionej pochodni. Jest to mozolna i delikatna praca.

Zwabienie demona

Magiczny zmysł zapewne ostrzeże demona w fizycznej postaci przed grożącą mu pułapką tak więc wyrysowanie kręgu na ścieżce nie spowoduje że demon w niego wejdzie. Jedną z metod jest rozwścieczenie demona aby ten zatracił się w fizycznej postaci i goniąc za którymś z BG wpadł do okręgu. Możliwe też jest wykorzystanie jakiejś przynęty (np. magicznego przedmiotu) lub też wyrysowania okręgu w wiosce mutantów- gdzie pojawi się na pewno. Warto z sugestiami poczekać -pomysłowość graczy może cie zaskoczyć. Jak bohaterom powie Rajmund:

"Demon pojawia się co kilka dni o zmierzchu. Wędruje przez dolinę całą noc. Nie interesowałem się jego wędrówkami jednak z pewnością częściej pojawiał się w niektórych miejscach. Już wcześniej wydawało mi się że najpierw pojawia się w Ogrodzie Wschodnim. Czasami wydaje się że to coś czegoś szuka, jakby węszyło."

Bohaterowie mogą próbować szpiegować demona w formie fizycznej np. z wieżyczki.
Oto kilka pomysłów na jakie mogą wpaść gracze, w razie z problemów z lokalizacją Rajmund może graczom podpowiedzieć jakąś:

Ruiny- w tym miejscu demon wydaje się spędzać dużo czasu. Wichry magii powodują że Hanake tutaj jest też nieostrożny i łatwo może wpaść do okręgu.

Komanata Ofiar Hanake- Jeśli bohaterowie będą rozmawiać w miejscu pobytu plemienia mutanów mogą się dowiedzieć że Hanake pojawia się w zawsze w tym miejcu (od wodza lub myśliwego). Stworzenie tu kręgu będzie wymagać sporej ilości nerwów: mutanty będą dziwnym wzrokiem patrzeć na ludzi tworzących magiczny symbol w ich domu.

Główne aleje- możliwe jest wyrysowanie okatagramów na głównych ścieżkach i sprowkowanie demona do wpadnięcia na niego: atakiem, magią itd.

Dwór- Postacie mogą spróbować zbudować okrąg przy granicy dworu. Demon często atakuje święte miejsce.

Odgrywanie wpadnięcia w krąg

Hanake będzie poruszał się na czterech łapach, w ciszy przemieszczając się przez ogród. Jest duży jak oceni Albert, prawie 300 funtów masy i trzy metry długości. Ingrid zauważy że porusza się jak zwierze. Franz zdąży zapamiętać jego kształt,- pojawi się w jego kronikach. Detlef poczuje wielką chęć zmierzenia się w walce z tą istotą. Demon może wpaść w okręg na wiele sposobów, jednak po wejściu do zaklętej przestrzeni zawsze będzie podobnie reagował- miotał się odbijając w szale od ścian. Po k3 rundach zatrzyma się i zacznie spoglądać na związujących go BG.

Utrzymanie kręgu

Pierwszym pytaniem jaki zadać muszą sobie zadać jest ile osób i kto ma podczas rytuału utrzymywać moc kręgu. Rajmund jak sam twierdzi potrzebuje pomocy co najmniej jednej osoby. Dwie spowodują że krąg będzie bardziej stabilny a trzy że jego utrzymanie nie będzie problemem. Jednak im większa liczba osób tym krąg stabilniejszy. W momencie wyrwania się demona na wolność zacznie się szalona gonitwa- bestia nie może opuścić swej cielesnej formy do rana. Zapewne będzie długo uciekać poprzez skażony przez chaos ogród. Możliwie jest też przerwanie zaklęcia- co skończy się jak uwolnienie demona (chyba że postacie mają jakiś sprytny plan).

Mechanika

Podczas każdej rundy gdy demon jest spętany w kręgu należy wykonać przeciwstawny test SW. Jako miarę trudności można zastosować bazowo "równy"test modyfikowany zgodnie z poniższą tablą:

Na plus dla ludzi	Na plus dla demona
Mały krąg	Duży krąg
Zaskoczenie	Szybko rysowany krąg
Nieudany atak mentalny	Udany atak mentalny
Pomoc Liczyrzepy	Jedna osoba za mało
Dodatkowy BG	Brak błogosławieństwa
Obecność relikwii	
Demon walczy wręcz	

Każda różnica w powoduje utrudnienie testu- o 10% dla strony której liczba czynników była mniejsza o ich różnice (np. 3 plusy dla ludzi i 1 dla demona oznaczają -20 do testów SW demona). Test te powtarzane są co rundę ze skutkiem:

Osłabienie- jeśli wszystkie biorące udział w spętaniu postacie wygrają swoje testy przeciwstawne, demon jest w następnej rundzie osłabiony co oznacza -20 do charakterystyk głównych.

Utrzymanie- jeśli test wygrany jest przez co najmniej jednego człowieka. Wtedy demon dalej jest spętany. Sytuacja jest patowa. Demon dalej może walczyć wręcz w granicach kręgu.

Wpłynięcie- Jeśli demon ale także wszystkie postacie nie zdadzą testu w trakcie spętania to demon wciąż jest spętany ale może wykonać ataki mentalne na pilnujących krąg- mocy Wejrzenia.

Wyrwanie- Jeśli demon wygra to test przeciwstawny ze wszystkimi BG oraz Rajmundem uwalnia się na wolność. Jest w fizycznej postaci i dalsza walka odbywa się na gruncie fizycznym z pełną charakterystyką demona.

Fizyczne zabicie istoty Chaosu

Pokonanie fizycznej formy bestii oznacza wejście do kręgu z rozświeczonym demonem i walkę z nim za pomocą magicznego lub błogosławionego przez Sigmara oręża. Możliwie bardziej niebezpieczne jest też starcie z uwolnionym demonem-. Nie jest to nawet mimo znacznego osłabienia demona łatwa sprawa. Na początku- zanim BG wejdą do kręgu Hanake może udawać umierającego lub chociaż osłabionego.

Jednak gdy tylko któryś z kapłanów przekroczy krąg sługa Tzeentcha rzuci się na niego. Demon może również walczyć wręcz gdy dojdzie do jego uwolnienia lub gdy to zaatakuje nieprzygotowanych BG (do czego raczej nie powinno dojśc).

Odgrywanie walki

W tym celu najlepiej relacjonować sytuacje wynikłą z walki wręcz. Demon jest dużo szybszy od człowieka szybki, silny i sprawny w zabijaniu. Potrafi wykonywać wielometrowe skoki pojawiając się za plecami przeciwników. Atakuje pazurami oraz podmuchem spaczenia który jest bardzo groźny oraz ciekawy w odgrywaniu: jego dostanie się do płuc wywołuje straszny ból i osłabienie. Do starcia fizycznego dążyć będzie Detlef Stygmatyk. Możesz skłonić gacza aby ten wręcz nalegał na te rozwiązanie. Jeśli dojdzie do takiej walki pozwól graczom ponieść jej konsekwencje. Niech rzucają kośćmi, dokładnie planują następną rundę, i optymalizują reakcje. Zabicie demona jest możliwe - lecz może kosztować PŻ, PP a nawet życie jednej z postaci. Weryfikuj działania mechaniki opisem-.

Spalenie ciała

Po zabiciu demona cały teren wydaje się budzić ze złego snu. Największe różnice odczują mutanci- najpierw zaczną wariować a potem uciekną z doliny. W pierwszym dniu po jego śmierci będa groźni i mogą utrudniać spalenie cielska demona.

Odgrywanie spalenia

Ostatnie modlitwy i zniszczenie ciała to w zasadzie formalność. Trwająca wiele godzin, wymagająca recytowania modlitw w strasznym smrodzie, pośrodku chaotycznego ogrodu? Jest też możliwa konieczność spalenia po ciemku- jedynie w świetle pochodni. Bowiem zostawić ciało tutaj jest niebezpiecznie. Ciało może też próbować odbić lud mutantów lub chociaż Eryka Mroczna Bahantka.

Opcjonalny: Srebrny łańcuch

Rajmund z Gór może być przepasany łańcuchem. Jest to magiczny artefakt pozwalający na związanie demona. Pozwala na próbę związania demona gdy jest spętany- decyduje przeciwstawny test Zr który można ponawiać co rundę. Związanego demona można utrzymać na łańcuchu tak jak trzymało by się wielkiego psa- wymaga to test krzepy który ponawia się co rundę. Wygrana oznacza że demon nie może się ruszać. Przegrany powoduje że demon może przebyć w czasie rundy kilkanaście metrów. Jest to dobre zabezpieczenie okręgu.

B.Zapieczętowanie bramy

Opis

Jest to metoda na zamkniecie drogi dla istoty chaosu wiodącej od naszego wymiaru poprzez zamknięcie demona w jakimś obiekcie. Rajmund z Gór próbował tej metody w przeszłości i może opowiedzieć o niej graczom:

Historia

Zapieczętowanie bramy to zarazem prosty i trudny czar. Opracowany został przez Johann Helstruma- pierwszego Wielkiego Teogonistę z pomocą arcymaga Radagasta Niebieskiego i nauczany od tego czasu wykorzystywany w nauczaniu Teogonistów oraz w Colegium Magii przez niektórych arcymagów. Jego celem jest zamknięcie demona w ludzkim świecie a następnie jego przeniesienie w przedmiot. Kapłani w tym celu proszą Sigmara o udzielenie im swojej łaski, magicy używają w tym celu wiatrów magii. Zamknięty w przedmiocie demon powinień stracić swoją moc i przestać być groźny. Tutaj jednak pokazuje się trudność. Im dokładniejsze jest zapieczętowanie bramy tym mniejszą mroczna moc ma później przedmiot. Drobne pomyłki w wykonywaniu czaru powodują że demon może uwolnić się- i wtedy działać z pełną mocą, co zwykle kończy żywot osoby wykonującej czar albo stworzyć mocne spaczenie przedmiotu. Staje się wtedy potężnym złym artefaktem, noszącego obdarzając wielką mocą. Demon zwykle powoduje opętanie właściciela przedmiotu i knuje aby się uwolnić. Nawet jeśli rytuał się powiedzie wciąż jest to obiekt spaczony i trzeba go dobrze pilnować.

Podobnie jednak jak w przypadku próby fizycznego zabicia demona pierwszym etapem jest jego spętanie oraz utrzymanie w kręgu do czasu zakończenia rytualu zapieczętowania bramy- patrz Spętanie i Zabicie. Wybór przedmiotu w którym zamknięty zostanie demon nie powinien być pozostawiony graczom. Pod uwagę trzeba wziąć kilka czynników: łatwość w przenoszeniu, wytrzymałość, symboliczne znaczenie. Do najpopularnieszych należą: pierścienie, broń, księgi. Gracze mogą jednak wymyślić coś oryginalnego jak zapieczętowanie w stygmatach Detlefa.

Mechanika

Zapieczetowanie trwa 6+k6 rund. W tym czasie demon może próbować się uwolnić ze spętania. Gdy raz rozpoczęty rytuał trwa do póki nie zginie każdy z jego oprawiających. Do rzucenia tego zaklęcia wymagane są co najmniej dwie osoby. Gracze mogą skrócić okres zapieczętowanie według następującej tabeli:

-1 Przedmiot uświęcony

-2 Przedmiot kruchy np. lustr

-3 Miejscem zapieczętowania jest osoba

-2 Dobrze dobrany przedmiot

+1 przedmiot trwały

+3 BG są rozproszeni

Odgrywanie zapieczętowania:

Gracze nie będą walczyć przy wyborze rytuału zapieczetowania bramy. Będzie to bardziej spokojne i ciche starcie. Demon będzie próbował ich rozproszyć, zniechęcić. Może wykorzystać moc wejrzenia w oczy. Z biegiem czasu demon zacznie być niecierpliwy. Zacznie grozić po klasycznemu i Reiklandzku. Uderzenie serca później zostanie wessany do przedmiotu. Nad polem walki zapanuje cisza.

Po zapieczętowaniu bramy

Zamknięty w przedmiocie demon jest wciąż niebezpieczny. To czy jego moc będzie się uaktywniać musisz zadecydować podczas przygody. Na pewno opętany przedmiot musi być chroniony- zdobyć go chcą kultyści, inne demony a nawet źli magowie. Posiadanie takiego przedmiotu to wstęp do kontynuowania scenariusza- BG mogą go przewozić do Wielkiego Teogonisty lub próbować zniszczyć samemu (co wymaga długich badań).

