

New RPG Order

Prezentuje

WFRP 2.0 - Splądrowane Krypty



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: (dotacja)

Skan.....: harfista

Edycja/składanie.....: harfista

Liczba stron.....: 99

Rozdzielczość...: 2440x3190

Wydawnictwo.: Copernicus Corporation

Format.....: pdf

Rok wydania.....: 2005

Data release'u...: 2007.06.01

Opis:

Splądrowane Krypty to wybór przygód do gry Warhammer Fantasy Roleplay.

Mistrzowie Gry znajdą w tej książce sześć gotowych do poprowadzenia scenariuszy, włącznie ze współczynnikami Bohaterów Niezależnych, mapami i materiałami dodatkowymi. W

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

SPLĄDROWANE KRYPTY



Ponury świat niebezpiecznych przygód



WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

SPLĄDROWANE KRYPTY

Projekt gry: Ben Counter, Graeme Davis,
Brian E. Kirby, Nathan Greavey, Carl Sargent

Współautorzy: Kate Flack, Chris Pramas Aktualizacja nowego wydania gry: Brian E. Kirby

Opracowanie: Chris Pramas Opracowanie graficzne: Hal Mangold,

Grafika na okładce: Karl Kopinsky

Ilustracje: Tony Ackland, Russ Nicholson, Tony Parker

Plany i mapy: Shawn Brown, Charles Elliot, 'H'

Kierownik d/s rozwoju WFRP: Kate Flack

Kierownik projektu: Ewan Lamont

Dyrektor Black Industries: Simon Butler

Edycja polska

Redakcja: Szymon „Siriell” Gwiazda

Tłumaczenie: Grzegorz „Gregg” Bonikowski,
Jędrzej Ilukowicz, Marcin „Paladyn” Roszkowski

Korekta: Grzegorz „Gregg” Bonikowski, Małgorzata Rycharska

Asystent DTP: Michał Karlicki

Pierwsze wydanie - Black Industries 2005 r.
© Copyright Games Workshop Ltd 2005.
© Copyright Copernicus Corporation 2005.

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

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

Black Industries WWW: www.blackindustries.com
Czarna Biblioteka WWW: czarnabiblioteka.net
Copernicus Corporation WWW: copcorp.pl



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

Games Workshop, logo Games Workshop, Warhammer, logo Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, logo Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP, Citadel, logo Citadel, BL Publishing, logo BL Publishing, Black Industries, logo Black Industries, GW, Chaos, znaki towarowe, logo, pomysły, nazwy, rasy i insygnia ras, pojazdy, miejsca, oddziały, profesje, ilustracje i grafiki ze świata Warhammer są zastrzeżone ®, TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2005, na terytorium Anglii i wszystkich państw na całym świecie. Polskie wydanie na podstawie licencji należy do Copernicus Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

ISBN: 83-86758-63-5

— Wprowadzenie —

Wkrocz do Splądrowanych Krypt!

Oto antologia przygód do nowej edycji gry *Warhammer Fantasy Roleplay*. Wymyślenie i opracowanie scenariusza to największa bolączka, z jaką przychodzi borykać się każdemu Mistrzowi Gry. Dlatego postanowiliśmy przedstawić zestaw gotowych pomysłów, które pomogą Ci wprowadzić graczy w świat przygód i nowych reguł *Warhammera*. *Splądrowane Krypty* to zbiór gotowych do poprowadzenia scenariuszy. Doświadczeni gracze z pewnością zauważą, że część z nich wydaje się znajoma. Nic w tym dziwnego, ponieważ trzy z tych przygód to klasyczne perełki z czasów pierwszej edycji *WFRP* – teraz dostosowane do nowych zasad. Pozostałe przygody są całkiem nowe i bez trudu wciągną Bohaterów oraz Graczy w wir ciekawych i zaskakujących wydarzeń.

Otwierająca zbiór przygoda *Grona gniewu* ukazała się w czasopiśmie *White Dwarf* (nr 98), podobnie jak *Ciężka noc w gospodzie pod „Trzema Piórami”* (nr 94), opublikowana w Polsce w dodatku *Potępieniec*, w którym znalazł się także *Nawiedzony dom*.

Nowe przygody to: *Z miłości lub dla pieniędzy*, *Straszny dwór* oraz *Kielbasy, kobiety i śpiew*. Ważne jest, abyś zdawał sobie sprawę, że każda z przygód jest inna i pozwala na posmakowanie odmiennych rodzajów rozgrywki: od zagadek detektywistycznych oraz intryg, przez groźne tajemnice, po otwartą walkę.

Zanim zagłębimy się w treść przygód, przedstawimy kilka komentarzy. Po pierwsze staraliśmy się, aby każdy ze scenariuszy dało się umieścić w dowolnym miejscu i czasie. Opisane w nich miejsca, zwyczaje i osoby pasują do każdego okresu historii Imperium. Dzięki temu nie będziesz miał problemów z osadzeniem scenariusza w świecie gry. Pamiętaj jednak, aby przed poprowadzeniem przygody obmyślić ogólny zarys kampanii. Nic nie stoi na przeszkodzie, by wzbogacić przygody o pomysły, które nadadzą im większego kolorytu i ułatwią wprowadzenie opracowanych przez Ciebie wątków.

Kolejną sprawą, na jaką chcemy zwrócić uwagę MG, jest wprowadzenie umiejętności związanych z interakcją z otoczeniem. Nieraz w tekście przygody natkniesz się na uwagę o potrzebie wykonania testu umiejętności (na przykład *plotkowania* albo *przekonywania*). Z pewnością zauważysz także wiele innych sytuacji, w których można zastosować takie testy, mimo że scenariusz nie

nakazuje ich wykonania. Kluczem do udanej gry jest zachowanie równowagi pomiędzy rzucaniem kośćmi a odgrywaniem ról, jednak każda drużyna dobiera własne proporcje tych elementów. Niektóre grupy nigdy nie wykonują testów umiejętności socjalnych, pozwalając, by talenty aktorskie graczy rozstrzygały o wyniku spotkania. To bardzo dobre podejście, zwłaszcza jeśli Twoi gracze są wygadani. Zdarza się czasem, że cicha i z natury spokojna osoba chce zagrać charyzmatycznym Bohaterem, jednak nie jest w stanie w pełni oddać jego uroku osobistego. W takim przypadku powinien pozwolić na wykonywanie testu umiejętności, nie zmuszając biedaka do dokładnego odgrywania poczyniń Bohatera. Co więcej, nie karz gracza za to, że nie dorównuje kolegom we wcielaniu się w postacie. Każdy bawi się tak, jak umie.

Jeżeli chcesz rozpocząć swoje gry od przygody *Przez ostępy Drakwaldu* (zamieszczonej w *Księdze Zasad*), a potem przejść do kampanii *Ścieżki Przeklętych: Popioły Middenheim*, kilka z przygód znajdujących się w tej książce okaże się nader przydatne. Najłatwiej włączyć do kampanii przygody *Straszny dwór* i *Grona gniewu*. Ta pierwsza stanowi doskonale dopełnienie nastroju, jaki panował w przygodzie *Przez ostępy Drakwaldu* i można wplatać w nią Bohaterów, zanim dotrą do Middenheim. Cóż może być dziwnego w leżącym na drodze trupie podróżnika, który padł ofiarą zwierzolidzi z Drakwaldu? Wioska Pritzstock – miejsce wydarzeń drugiej przygody – leży nieopodal Middenheim. Odrobina wysiłku i Bohaterowie sami tam zawitają, pchani ciekawością i żądzą przygód.

Jeżeli rozpoczynasz nową kampanię, to doskonałym wyborem będzie przygoda *Kielbasy, kobiety i śpiew*. Zwykle z pozoru porwanie szybko okaże się być czymś więcej, a Bohaterowie znajdą się w centrum zadziwiających wydarzeń. Jeśli Twoi gracze są przyzwyczajeni do innych systemów fantasy, ta przygoda pokaże im, na czym polegają różnice pomiędzy tymi systemami a *Warhammerem*. Twój wybór nie jest ograniczony tylko do tego jednego scenariusza. Możesz zacząć od przygody *Z miłości lub dla pieniędzy*, która ze względu na klimat opowieści doskonale nadaje się na wprowadzenie do ponurego świata pełnego niebezpiecznych przygód.

Dość gadania, czas zasiadać do gry! Mamy nadzieję, że *Splądrowane Krypty* przypadną Wam do gustu, bowiem już wkrótce możecie oczekiwać kolejnych przygód, które ukażą się w dodatku *Ścieżki Przeklętych: Popioły Middenheim*!

— Spis treści —

Wprowadzenie.....	2
Grona gniewu.....	3
Początek.....	3
Wieś Pritzstock.....	4
Prowadzenie przygody.....	13
Czarodziej w puszczy.....	15
Obóz poszukiwaczy przygód.....	17
Zakończenie.....	19
Z miłości lub dla pieniędzy.....	21
Streszczenie.....	21
Mittleresdorf.....	22
Część pierwsza: Córka kupca.....	24
Część druga: W dziczy.....	30
Część trzecia: Oto bestia!.....	34
Zakończenie.....	37
Nawiedzony dom.....	38
Wprowadzenie.....	38
Pomieszczenia.....	39
Co dalej?.....	48

Ciężka noc w gospodzie „Pod Trzema Piórami”.....	49
Wydarzenia.....	51
Zakończenie.....	55
Bohaterowie Niezależni.....	56
Straszny dwór.....	60
Wprowadzenie.....	60
Czas na przygodę.....	61
Dogrywka.....	72
Mieszkańcy Dworu Vonreuter.....	73
Kielbasy, kobiety i śpiew.....	76
Początek.....	77
Ślepe uliczki.....	78
Początek intrygi.....	81
Wścibska sąsiadka.....	82
Na tropie.....	83
Intryga rozwija się.....	85
Świadek.....	86
Sklep Starka.....	88
Zakończenie.....	89
Podsumowanie.....	91
Obsada.....	92

• Grona gniewu •



Grona gniewu to przygoda dla grupy 4-6 Bohaterów, którzy właśnie rozpoczęli drugie profesje.

Przygoda rozgrywa się we wsi Pritzstock, leżącej na południe od Middenheim (jednak bez trudu można ją przenieść w inne

rejonu Imperium, które bardziej pasują do prowadzonej przez MG kampanii). Ważniejsza od miejsca akcji jest jej data, bowiem przygoda rozgrywa się podczas corocznego zbioru winogron, który przypada na Czas Zbiorów (znany w okolicy pod nazwą Erntezeit).