Opuszczenie doliny

Po śmierci Hanake

Jeśli bohaterowie graczy pokonają demona wygląd doliny zacznie się zmienić- część roślin oklapnie, część zdechnie itd. Oczywiście proces leczenia potrwa lata. Jeśli towarzyszył im Liczyrzepa zmieni się w potężną wichurę "sprzątającą" dolinę. W legowisku mutantów słychać krzyki i odgłosy walki, które po kilku godzinach zamilkną a postacie nie zobaczą pozostałych mutantów nigdy (uciekną w góry). Postacie bedą zapewne ranne. W takim razie Rajmund zaproponuje odpoczynek w Baszcie Wytrwałości lub kaplicy- tam leczenie będzie szybkie.

Aletrnatywne zakończenie: Smierć Rajmunda

Gdyby rzuty BG szły wyjątkowo pechowo, lub też chcesz zakończyć grę na tej częsci możliwa jest śmierć Rajmunda. Ostatkiem sił przyzwał by straszliwą moc Sigmara powodującą zamknięcie demona w przedmiocie. Jednak nawet po śmierci Hanake misja BG skończyłaby się klęską. Kampania mogła by wtedy wskoczyć na nowe tory np. próba zniszczenia przeklętego przedmiotu w którym utkowiona jaźn demona lub po prostu skończyć się gorzkim zwycięstwem- pokonaniem demona okupione stratami najlepszych.

Hołd wobec Rajmunda z Gór

Gdy postacie uwolniła Rajmunda ten serdecznie im podziękuje i poprosi o eskortę do Krugenheim. Po zakończeniu walki może też zwrócić bohaterom graczy uwagę na przeszukanie baszty sprawiedliowści i mutantów. Jak zwierzy się graczom - próbuje zrozumieć historie zdrady oraz co najważniejsze: kto jest zdrajcą?

Sprawy boskie i ludzkie

Streszczenie

W ostatniej odsłonie historii bohaterowie staną się świadkami głośnych Cudów Rajmunda i wezmą udział w walkach o Wzgórza Benigsen. Spróbują też wykryć i udaremnić spisek wewnątrz Bractwa. Od ich działań zależał będzie spokój i dobrobyt całej krainy.

Zejście z przełęczy

Rajmund po uwolnieniu przez BG po prosi ich o pomoc w dotarciu do stolicy przed dniem święta ku czci Sigmara obchodzonego pierwszego dnia lata. Jeśli okażą wystarczający zapał do wypełnienia tej misji lub w inny sposób zaskarbią sobie łaskę starego mędrca udzieli im starodawnego Błogosławieństwa Potęg Sigmara - zaprzysięgnie ich do wykonania zadania i obdarzy ich Czterema Potęgami (przyrosty cech głównych +10 na czas misji -- misją jest doprowadzenie go do świątyni przed wschodem słońca pierwszego dnia lata). Po latach zamknięcia jest towarzyszem kłopotliwym, jego nauki są trudne a zachowania bywają niezrozumiałe, dodatkowo wygląda na zagłodzonego - przez 20 lat żywił się głównie modlitwą i pracą. Po drodze bohaterowie muszą dbać o niego i pilnować niemal na okrągło (może odłączyć się od pochodu nic nikomu nie mówiąc i modlić się w pobliskiej przydrożnej kaplicy itp.). Po drodze mogą spotkać bohaterów jakieś losowe zdarzenia.

Wioska starców i dzieci

Po zejściu z przełęczy gracze docierają nocą do wioski. W kilku chatach pali się jeszcze światło. W wiosce znajdą około 30 osób, w tym 20 starców (połowa ledwie wstaje) i dziesięcioro dzieci poniżej siódmego roku życia. Wszyscy pozostali, albo zostali przymusowo zaciągnięci do wojska, albo uciekli do miasta lub do rebeliantów. Wieśniacy przyjmą bohaterów ze strachem a słysząc imię Rajmunda padną na twarz. Oczywiście zaoferują bohaterom miejsce na nocleg (kilka chat stoi całkiem pustych) i skromny posiłek. W wiosce jest tylko jeden koń, kończą się zapasy, zwierzęta hodowlane zarekwirowali żołnierze i rozkradli szabrownicy. Przyjmie ich Tarlin Uhr, chłopiec w wieku około siedmiu lat. Roztropny ponad wiek udzieli im podstawowych informacji na temat wioski i poprosi o błogosławieństwo oraz, w miarę możliwości, o pomoc. Osada dogorywa a pozostali w niej mieszkańcy próbują za wszelką cenę przetrwać czasy zawieruchy. Obsiali pola resztkami ziarna i obecnie żyją tylko dzięki polowaniu na drobną zwierzynę (wiewiórki, borsuki, lisy) i wykopywaniu jadalnych korzonków. Co gorsza troje dzieci - Martha, Ulryka i Anzelm - nie wróciło dziś z lasu. Starszy wioski i jednocześnie pradziadek chłopca nazywa się Maciejko Uhr, który dobija niemal dziewięćdziesiątki, leży złożony tajemniczą chorobą - jego ciało pokrywają ropiejące wrzody, w których lęgnie się robactwo, dlatego przebywa odosobniony w jednej z chat wraz z opiekującą się nim staruszką. Mimo wieku i choroby jego umysł pozostaje jasny. Gdy bohaterowie odwiedzą go, ten rozpozna Rajmunda i zacznie wznosić modły

- O dzięki Ci Wielki Sigmarze, że przywróciłeś swoim sługom świętego pasterza. Rajmundzie, zlituj się nad mą niedolą i pobłogosław mnie, abym choć w ostatnich chwilach żywota doznał ulgi od dręczącej mnie choroby!

Po dokładniejszym wypytaniu okazuje się, że Maciejko brał kiedyś udział w walkach z goblinami prowadzonych przez Rajmunda

- To już czterdzieści wiosen, odkąd oglądałem Twą twarz wodzu mój, ale nigdy nie zapomniałem o Tobie, ani złożonej Ci przysiędze. Gdy przed dwudziestu laty z gór doszły nas gromy i cuchnący wiatr powiał z przełęczy, nakazałem całej wiosce modlić się do Sigmara, sam zaś poszedłem w góry, choć groza wielka mroziła moje serce. Spotkałem wtedy zakonnika schodzącego z gór, kazał mi wracać do wioski i nie chodzić nigdy na przełęcz. I przez wszystkie te lata unikałem tego miejsca i nakazałem to samo wszystkim we wsi. Dopiero ostatniej jesieni, gdy żywności już brakowało nawet dla dzieci odważyłem się zapuścić w pobliże Zielonej Doliny - tak kiedyś nazywaliśmy to miejsce. Czegom tam zobaczył język ludzki nie opisze a i oczy oglądać nie powinny - za karę zaś przez całą zimę toczy mnie robactwo i niedługo już umrę.

Jeśli chodzi o tajemniczego zakonnika, Maciejko pamięta, że niósł on zawiniątko, które wyglądało na ciężkie, a twarz jego była ukryta głęboko pod kapturem. Rajmund chwyci rękę starca mimo obrzydliwych ran, w których pełzają białe larwy i nakaże wszystkim wyjść. Rankiem, z chaty wyjdzie Rajmund i powie, że Maciejko odszedł by wypocząć pod opieką Sigmara, zapytany o szczegóły odpowie, że modlili się wspólnie całą noc w przerwach wspominając dawne czasy i boje z goblinami.

Zaginione dzieci

Bohaterowie mogą zainteresować się losem zaginionej trójki siedmiolatków - dziewczynki zostały porwane przez grupę zdegenerowanych handlarzy, ciało chłopca, który najwidoczniej próbował stawiać opór leży w miejscu ich porwania. BG dowiedzą się, że dzieci poszły na zachód zbierać korzenie i wczesne owoce w zagajniku na strumieniem. Jeśli gracze rozpoczną poszukiwania w nocy, znalezienie śladów będzie utrudnione, ale możliwe - ślady dzieci prowadzą wzdłuż strumienia. Idąc za nimi dotrą do niewielkiej polany, na której znajdą zwłoki chłopca - paskudna rana głowy zadana jakimś ostro zakończonym narzędziem otworzyła czaszkę chłopca i szara materia jego mózgu wylewa się na zieloną trawę. Stąd tropem ciężkich podkutych buciorów bohaterowie trafią na główny trakt, gdzie po chwili dopędzą grupkę handlarzy. Dwa kryte wozy jadą podgórskim traktem, włącznie z konną obstawą i woźnicami grupa liczy dziewięć osób. Porwane dziewczynki są związane i zakneblowane na pierwszym wozie - prawdopodobnie zbójcy planują sprzedać je do lupanaru, w którymś z portowych miast na północy - drugi wóz jest wypełniony dobrami ewidentnie zrabowanymi ze szlacheckich dworów - zastawa, gobeliny, stroje. Od graczy zależy sposób postępowania ze zbirami - mogą próbować ich zastraszyć, przekupić lub po prostu zabić.W razie potrzeby można użyć charakterystyk zbirów oraz oprychów ze strony 237 podręcznika. Rajmund zostanie w wiosce i gracze powinni pamiętać, żeby ktoś z nim został - jeśli zostanie sam powinien "zapodziać się" gdzieś na kilka godzin (na przykład nikomu nic nie mówiąc, pójść nad pobliską sadzawkę i pomedytować nad wolą Sigmara), aby przypomnieć graczom o ich podstawowym obowiązku - zapewnienia mu bezpieczeństwa.

Cud

Po odnalezieniu dzieci lub, jeśli gracze nie wykonywali tej misji, zaczną się zbierać w dalszą drogę. Pa placu na środku wsi spotykają starą kobietę opłakującą zamordowanego chłopca (jeśli BG nie zainteresowali się zniknięciem dzieci, ciało chłopca znaleźli rano mieszkańcy wioski). Rajmund nie pozwoli graczom odjechać dopóki nie porozmawia z żałobniczką. Opłakuje ona wnuka, ostatnią pozostałą jej przy życiu osobę, głośnie wzywając sprawiedliwości - *Sigmarze okrutny i nieczuły, dlaczegoś nie odebrał mojego nędznego żywota, dlaczego pozwoliłeś zdmuchnąć mojego biednego Anzelma? Czymże kochany chłopiec ci zawinił?* Rajmund uspokaja kobietę przez chwilę, odbiera jej ciało chłopca i układa na udeptanej powierzchni placu. Jedną rękę starzec układa na potwornej ranie ziejącej w czole dziecka, połą swej szaty przykrywa jego zwłoki. Mieszkańcy wioski zamierają w oczekiwaniu, gracze też powinni poczyć napięcie towarzyszące tej chwili (postacie posiadające minimum 1 pkt. Magii wyczuwają potężną moc kapłańskiej magii działającej w tym miejscu). Cud jest niepozorny, po kilku minutach niezwykłego napięcia, od którego ludzi rozbolały głowy i nawet końskie boki pokrył pienisty pot - Rajmund po prostu podnosi się na nogi. Patrzy na leżącego u swoich stóp chłopca i uśmiecha się, a Anzelm otwiera oczy i donośnie kicha, co wywołuje wśród zgromadzonych napad nerwowego, niepewnego śmiechu. Gdy chłopiec wyciąga do Rajmunda dłoń i pozwala pomóc sobie wstać chłopi padają na kolana i rozbrzmiewają piersze okrzyki - *Cud! wskrzeszony w imię Sigmara! Święty Rajmund!*

Zanim BG uda się przerwać dziękczynne peany mieszkańców wioski, jedyny koń został już wysłany z najsprawniejszym z chłopców i wieść o powrocie Rajmunda i jego dokonaniach rozchodzi się lotem błyskawicy. Od tej pory naprzeciw bohaterom będą wychodzić mieszkańcy okolicznych wsi pozdrawiając ich i prosząc o uzdrowienie lub błogosławieństwo Rajmunda. Niektórzy będą przyłączać się do nich oferując swoją pomoc lub po prostu idąc za Rajmudem i wznosząc modły do Sigmara.

Spotkanie w ruinach

Po drodze, bohaterów zaskoczy wiosenna burza, pomyślą wtedy prawdopodobnie o schronieniu się gdzieś. W pobliżu znajdą ruiny starego zamku, z których widać migotliwy poblask ognia. Z BG podąża na razie jedynie mała grupka kilku-kilkunastu pielgrzymów. W ruinach natkną się na dwóch pokutników, jednym z nich będzie znany z Krugenheim brat Iwo. Z momentem wejścia Rajmunda Iwo padnie na ziemię wykrzykując modły dziękczynne. Na środku ostatniej sali, nad którą pozostała jeszcze resztka dachu płonie raźno ogień, nad nim piecze się sarna, na którą łakomym wzrokiem patrzą wygłodzeni pielgrzymi. Brat Iwo zaprasza ich do ognia ofiarując swoją służbę Rajmundowi. Od tej chwili przyłączy się do pochodu, nauczając wędrujących z nimi i wysłuchując w skupieniu kazań Rajmunda. Drugi z pokutników, który przedstawi się jako brat Albert, już następnego dnia zniknie bohaterom z oczu i nie zobaczą go więcej.