— Początek —

Mapa 1 na str. 5 pokazuje układ wsi i osad wokół Middenheim. Na początku przygody Bohaterowie podróżują powozem wzdłuż traktu z Altdorfu do Middenheim. Knieje, pośród których wije się szlak, słyną z tego, że w ich ostępach zamieszkuje wiele złych i potwornych istot, a grożące z ich strony niebezpieczeństwo stało się jeszcze większe po przejściu Burzy Chaosu. Z tego właśnie powodu powozy przejeżdżają tamtędy tak szybko, jak tylko się da, unikając niepotrzebnych postojów i opóźnień.

Oprócz Bohaterów w powozie jedzie troje pozostałych pasażerów: Elise i Berta Jung oraz ich ochroniarz, Gunder. Obydwie dziewczyny (liczące sobie odpowiednio 19 i 17 lat) to córki zamożnego altdorfskiego kupca wełną. Mają błękitne oczy, blond włosy i są pełne życia.

Gunder jest mężczyzną olbrzymiej postury, który myśli dość ociężale. Ma niskie czoło, silnie zarysowaną i wysuniętą do przodu szczękę, ponad którą góruje wydatny, kilkakrotnie połamany nos. Jego odzienie stanowi skórzany kaftan, a za broń służy prosty topór. Oddane pod jego opiekę dziewczęta podróżują do Middenheim, aby odwiedzić kuzyna. Zachowują się bardzo grzecznie i oczekują, że inni będą traktować je z taką samą uprzejmością, zwłaszcza gdy w pobliżu jest Gunder.

Kraksa

Podróż przebiega spokojnie i bez zakłóceń, aż do momentu, gdy na kilka godzin przed zachodem słońca powóz mija rozstajne drogi, w miejscu gdzie szlak altdorfski łączy się z drogą do Grubentreich. Nagle wśród drzew pojawia się złowrogo wyglądająca czaszka. W jej oczodołach gorzej złowieszczy płomień. Czaszka przelatuje szerokim łukiem ponad drogą i z wysokości 5 metrów spada na powóz. Wzywając imię Sigmara, woźnica upuszcza lejce i zasłania twarz. Prerażone konie stają dęba i rżąc przeraźliwie rzucają się w bok. Gnane strachem, pędzą przed siebie, a ciągnięty przez nie powóz uderza w szeroki pień dębu i przewraca się. Koła z prawej strony nie wytrzymują uderzenia i pękają z głośnym trzaskiem.

Każdy z pasażerów, który jechał na dachu powozu, musi wykonać test Strachu. Nieudany test oznacza, że prerażony pasażer może tylko krzyczeć w panice. Wskoczenie z rozpędzonego powozu jest możliwe, jednak powinno być traktowane jako skok na odległość 6 metrów. Ci, którzy zdecydują się pozostać na swoich miejscach, muszą wykonać test Krzepy. Jego powodzenie oznacza, że otrzymują uderzenie

z Siłą 3 (bez uwzględnienia PZ pancerza). Nieudany test ma znacznie gorsze konsekwencje – Bohater spada z dachu (otrzymuje obrażenia od upadku z wysokości 4 metrów). Szczegółowe zasady dotyczące zeskakiwania i spadania można znaleźć w *Księdze Zasad*, na str. 144.

Pasażerowie we wnętrzu powozu muszą wykonać udany Wymagający (-10) test Zręczności, w przeciwnym wypadku otrzymują uderzenie z Siłą 3 (również bez uwzględnienia PZ pancerza). Kiedy mija zaskoczenie i szok spowodowany kraską, jeden z Bohaterów dostrzega czaszkę, która ciekawsko zagląda do wnętrza powozu. Po kilku chwilach czaszka odlatuje i znika z pola widzenia. Pasażerowie na zewnątrz powozu mogą zauważyć, że czaszka kieruje się ponad drzewami na zachód. Dokładny opis latającej czaszki znajduje się w podrozdziale „Bestiariusz”, na końcu scenariusza.

Powóz jest w oplakany stanie. Dwa koła są pęknięte, podobnie jak obie osie. Wóznica Hedric leży w krzakach, poobijany i oszołomiony, jednak poza tym cały i zdrowy. Niestety, Gunder nie miał tyle szczęścia. Pod wpływem uderzenia w drzewo pękły grube skórzane pasy, które utrzymywały na miejscu ciężki kufer z balowymi strojami Elise, i skrzynia spadła na nieszczęsnego ochroniarza, łamiąc mu kark. Z zaprzęgu pozostały jedynie dwa konie. Pierwsza para wyrwała się z uprzęży i uciekła w las. Jedno z pozostałych zwierząt jest ciężko ranne w nogę, drugie stoi opodal drzew i nerwowo drży. Dziewczeta są wielce poruszone wypadkiem, ale kilka spokojnych i ciepłych słów z pewnością podniesie je na duchu. Nie uspokaja ich na pewno paplanina Hedrica, który z szeroko otwartymi z przerażenia oczyma zaczyna wykrzykiwać o „*potworze z płomiennymi ślepiami, którego ani chybi przywiał z dalekiej, mroźnej północy!*”.

Dalsze poczynania

Drużyna ma przed sobą kilka możliwości. Po pierwsze, może zostać w pobliżu wraku powozu, oznacza to jednak nocowanie w lesie. Hedric przypomina BG, że tego dnia raczej nie nadjedzie następny powóz, a nawet gdyby tak by się stało, to nie zatrzyma się, w obawie przed rozbójnikami. Drugim rozwiązaniem jest zawrócenie w kierunku najbliższego zajazdu – „Pod Głową Mutanta” – który jednak znajduje się w odległości 20 kilometrów od miejsca wypadku. Nie ma najmniejszych szans na dotarcie tam przed zmierzchem (na miejsce drużyna dotrze najwcześniej trzy godziny po zachodzie słońca). Ostatnim rozwiązaniem, za którym głośno opowiadają się Berta i Elise, jest wyruszenie w kierunku wioski Grubentreich. Dziewczeta mają tam krewnych, którzy z pewnością chętnie udzielą gościny całej grupie i pomogą w dostaniu się do zajazdu. Co więcej, obie młode damy są pewne, że rodzina wynagrodzi BG za bezpieczne odprawienie ich do wsi.

Do Grubentreich jest około 10 kilometrów, a dostosowując się do tempa marszu dziewcząt (3 km/h), drużyna dotrze tam tuż po zapadnięciu zmierzchu. Ponieważ Elise i Berta odmawiają zarówno pozostania w powozie na noc, jak i powrotu do zajazdu, BG nie pozostaje nic innego, jak ruszyć wraz z nimi. Hedric, który jest dzielnym człowiekiem poważnie traktującym swoje obowiązki, wskazuje na chybienie jedynego zdrowego konia i rusza do zajazdu, aby poinformować strażników dróg o wypadku.

Jeśli BG narzucą szybkie tempo marszu, dotrą do wsi o zmierzchu, choć na ostatnim etapie drogi muszą pomagać Bercie. Bohater, który jest na tyle szarmancki, żeby nieść ją przez ćwierć kilometra, zdobędzie jej wdzięczność i sympatię. Jeżeli dodatkowo powie mu się test Oglady, dziewczyna odwzajemni się pocałunkiem w policzek.

Grubentreich

Wioskę zamieszkuje 88 osób – głównie biedni chłopci, którzy utrzymują się z uprawy roli i hodowli zwierząt. Nie zamieszczamy mapy tej wsi, bowiem nie ma to znaczenia dla dalszego biegu przygody. Matylda i Eduard Jungowie, krewni dziewcząt, nie posiadają się ze szczęścia na wieść o wybawieniu panienek z opresji. Obydwoje prowadzą jedyną gospodę we wsi – „Pod Czarną Owcą”. BG mogą tam najeść się do syta i napić do woli, a także za darmo przenocować w gospodzie. Niestety, oba pokoje gościnne zostały już zajęte, ale wspólna sala jest dobrze ogrzana od kominka, sucha i przytulna.

Jeżeli BG nie wspomną słowem o latających czaszkach, z pewnością uczynią to dziewczeta. Jeśli rozmowa zejdzie na ten niepokojący temat, gdy w sali będzie jeszcze pełno gości i miejscowych, rewelacje zostają skwitowane komentarzami sugerującymi, że przybyli „*upadli na głowy podczas wypadku*” oraz pobłażliwymi uśmieszkami. Jeżeli któraś z dziewczyn zacznie opowiadać o tym w obecności wuja, Eduard wyraźnie się zachmurzy. Relacja z wypadku aż nazbyt wyraźnie przypomina mu o plotkach, jakie dwa dni wcześniej zasłyszał od Wernera Geizhalsa, kupca winem, który wracał z pobliskiej wsi Pritzstock (Mapy 1 i 3a).

Według opowieści Geizhalsa (który obecnie znajduje się już w Middenheim) mieszkańcy Pritzstock utrzymywali, że ich wieś padła ofiarą klątwy. Trupy zmarłych powstały z grobów i czyhają na nieostrożnych, którzy zapuszczają się poza opłotki wsi. Co więcej, w pobliżu puszczy widać czasem: „*upiorne, latające czaszki*”. Takie szczegóły Jung przekazał dopiero wtedy, gdy oberża opustoszeje. Umiejętnie prowadzi rozmowę, próbując namówić BG, by rozprawili się z zagrożeniem. Eduard boi się, że gdy czaszki skończą z mieszkańcami Pritzstock, przyjdzie kolej na Grubentreich. Trzeba zatem jak najszybciej stawić czoła niebezpieczeństwu, a ktoż lepiej się do tego nadaje, jeśli nie nowo przybyli poszukiwacze przygód? Jeżeli ci nie będą zainteresowani uganiem się po lesie w poszukiwaniu widmowych czerepów, Jung wspomni jeszcze, że podobno czaszki pilnują dawno zaginionego skarbu. W przypadku, gdy Berta okazuje szczególne zainteresowanie któremuś z BG, Eduard zacznie ubarwiać swoją opowieść do granic przesady, chcąc pozbyć się przybysza, zanim zauroczenie przerodzi się w romans.

Dziwnym zrządzeniem losu trzech spośród gości, którzy nocują w oberży, następnego dnia wybiera się do Pritzstock. Wieśniak Hans Krug oraz jego dwóch parobków: Pieter Klammer i Albrecht Krupp wracają do rodzinnej wsi Leichlinberg, a ich droga powrotna prowadzi właśnie przez Pritzstock (Mapa 1). Tej nocy udali się wcześniej na spoczynek, aby odpocząć przed podróżą. Eduard zapewnia BG, że bez trudu zdołają przekonać Kruga, by podwiózł ich do wsi.

Jeśli BG chcą wyruszyć z Hansem, muszą zerwać się z łóżek skoro świt, dlatego biada tym, którzy spędzili noc racząc się zapasami z piwniczki Eduarda. Wieśniak bez trudu daje się namówić na podwózkę, ale żąda po 1 szylingu od każdej osoby. Cenę da się zbić do 6 pensów, jednak nie będzie to łatwe zadanie. Hans nie jest bogatym człowiekiem, dlatego stara się wycisnąć tyle szylingów, ile się da. Jeżeli BG nie chcą rozstać się nawet z tak małą kwotą, ich podróż opłaci Eduard. Zapewnia także BG, że nie muszą się martwić o Bertę i Elisę, bowiem osobiście odwiezie je do Middenheim, kiedy tylko do wsi przyjdzie następny powóz.

Piętnastokilometrowa podróż z Grubentreich do Pritzstock trwa trzy godziny, o ile BG zdecydowali się na jazdę wozem Hansa Kruga. Alternatywą jest podróż pieszo, ponieważ we wsi nie ma koni na sprzedaż ani do wynajęcia. Krug i jego pomocnicy nie wiedzą o wydarzeniach, jakie miały miejsce w Pritzstock, gdyż wracają z długiej wyprawy do Middenheim, gdzie sprzedawali swoje towary.

– Wieś Pritzstock –

Pritzstock to niewielka, ale zasobna wieś, licząca sobie 48 dorosłych mieszkańców oraz ich dzieci. Mapa 2 pokazuje okolice osady, zaś Mapa 3 to dokładny plan wioski. Oprócz domu i zagrody, w skład każdego gospodarstwa wchodzi przybudówka, gdzie składowane są kosze z winogronami. Następnie owoce są rozgniatane na miazgę, fermentują i przelewa się je do flaszek. Dojrzewające wino leżakuje w piwnicach pod budynkami.

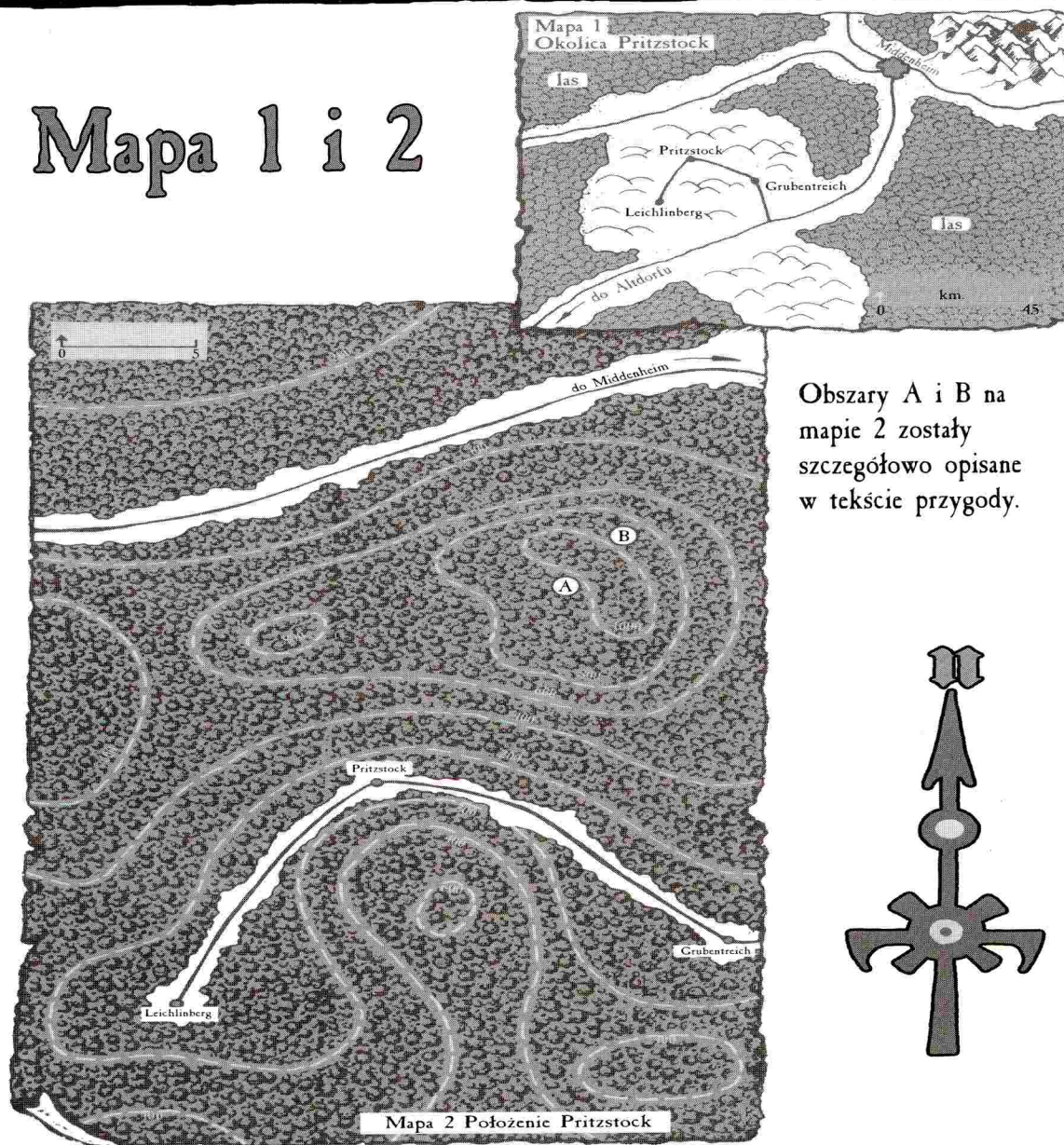
Jedynie zwierzęta hodowane we wsi, to kilka świń i kóz, a także pewna liczba kur. Tym ostatnim pozwala się na swobodne wędrowanie po opłotkach, gdzie grzebią w ziemi i dziobią w poszukiwaniu pożywienia. Najwięcej kur łązi na północny-wschód od wioski, w pobliżu mogił dawno pochowanych mieszkańców, na ciałach których utoczyły się robaki.

Wieś otaczają winnice, które są dumą mieszkańców. Założono je na terenach wydartych puszczy, ale ciężka praca opłaciła się, ponieważ wyrabiane tu trunki zapewniły majątność mieszkańcom osady.

Pritzstock Reisling to wino o delikatnym smaku, które zdobywa sobie coraz większą popularność w zachodniej części Imperium. Ostatnie lata okazały się bardzo pomyślne i dzięki temu mieszkańcy znacznie się wzbogacili, co zdradza już pierwszy rzut oka na ich domostwa i winnice. Budynki są zadbane, zwierzęta oporządzone i czyste, a ludzie dobrze odżywieni. Niektórych Bohaterów może zdziwić, że we wsi nie ma żadnej oberży. Spotkania społeczności osady mają miejsce zazwyczaj w domach. Przy okazji odbywają się „degustacje win”, dzięki którym podtrzymywane są więzi dobrosąsiedzkie. Najlepsze wino podaje się u Henri-Phillippe’a Rocheteau – wójta Pritzstock.

BG przybywają do wsi w okresie zbioru winogron, gdy wszyscy mają ręce pełne roboty. Winobranie ma decydujące znaczenie dla dobrobytu i pomyślności mieszkańców wsi. Jeżeli wino ma być tak dobre, jak w zeszłych latach, grona muszą zostać zebrane w ciągu siedmiu dni. Potrzeba wieloletniej praktyki i doświadczenia, aby poprawnie określić datę rozpoczęcia zbiorów. W momencie, gdy BG

Mapa 1 i 2



przybywają do Pritzstock, do rozpoczęcia winobrania pozostały dwa dni. Mieszkańcom Pritzstock pomagali zwykle sezonowi robotnicy rolni, jednak jak do tej pory żaden z nich nie zawitał do wsi. Zamiast nich odwiedziło ją kilku kupców winnych, którzy próbowali i oceniali winogrona, przewidując że zbiory będą obfite, jeśli tylko zostaną ukończone w terminie.

Wczoraj i dziś

Początki obecnych kłopotów sięgają trzy lata wstecz, kiedy to Stefan Maranaeur z Altdorfu, młody kupiec winem, wdał się w romans z Elisabethą, żoną Henri-Phillippe'a. Tak się niefortunnie złożyło, że wójt wkrótce odkrył, co dzieje się za jego plecami i kto mu przyprowadził rogi. Stało się tak przypadkiem, kiedy natrafił na miłosny liścik wysłany do jego żony przez Stefana. Gdyby tylko Elisabetha była na miejscu, sprawa nie potoczyłaby się tak złowrogim torem. Henri-Phillippe urządziłby głośną scenę zazdrości, zakończoną awanturą w typowo bretońskim stylu. Tymczasem niewierna małżonka bawiła właśnie w Altdorfie, zapewne spędzając czas w ramionach kochanka. Zanim wróciła do domu, wściekłość jej męża zdążyła ostygnąć, zmieniając się w lodowatą żądzę zemsty.

Upłynął miesiąc, a Henri-Phillippe ponownie wysłał Elisabethę do Altdorfu, na zakupy nowych sukien. Kobieta przystała na tę propozycję tym chętniej, że dostrzegła szansę na kolejną schadzke ze Stefanem. Nieszczęsna nie widziała, że jej mąż ma wobec młodzieńca pewne plany i zaprosił go już do siebie na degustację nowych gatunków win.

Stefan przyjechał do Pritzstock i cały dzień spędził na rozmowach handlowych oraz degustacji sławnych win z piwnicy Henri-Phillippe'a, na którą przybyła także zaproszona reszta wsi.