Gromadzą się tłumy

W miarę jak rozchodzą się wieści, ze wszystkich stron schodzą się ludzie, w najróżniejszym wieku i różnych stanów. Każdy chce zobaczyć Rajmunda, wysłuchać jego wygłaszanych po drodze kazań, poprosić o uzdrowienie. W krótkim czasie ich pochód przybierze rozmiary spontanicznej krucjaty a wędrujący z nimi tłum liczony będzie już nie w setkach a w tysiącach. Lokalni włodarze, naczelnicy wiosek i burmistrzowie miast będą wychodzić Rajmundowi naprzeciw aby przekonać się na własne oczy o prawdziwości pogłosek o jego powrocie i zaoferować swoje usługi.

W miarę zbliżania się do stolicy regionu do BG będą docierać coraz dokładniejsze informacje o ruchach pozostałych zaangażowanych w konflikt sił. Elektor zmierza ze swoimi oddziałami zdecydowany ukrócić niepokoje w tej peryferyjnej prowincji- podobno przekroczył już Ostfluss. Uzurpator Edward von Rammus również zebrał swoich chorążych i zmierza w kierunku Krugenheim - liczy prawdopodobnie, że uda mu się zająć miasto przed przybyciem Elektora i powitać go jako ten, który zaprowadził porządek na Wzgórzach Benigsen, a gdyby nie zdążył - zamierza osobiście bronić swych racji na elektorskim sądzie. Również rebelianci zdążają do stolicy kierowani podobnymi pobudkami - szukać sprawiedliwości bądź to przed obliczem Elektora, bądź przy pomocy rohatyn i wideł. Rajmund wydaje się zmartwiony, powie BG, że to wszystko intryga Chaosu i nie można dopuścić by przelano niewinną krew na umiłowanej przez Sigmara ziemi. Te informacje powinny sprowokować graczy do zastanowienia się nad możliwymi opcjami rozwiązania konfliktu, ewentualnym poparciu którejś z opcji, a także - oczywiście - o osiągnięciu korzyści dla siebie.

Na tym etapie gry bohaterowie muszą przede wszystkim dbać o mędrca, gdyż grozi mu poważne niebezpieczeństwo. Brat Iwo podróżujący z nimi wykorzystuje swoją znajomość z bohaterami by spędzać jak najwięcej czasu w pobliżu mistrza. Czyha on na okazję by zaatakować z ukrycia, od graczy zależy czy dadzą mu na to szansę. Jeśli nie będzie mógł podjąć próby zabicia Rajmunda może sabotować podróż - okaleczyć konie,zatopić barkę czy podpalić most. Mogą wystąpić też inne przeszkody po drodze, które BG muszą przezwyciężyć.

Zamach

Okoliczności w jakich będzie miał miejsce zamach na Rajmunda, zależą w znacznej mierze od postępowania graczy. Jeśli chcesz ich jeszcze dodatkowo uczulić na kwestie bezpieczeństwa może zdarzyć się wcześniej jakiś niegroźny incydent np. wiwatujący tłum może spanikować z jakiegoś powodu o mało nie tratując starca. Możliwe jest, że wykryją spisek wcześniej i zdemaskują zamachowca nim zdąży uderzyć - jego nagle zjawienie się na ich trasie i niepokojące wydarzenia z Krugenheim mogą wzbudzić w BG pewne podejrzenia, a wystarczy zedrzeć z niego szatę by spaczenie ujawniło się. Pod pokutną szatą Iwo skrywa potworną mutację, dodatkową zwyrodniałą kończynę wyrastającą z piersi w okolicach serca i zakończoną ostrym jak brzytwa pazurem. Jeżeli będą uważnie chronić mistrza i nie zostawią go samego ani na chwilę a Krugenheim będzie już niebezpiecznie blisko, zamach może zdarzyć się w biały dzień - zdesperowany Iwo zaatakuje Rajmunda w tłumie, zbliżając się do niego pod pretekstem przekazania ważnej wiadomości. Oczywiście, jeśli gracze zaniedbają swoje obowiązki strażników Rajmunda, Iwo spróbuje zabić go we śnie zakradając się do jego pokoju, lub zaaranżować spotkanie w cztery oczy.

Gracze powinni dostać wystarczająco dużo wskazówek, aby wykryć spisek przed zamachem, a jeśli im się to nie uda, bezpośrednio przed atakiem powinni zostać ostrzeżeni w jakiś sposób (na przykład poprzez wizję Detlefa). Przebieg samego ataku zależy od MG i akcji graczy, ale jeżeli gracze nie postępują wyjątkowo beztrosko, śmierć Rajmunda powinna być mało

prawdopodobna - jest on zdeterminowany aby dokończyć swoją misję i postępuje zgodnie z Wolą Sigmara, nawet w razie odniesienia ciężkich ran znajdzie w sobie jeszcze duże pokłady siły by kontynuować podróż. Gdy BG dotrą na miejsce, staną do walki z bratem Iwo ukazującym się w prawdziwej postaci - starcie to powinno być wymagające, Iwo okazuje się zaskakująco żywotny i niebezpieczny. Po jego pokonaniu Rajmund stwierdzi że jest to zapewne dopiero zapowiedź działań chaosu.

Świętość i grzech w Krugenheim

Jeżeli BG dotrą z Rajmundem do Krugenheim na czas, czyli przed świtem Pierwszego Dnia Lata - który okaże się niezwykle upalny - będą mogli wpłynąć na rozgrywające się tam wydarzenia. Jeśli spóźnią się fatalnie, czyli dotrą tam po zmierzchu, cały bluźnierczy plan Martina Cromera, czciciela Tzeentcha zdąży się ziścić a wtedy biada Wzgórzom Benigsen i biada całemu Imperium.W pobliżu Krugenheim stacjonują trzy armie czekające na podpisanie pokoju lub zbrojne rozliczenie. Niewielkie lecz karne siły lorda von Ramusa w liczbie około pięciu setni dotrą pod mury Oktagonu kilka godzin przed świtem, ale nie podejmą szturmu. Ramus rozłoży się obozem naprzeciw bramy wschodniej i wraz z małą świtą planuje wybrać się o świcie do miasta. Około południa, czyli w połowie uroczystości, od południa podejdzie do miasta armia rebeliantów - liczebnie przewyższają siły Ramusa kilkukrotnie, ale ustępują im pod względem ekwipunku i wyszkolenia, ich atutem jest za to fanatyzm - większości z nich po prostu nie pozostało nic innego niż ta rebelia, muszą ją wygrać lub umrzeć. W godzinę po zmierzchu do zachodniego brzegu Ostfluss dotrze armia Elektora złożona z sześciu doborowych pułków oraz pół tysiąca konnej świty dobranej spośrod najlepszych rycerzy Ostlandu. Na wszelki wypadek Elektor ma ze sobą cztery rozkładane trebusze, pomocnicze oddziały łuczników i kompanię inżynieryjną. Tak, jak siła militarna armii Ramusa i rebeliantów jest porównywalna z lekką przewagą tych drugich, tak armia Elektora przewyższa obie wspomniane wcześniej i zamknięte w zamku oddziały Hanzema Tobias-Scherne razem wzięte.

Sytuacja, którą zastaną gracze, zależy od momentu ich przybycia do miasta i powinno to zależeć od sprawności z jaką poradzą sobie z misjami po drodze oraz profilu nadanemu całej kampanii. Generalnie bohaterowie powinni przybyć z Rajmundem do miasta przed świtem, lub między świtem a południem, chyba że MG widzi, że nie są zainteresowani rozwiązaniami politycznymi - wtedy mogą zjawić się już po południu i stanąć do śmiertelnego boju z demonami i Cromerem. Zakończenie fatalne jest opcją jedynie dla najbardziej sadystycznych MG - chcących pokazać graczom że Stary Swiat nie może zostać naprawiony. Niezależnie, w którym momencie zostaną włączeni w wydarzenia, MG powinien wprowadzić graczy w nastrój odpowiednio rozbudowanym opisem maszerującego z nimi tłumu, wojsk i podkreśli rangę wydarzeń, w których biorą udział.

Zamek jest co prawda zamknięty i brama południowa również, lecz miasto jako takie jest otwarte dla przybyszów - duży ośrodek pielgrzymek, jakim jest Krugenheim, przeżywa prawdziwe oblężenie w dniu

najważniejszego dla sigmarytów święta. W tym roku wyjątkowo daje się zauważyć wśród ludności większa gorliwość religijną, a nawet fanatyzm, co można tłumaczyć głodem i wojną, a można też całkiem inaczej. Pogłoski o powrocie Rajmunda również ściągnęły do miasta wielu ciekawskich, których najwidoczniej nie zniechęciła napięta sytuacja ani upał. Na placu przed Katedrą powoli gromadzi się tłum, na innych placach i rogach ulic udzielają nauk święci mężowie a Szymon ubogi wygłasza kazanie idąc powoli przez Przedmurze w kierunku Katedry. Głównym tematem jest cierpienie zwykłych ludzi zestawione z gnuśnością i zbytkiem elit, napięcie w tłumie rośnie.

Wszyscy miejscy dostojnicy i co bogatsi pielgrzymi zdążają do świątyni na nabożeństwo, nie wiedzą, że zamiast obrzędu ku czci Sigmara Martin Cromer zamierza przeprowadzić bluźnierczy rytuał Otwarcia Gardzieli Tzeentcha. Rytuał rozpoczyna się o świcie ofiarą z dzieci, które w tym celu Cromer zgromadził w sierocińcu. W godzinę po świcie Cromer, spotyka się z Ramusem i pozostałymi dostojnikami w sali na tyłach budynku Katedry - rozpoczynają się tam rozmowy pokojowe, na które przybywa również Tobias-Scherne z małą obstawą. Przepełniony mocą po pierwszej ofierze Cromer zamyka w Katedrze wiernych i podpala ją w południe. Ofiara całopalna jest drugą częścią rytuału. Przed płonącą Katedrą Cromer wygłasza kazanie a jego głos ma wielką moc - mówi, że to Tobias-Scherne kazał podłożyć ogień (hrabia przybył do Katedry potajemnie i tłum myśli, że wciąż przebywa w zamku), podburza tłum do ataku na zamek. Pod miastem armia rebeliantów ściera się z siłami Ramusa - pozbawione dowódcy szybko ustępują pola. Następnie rebelianci atakują zamek od południa zasypując fosę faszyną i używając drabin oraz lin. Niebo zasnuwają czarne chmury a upał jeszcze się wzmaga. Wypełnienie drugiego etapu rytuału wzmaga moc wszystkich demonów związanych z Kłem, Hanake (jeśli bohaterowie go zapieczętowali w jakimś przedmiocie uwolni się niszcząc ten przedmiot i odleci w kierunku Krugenheim. Walki w mieście wymykają się jakiejkolwiek logice, ludzi ogarnia morderczy szał, wypełnia się trzecia część obrzędu. Wraz z zapadnięciem zmroku otworzy się Gardziel Tzeentcha i ruiny Katedry, w których zagrzebany jest jego Kieł, staną się oknem na przesyconą Chaosem domenę tego plugawego bóstwa. Gardziel Tzeentcha wyrzyga armię demonów, co więcej miejsce to emanujące odtąd mocą spaczenia stanie się dla wszelkiego pomiotu Chaosu niczym latarnia morska, niczym świeca dla ćmy - nawet z odległości setek mil wrażliwi będą czuć zew przyzywający je na Wzgórza. Region ten stanie się matecznikiem wszelkiego rodzaju potworów. Armia Elektorska, skądinąd potężna, ma marne szanse w starciu z demonami. Martin Cromer w efekcie rytuału stanie się Naczyniem Tzeentcha i zostanie wyniesiony do rangi wielkiego demona.