W trakcie tego wieczoru Stefan dowiedział się, że Elisabetha przebywa obecnie w Altdorfie. Przeklinając w duchu niefortunny los, postanowił ograniczyć ilość wypijanego wina, planując wstać wcześniej rano i jak najszybciej wrócić do miasta. Wytlumaczył swoją decyzję, mówiąc: *"Muszę jak najszybciej wracać, aby dopilnować pewnych ważnych interesów"*. Teżę nocy Henri-Phillippe wdarł się do jego sypialni, ciosem pałki pozbawił młodzieńca zmysłów i zaciągnął nieprzytomnego do piwnicy, gdzie przygotował dlań specjalną alkowę. Następnie przykuł go do ściany i odczekał, aż Stefan odzyska świadomość, by potem na jego oczach wolno i dokładnie zamurować pomieszczenie. Na nic zdąży się błagania przerażonego Stefana – jego los został przypieczętowany.

W ten sposób Henri-Phillippe dokonał swojej zemsty. Chcąc uczynić cierpienia Stefana jeszcze gorszymi, pozostawił w zasięgu ręki beczkę wina, której zawartość miała gasić pragnienie uwięzionego. Nieszczęsnego młodzieńca czekała powolna śmierć z głodu. Aby odsunąć od siebie wszelkie podejrzenia, Henri-Phillippe wymknął się chyłkiem ze wsi (co nie było specjalnie trudne, ponieważ wszyscy spali zmorzeni winem), porozrzucił wzdłuż drogi dobytek Stefana i wypuścił jego konia na wolność. Potem spokojnie wrócił do Pritzstock.

Po trzech dniach znaleziono porzucone siodło i przytroczone do niego sakwy. Mieszkańcy wsi uznali, że młodzieniec musiał opuścić Pritzstock wczesnym rankiem kilka dni wcześniej, bez słowa pożegnania. Pomimo zorganizowanych przez wójta poszukiwań, ciała Stefana nie udało się odnaleźć.

Zaginienie i śmierć młodego kupca długo zaprzętały uwagę mieszkańców wsi, jednak z czasem imię Stefana Maranaeura zostało zapomniane, a plotki uciuchły. Taką przynajmniej nadzieję żywił Henri-Phillippe i bez wątplenia tak właśnie by się stało, gdyby nie jedna osoba – brat-bliźniak Stefana, Dieter.

Gdy Stefan umierał w męczarniach, na jakie skazał go mściwy Henri-Phillippe, Dieter kończył właśnie naukę u czarodzieja w Middenheim. Nagle, bez żadnego ostrzeżenia, dotknęła go tajemnicza choroba – z początku nie mógł spać, potem zaczął gwałtownie chudnąć, aż ledwo

stał na nogach. Jego stan pogarszał się z dnia na dzień, a medycy, którzy się nim opiekowali, zaczęli się obawiać, że dla młodzieńca nie ma już nadziei. Wbrew ich obawom, choroba odeszła jak ręką odjął, a Dieter zaczął odzyskiwać siły. Moment cudownego ozdrowienia zbiegł się z chwilą, w której Stefan wydał swe ostatnie tchnienie. Bliźniacy, od dawna złączeni ze sobą niewyjaśnioną duchową więzią, zawsze byli w stanie wyczuć, co się dzieje z drugim z nich, dlatego Dieter odczuwał cierpienie Stefana jak własne. Dopiero kilka dni później dowiedział się, że Stefan zniknął bez śladu w czasie podróży w interesach do Pritzstock.

Mięły trzy lata, a Dieter w końcu odkrył ślady romansu, w jaki wdał się brat. W jego altdorfskim domu odnalazł miłosne listy Elisabethy oraz zaproszenie od Henri-Phillippe'a. Po rozmowie z nauczycielami, podczas której wspomnieli o swojej tajemniczej chorobie, Dieter zdołał w końcu dopasować do siebie elementy układanki i rozwiązać zagadkę tajemniczego zniknięcia brata.

Obecne kłopoty w Pritzstock są wynikiem działań Dietera, wiedzionego chęcią wyrzucia zemsty na wójcie wioski (podsyca ją nawiedzający go duch brata). Uzyskawszy stopień Mistrza Kolegium Płomienia, zamierza sprowadzić na wieś nieszczęście, a przede wszystkim zabić Henri-Phillippe'a Rocheteau.

Pierwszym posunięciem czarodzieja było rozeznanie się w okolicy i znalezienie bazy wypadowej dla siebie oraz najemnego ochroniarza, Kurta Schultza. Szczęście uśmiechnęło się do Dietera, który natrafił na dobrze ukrytą w lesnej gęstwinie grocie. W jej wnętrzu odkrył czaszek ludzi i innych humanoidów, poległych w jakiejś dawno zapomnianej bitwie. Po kilku próbach użycia magii Dieter ze zdziwieniem odkrył, że potrafi je w pewnym stopniu kontrolować. W jego głowie powstał plan: za pomocą latających czerepów zamierzał postraszyć wieśniaków i zmusić ich do opuszczenia domostw. Czarodziej nie zdaje sobie jednak sprawy, że magiczne właściwości czaszek nie wynikają z jego czarów – powodem są niewielkie ilości spaczienia, jakie znajdują się w jaskini. Co więcej, ani on, ani BG nie są świadomi, że w okolicy myszkuje inna grupa awanturników, która sądzi, że BG są w zmoście z czarodziejem!

Po tym wprowadzeniu w przygodę zamieszczamy opisy najważniejszych Bohaterów Niezależnych. W kolejnych akapitach przedstawione zostały opinie mieszkańców wsi, ich reakcja na rozgrywane się wydarzenia oraz działania, jakie mogą podjąć, jeśli zajdzie taka potrzeba. Po opisie mieszkańców Pritzstock przyjdzie kolej na dokładniejsze zaznajomienie się z postaciami Dietera i Kurta oraz położeniem ich jaskini, a także obozu drugiej grupy poszukiwaczy przygód. W trakcie prowadzenia przygody ważnym zadaniem Mistrza Gry jest sprawowanie kontroli nad upływem czasu. Jeśli Dieter uniemożliwi dokończenie zbiorów winogron, zwycięży. Każdy mijający dzień oznacza straty dla mieszkańców wsi i powoduje, że atmosfera będzie stawała się coraz bardziej napięta.

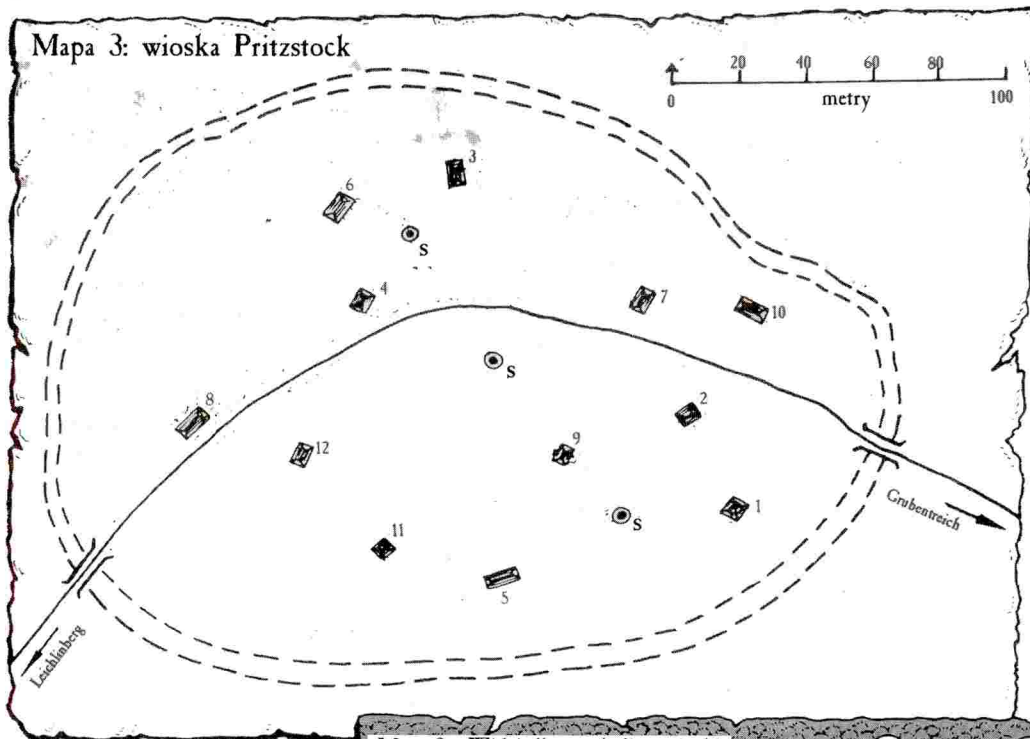
Przybycie do Pritzstock

Droga do Pritzstock, przypominająca raczej przecinkę w lesie niż trakt, prowadzi do niewielkiej doliny. Okoliczny las wykarczowano i na jego miejscu zasadzono winorośle, które już na pierwszy rzut oka wyglądają na zdrowe i doskonale zadbane. Jeżeli BG podróżują w towarzystwie Hansa Kruga, ten aż sennie ze zdumienia, gdy tylko ujrzy pola. Nagabywany wyjaśni, że nadchodzi czas zbiorów, a tymczasem nikt nie pracuje w winnicach, co jest bardzo dziwne.

Jeśli nie chcesz, by prowadzenie przygody nastręczało jakichkolwiek problemów, powinienes przyjąć, że BG przybywają do wsi w dniu oznaczonym w tekście przygody jako zerowy.