Dzień wniebowstąpienia

A. Poranek

Jest to najbardziej prawdopodobne rozwiązanie. Rajmund wraz z BG udaje się bezpośrednio do Katedry, zostawiając wędrujący z nim tłum pod bramami miasta. W Katedrze jest reprezentacyjna sala wykorzystywana na uczty i narady, tam Rajmund każe zebrać się swoim uczniom. Od brata odźwiernego

dowiedzą się, że za godzinę są zaplanowane rozmowy pokojowe, spotkanie hrabiego Scherne oraz Edwarda von Ramus (którego oddziały widać z katedralnej wieży), od niego Rajmund weźmie klucz do sali Orbusa i wyda polecenie by któryś z akolitów na posyłki stał pod drzwiami , a obaj dostojnicy czekali na jego wezwanie. Cromer pojawia się krótko po świcie (przybywa z sierocińca), Symon i Albreht wraz z żoną chwilę wcześniej, a Franz Rohacz i Wittesbach krótko po nim. Gdy zbiorą się wszyscy Rajmund niecierpliwie przerwie ich pytania i zachwyty na jego powrotem, zamknie drzwi potężnym kluczem i powie:

- W tej sali jest z nami zdrajca, mroczna siła niwecząca nasze wysiłki od wielu lat. Jeden z was jest heretykiem! Nie pozwolę nikomu wyjść z tej sali, dopóki nie dowiem się, kto to jest!

Gracze mają godzinę by zdemaskować Cromera, co mogą zrobić na kilka sposobów:

a) Gracze mogą domyślić się tego z wcześniejszych wskazówek, ale oskarżony Cromer będzie zaprzeczał, stwierdzi, że to Szymon jest zdrajcą - powoła się na postępowanie Komisji Zakonu Oczyszczającego Płomienia i (jeśli BG opowiedzą o zamachu) na fakt, że Brat Iwo był pokutnikiem.

b) Ktoś może przynieść do Katedry wiadomość o masakrze w sierocińcu, nie wskazuje to jednoznacznie winnego, ale nadzór nad sierocińcem sprawuje Teogonista.

c) Rzucenie czaru Oczy Prawdy (strona 164 w podręczniku głównym) na z bardzo wysokim poziomie trudności pozwoli dojrzeć mutacje Cromera - demoniczne skrzydła i kolczasty odwłok - ukryte przed wzrokiem zwykłych ludzi potężną magią Tzeentcha.

d) Przeszukując wszystkich w poszukiwaniu zaginionego złego artefkatu, BG mogą znaleźć ukryty pod szatą pierwszego ucznia Kieł Tzeentcha, zawinięty w cielęcą skórę i wciąż zakrwawiony po krwawej ofierze.

Walka z Martinem Cromerem

Przyparty do muru kultysta, wydobędzie artefakt i odsłoni swoją straszliwą naturę. Jak opiszę po latach to jeden ze świadków:

Powietrze w jednej sekundzie miało zapach tysiąca perfum i pokój wypełnił się światłem jednocześnie barwnym i plugawym tak jakby tęcza wywołana nie przez dobre bóstwo natury lecz bogów chaosu. Wytrysk tej mocy związany był z pojawieniem się w miejscu gdzie stał Teogonista bestii hańbiącej swoją obecnością święte mury katedry. Postać człowieka otoczona została koronką pulsującej substancji raz wyglądającej jak ciało a raz jak kamień. Zdawała się ona pełnić rolę skrzydeł w otaczającym demona spienionym eterze, pulsując niczym fałdy w wodnym zwierzęciu zwanym meduzą. Na jego czole wykwitło oko złożone z wielu mniejszych. Trzymany uderzenie serca wcześniej złowrogi sztylet niemal zespolił się z ręką otaczając je dziwną pajęczyną. Odgłos jego śmiechu zabrzmiał bardzo obco. Wtedy też demon ze straszliwą szybkością zaatakował...

Demon postara się wyeliminować w pierwszej kolejności Rajmunda. Jeśli bohaterowie pozwolą by zranił go ohydną skamieliną (co jest bardzo prawdopodobne), Rajmund upadnie, straci przytomność i będzie wyłączony do końca walki - pokonanie Cromera przywróci mu zmysły. Widok padającego kapłana obudzi wśród jego uczniów i bohaterów gniew zapalczywszy niż u berserkerów Ulryka. Cromer wsparty mocą Kła

jest groźnym przeciwnikiem, nawet biorąc pod uwagę, że gracze mogą liczyć na pomoc pozostałych uczniów Rajmunda - Szymon Ubogi czy Czarny Kapłan chętnie zasłonią mistrza własna piersią. Po pokonaniu kultysty zaczną się zapowiadane negocjacje - przejdź do podrozdziału Przyszłość Wzgórz Benigsen.

B. **Południe**

W tym wypadku negocjacje już trwają w sali na tyłach Katedry, Cromer zostawił tam dyskutujących dostojników i zamknął ich od zewnątrz. Wierni są zgromadzeni w Kościele, a Cromer rozkazuje zamknąć wrota i rozpoczyna bluźniercza inkantację. Na niebie gromadzą się czarne chmury a ludzie w mieście są coraz bardziej niespokojni, mogą zdarzać się sporadyczne akty agresji. Zanim BG z Rajmundem przebiją się przez zatłoczone ulice, z okien Katedry strzelają płomienie, a Martin Cromer jak natchniony, potężnym głosem kończy kazanie na placu - *Wyznawca mamony! Gnuśna świnia! To on was gnębił tyle lat, a teraz rozkazał uśmiercić niewinnych! Wiecie, co zrobić!* - tłum odpowiada mu okrzykami - *Na zamek! Rezać herbonych!*. Ktoś może krzyknąć, że nadchodzi armia rebelii sprawedliwych, a na ich czele Czarny Kapłan. Gdy tłum na placu rzednie, BG z Rajmundem mogą zbliżyć się do Cromera. Jego oczy świecą złowrogi blaskiem a ciało otacza czarny płomień. Po sekundzie eksploduje mocą pokazując swoją pełną postać.

Walka z kultystą w tej wersji zakończenia będzie niezwykle trudna, czerpie on moc z zagrzebanego w dogasającej Katedrze reliktu, dodatkowo towarzyszy mu k3 Furii Chaosu (opisanych na stronie 83 stronie Bestariusza Starego Świata) przyzywanych przez rozgrzany Kieł. BG muszą być świadomi że samemu taj walki nie wygrają. W okolicach placu widać kilka oddziałów straży miejskiej oraz z Gwardi Elektroskiej. Postacie powinny przekonać lub wymusić na nich posłuszeństwo i kontratakować, jednocześnie starając się osłaniać Rajmunda. Z chwilą śmierci Cromera zostanie przyzwanych ostatnie k3 demonów, które należy pokonać i zaprowadzić porządek w mieście.

W mieście całe południe trwają chaotyczne walki i zaczynają się szerzyć pożary. Gdy Cromer zostanie pokonany, ludzie częściowo odzyskają rozsądek, bratobójcze walki ustaną - głównie ze względu na rozbrajające wszystkich regimenty Elektora Ostlandu. Artefakt pogrzebany w ruinach Katedry trzeba będzie wydobyć i zabezpieczyć, co może być tematem dalszych sesji. Po zmroku przyjedzie Elektor, który ogłosi publicznie podpisze dekret Pax Benigsen określający przyszłość regionu.

C. Zmierzch

Łunę nad Krugenheim widać z daleka, niebo przecinają błyskawice. Pogrążone w kolorowych płomieniach całe budynki rodzą plugawe bestie. Krzyki śmiertelnie przerażonych ludzi przetaczają się nad całą okolicą. Z miasta uciekają setki rannych. Rajmunda widząc to klęka i modli się o zlitowanie nad światem. Tymczasem dziesiątki plugawych potworów z wizgiem i skrzekiem przecinają powietrze zbliżając się w ich kierunku. Na ich czele co da się zobaczyć po chwili zmierza w demon będący kiedyś Martinem Cromerem. Rajmund w końcu wstanie i surowym głosem rozkaże bohaterom uciec do mijanej po drodze kaplicy Sigmara.

Gdy postacie graczy uciekają, widzą potężny blask bijący z miejsca starcia dwóch potęg. Po wielu gorączkowych godzinach w kaplicy- atakowani przez kilka fal sił ciemności (w skład której mogą wchodzić zarówno pomniejsze demony jak i takie potężne bestie jak Furie Chaosu). Gdy wstępny porządek zostanie przywrócny w okolicy Krugenheim staje się jasne że teren ten jest przesiąknięty spaczeniem. Pomimo tego że Rajmund poświęcając swe życie zniszczył kieł Tzeentcha zło nie wycofało się do końca. Tysiące zginęło a ich trupy grożą zarazą a nawet, jak głoszą plotki, wstają z martwych. W zniszczonych domach w centrum wciąż pojawia się złowrogi ogień z którego wypełzają demony. Miasto zostało odcięte i teoretycznie wstęp mają tam tylko specjalne oddziały wojska wzmacniane magami i kapłanami. W praktyce setki szabrowników i awanturników (oraz kultystów) wchodzi w obręb murów szukając bogactwa i chwały.

Po zamieszaniu pierwszych dni okazało się, że to człowiek jest dla siebie największym wrogiem. Obwiniające się wzajemnie o współprace z Chaosem strony dokonują wściekłych ataków na obozy wroga po czym wycofują się spod Krugenheim paląc i rabując. Tak pożądany pokój będzie wymagał przelania morza krwi i oznacza kolejny cios dla regionu.

Przyszłość Wzgórz Benigsen

Negocjacje nad *Pax Benigsen*

Po zwycięskiej walce ze złem odprawione zostaną właściwe temu dniu obrzędy - tysiące wznoszące tego dnia okrzyk "*Sigmar Bóg! Sigmar Król!*" widziały jak porusza się słońce wychwalając tym samym Boga Imperium.

Po zakończeniu święta na audiencję zaprasza Rajmunda wraz z BG sam elektor. W zamku gdzie zatrzymał się sztab wojska lektora pośród dworzan oraz szlachetnie urodzonych ma zostać spisany dekret Pax Benigsen. Któryś z możnych może oponować wobec ich udziału, jeśli zrazili go do siebie w poprzednich rozdziałach, ale Rajmund oraz sam Elektor będą nalegać by byli obecni przy ustaleniach. Na początek władca Ostlandu - Valmir von Raukov poprosi aby hrabia Hanzem Tobias -Scherne i jego rywal wyłożyli swoje racje. Niestety ich rozmowa szybko przemienia się w utarczkę słowną która mogła by się zakończyć pojedynkiem. W tym jednak momencie książe von Rukow wstanie i zacznie się przeciskać przez tłum. Po chwili dotrze do Rajmunda, uklęknie i całując w pierścień poprosi go o wskazanie właściwej ścieżki. Wtedy kapłan podniesie go i pokornie się kłaniając stwierdzi wskazując na BG:

Oto, którzy prawość oraz nauki Sigmara w sercu niosą. Niech ich wskazania przyniosą nadzieje temu krajowi, który krwią musiał spłynąć aby zostać oczyszczony.

Elektor zdumiony trochę pokorą starca przywoła ich do siebie po czym wspólnie z mistrzem prawa oraz skrybą udadzą się spisać tekst.

Pax Benigsen

Szereg dekretów regulujących oraz reformujących w wielu dziedzinach życie na Wzgórza Benigsen. Jego znaczenie było oceniane różnie - od podkreślenia jego pionierskości do zdań mówiących o tym że był on

jedynie usankcjonowaniem obecnego stanu rzeczy. Wybory jakich dokonają gracze będą oznaczały prawo w tym rejonie. Oto kilka z kwestii, na które gracze mają wpływ - Elektor będzie pytał o ich opinię w każdej z wymienionych spraw:

Rebelia Sprawiedliwych

a) Potępienie powstania i ukaranie śmiercią przywódców oraz prowodyrów.

b) Wskazanie na szlachetne pobudki sprawiedliwych, lecz potępienie metod przez nich stosowanych: pozwala to na powrót sytuacji prawnej, gospodarczej na terenie Rebelii sprzed powstania. Eddykt wskazuje też na to że wszelkie próby zemsty za zdarzenia dokonane w jej trakcie będą oznaczały zdradę.

c) Prośby wiernego ludu zostają wysłuchane - spełnienie postulatów rebelii na terenie południowych powiatów Wzgórz.. Kadar Ghragh Tar zostają objęte protekcją kościoła Sigmara. Budowa nowej katedry przy klasztorze (jeśli Katedra spłonęła w czasie walk z kultem) - co jest zapowiedzią powołania nowego Teogonisty.

Tereny sporne

a) Ich powrót do hrabiego Hanzem Tobias -Scherne. Za wywołanie konfliktu najeżdzający musi zapłacić dużą kontrybucję oraz udać się na pielgrzymkę do Altdofru.

b)Rozstrzygniecie sporu przez kapłanów Vereny z Nuln

c) Nadanie ich na hrabiemu Edawrdowi von Ramus

Powołanie armii Południowego Ostalndu

a) Klasycznej - w oparciu o pospolite ruszenie.

b) Najemniczej - zapewnienie z cła oraz innych dochodów funduszu rekrutacyjnego werbującego najmików w razie potrzeby

c) Milicyjnej - w oparciu o model armii chłopskiej stworzone zostaną oddziały lokalne wzmacniane wojskiem zakonów Sigmara.

Kariera

Postacie graczy zostaną też nagrodzne tytułami oraz lnadaniami ziemskimi. Elektor prosi ich aby nie ustawali w trudzie pracy dla Imperium. Od tego momentu stają się potężnymi bohaterami niezależnymi, których można wykorzystać w kolejnych przygodach.

-- Alebrt "Czwarty" von Bausmer: General Armii Południowego Ostalndu

-- Franz z Nuln: Diakon Kadar Ghragh Tar

-- Detlef Stygmatyk: Inkwizytor Wzgórz Benigssen

-- Ingrid Jagger: Wielki Łowczy Ostlandu

Dodatek: Kilka słów o prowadzeniu

Kampania czy scenariusz?

Kampania

Najbardziej oczywistym sposobem jest prowadzenia od a do z. Nieśpiesznie pokazując epizody dziejące się w podróży, ”wymuszając” na graczach wykonywanie misji pobocznych oraz dając postaciom niezależnych pokazać świat z ich perspektywy. W trakcie kampanii można odgrywać sceny przy ognisku, prowokować postacie do dyskusji. W tym trybie do tworzenia tła można wykorzystać grę planszową. Dlaczego warto prowadzić w ten sposób?

Po pierwsze dajemy szansę postaciom na obserwację społeczne i zanurzenie się w świat. Po kilkunastu godzinach „w grze” zwycięstwo takiej czy innej frakcji stanie się czymś istotnym. Frakcje nabiorą głębi oraz odpowiedniej szarości. Sesja nabiorą charakteru narracji serialowej- BN nie będą jedynie etykietką „potężny kapłan”/ „szlachetny wojownik”.

Kolejnym ważnym aspektem jest rozwój i decyzję postaci. Od prostych akolitów do doradców lokalnych potęg: bez powolnego wspinania się na szczeble kariery będzie to trening Rockiego – słabo oddająca poczucie realnego rozwoju Oczywiście ten sposób grania ma pewne wady. Najważniejszą z nich jest czas jaki trzeba poświęcić na cały scenariusz. Będzie to co najmniej pięć długich sesji, może nawet więcej. Jak wiemy tyle sesji gra się kwartał albo nawet pół roku.

Scenariusz

Zarzutem jaki można postawić grze w trybie kampanie to „rozmiękczenie” głównych motywów. Graczy może nie interesować zabijanie goblinów czy obrona wiosek. Dlatego też jak najbardziej możliwe jest okrojenie scenariusza- duża część . Poniżej opisana jest plan scenariusza w wersji „minimum”. Jeśli jednak gracze szczególnie jakiś element np. sesje militarne nic nie stoi na przeszkodzie aby którąś część scenariusza wydłużyć nawet do pierwotnej wielkości.

Inspiracja

Części poza pierwszą i ostatnią można w łatwy sposób dostosować do własnych drużyn i kampanii. Martin Cromer czy Czarny Kapłan może, bowiem wynająć drużynę awanturników z pominięciem aspektu religijnego. W pałacu pośród ogrodu uwięziony może być dowolna osoba- a jej odnalezienie może być zlecone postaciom graczy.

Dostosowanie scenariusza

Słowo Kapłana można zagrać zarówno w dużej drużynie (4 graczy) przy wyborze “bojowego” zestawu postaci jak i też z dwoma graczami. Może to powodować konieczność dostosowania scenariusza do konkretnej

drużyny- poświęcenie temu uwagi jest szczególnie istotne jeśli grasz przy dokładnym wykorzystaniu mechaniki. Oto kilka najważniejszych elementów do dostosowania:

Rozwój postaci: Proponowani bohaterowie zaczynają grę po ukończeniu jednej profesji. Punktem kulminacyjnym ich dalszego rozwijania się jest rytuał wyświęcenia odbywający się pod koniec drugiej części scenariusza. Jeśli rozgrywane były do tego czasu liczne misje poboczne warto przydzielać punkty doświadczenia aby w tym momencie mogli awansować na kolejne profesje. Podkreśli to wzrost znaczenia postaci w świecie. Inną metodą pokazania rozwoju jest stopniowe gromadzenie przedmiotów oraz bogactwa przez postacie. BG zaczynają jako akolici karmieni przez goszczących ich chłopów, ubrani w proste szaty i słabo wyposażeni. Pod koniec części trzeciej jako oficerowie specjalnego mają dostęp do pancerzy płytowych, rzadkich przedmiotów oraz magii.

Charakterystyki: Podane w dodatku charakterystki przeciwników mogą stanowić dla graczy zbyt duże wyzwanie lub też być dla nich za proste. W przypadku zbyt trudnych starć postaciom graczy można dać pomoc w postaci BN'ów lub osłabić przeciwników aby nie stanowili śmiertelnego zagrożenia. Gdy postacie są zbyt potężne można, zwłaszcza demonom zwiększyć statystyki lub dodać pomniejsze sługi. Wiele postaci oraz BNów nie posiada statystyk- prawopodobieństwo walki z nimi jest niewielkie. Jeśli jednak zaistnieje taka potrzeba można w celu ich szybkiej kreacji użyć generatora ze strony: http://www.malleus.dk/NpcGenerator/

Pogoda oraz zmęczenie

Każdego dnia podróży można określić pogodę za pomocą rzutu K100 lub też wybrać tak aby pasowały do epizodów mających rozegrać się danego dnia. W kolejnych częściach scenariusza należy odejmować od wyniku 10 albo 20- z powodu zbliżającego się lata jest coraz więcej jest dni ciepłych i słonecznych a szansę na śnieg maleją. Warto jednak zwrócić uwage graczom że pogoda w górach jest nieprzywidywalna. Wynik rzutu kością:

01-30 Słonecznie

Ubrania BG mają okazje wyschnąć, a spanie pod gołym niebem nie jest uciążliwe. W słoneczne dni testy związane z przetrwaniem można ułatwić o 10%.

31-70 Górsko

Pogoda mieszana-: troche słońca, wiatru i deszczu na raz jest bardzo typowa dla tego rejonu. Postacie graczy są już do niej przyzwyczajeni jednak nawet oni wolą spędzić noc pod dachem gdy z nieba siąpi. Podczas takich dni można się pokusić się o dodanie małych opisów trudności podróży: zamokniętego drewna przez które ognisko nie chce się zapalić, szukania źródła z wodą bowiem zapas jaki niesili BG okazał się zbyt mały.

71-90 Ulewa

Długo padający deszcz oprócz opisywanych trudności zaczyna realnie utrudniąc BG życie. Oznacza on zmoknięty proch i cięciwy, trudniejsze gojenie się ran, wkurzony strażnik przy bramie nie będzie skory do rozmowy itd.

91-100 Śnieżyca

Przy takiej pogodzie jej opis musi być wyraźny. Nagłe ochłodzenie i spadnięcie śniegu powinno szybko zmieniąc priorytety postaci. Noc pod gołym niebem nie jest śmiertelna lecz grozi chorobą i osłabieniem następnego dnia. Jeśli postacie kogoś ścigają śnieg to wielka pomoc, gdy jednak sami starają się skryć będzie to znacznie trudniejsze. Kilkudniowe opady śniegu to oprócz znaku gniewu Ulryka to poważne zagrożenie dla podróżujących w górach postaci.

Dodatek I: Misje i zdarzenia dodatkowe

Kwestia wyborów

Misja: Surowa kara

Niewielka ale prężnie działająca gildia złodziei w Krugenheim prowadziła wiele konkurencyjnych działań w stosunku do grupy pokutników Szymona Ubogiego. Jałmużna, "ochrona" handlarzy a także kontrola przemytu do przedmurza to jedna z ważniejszych metod na gromadzenie pieniędzy przez pokutników. Do tej pory obie grupy prowadziły mało intensywną wojnę- gildie mocno trzymała port natomiast pokutnicy przedmurze. Postacie dostają informację od jednego z braci czerwonych w postaci znaku o panoszącej się w mieście plugawości: wisiorek w stylu wierzących w Ranalda. Jednoczesnie brat podaje adres w porcie- tam znajduje się cała świątynia tego brudu (tak przynajmniej o wyznawcach Ranalda myślą postacie). Niestety ich informator podkreśla że budynek może być bardzo dobrze chroniony. Mieszczące się wśród starych kamienic na granicy portu adres bardzo ciężko znaleźć- do ciemnej, obskurnej kamienicy wchodzi się przez podwórko pełne podejrzanie wyglądających wyrostków. Pod wskazanym adresem znajduje się warsztat zwykłego szewca. W rzeczywistości kilka połączonych kamienic stanowi jednocześnie magazyn, mieszkania i kaplice Ranalda.

Poniżej jest kilka prawdopodobnych metod rozwiązania:

Prawem - Postacie mogą wykorzystać znajomości w straży miejskiej lub wśród kapłanów. Jeśli BG dobrze pokierują władzą szturm zostanie dokonany praktycznie bez ich udziału

Sztyletem - Możliwe jest unknięcie strażników i np. podpalenie kaplicy tak aby było za późno na alarm. Może wymagać to zarówno wspinaczki po dachach czy kanałami.

Mieczem- Szybka i brutalna akcja wsparta np. tłumem ochotników może zaskoczyć wyznawców boga złodziei. Trzeba się jednak wtedy liczyć z próbą odwetu resztek gildi: truczny lub noża w plecy. A plotki

mówią o tym że prawo zemsty obowiązuje inne gilidie do pomocy na ich terenie (czyli każdym większym mieście i dworze imperium).
W przypadku walki do broni staje (ich charrykterystyki znajdą się w podręczniku głównym na stronie 236)k6 +2 rzezimieszków i żebraków oraz k6 oprychów oraz kapłan Ranalda.

W czarnej armii

W drodze: Wesele

Postacie częściowo myląc drogę i schodząc z głównego traktu docierają do wioski Bullebrucht. Leżąca nad rozległymi polami miejsce jest omijane do tej pory przez niepokoje. Dobre zbiory z zeszłego roku pozwoliły chłopom na bezpieczne przeżycie zimy a pewne oddalenie od głównych traktów spowodowało że wojsko nie ograbiło jej do cna. Na widok wędrujących kapłanów chłopi wyjdą z domostw z trunkami i jadłem w dłoniach. Po chwili okazuje się że do wioski z okazji zaślubin miał zawitać kapłan już dwa dni temu lecz z powodów niepokoju spóźnia się. Sołtys poprosi uroczyście o zaślubieniu par zamiast niego. Hans i Gret oraz Kleim i Eryka- również zgadzają się na to. Ta krótka scena- odprawienia ceremonii oraz hucznej zabawy można wykorzystać aby dać odpocząć graczom i ich postaciom.

W drodze: Starszy brat

Alebrt "Czwarty" von Bausmer spotyka na drodze "Trzeciego". Starszy brat- Heinrich, dowodzi pięcioosobowym oddziałem jazdy złożonej z innych ubogich rycerzy. Zakuty w zdobyczną zbroje płytową Heinrich, będący wyglądem oraz działaniem prawie dokładną kopią BG, uściska brata i zaprosi do wspólnej kolacji. Udało mu się rankiem złapać dorodnego jelenia więcwieczerza jest bogata. Po niej odpoczynek z winem przy ognisku. W te okolice zawitał w nadziei na zarobek związany z konfliktami. Dla graczy wspólna kolacja jest możliwością odpoczęcia, powspominania młodości i zdobycia najnowszych plotek. Następnego dnia bracia rozstają się się- każdy z nich jedzie w swoją stronę.

Jeśli jesteś wyjątkowo okrutnym mistrzem gry bracia mogą spotkać się później na którymś ze starć w dalszej części scenariusza- np. może należeć do grupy Yuriego Orlowa.

Misja: Atak na strażnice

Jest to misja którą BG mogą zrealizować po powrocie ze Stawu Trzech Sumów. W trybie pilnym wezwie ich setnik Ferrado i przedstawi założenia kolejnego zadania. Będzie mówił cichym lecz nie znaczącym sprzeciwu głosem:
Pomimo przyłączania się do rebelii wielu osób stanu szlacheckiego oraz cichego wsparcia ze strony kupców wojska sprawiedliwych mają wielkie problemy z zaopatrzeniem. Według informacji od miejscowej ludności w strażnicy "Hagefierd" na wschodzie od Wieży Sprawiedliwości przechowywane są duże ilości broni oraz pancerzy. Musicie udać się na miejsce - do wioski Halle. Tam spotkać się z kowalem Gerhardem. Podobno zmobilizował on całą wioskę do walki. Co z jego słów jest

prawdą nie wiem. Jeśli wam sie uda spróbujcie nakłonić obsadę strażnicy do poddania się. Część broni rozdysponujcie na miejscu a część przetransportujcie używając koni i ludzi z Halle tutaj- wskaże na znaną im karczmę "Długie Jelito". Powodzenia.