Droga ku Pritzstock wiedzie przez fosę, która choć dobrze utrzymana, wydaje się nie pasować do tej okolicy. Po przybyciu do samej wsi, Bohaterów może zadziwić bogactwo osady, jak też panujący w niej spokój. Właśnie dzięki swemu położeniu, leżąca na uboczu wieś ocalała od zniszczeń Burzy Chaosu, która w rejonie Middenheim pochłonęła tysiące ludzkich istnień. W czasie działań

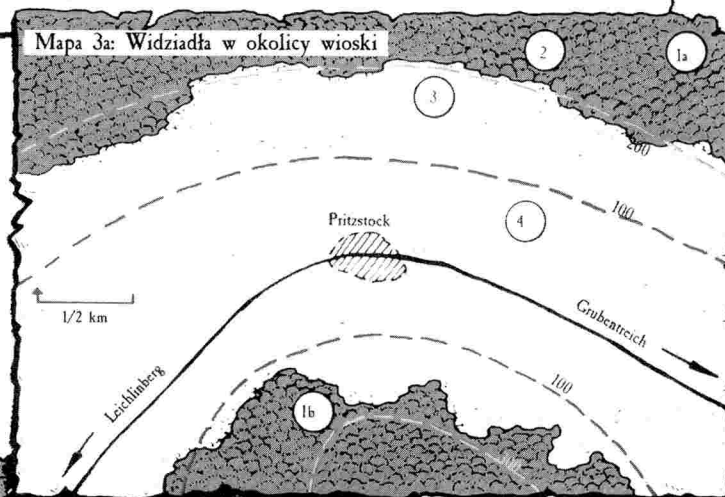
Mapa 3: wioska Pritzstock



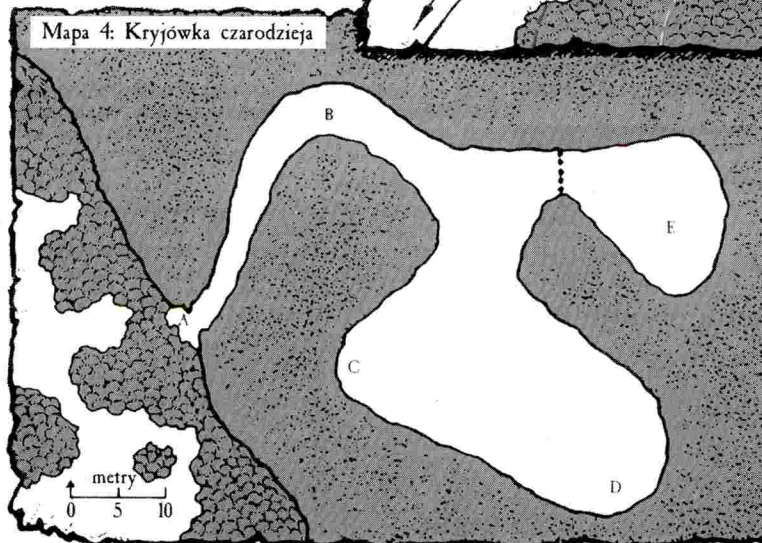
- | | |
|-----|---------------|
| 1 | Domostwo |
| 2 | Aschaffenberg |
| 3* | Baldurich |
| 4* | Bleuler |
| 5 | Fleiss |
| 6* | Guderian |
| 7* | Kallman |
| 8* | Klopp |
| 9 | Reuter |
| 10 | Rocheteau |
| 11 | Semmelweiss |
| 12* | Surchardt |
| s | Uderlast |
| | Studnia |

* pracują dla Rocheteau

Mapa 3a: Widziadła w okolicy wioski



Mapa 4: Kryjówka czarodzieja



Opisy lokacji oznaczonych na mapie jako 1a, 1b, 2, 3 i 4 można znaleźć w tekście przygody.

Grona gniewu mapy 3, 3a i 4

Obszary A, B, C, D i E zostały opisane w tekście przygody.

militarnych wioskę odwiedziło kilka patroli, ale pomijając nieliczne rekrutacje, mieszkańcy Pritzstock nie odczuli żadnych poważnych uciążliwości wojny. Niektóre z domostw przygotowano do obrony zabijając ich okna drewnianymi okiennicami. Nad frontowymi drzwiami większości chałup zawieszono pęki kwiatów. Udany Wymagający (-10) test **wiedzy (Imperium)** pozwala stwierdzić, że są to tak zwane „Dłonie Niani” – rośliny, które mają odstraszać złe moce. Na drzwiach niektórych domów wyrzyto znaki, których nie sposób zrozumieć. Zakończony powodzeniem test **sekretnych znaków (lowców)** potwierdzi, że wyrysowane symbole faktycznie są pozbawione jakiegokolwiek znaczenia.

Dalsza jazda w towarzystwie Kruga lub samodzielne rozglądanie się po okolicy pozwolą odkryć, że mieszkańcy wsi zgromadzili się przed domem Henri-Phillippe’a i toczą zażartą dyskusję. Sytuacja zdaje się być bardzo napięta, wieśniacy mówią podniesionymi głosami, niektórzy nawet krzyczą. Gdy spostrzegają nowo przybyłych, zapada pełna niepokoju cisza, a spojrzenia zgromadzonych skupiają się na BG.

Korzystając z okazji, Henri-Phillippe zabiera głos:

– *Przyjaciele! Nie ma powodu do awantur, uspokójmy się i rozsądnie podejźmy do sprawy! Nie możemy tak bezpodstawnie rzucać oskarżeń, zwłaszcza że nie mamy żadnych dowodów na ich poparcie.*

Większość mieszkańców Pritzstock przytakuje wójtowi, który słysząc zachęcający pomruk, mówi dalej:

– *Niech wszyscy wracają do domów, za kilka godzin spotkamy się jeszcze raz i wtedy coś ustalimy.*

I tym razem słowa wójta spotykają się z aprobatą mieszkańców wsi, którzy z wolna zaczynają rozchodzić się do domów. Jeżeli BG przyjechali na wozie Hansa Kruga, ten pożegna się z nimi i ruszy dalej w swoją stronę, nie omieszkawszy jednak wstąpić do wioskowego sklepiku i wypytać się o źródło kłopotów.

Kiedy tylko ludzie się rozejdą, Henri-Phillippe powita BG. W tym momencie powinien dokładnie opisać go graczom.

Ostatnie wydarzenia

Niewiele ponad miesiąc wcześniej chłopiec imieniem Seel Baldurich przybiegł do wioski, krzycząc, że w lesie zobaczył ducha (patrz Widziadło 1 na Mapie 3a oraz opis Seela w podrozdziale z opisami Bohaterów Niezależnych). Seel cieszy się opinią dziecka o wybujałej wyobraźni, które kłamie i zmyśla, dlatego z początku nikt nie wierzył w jego opowieść. Kilka tygodni później Isolde Guderian wybrała się do lasu po jagody i zauważyła czaszkę spoczywającą na pniu zwałonego drzewa. Gdy dziewczyna wróciła z kilkoma strażnikami, czaszki nie było już w tamtym miejscu (Widziadło 2). Także i tej opowieści nikt nie wziął na poważnie. Minęły ledwie trzy dni i zdążono o sprawie zapomnieć, gdy dwóch chłopów pracujących w winnicy – Sigismund Halsbret i Knud Gropenfronteur – spostrzegło świeczący czerep, który leżał między drzewami (Widziadło 3). Te opowieści zostały już potraktowane poważnie, jednak zarządzone poszukiwania nie przyniosły żadnych rezultatów.

Rankiem tego dnia, gdy BG przybyli do Pritzstock, Erietta Surcharde została napadnięta w winnicy. Trzy inne kobiety usłyszały jej krzyki i ruszyły na pomoc nieszczęsnej dziewczynie. Znalazły ją leżącą na ziemi, całą pogryzioną i zakrwawioną. Na jej piersi leżała nieruchoma czaszka (Widziadło 4). Kiedy zbliżyły się do nieprzytomnej, czerep uniosł się w powietrze, ale zamiast zaatakować, odleciał w stronę lasu. Rany Erietty zostały opatrzone i teraz dziewczyna powraca do zdrowia w domu Rocheteau, pod troskliwą opieką Elisabethy.

Wystraszeni mieszkańcy wsi zebrali się, aby „wreszcie coś z tym zrobić”. Wtedy właśnie spostrzegli, że z osady zniknął Sigismund Halsbret (świadek Widziadła 3). Poszukiwania w Pritzstock i najbliższej okolicy nie przyniosły żadnego rezultatu, co jeszcze bardziej wystraszyło mieszkańców. Tymczasem przerażony

Sigismund przed świtem chyłkiem opuścił wieś, nikogo nie informując o swoich zamiarach. Nie miał żadnych krewnych w Pritzstock, więc nie go nie powstrzymywało przed spakowaniem manatek i ukradkową ucieczką. Do początku winobrania zostało zaledwie dwa dni, ale mieszkańcy wioski są coraz bardziej przerażeni i zatroskani o swoją przyszłość. Kto ma wykonać całą pracę, skoro oni sami boją się wyjść na pola, a okoliczni robotnicy najemni, zasłyszawszy wieści z Pritzstock, nie kwapią się z pomocą.

BG usłyszą wszystkie opisane powyżej wieści od mieszkańców wioski. Henri-Phillippe udziela bardziej składnych informacji. Już w tej chwili całe Pritzstock aż huczy do plotek i tylko kwestią czasu jest, kiedy ktoś przypomni sobie o tajemniczym zniknięciu Stefana przed kilkoma laty. Dodatkowo możesz podsunąć graczom jedną lub kilka poniższych plotek:

- Wyrąb puszczy naruszył odwieczny spokój wojowników, którzy polegali w dawno zapomnianej bitwie, jaka miała miejsce w tej okolicy. Inny wariant plotki (w którym jest sporo prawdy) mówi, że w lasach Drakwaldu na południowy-zachód od wsi, wyróżniło do nogi bandę wyznawców Chaosu. Być może jej niedobitki wyzionęły ducha w okolicach Pritzstock?
- Czaszki są karą bogów za brak należytej wdzięczności i wiary. Ludzie, szybko się wzbogaciwszy, stali się gnuśni oraz zadufani i nie dziękują niebiosom za pomyślność.
- Henri-Phillippe jest zamieszany w tę sprawę i chce tanio kupić okoliczne ziemie, należące do tych wieśniaków, którzy zostaną zabici lub uciekną. Ostatecznie, kto inny miałby dość gotówki, żeby wykupić ich pola?

Ostatnia plotka pojawi się tylko wtedy, gdy sprawy przybiorą bardzo niedobry kierunek rozwoju, a Henri-Phillippe akurat nie będzie w pobliżu.

Mieszkańcy Pritzstock są wściekli, że miejscowa straż nie robi nic, aby zapobiec atakom czaszek. Atmosfera strachu spowodowała, że ludzie mają zszargane nerwy. Narasta napięcie. Nikt nie wie, co tak naprawdę strażnicy (czterech wieśniaków i jeden wojownik) mieliby zrobić, jednak ten fakt nie powstrzymuje narzekania.

Mieszkańcy

Wielu mieszkańców Pritzstock posiada umiejętność **rzemiosła (winiarstwo)**, które jest bardzo podobne do **piwowarstwa**, z tą różnicą, że odnosi się tylko do produkcji wina. W ramach tej umiejętności zawiera się wiedza o pielęgnacji krzewów winnych i wszelkich sekretach związanych z dojrzewaniem i wytwarzaniem tego szlachetnego trunku.

Henri-Phillippe Rocheteau

Henri-Phillippe (42 lata) jest mężczyzną imponującej postury. Ma oliwkową cerę i gęste, czarne włosy, sięgające do ramion. Dziesięć lat dostatnego życia sprawiło, że waży odrobinę za dużo, jednak nadal cieszy się dobrym zdrowiem.