Halle

Halle jest klasyczną wioską z Północy Imperium. Otoczona palisadą, pełną nieufnych wobec obcych ludzi mieszkańców. Nawet typowy czar kapłanów nie jest taki silny jak zwykle. Chłopi słyszeli że podobno służący w wojskach czarnego kapłana mają rozkaz palić wszystkich przeciwników jako heretyków. Sołtys wioski przyjmie oczywiście BG z honorami jednak widać będzie pewną ostrożność i wiszące w powietrzu "Czy wasza obecność to kłopoty dla nas?". Jak się okazuje informacjom "wywiadu" nie można ufać do końca. Chłopi co prawda słyszeli o powstaniu jednak zupełnie nie mają ochoty na walkę. Przedstawi to słowami sołtys zwany Śliwą

"My tutaj żyjemy spokojnie. Poborca przyjedzie raz i drugi ale wyżyć się da. Los nasz ciężki ale
Król Sigmar nie daje nas skrzywdzić. A tak może to ogień i gniew wielkich sprowadzić. Byli tu tacy co to o lojalności, mocy Sigmara i innych gadali. Żeby mówić jak jakieś wojsko przejeżdża i zamknąć bramy jakby wróg. Ale my nie wiemy kto wróg. My jeno wiemy, kiedy siać i zbierać." Rozmowa z Gerhardem wskazuje również na niepewność tego co może znajdować się w strażnicy. *"Mnie wezwali tam bo konie pogubiły podkowy z transportu jakiegoś. Jak się okazało konie nie tylko pogubiły podkowy, ale okulały i zmarniały niezwykle. W strażnicy nie mieli tylu, więc wozy cztery czy pięć kazali rozładowywać i ładunek schować. Dobrze żem nie widział, ale ciężkie być musiało i kosztowne, bo wielu jazdy tego pilnowało."*

Strażnica

Trzy kondygnacyjna wieża do obserwacji oraz ostrzały. Obok niej ustawiony jest budynek mieszkalny oraz stajnie stanowiące jednocześnie funkcje magazynu- wszystko to otoczone palisadą. W chwili obecnej załogę stanowi tuzin żołnierzy (6 strzelców i 6 x pikinierów) pod dowództwem sierżanta Igora "Niedźwiedzia" Pawłowa. Z racji czasów wojennych brama jest zamknięta, na dachu wieży zawsze jest czujna warta. O ataku z zaskoczenia nie ma mowy (chyba, że w sprzyjającą noc). Do środka zostaną wpuszczeni kapłani- zwłaszcza jeśli poproszą o pomoc jednak żołnierze będą mieli ich cały czas na oku. Z pewnością do środka nie zostanie wpuszczony oddział jazdy. Niestety poza bronią osobistą żołnierzy oraz niewielkiemu składzikowi w strażnicy nie ma spodziewanej dużej ilości broni. W stajni schowane są beczki z solą, czego nie wiedział Gerhard.

To, w jaki sposób rozwiążą problem gracze jest zależne od nich. Oczywiście podczas opisu warto dostosować szczegóły, jakie mogą przydać się konkretnej drużynie np. "złodziejaszki" zauważą punkt w palisadzie niewidoczny z strażnicy, "dyskutanci" spostrzegą nieprzyzwoite gesty świadczące o słabych nastrojach w obsadzie strażnicy. Oto kilka przykładowych rozwiązań:

a) Sztyletem

Wdarcie się do środka pod osłoną nocy lub też wykorzystując strój kapłański może się udać. Następnie wystarczy wytrwać do nadejścia reszty oddziału broniąc wrót. Jest to jak najbardziej możliwe jednak jest na pewno ryzykowne. To jest kilka bełtów z kusz- z góry, w plecy, po koniach. Krzyk "Zdrada!" i ataki wielu żołnierzy na jednego. Gracze w tym momencie grają ostro- wiedzą że ktoś może zostać ranny a nawet zabity. Nie zabieraj im tego- niech punkty życia idą w dol, nawet PP. W razie potrzeby charakterystyki żołnierzy mogą stanowić statystki strażników miejskich ze strony 236 podręcznika.

b) Słowem i monetą

Ponieważ zadaniem BG nie jest zrównanie strażnicy z ziemi a jedynie wyciągnięcie cennego ładunku. Z jednej strony bohaterowie mogą próbować blefować- podając sfałszowane dokumenty czy też zastraszając oficera o nadchodzącej chłopskiej armii. Pavlov też nie jest fanatykiem- zdaje sobie sprawę że ewentualne oblężenie może skończyć się dla jego ludzi tragicznie: w obecnym zamieszaniu na jakąkolwiek odsiecz nie może liczyć. Pomimo tego, że mieszkańcy Halle są sceptycznie nastawieni do walki można ich do tego przekonać. Jak zwykle decyzja należy do MG, który musi wziąć pod uwagę wagę argumentów oraz zaangażowanie graczy.

d) Mieczem

Frontalny szturm pociągnie za sobą straty, lecz dobrze zaplanowany może się udać. Oczywiście bohaterowie nie mają czasu na zbudowanie żadnych maszyn oblężniczych (co najwyżej prosty taran). Zdobyta sól BG mogą oddać miejscowym chłopom albo sprzedać. Wiezienie jej bowiem nie ma sensu. Powrót może mieć różny charakter- od zwycięskiego pochodu do wycofywania się z rannymi.

Misja: Oddział Guślarzy

O magii w służbie wojny

W armii chłopskiej oprócz regimentu Kły jest jeszcze jedna jednostka specjalna. Istnienie tak zwanego oddziału Guślarzy jest pomimo tajemnicy powszechnie znane. Plotki krążące wśród ludzi mówią o wywoływaniu huraganów oraz kruszeniu murów. Pomimo tego że moc większości członków oddziału jest wyolbrzymiona w żołnierskich opowieściach stanowią oni ważny element armii Czarnego Kapłana. Ich bronią jest głównie psychologia- wielokrotnie oddziały wroga poddawały się po prezentacji talentów magicznych: zwłaszcza w nocy proste czary jak "błędne ogniki" budziły przerażenie. Wspomaga ich dwóch wojowników i przepatrywacz.

Wraz z oddziałem prowadzonym przez BG mają wykonać trudne zadanie na południowo wschodnich rubieżach terenów kontrolowanych przez jednostki Czarnego Kapłana. Wytyczne są proste dopaść i zniszczyć grupę zwierzoludzi wspieranych przez rycerzy chaosu. Jest to grupa nawiedzająca od kilku lat tą okolice sądzono jednak, że przepadła w górach zeszłej zimy. Scylard Krwawy- tak bowiem nazywa się

dowódca bandy to przebiegły wojownik. Przewodzi on trzem wojownikom chaosu oraz dziesiątką zwierzoludzi (charekterystyki znajdują się w Bestrariuszu Starego Świata.

Dodatkowym zadaniem jakie otrzymują gracze jest poprowadzenie starcia tak aby straty po stronie ludzi odniósł oddział Guślarzy. Sława guślarzy z jednej strony może utrudnić proces dyplomatyczny- jego istnienie samo w sobie może rodzić oskarżenie o herezje czy użycie magii chaosu. Z drugiej strony póki trwa wojna sława oddziału nie pozwala na jego rozwiązanie lub szybki sąd wojskowy.

Starcie na przełęczy

Postacie docierają do obozu Guślarzu znajdującego się w niewielkiej strażnicy w górach Środkowych. Przybyli w ostatnim momencie. Na dole trwa już ostateczny szturm potężnych wojowników chaosu na jej bramę. Jeśli oddział ruszył by w tej chwili być może zdążą z odsieczą. Jeden z nich dziesiętników. Albreht Insbruck przypomina że jest to dogodna sytuacja aby w guślarze zniknęli w honorowy sposób. Decyzja należy do graczy,

Dodatek II: Niezwykłe przedmioty

Oko Bavörra - krasnoludzka luneta

Kwadratowe niewielkie lecz cieżkie pudełko zbudowane z bogato rzeźbionej stali. Wzory układające się na ścianachh obrazują krasnoludzkie konstelacje: kilof Grungni, kowadło czy warkocz Rukha. Po dokładniejszym obejrzeniu okazuje się że pudełko po naciśnięciu w dwóch punktach rozkłada się teleskopowo. Rozłożony tworząc piramidkę zakończoną po obu stronach soczewkami.

Mechanika: Luneta znacznie zwiększa zasięg wzroku i dając używającej jej postaci +10 do testów wypatrywania.

Rekawica z Włosów Lodowej Nimfy

Jest to magiczny artefakt wykonany przed ponad stu lat w Bretonii. Meśka rękawiczka wykonana ze srebrzystego materiału przypominającego z wyglądu jedwab jest niezwykle delikatna i wydająca się nic nie ważyć. Nosząca je postać czuje wewnątrz nieprzyjemny chłód zmieniający się na mróz przy aktywacji przedmiotu

Mechanika: Pozwala rzucać k3+2 razy dziennie Pieczęć Żaru automatycznie zwiększa poziom Magii noszącej ją postaci o 1 (aby z niej korzystać trzeba posiadać już przynajmniej jeden punkt Magii) na okres rzucania czaru. Po rzuceniu więcej niż dwóch czarów w przeciągu kilku miniut i nie zdejmowanie przy tym rękawicy oznacza utratę k3 punktów życia z powodu odmrożenia.

Pieczęć Żaru

Wymagany poziom mocy: 10

Składnik: źródło ognia lub dowolny gorący przedmiot - w efekcie czaru zostaje on zamrożony/zgaszony - początkowa temperatura przedmiotu warunkuje premię.

Czas rzucania: akcja

Opis: Recytując krótką inkantację i biorąc do odzianej w Rękawicę ręki gorący przedmiot lub wkładając ją w ogień rzucający zadaje dowolnej istocie w promieniu 12 metrów traci k6+ (0-3) punktów żywotności wskutek obrażeń od gorąca jednocześnie wysysając całe ciepło z użytego przedmiotu.

Przykladowa premia:

- płomień lampy lub świecy, wrzątek 0
- rozżarzony węgielek, płonące drewno + 1
- rozgrzany do czerwoności metal, włożenie dłoni do paleniska +2
- płynny metal, włożenie dłoni do pieca kowalskiego + 3

Vulk Mazad

Jest to ciężka zbudowana z stalowych płyt konstrukcja chroniąca tułów. Dzięki modułowej konstrukcji może być noszona przez osoby o różnych wzroście. Nakładające się na siebie płyty pokryte są kopiami płakorzeźb z czasów Wojny z Elfami. Jest on częścią prototypowej zbroi dla piechoty krasnoludzkiej. Pomimo dużej wagi nie krępuje ruchów i łatwo łączyć ją z innymi pancerzami. Ze względu na użycie jedynie stalowych elementów z jednej strony niezbędne jest noszenie pod nią akeltonu lub kaftana skórzanego ale z drugiej powoduje że jest ona bardzo trwała.

Mechanika: Aby go unieść trzeba mieć co najmniej 4 punkty siły. Noszony daje 7 punktów zbroi na korpusie. Waży dwa razy tyle co zwykły napierśnik.

Młot Celestinus Invictus

Broń obuchowa przeznaczona do walki zarówno z konia jaki i pieszo. Prosta, stalowa broń to niezbyt klasyczny przykład młota. Mająca na krótkim trzonie żeleźca z dwoma ostrymi dziobem, lekko zagiętymi ku dołowi. Po drugiej stronie klasyczny młotek. Ponadto na szczycie drzewca znajdował się pionowo osadzony krótki kolec. Na obu bokach boku wytrawione są symbole komety- ich ogony stanowią żelaźce. Dłuższy niż zwyczajnie drzewiec nadziaka, powodując że broń ma ok. 1,2 m) wzmocniony jest stalowymi pasami. Rękojeść opleciona jest stalowym drutem wymagając od użytkownika noszenia rękawic. Dzięki smukłej budowie jest dosyć szybka w walce co w połączeniu z jej długością powoduje że jest groźną w starciu bronią. Żelazce w rękach silnej osoby z łatwością są w stanie przebić kolczugę i zbroje skórzane a uderzenie młota spowodować złamanie ręki pomimo chronienia przez tarcze. Broń ta nie nadaje się jednak do walki grupowej i w ciasnych pomieszczeniach- wymaga bowiem sporej ilości miejsca.

Mechanika: Traktowany jako broń jednoręczna. Podczas walki z wrogami Sigmara (istotami chotycznymi i złymi) młot zadaje magiczne obrażenia zwiększone o 4.

Kieł Tzeencha

Przypominający ułamany odałmek zaschniętej magmy lub kości jakiejś pradawnej bestii. Umożliwia przeprowadzenie wielu rytuałów i daje dostęp do wielkiej mocy, oczywiście za cene duszy, serca i umysłu posiadacz. Wśród najpoteżniejszych rytuałów znajduje się ten przeprowadzany przez Martina Cromera - Otwarcie Gardzieli Tzeentcha

Otwarcie Gardzieli Tzeentcha

Rytuał trzy etapowy trwający od świtu do zmierzchu, możliwy do wykonania tylko w wyznaczone dni, wymagający dużej ofiary.

Etap pierwszy

Wymagany poziom mocy: 35

Skladniki: Kieł Tzeentcha, minimum tuzin wciąż bijących serc dziewiczych

Opis: Składając w ofierze dwanaście dziewic o świcie Dnia Koniugacji rzucający przyciąga uwagę i apetyt Tzeentcha otrzymując do zmierzchu premię 3+k6 do poziomu Magii i zgodę na użycie tajemnego imienia bóstwa w dalszej części rytuału

Etap drugi

Wymagany poziom mocy: 65

Składniki: Kieł Tzeentcha, ofiara całopalna złożona z minimum kopy (sześćdziesięciu) istot ludzkich - konieczne jest wypełnienie pierwszego etapu

Czas rzucania: godzinna inkantacja przed złożeniem ofiary

Opis: Po odśpiewaniu inkatacji Kieł należy wypalić w ogniu ofiarnym, efekt przychodzi wraz ze złożeniem ofiary. Rzucający zostaje obdarzony mocami Chaosu, dostaje premię do 10 + k10 wszystkich cech głównych oraz 3+k6 do magii i k10 do żywotności (lub inne adekwatne przyrosty), dodatkowo aż do zmierzchu w pobliżu Kła pojawia się k3 większych demonów na godzinę.

Etap trzeci:

Wymagany poziom mocy: 100

Składniki: Kieł zagrzebany w ofiarnym popiele i złożenie głównej ofiary - cały ból, cierpienie i śmierć mające miejsce w promieniu jednej mili zostaje ofiarowany Tzeentchowi, wszyscy zabici w tym czasie na tym obszarze (czy to przez człowieka, czy demona) zostają pozbawieni duszy.

Czas rzucania: do zmierzchu danego dnia

Opis: Tzeentch wysysa swoim Kłem ból i cierpienie z całej okolicy i pożera każdą ulatującą z tego obszaru duszę. Jeżeli ofiara go nasyci, co wymaga minimum kilku setek zabitych lub nadzwyczajnego cierpienia ofiarowanych istot - o zmierzchu otworzy swą gardziel i wyrzyga 5k10 większych demonów oraz setki pomniejszych. Rzucający zostaje wyniesiony do rangi wielkiego demona i dostaje ogromną moc.

Luksusowa Szachownica

Plansza zrobiona z czarnej brzozy rosnącej tylko w okolicach Marienburga oraz brzozy imperatorskiej z Altdorfu (drogiej ze względu na monopol sprytnego kupca, który nazwał oficjalnie odmianę na cześć małżeństwa monarchy). Drewno inkrustowane jest elementami srebrnymi i złotymi. Figury wykonano z rogu jelenia oraz czarno--czerwonego granitu z gór Szarych. Zestaw posiada gustowną i zarazem praktyczną obudowę z dębu i stali oraz worek z wyszywanego płótna do noszenia. Całość jest warta około 300 zk, jednak o nabywcę nie będzie łatwo - może to być bogaty kupiec lub rycerz. Możliwe też, że Robur zechce zestaw odkupić, negocjując oczywiście cenę (test przeciwstawny na Ogd). **Mechanika gry w szachy**: test przeciwstawny na Int przeprowadzany do trzech zwycięstw któregoś z grających.

Dodatek III: Charakterystyki

Bohaterowie niezależni

Klaus z Plutz

Ścieżka Kariery: lesnik
Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
27	32	30	34	32	29	30	25

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

Zbroja: skórzana kurta
Punkty zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0
Uzbrojenie: łuk (10 strzał), nóż
Wyposażenie: torba, wnyki

Umiejętności:
Plotkowanie (Ogd), Sekretne znaki - łowców (Int), Sekretny język - łowców (Int), Skradanie się (Zr), Spostrzegawczość (Int), Tropienie (Int), Ukrywanie się (Zr), Wiedza - Imperium (Int), Wspinaczka (K), Znajomość języka - Reikspiel (Int)
Zdolności:
Odporność na choroby, Wędrowiec

Pawelec

Ścieżka Kariery: strażnik dróg- sierżant
Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	32	56	41	39	33	44	20

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	5	4	4	0	0	0

Zbroja: napierśnik, czepiec kolczy, rękawice płytowe, tarcza, noglenniki
Punkty zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, głowa 2
Uzbrojenie: nadziak, nóż, kusza
Wyposażenie: koń, wyposażenie podróżne, 10ZK,

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

Otto von Schirack

Ścieżka Kariery: szermierz estalijski, kanciarz
Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	23	41	46	35	39	35	55

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

Umiejętności:
Plotkowanie (Ogd), Unik (Zr), Wiedza (Estalia (Int), Imperium (Int)), Znajomość języka (estalijski (Int), Reikspiel (Int))

Zbroja: ćwiekowany kaftan
Punkty zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0
Uzbrojenie: rapier, nóż (2)
Wyposażenie: bogate ubrania, 30 ZK

Zdolności:
Bardzo silny, Brawura, Broń specjalna - szermiercza, Morderczy atak, Odporność na trucizny, Silny cios, Szybki refleks, Szybkie wyciągnięcie

Hans z Pfligenlutz

Ścieżka Kariery: cyrkowiec
Rasa: Człowiek

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

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

Umiejętności:
Kuglarstwo (aktorstwo (Ogd), komedianctwo (Ogd)), Opieka nad zwierzętami (Int), Plotkowanie (Ogd), Przekonywanie (Ogd), Spostrzegawczość (Int), Tresura (Ogd), Wiedza - Imperium (Int), Znajomość języka - Reikspiel (Int)

Zbroja: ćwiekowany kaftan
Punkty zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0
Uzbrojenie: rapier, nóż (2)
Wyposażenie: bogate ubrania, 30 ZK

Zdolności:
Naśladowca, Szczęście, Szybki refleks

Herman i Kaitel

Ścieżka Kariery: gladiatorzy
Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
26	34	30	29	26	33	30	35

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

Umiejętności:
Plotkowanie (Ogd), Wiedza - Imperium (Int), Znajomość języka - Reikspiel (Int)
Zdolności:
Bystry wzrok, Widzenie w ciemnościach

Zbroja: ćwiekowany kaftan
Punkty zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0
Uzbrojenie: miecz, nóż (2)
Wyposażenie: 10 ZK

Ludwik Żelazne gardło

Ścieżka Kariery: cyrkowiec
Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd

Umiejętności:
Kuglarstwo (aktorstwo (Ogd), komedianctwo

	29	30	30	32	40	27	33

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

(Ogd)), Opieka nad zwierzętami (Int), Plotkowanie (Ogd), Połykanie ognia,
Zdolności:
Szczęście, Szybki refleks

Zbroja: ćwiekowany kaftan
Punkty zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0
Uzbrojenie: k6 dawek płynu ognistego, pochodnia, nóż (2)
Wyposażenie: 3 ZK

Ludwik Żelazne gardło

Ścieżka Kariery: cyrkowiec
Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
	29	30	30	32	40	27	33

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

Umiejętności:
Kuglarstwo (aktorstwo (Ogd), komedianctwo (Ogd)), Opieka nad zwierzętami (Int), Plotkowanie (Ogd), Połykanie ognia,
Zdolności:
Szczęście, Szybki refleks

Zbroja: ćwiekowany kaftan
Punkty zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0
Uzbrojenie: k6 dawek płynu ognistego, pochodnia, nóż (2)
Wyposażenie: 3 ZK

Joseph Siłacz

Ścieżka Kariery: cyrkowiec
Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
	29	63	30	32	40	27	33

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	6	3	4	0	0	0

Umiejętności:
Kuglarstwo (aktorstwo (Ogd), komedianctwo (Ogd), Opieka nad zwierzętami (Int), Plotkowanie (Ogd),
Zdolności:
Bardzo silny

Zbroja: ćwiekowany kaftan
Punkty zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: kastet
Wyposażenie: 1 ZK

Klaus Klinsky

Ścieżka Kariery: żołnierz- sierżant
Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	32	46	41	39	33	44	20

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

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

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

Heinrich von Bausmer

Ścieżka Kariery: żołnierz- sierżant
Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	32	46	41	39	33	44	20

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

Zbroja: zbroja płytowa
Punkty zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5
Uzbrojenie: miecz, lanca, mizerkordia
Wyposażenie: koń, wyposażenie podróżne, 10ZK,

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

Albrecht Insbruck

Ścieżka Kariery: najemnik- sierżant
Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	32	46	51	39	33	44	20

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	4	5	4	0	0	0

Umiejętności:
Jeździectwo (Zr), Nawigacja (Int), Opieka nad zwierzętami (Int), Plotkowanie (Ogd), Powożenie (K), Przeszukiwanie (Int), Sekretne znaki - zwiadowców (Int), Spostrzegawczość (Int), Sztuka

Zbroja: pełna kolczuga,
Punkty zbroi: głowa 2, ręce 2,
korpus 2, nogi 0
Uzbrojenie: miecz dwuręczny
Wyposażenie: koń, wyposażenie podróżne, 10ZK,

przetrwania (Int), Wiedza - Imperium (Int), Znajomość języka - Reikspiel (Int)
Zdolności:
Błyskawiczne przeładowanie, Broń specjalna - dwuręczna, Odporność na choroby, Urodzony wojownik

Rajmund z Gór

Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
26	29	30	30	32	75	78	50

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

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

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

Balin Krwawy Sierp

Ścieżka Kariery: Tarczownik-Sierżant
Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
51	25	40	46	34	36	36	25

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	4	4	3	0	0	0

Zbroja: napierśnik, naramienniki, tarcza
Punkty zbroi: głowa 0, ręce 2,
korpus 2, głowa 2
Uzbrojenie: sierp, miecz
Wyposażenie: kilka kamieni szlachetnych wartych 5k10 ZK,

Umiejętności:
Nawigacja (Int), Rzemiosło - kamieniarstwo (Zr), Spostrzegawczość (Int), Śledzenie (Zr), Unik (Zr), Wiedza - krasnoludy (Int), Wspinaczka (K), Znajomość języka (khazalid (Int), Reikspiel (Int))
Zdolności:
Krasnoludzki fach, Krzepki, Morderczy atak, Odporność na magię, Odwaga, Ogłuszenie, Opanowanie, Silny cios, Widzenie w ciemnościach, Wyczucie kierunku, Zapiekła nienawiść

Eryka Mroczna Bahantka

Ścieżka Kariery: Kapłanka Vereny- Akolitka Tzeentcha
Rasa: Człowiek-mutant

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	36	26	27	41	51	48	56

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

Zbroja: brak
Punkty zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, głowa 0
Uzbrojenie: nóż ofiarny
Wyposażenie: kilka kamieni szlachetnych wartych 5k10 ZK, szaty cermionialne

Umiejętności:
Charakteryzacja (Ogd), Czytanie i pisanie - Reikspiel (Int), Język tajemny - demoniczny (Int), Nauka (alchemia (Int), demonologia (Int)), Plotkowanie (Ogd), Przekonywanie (Ogd), Splatanie magii (SW), Spostrzegawczość (Int), Wiedza - Imperium (Int), Wycena (Int), Wykrywanie magii (SW), Znajomość języka - Reikspiel (Int)
Zdolności:
Błyskotliwość, Charyzmatyczny, Czarnoksięstwo, Etykieta, Intrygant, Kontrolowana mutacja, Magia prosta - Chaos, Oburęczność, Odporność na magię, Odporność psychiczna, Opanowanie, Poliglota, Przemawianie, Uodporniony na Chaos, Zmysł magii

Jakob Plujący Śmiercią Pancerz

Rasa: Mutant

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	25	53	56	14	16	46	0

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	5	5	3	0	0	0

Zbroja: Zbroja płytowa
Punkty zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, głowa 5
Uzbrojenie: buzdygan, splunięcie (działa jak rzucany nóż)
Wyposażenie:-