Henri-Phillippe pochodzi z Bretonii, jednak w trakcie wyprawy handlowej przekonał się, że okolice Pritzstock, z ich żyzną glebą i doskonałym klimatem, znakomicie nadają się do uprawy winorośli. Dostrzegając okazję ubicia świetnego interesu, Henri-Phillippe kupił za całkiem rozsądną cenę ziemię od okolicznych chłopów i już od 14 lat pozostaje w Imperium. Dawni właściciele gruntów pracują obecnie u Bretończyka, który szybko zadamował się w okolicy i z powodzeniem prowadzi interesy oraz uprawia winorośl. Z roku na rok zyski są coraz większe, a inwestycje i nakłady, jakie musiał ponieść na założenie winnicy, dawno już się zwróciły.

Dwa lata po przybyciu do Pritzstock, Henri-Phillippe ożenił się z Elisabethą, miejscową dziewczyną, która ujęła go swoją urodą, niewinnością i dobrym sercem. Odkąd Henri-Phillippe odkrył jej romans ze Stefanem Maranaeurem, jego uczucie zmieniło

się w gorzki żal. Teraz traktuje żonę niemal jak służącą. Wini Elisabeth także za to, że nie mają dzieci, nad czym ubolewa reszta mieszkańców wsi. Zgodnie z powszechną opinią, jest to główny powód braku szczęścia w ich małżeństwie.

Henri-Phillippe jest typowym Bretończykiem, zwłaszcza jeśli chodzi o przesadnie teatralne wyrażanie emocji. Jeżeli zbiory winorośli nie powiodą się, on straci najwięcej, dlatego przybycie BG uznaje za szansę na niespodziewane wyzbawienie od kłopotów. Oferuje drużynie nawet do 750 zł, jeśli tylko BG podejmą się zadania i wyeliminują latające czaszki jeszcze przed rozpoczęciem prac w winnicach. Za każdy dzień opóźnienia zbiorów będzie odejmował od tej sumy 100 zł. Henri-Phillippe święcie wierzy, że fruwające czerepy są w jakiś sposób powiązane z zapomnianym pobożowiskiem i wystarczy zasypać naruszone groby, aby widma przestały trapić mieszkańców wioski. W trakcie rozwiązywania sprawy dziwadła nękających Pritzstock, BG mogą mieszkać za darmo w domu wójta. Otrzymają także darmowy wikt oraz wino.

Jeżeli ten scenariusz ma stanowić część większej kampanii, możesz dać BG możliwość odbioru wynagrodzenia w formie ustalonego procentu od zysków, jakie mieszkańcy Pritzstock uzyskają po sprzedaży tegorocznego wina. Pomyślnie zbiory oznaczają dla Henri-Phillippa zyski rzędu 5000 zł w najbliższym roku, powiększone o kolejne 1000 zł za każdy dodatkowy rok leżakowania wina, które pełnię smaku nabiera po pięciu latach. Rocheteau rozpoczyna negocjacje od stawki 15% i jest w stanie zgodzić się na 20%. Bohaterowie muszą jasno określić, ile lat zamierzają czekać na zyski, oraz zgodzić się na klauzulę, że osobiście pojawią się po odbiór nagrody. Każdy stracony dzień zbiorów pomniejsza zyski Rocheteau o 10%.

Piwniczka

Nie zamieszczamy szczegółowego planu domu Rocheteau, ale nawet pobieżne zbadanie piwniczki wykaże, że stosunkowo niedawno ktoś zamurował ścianę za jedną z beczek. Między ścianą a ogromną kadzią jest niecałe pół metra wolnej przestrzeni.

Zapytany o te ślady roboty murarskiej Rocheteau mówi, że alkowa została zamurowana, ponieważ podchodziła wodą. Dziwi go obecność obcych ludzi w piwnicy, zwłaszcza że jedyne wejście do pomieszczenia prowadzi przez kuchnię. Krasnoludy lub BG, którym powiedzie się test umiejętności **rzemiosło (górnictwo)**, zauważą, że ścianę postawiono nie później niż pięć lat temu. Na podłodze nie widać żadnych śladów zawilgocenia. Zapytany o to Rocheteau tłumaczy, że zamurowanie wnęki skutecznie załatwiło sprawę wilgoci.

Rozbicie ściany i dostanie się do zamurowanej alkowy jest trudnym zadaniem, zwłaszcza że niewielka przestrzeń praktycznie uniemożliwia pracę młotem. Aby zburzyć ścianę, najpierw trzeba odtoczyć lub rozbić olbrzymią kadź z winem. Po zwaleniu ściany oczom BG ukażą się szczątki człowieka z ręką przykutą do ściany. Jego druga dłoń pozostaje wolna, a obok leży przewrócony kubek. Przed zwłokami spoczywa pusta beczka po winie. Po dokładnym przeszukaniu ciała BG odkryją list, którego fragment spleśniał i nie jest możliwy do odczytania. Poniżej tekst, który da się odcyfrować:

Mój najdroższy Stefanie!

Nie wiesz nawet, jak bardzo za Tobą tęsknię. Jak długo jeszcze zdołamy ukrywać naszą miłość? Bez wątpienia któregoś dnia zostaniemy przyłapani, a ja boję się patrzeć Ci w oczy, kiedy jesteś obok, bo wiem że widać w nich miłość, która wypełnia moje serce. Czy nie czujesz jak drże, gdy dotykam Twoich dłoni na przywitaniu? Czy moje oczy nie błędzą ku...

Oczywiście, list został napisany przez Elisabeth Rocheteau.

Reakcja na wydarzenia

Jeżeli w trakcie trwania przygody Henri-Phillippe stanie twarzą w twarz z Dieterem Maraneurem, zblednie jakby zobaczył ducha. Rocheteau nie zdaje sobie sprawy, że młody kupiec miał brata-bliźniaka i będzie przekonany, że Stefan w jakiś sposób zdołał uciec z więzienia. Możesz zdecydować, że Henri-Phillippe załamie się i ze szlochom wyzna swoje grzechy, albo w panice zbiegnie do piwnicy i zacznie rozbijać ścianę, aby sprawdzić, czy więzień rzeczywiście uciekł z alkowy. Innym rozwiązaniem jest atak szału, który ogarnie Henri-Phillippa. Rzuci się na Dietera, krzycząc: „Ty! Nie wiem jak zdołałeś uciec, ale tym razem nie ujdiesz z życiem!”

Jeśli zostaną mu przedstawione oczywiste dowody zbrodni (na przykład ciało w ukrytej alkowie w piwnicy), Rocheteau będzie próbował wyłgać się, przekupić Bohaterów lub za wszelką cenę zmusić ich do milczenia.

Henri-Phillippe Rocheteau, wójt Pritzstock

Profesja: kupiec

Poprzednia profesja: rzemieślnik

Rasa: człowiek

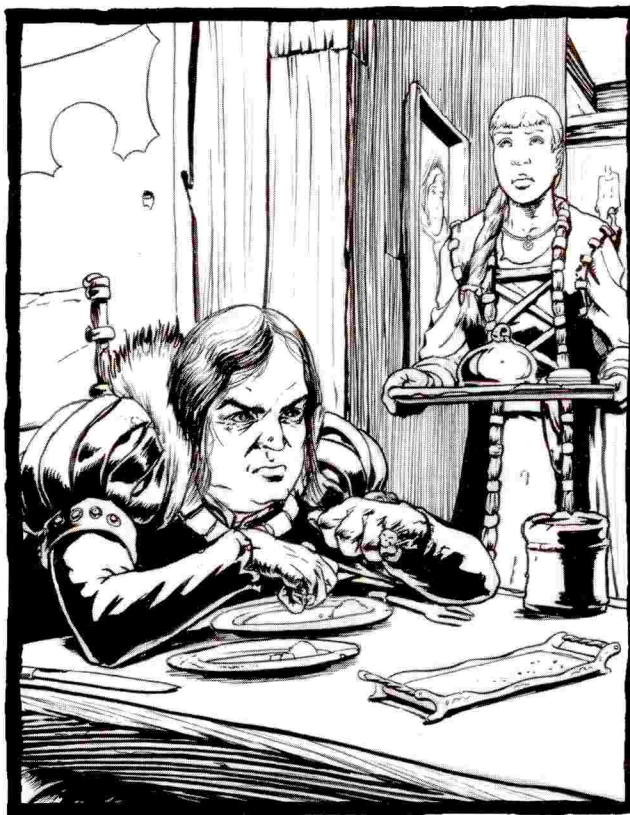
Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	32	30	40	44	46	35	45

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	4	4	0	5	0

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



Zdolności: błyskotliwość, geniusz arytmetyczny, żyłka handlowa
Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0
Uzbrojenie: sztylet, broń jednoręczna (miecz, zwykłe przechowywany w domu)
Wypożyczenie: sakiewka z 10 zł

Elisabeta Rocheteau

Elisabeta jest drobną kobietą o jasnych blond włosach i błękitnych oczach. Ma 33 lata i jest spokojną dziewczyną ze wsi, która milknie zawsze, gdy w pobliżu jest jej mąż. Rodzice Elisabety (już nie żyją) przekonali ją, aby posłubiła Henri-Phillippa. Przez jakiś czas była zadowolona ze swego losu, choć drażnił ją charakter męża. W ciągu kilku ostatnich lat mąż stawiał się coraz bardziej apodyktyczny, co sprawiło, że Elisabeta czuje się nieszczęśliwa. Kobieta obwinia się o brak dzieci z ich związku i próbuje zrehabilitować ten fakt, odgrywając rolę przykładowej żony.

Zniknięcie Stefana bardzo poważnie wpłynęło na Elisabetę. Jej smutek jest tym głębszy, że nie może okazać targających nią uczuć. Bezustannie rozpamiętuje wspólnie spędzone chwile i marzy, że któregoś dnia Stefan powróci i ponownie ją uszczęśliwi. Elisabeta nadal przechowuje w sekretarzyku w sypialni kilka miłosnych listów, jakie od niego otrzymała.

Reakcja na wydarzenia

Elisabeta wie, że Stefan miał bliźniaczego brata. Jednak gdy zobaczy Dietera, wyda się jej, że nagle spełniły się jej marzenia. Gdy okaże się, że to Henri-Phillippe zamordował Stefana, Elisabeta spróbuje zemścić się na mężu, sama pozbawiając go życia. Jeżeli nie znajdzie ku temu okazji, uczyni wszystko, by oddać go pod sąd, pod zarzutem morderstwa.

Elisabeta Rocheteau, odrzucona żona

Profesja: służąca
Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
29	29	30	34	38	44	37	37
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	4	0	2	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, plotkowanie, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), spostrzegawczość, unik, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bystry wzrok, czuły słuch, etykieta, odporność psychiczna, szybki refleks

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: sztylet

Wypożyczenie: sakiewka z 2 zł, 15 s i 13 p

Parzival Tristan Aschaffenberg

Aschaffenberg jest przystojnym, młodym (22 lata) mężczyzną o wzroście 185 centymetrów, niebieskich oczach i perłowo białych zębach. Pochodzący z Altdorfu syn tamtejszego szlachcica umyślnie rozpowiada, jakoby był nieślubnym synem samego Imperatora. Od roku jest dowódcą miejscowego oddziału ochotników.

Parzival bardzo chce zostać rycerzem, ale jego ojciec (za namową swego przyjaciela, Rocheteau) zaproponował, aby młodzieniec najpierw zakosztował życia „poszukiwacza przygód”, dowodząc strażą w Pritzstock. Senior rodu Aschaffenberg uważa, że w ten

sposób przygotowuje syna do trudów życia. Parzival spędza większość swego czasu na szkoleniu podległych mu czterech strażników, głównie za pomocą marszów i musztry. Kiedy nie komenderuje strażą, Parzival adoruje miejscową piękność, Isolde Guderian. Młodzieniec jest typowym synem szlacheckiego rodu - nie kryje się ze swym bogactwem i arogancją, jest próżny i szowinistyczny.

Dla Parzivala ataki latających czaszek są jak dar bogów, który pozwoli mu wykazać się w oczach mieszkańców Pritzstock. Niestety, czerepy nie są honorowymi przeciwnikami i nie walczą według zasad kodeksu rycerskiego. Parzival nie widział, ani tym bardziej nie stał się z żadną z fruujących czaszek. Aschaffenberg jest tak żądny chwały, że przystanie na każdy plan, który pozwoli mu rozbić kilka czerepów. Jednak zdaje sobie sprawę, że ludzie są rozłoszczeni nierobstwem straży, dlatego chętnie weźmie udział w skoordynowanej akcji, przypisawszy sobie główne zasługi. Jeżeli BG będą w stanie znieść jego zachowanie, może okazać się wartościowym sprzymierzeńcem.

Straż pod dowództwem Parzivala składa się z czterech ochotników: Josefa Bleulera, Manfreda Fleissa, Hansa-Friedricha Kallmana i Guntera Semmelweissa.

Parzival Tristan Aschaffenberg, dowódca straży

Profesja: sierzant
Poprzednia profesja: giermek
Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
44	34	40	38	45	32	27	36
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	13	4	3	4	0	1	0

Umiejętności: dowodzenie, jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka), opieka nad zwierzętami, plotkowanie, przekonywanie, tresura, unik, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: broń specjalna (kawaleryjska), etykieta, niezwykle odporny, silny cios, urodzony wojownik

Zbroja: średni pancerz (hełm, kolczuga, skórzania)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), tarcza

Wypożyczenie: strój szlachecki, biżuteria o wartości 40 zł, lekki koń bojowy (Friedrich)

Isolde Guderian

Isolde (20 lat) jest przepiękną kobietą o czarnych włosach, zielonych oczach i doskonałej figurze. Dziewczyna świetnie zdaje sobie sprawę ze swoich wdzięków i wrażenia, jakie wywiera na mężczyznach, ale skrywa to pod maską naiwności. Z dumą nosi niewielki, złoty pierścionek, który dostała od Parzivala.

Każdy przystojny poszukiwacz przygód (Ogląda 40 lub więcej) bez trudu zwróci na siebie jej uwagę, bowiem Isolde szuka kandydata na męża, który zabierze ją z Pritzstock. Niemniej jednak dziewczyna flirtuje z każdym mężczyzną, dla samej radości kontaktu z nieznajomym. Wiele uciechy sprawia jej obserwowanie reakcji „narzeczonego”, Parzivala, który od dawna przechwalał się swoimi umiejętnościami szermierczymi, a teraz być może będzie miał okazję dowiedzieć ich czynami, walcząc o jej honor.

Parzival wyzwie na pojedynek każdego mężczyznę, który zanadto zbliży się do jego wybranki. Jeśli nie zostanie obrażony lub sprowokowany, walka będzie toczyła się do pierwszej krwi, a nie na śmierć i życie. Jeżeli podczas takiego starcia Parzival zginie, BG popadną w nieład tarapaty. Rocheteau natychmiast wyśle posłańca do Altdorfu, informując

rodzinę młodzieńca o jego śmierci, a MG powinien tak pokierować wydarzeniami, żeby BG ponieśli konsekwencje tego zdarzenia. Jeżeli Parzival wygra pojedynek, Isolde będzie wychwalała go pod niebiosa i przestanie flirtować z obcymi. W przypadku przegranej dziewczyna zacznie go pocieszać i podnosić na duchu. Jest szlachcicem - trochę irytującym, ale w jego żyłach płynie przecież błkitna krew.

W przeciwieństwie do Tristana, Isolde spotkała już latające czaszki, co opisano jako Widziadło 2, a miejsce tego zdarzenia zaznaczono na Mapie 3a. Twierdzi, że widziała czerep, który najprawdopodobniej należał do jakiegoś zwierzęcia - borsuka lub innego leśnego stworzenia. W istocie Isolde widziała czaszkę skavena. Choć dziewczyna nie jest tego pewna, nagabywana opowie, że widziała, jak w oczodołach czaszki zapłonęło światło. Zaprowadzona na miejsce zdarzenia, Isolde nie będzie w stanie wskazać drzewa, na którym czał się czerep. Przeszukanie okolicy nie spowoduje odkrycia żadnych nowych wskazówek.

Isolde Guderian, miejscowa piękność

Profesja: chłopka

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
29	29	31	35	38	34	27	41

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: kuglarstwo (taniec), plotkowanie, pływanie, powożenie, przekonywanie, rzemiosło (gotowanie), skradanie się, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (Imperium), wioślarnictwo, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, chodu!, oburęczność, wędrowiec

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: sztylet

Wypożyczenie: biżuteria o wartości 100 zk, sakiewka z 6 zk, 11 s i 27 p

Wuder Lechart

Wuder wygląda na wiecznie pijanego, wioskowego głupka. Jak przystało na przyglupa, cały czas siedzi przy drodze, żuje żdźbło trawy i uśmiecha się porozumiewawczo do przechodzących obok. Dziesięć lat temu Wuder przybył do Pritzstock i rozpoczął pracę najemnego robotnika rolnego. Wioska przypadła mu do gustu, a kiedy zbiory winogron dobiegły końca, osiedlił się na stałe w wiosce. Trzy lata później zaczął się dziwnie zachowywać, a z czasem zupełnie popadł w obłęd. Na szczęście, mieszkańcy Pritzstock okazali się dobrymi ludźmi i wzięli go pod opiekę, karmiąc i ubierając.

Wuder spędza czas na długich spacerach po okolicy, zapuszczając się także do lasu, jeśli najdzie go ochota. Z chęcią opowiada o swoich wyprawach każdemu, kto go nakarmi, a jego niezachwiana wierność zdobył ten z BG, który podaruje mu jakąś błyskotkę (na przykład wypolerowanego szylinga). Wuder mówi prawie niemożliwym do zrozumienia belkotem. Stracił niemal wszystkie zęby, często jest pijany lub popada w delirium, ale co najważniejsze, posługuje się językiem stanowiącym połączenie staroświatowego i mrocznej mowy! Znajęcy ten zakazany język BG mogą wykonać test **sposprzegawczości** i wtedy rozpoznają kilka złowrogich słów. Inni BG, którym powiedzie się test, stwierdzą, że Wuder łączy wiele dziwnych i niespotykanych dialektów w potok niezrozumiałego belkotu.

Będąc młodym i ciekawskim człowiekiem, Wuder zainteresował się opowieściami o wielkiej bitwie, która rozegrała się w pobliżu osady. W wolnym czasie myszkował po okolicznych terenach, szukając zapomnianych skarbów, ale los spłatał mu figla i zaprowadził go do zagubionej w ostepach pieczary, gdzie znajdowały się drobinny spacen



i stosy czaszek. Wuder zaczął kopać w poszukiwaniu kosztowności, ale natrafił jedynie na litą skałę. Kopalby zapewne głębiej, gdyby jeden z czerepów nagle się nie poruszył, napędzając Wuderowi niezłego stracha. Przerażony młodzieniec uciekł z jaskini, zabierając ze sobą kawałek dziwnego kamienia, który od tej pory stał się jego talizmanem. Za jego pomocą Wuder rozdrabnia swoje pożywienie.

Spaczeń nie jest dobrym materiałem na amulet szczęścia i już wkrótce zaczął oddziaływać na umysł Wudera, doprowadzając nań szaleństwo. Nieszczęśnik zapomniał większość swoich umiejętności, stracił zdrowe zmysły, ale w zamian za to opanował podstawy mrocznej mowy. Także ciało Wudera uległo przemianie, wraz z upływającymi latami stając się coraz bardziej odporne i wytrzymałe. Pozbawiony zdrowych zmysłów Wuder jest odporny na Strach oraz niewrażliwy na ból. Te zdolności zanikną, jeśli nieszczęśnik straci kontakt ze spaczeniem na okres dłuższy niż jeden dzień. Warto zaznaczyć, że tego szaleństwa nie można uleczyć, a Wuder na zawsze pozostanie wioskowym idiotą.

Jeśli Wuder zgubi swój „szczęśliwy amulet” (nie odda go bez walki), stanie się wyjątkowo niespokojny. Kiedy tylko nadarzy się okazja, wyruszy do jaskini po kolejny „talizman”. Będąc związany z energiami Chaosu, bez trudu odnajdzie jaskinię. Ciekawscy BG mogą to wykorzystać. Jeśli Wuder zdobędzie nowy kawałek spaczenia, dotkną go następne przemiany, różniące się od poprzednich.