Umiejętności:
Nawigacja (Int), Rzemiosło - kamieniarstwo (Zr), Spostrzegawczość (Int), Śledzenie (Zr), Unik (Zr), Wiedza - krasnoludy (Int), Wspinaczka (K), Znajomość języka (khazalid (Int), Reikspiel (Int))
Zdolności:
Krasnoludzki fach, Krzepki, Morderczy atak, Odporność na magię, Odwaga, Ogłuszenie, Opanowanie, Silny cios, Widzenie w ciemnościach, Wyczucie kierunku, Zapiekła nienawiść

Wrogowie

Goblin zwiadowca

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	30	30	35	25	30	30	20

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP

Umiejętności: Skradanie się (Zr), Spostrzegawczość (Int), Tropienie (Int), Ukrywanie się (Zr), Wspinaczka (K), Jeździectwo (Zr), Znajmość jezyka-Gobliński

1	8	3	3	4	0	0	0

Zdolności:
Widzenie w ciemności, wędrowiec

Zbroja: skórzany kaftan
Punkty zbroi: głowa 0, ręce 1,
korpus 1, głowa 0
Uzbrojenie: mały łuk (10 strzał), włócznia

Khargh Mały- dowódca goblińskiego zwiadu

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	30	30	35	29	35	35	20

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	8	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: Skradanie się (Zr), Spostrzegawczość (Int), Tropienie (Int), Ukrywanie się (Zr), Wspinaczka (K), Jeździectwo (Zr), Znajmość jezyka-Gobliński, Reikspiel (podstawy).
Zdolności:
Widzenie w ciemności, wędrowiec, charyzmatyczny

Zbroja: skórzany kaftan
Punkty zbroi: głowa 0, ręce 1,
korpus 1, głowa 0
Uzbrojenie: krótki miecz, włócznia

Wilki

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	0	30	30	40	15	25	0

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	6	0	0	0

Umiejętności: pływanie, tropienie
Zdolności:
Broń naturalna, wyostrzne zmysły

Członek tłum

Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
28	29	29	26	32	30	27	20

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

Umiejętności:
lotkowanie (Ogd), Wiedza - Imperium (Int), Znajomość języka - Reikspiel (Int)
Zdolności: -

Zbroja: brak
Punkty zbroi: głowa 0, ręce 0,

korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: broń improwizowana lub kij
Wyposażenie: 1k6 ss

Czarni bracia

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
26	24	30	29	26	30	30	20

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

Umiejętności:
Plotkowanie (Ogd), Wiedza - Imperium (Int), Znajomość języka - Reikspiel (Int)
Zdolności:
Bystry wzrok, Szybki refleks

Zbroja: brak
Punkty zbroi: głowa 0, ręce 0,
korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: nóż lub kij
Wyposażenie: 10 ZK, znak sigmara

Czerwoni bracia

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	24	33	33	26	30	40	20

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

Umiejętności:
Plotkowanie (Ogd), Wiedza - Imperium (Int), Znajomość języka - Reikspiel (Int)
Zdolności:
Bystry wzrok, Szybki refleks, Broń specjalna - korbacze, Odporność na choroby, Urodzony wojownik

Zbroja: kaftan skórzany
Punkty zbroi: głowa 0, ręce 1,
korpus 1, nogi 0
Uzbrojenie: maczuga lub młot,
Wyposażenie: 10 ZK, znak sigmara

Hans Kahl

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	24	23	33	36	30	30	30

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

Umiejętności:
Plotkowanie (Ogd), Wiedza - Imperium (Int), Znajomość języka - Reikspiel (Int)
Zdolności:
Bystry wzrok, Szybki refleks, , Broń specjalna - szermiercza, Odporność na choroby, Urodzony wojownik

Zbroja: kaftan skórzany
Punkty zbroi: głowa 0, ręce 1,

korpus 1, nogi 0
Uzbrojenie: rapier, nó
Wyposażenie: 10 ZK, ubranie z wyszytym symbolem Krugenheim

Kły- Strzelcy

Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
29	50	32	32	32	30	32	28

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

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

Zbroja: zbroja skórzana
Punkty zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, głowa 1
Uzbrojenie: miecz, łuk (20 strzał), nóż
Wyposażenie: koń, wyposażenie podróżne, 2ZK,

Kły- Jeźdźcy

Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
39	25	38	32	38	30	39	28

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

Umiejętności:
Jeździectwo (Zr), Plotkowanie (Ogd), Powożenie (K), Przeszukiwanie (Int), Sekretne znaki - armii imperialnej (Int), Spostrzegawczość (Int), Sztuka przetrwania (Int), Wiedza - Imperium (Int), Znajomość języka - Reikspiel (Int)
Zdolności:
Bystry wzrok, Szybki refleks, Broń specjalna - kawaleryjska, dwuręczna, Odporność na choroby, Urodzony wojownik

Zbroja: zbroja skórzana
Punkty zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, głowa 1
Uzbrojenie: miecz, kusza (10 strzał), włócznia, nóż
Wyposażenie: koń, wyposażenie podróżne, 2ZK,

Kły- Piechota

Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
39	25	43	42	30	30	34	28

Umiejętności:
Jeździectwo (Zr), Plotkowanie (Ogd), Powożenie (K), Przeszukiwanie (Int), Sekretne znaki - armii

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

Zbroja: zbroja kolcz, tarcza
Punkty zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, głowa 2
Uzbrojenie: miecz, kusza (10 strzał),
Wyposażenie: wyposażenie podróżne, 2ZK,

imperialnej (Int), Spostrzegawczość (Int), Sztuka przetrwania (Int), Wiedza - Imperium (Int), Znajomość języka - Reikspiel (Int)
Zdolności:
Bystry wzrok, Szybki refleks, Broń specjalna -, dwuręczna, Odporność na choroby, Urodzony wojownik, wędrowiec

Duch stawu

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
48	0	47	49	20	35	35	0

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	28	4	4	2	0	0	0

Zbroja: szlam
Punkty zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, głowa 1
Uzbrojenie: ramiona

Umiejętności: Skradanie się (Zr), Ukrywanie się (Zr),
Zdolności:
Widzenie w ciemności

Zdolności specjalne:
Miażdżenie: Zamiast dwóch ataków chwyta humanoida i jeśli ta nie wygra testu przeciwstawnego K umiera po koniec tury

Najemnicy Yuriego Orlowa

Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
39	25	38	32	38	30	39	28

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

Zbroja: zbroja skórzana, czepiec kolczy
Punkty zbroi: głowa 2, ręce 1, korpus 1, głowa 1
Uzbrojenie: szabla, łuk (10 strzał), włócznia, nóż
Wyposażenie: koń, wyposażenie podróżne, 2 ZK,

Umiejętności:
Jeździectwo (Zr), Plotkowanie (Ogd), Powożenie (K), Przeszukiwanie (Int), Spostrzegawczość (Int), Sztuka przetrwania (Int), Wiedza - Imperium (Int), Ksilew Znajomość języka - Reikspiel (Int), Kislewscy
Zdolności:
Bystry wzrok, Szybki refleks, Broń specjalna - kawaleryjska, dwuręczna, Odporność na choroby, Urodzony wojownik

Yuri Orlow

Ścieżka Kariery: najemnik- sierżant
Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
52	32	36	41	32	33	34	30

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

Zbroja: napierśnik, czepiec kolczy, rękawice płytowe, tarcza, nagolenniki
Punkty zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, głowa 2
Uzbrojenie: szabla, nóż
Wyposażenie: koń, wyposażenie podróżne, 50ZK,

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

Hanake Cento Oculus

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
48	30	47	49	20	35	35	0

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	28	4	4	2	0	0	0

Umiejętności: Skradanie się (Zr), Ukrywanie się (Zr), Tropienie
Zdolności:
Widzenie w ciemności

Zbroja:
Punkty zbroi: głowa 1, ręce 1,
korpus 1, głowa 1
Uzbrojenie: ramiona

Zdolności specjalne:

Wejrzenie
Czas trwania 1A
Sposób na magiczno-mentalny atak demona na BG. Atak może nastąpić gdy demon jest spętany i dotyczyć BG będących poza kręgiem. Poprzez nawet krótkie spojrzenie choćby na jedno z wielu jego oczu gracze przenoszą się umysłami do pamięci. Grzechu, rozpusty i smutku. i zdać się na przeciwstawny test SW. Jeśli zostanie przegrany to BG zostaje ogłuszony mentalnie: traci 1k6 Żywotności. Gracz musi wtedy wymyśleć i opowiedzieć krótką historyjkę o swoim grzechu (np. Detlef o najgorszej zbrodni w życiu złodzieja).Przy ponownym ataku BG jest gotowy dostaje modyfikator +2-0 w testach SW do końca walki. Jeśli postacie są świadomej tej mocy chroni przed nią test Zr, ułatwiony, jeśli BG ma hełm lub przepaskę na oczy.

Podmuch Spaczenia
Czas trwania 1A
Demon wypuszcza z siebie pięcio metrowy stożek szaro-czerwonego pyłu mogący objąć 45°: trafienie jak podczas walki strzeleckiej. Każdy trafiony dostaje uderzenie z S3 oraz musi przejść test krzepy. Niepowodzenie oznacza -10 do cech głównych na k3 rundy z powodu kaszlu. Podmuch "zawija się" wokoł krągę spętania nie mogący wyjść na zewnętrz. Po kilku podmuchach wnętrze kręgu (półkula) może zostać totalnie zadymione: obowiązują tam wtedy zasady wali w ciemnościach.

Wezwanie sług
Czas trwania 3A
Demonicznym skowtem przyzywa Erykę Mroczną Bahantkę. Po k3 rundach jest ona wroga wobec BG i biegnie z pełną szybkością ich zabić. Jeśli atak był blisko legowiska może zdążyć zanim rytuał się skończy. Może też być dopiero kilknaście minut później. W obu przypadkach mutantka zaatakuje wyglądającą na najsłabszą postać.

Brat Iwo

Ścieżka Kariery: akolita Tzeentcha, wojownik chaosu
Rasa: Mutant

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
52	37	53	42	40	45	51	65

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	24	5	5	4	2	0	0

Zbroja: brak
Punkty zbroi: głowa 0, ręce 0,
korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: trzecia ręka- mechanika jak miecz
Wyposażenie: symbole Sigmara, 2 ZK

Umiejętności:
Wiedza - Imperium (Int), Znajomość języka - Reikspiel (Int), Przekonywanie (Ogd), Przeszukiwanie (Int), Splatanie magii (SW), Spostrzegawczość (Int), Sztuka przetrwania (Int), Tropienie (Int), Wiedza (chaos (Int), Imperium (Int), Pustkowia Chaosu (Int)), Wykrywanie magii (SW), Zastraszanie (K)

Zdolności:
Błyskotliwość, Broń specjalna - improwizowaba, Charyzmatyczny, Czarnoksięstwo, , Intrygant, Kontrolowana mutacja, Magia prosta - Chaos, Morderczy atak, Obieżyświat, Odporność na magię, Odporność psychiczna Przemawianie, Silny cios, Szósty zmysł, Uodporniony na Chaos, Wyczucie kierunku, Zmysł magii,

Martin Cromer w prawdziwej formie

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
62	0	53	42	40	45	51	0

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	42	5	5	4	2	0	0

Zbroja: skrzydła
Punkty zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 2
Uzbrojenie: kieł Tzeentcha, kolczasty odwłok (jak broń jednoręczna)

Umiejętności:), Splatanie magii (SW), Spostrzegawczość (Int), Tropienie (Int), Zastraszanie (K)
Zdolności:
Błyskotliwość, Broń specjalna -naturalna, Charyzmatyczny, Czarnoksięstwo, Intrygant, Kontrolowana mutacja, Magia prosta - Chaos, Morderczy atak, Odporność na magi, Silny cios, Szósty zmysł, Latanie

Zdolności specjalne:
Przyzwanie pomniejszej bestii chaosu

Koszt: 2A

Dwa razy podczas walki zamiast atakować Martin Cromer może przyzywać pomniejszego demona-Strachulca Tzeentcha po zdanym teście SW. Charakterystyka demona znajduję się na stronie 84 podręcznika Bestariusz Starego Świata.

Skrzydła

Koszt: 1A

Raz podczas starcia, Demon może wzlecieć w górę na kilka metrów ograniczając do końca rundy możliwość jego ataku do broni drzewcowej i strzeleckiej. W tym czasie sam jest w stanie zaatakować za pomocą swych strasznie długich kończyn.