Wuder Lechart, wioskowy głupek

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
11	9	21	24	14	5	2	11

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	22	2	2	2	0	11	0

Umiejętności: gadanina, mocna głowa, skradanie się, znajomość języka (mroczna mowa), znajomość języka (staroświatowy)
Zdolności: nieustraszony, odporność na choroby, odporność na trucizny, szósty zmysł, widzenie w ciemności

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: brak

Choroby umysłu: Skaza Chaosu

Wypożyczenie: butelka alkoholu, miska, kawałek spaczenia, lachmany

Uwaga: Wuder straci 8 punktów Żywotności (bez uwzględnienia Wytrzymałości), jeśli na więcej niż 24 godziny zostanie rozdzielony ze swoim „szczęśliwym amuletem”. Ponadto straci poniższe umiejętności i zdolności: **znajomość języka (mroczna mowa)** oraz **odporność na choroby i odporność na trucizny**.

Inni mieszkańcy Pritzstock

Mapa 3 przedstawia plan zabudowań w Pritzstock, a każdy z mieszkańców wsi, którego nie opisano powyżej, posiada następujące współczynniki:

Przeciętny mieszkaniec Pritzstock

Profesja: chłop

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
29	27	32	31	32	31	28	33
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: hazard, opieka nad zwierzętami, oswajanie, plotkowanie, powożenie, rzemiosło (winiarstwo), tresura, ukrywanie się, wiedza (Imperium), zastawianie pułapek, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: choduł, niezwykle odporny, odporność na choroby, twardziel

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: sztylet

Wypożyczenie: sakiewka z 1k10 s i 2k10 p

Przeciętny strażnik

Profesja: ochotnik

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	29	35	36	32	29	28	33
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: hazard, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, powożenie, przeszukiwanie, rzemiosło (winiarstwo), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, unik, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), oburęczność, silny cios, widzenie w ciemności

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka), tarcza

Wypożyczenie: mundur, sakiewka z 1k10 s i 2k10 p

Poniżej podano szczegółowe informacje o ważniejszych dla przygody mieszkańcach Pritzstock.

Seel Baldurich

Seel jest wścibskim i ciekawskim chłopcem. Bawił się w lesie i właśnie tam (w miejscu oznaczonym jako 1a na mapie widziadeł) dostrzegł latającą czaszkę. Wystraszony wrócił do wsi. Opowiadając o swojej przygodzie skłamał, bowiem wcześniej kilka razy ostrzegano go przed samotnymi zabawami w lesie. Chcąc uniknąć kary, chłopiec wskazał 1b jako miejsce spotkania z czaszką.

W trakcie rozmowy BG mogą wykonać Wymagający (-10) test **spostregawczości**. Udany test oznacza, że zorientowali się, że chłopiec nie mówi całej prawdy. Jeżeli BG go przycisną, chłopiec przyzna się do oszustwa. Jeśli Seel zaprowadzi ich na miejsce zdarzenia, powinni wykonać test **nawigacji**. Udany test oznacza, że zorientują się, że są w innym miejscu. Seel próbuje ich oszukać, ale ponieważ ma tylko 7 lat, jego matactwo jest dość nieporadne.

Seel widział jedynie szybującą czaszkę, która przeleciała obok niego, ale jego wyobraźnia wyobrażała przydała jej „ognisty dech” i „głos, jakby zmarli wylili z grobu”. Opowiada, że czaszka miała „rogi i kolce”, była straszna, groźna itd. Ponieważ chłopak już uwierzył w tę fantastyczną opowieść, pozostaw BG odróżnienie prawdy od kłamstwa.

Wkrótce po tym spotkaniu Seel napisał list do swojego wujka Otto Balduricha (wędrownego czarodzieja z Kolegium Niebios, który studiuje w Middenheim) i opisał czaszki dokładnie w taki sam sposób, w jaki opowiedział o nich BG. Seel poprosił w liście, aby wuj „pomógł ocalić wioskę”. Ponieważ czarodziej nie odpowiedział na list, chłopiec zapomniał o całej sprawie. Tymczasem Otto, który zawsze miał słabość do siostrzeńca, wziął do siebie jego prośbę i wraz z towarzyszami założył obóz w lesie otaczającym wioskę.

Sigismund Halsbret

Jako jeden ze świadków Widziadła 3, Halsbret uznał, że latające czaszki to za dużo jak na jego zszargane nerwy i po cichu wymknął się ze wsi. Podczas pobytu w Pritzstock pracował dla rodziny Reuterów. Nawet pobieżne przeszukiwanie jego sypialni (czyli kąta w stodole) wskaże, że znikły wszystkie jego rzeczy i ubrania. Były pracodawca uważa Sigismunda za darmozjaka i obiboka, dlatego nie martwi się specjalnie zniknięciem parobka.

Knud Gropenfrotteur

Knud jest świadkiem Widziadła 3. Pracuje na farmie Kallmana i jest dość wolno myślącym człowiekiem, którego trzeba czasem zmuszać do wypowiedzenia paru słów. Tak naprawdę mężczyzna niewiele wie. On i Halsbret pracowali w polu, kiedy spostrzegli lecącą ku nim czaszkę. Sigismund od razu uciekł, ale Knud zaczął, aby uderzyć czerep swoim szpadlem (którego nazywa „Gruźlęm”). Z jakiegoś powodu czaszka nagle zawróciła i odleciała do lasu, ale teraz Gropenfrotteur nosi wszędzie ze sobą łopatę, a nawet z nią śpi.

Erietta Surchardt

Dziewczyna leży nieprzytomna w domu Rocheteau, pod opieką matki i Elisabethy. Odzyska przytomność dopiero pod dwóch dniach, ale nawet wtedy pozostanie bardzo słaba z powodu utraty znacznej ilości krwi. Udany test umiejętności **leczenie** spowoduje, że Erietta obudzi się pół godziny po zabiegu. Udany test wykaże również, że dziewczyna została dwukrotnie ugryziona. Z początku ani Elisabetha ani matka rannej nie pozwalają, aby jakiś obdartus albo poszukiwacz przygód dotykał

dziewczyny. Dopiero po usilnym przekonywaniu, popartym dowodami doświadczenia medycznego, pozwolą na udzielenie jej pomocy.

Erietta została napadnięta z zaskoczenia i pamięta jedynie „trupioblada twarz z płonącymi, czerwonymi ślepiami” (Widziadło 4 na Mapie 3a). Więcej informacji można uzyskać od jej „wybawczyń” - Wandy i Hildy Klopp oraz Imogen Uderlast. Usłyszawszy krzyk Erietty, przybiegły jej na pomoc, ale widząc czaszkę uciekły, ile sił w nogach. Wróciły dopiero wtedy, gdy spostrzegły, że czaszka odlatuje w kierunku lasu.

Wanda i Hilda są bliźniaczkami o denerwującym zwyczaju powtarzania tego, co powiedziała przed chwilą siostra lub potwierdzania prawdziwości jej słów.

Ludovic i Matylda Reuter

Zarozumiała i opryskliwa para małżeńska prowadzi jedyny sklep we wsi. Towary i dobra potrzebne w codziennym życiu mieszkańców sprzedawane są po normalnych cenach, a odkąd mieszkańcom wsi zaczęło się powodzić, w ofercie sklepu pojawiły się także dobra luksusowe. Większość z tych przedmiotów jest sprzedawana po cenach zawyżonych o około 25%.

Matylda jest jedną z największych plotkarek we wsi i chętnie opowie o wielu skrywanych „prawdach”:

- Henri-Phillippe ma kochanki w Altdorfie i Middenheim. (Kłamstwo: Jego jedyną kochanką mieszka w Middenheim.)
- Aschaffenberg został wydziedziczony za megalomanie. (Kłamstwo: Jego jedynym „grzechem” jest dziecko, jakie począł ze służącą.)
- Knud Gropenfroter jest poszukiwany w Middenheim za morderstwo. (Kłamstwo: Knud nigdy nie był w Middenheim.)
- Elisabetha Rocheteau obnosi się ze swoimi kochankami przed nosem męża. (Kłamstwo.)
- Gunter Semmelweiss spędza bardzo dużo czasu w chlewie. (Prawda: Gunter jest straszliwym skąpcem i chowa pieniądze w skrytce w zagrodzie dla świń.)
- Isolde Guderian dostała swoją złotą broszkę za bycie „miłą” dziewczyną. (Kłamstwo.)

I tak dalej...

Matylda nie ma głowy, by zajmować się zapomnianymi legendami i bajdami. Jeśli (co mało prawdopodobne) ktoś spyta ją o Stefana Maranaura, przypomni go sobie jako przystojnego kupca winem z Altdorfu. „Mówi się, że miał kobietę w każdej wsi, do jakiej zawitał”. Jeśli BG zaczną dopytywać się o szczegóły, Matylda chętnie wymyśli na poczekaniu kilka pikantnych historyjek.

— Prowadzenie przygody —

Do rozpoczęcia zbiorów pozostały dwa dni i w tym czasie żaden z mieszkańców Pritzstock nie ma powodu, by wybierać się poza granice wioski. Jeśli problem napastliwych czerepów nie zostanie rozwiązany do rozpoczęcia żniw, wówczas żaden z mieszkańców nie wyjdzie do pracy, chyba że eskortowany pod silną strażą. Być może ucierpi na tym ich majątność, ale to lepsze niż dać się zabić. Nawet jeśli BG zobowiążą się do pilnowania ludzi pracujących w winnicach, to i tak na niewiele zdadzą się ich działania. Bez pomocy robotników najemnych mieszkańcy Pritzstock nie zbiorą takiej ilości winogron, aby wyprodukować z nich wystarczająco dużo wina.

Straż dowodzona przez Parzivala jest gotowa oddać się pod komendę BG. Jednak w przeciwieństwie do młodego rycerza, strażnicy nie przejawiają nadmiernej ochoty do walki z czaszkami. Parzival rozkazuje im zatem patrolować granice wsi, a sam czeka na sposobność walki z czerepami.

BG postawią sobie zapewne trzy cele: zdobycie informacji o dotychczasowych atakach czaszek (to już zostało omówione), wytropienie jednej z nich i zlokalizowanie miejsca, z którego pochodzą czerepy. Szczegóły związane z tymi ostatnimi dochodzeniami opisano poniżej.

Schwytnie czaszki

Złapanie latającego czerepu nie jest prostym zadaniem. Podstawowym problemem jest to, że ciężko znaleźć czaszkę w lesie. W ciągu ostatniego tygodnia widziano je zaledwie cztery razy (piąty to wypadek powozu). Czy to się BG podoba czy nie, muszą zaczekać, aż czaszka pojawi się w okolicy. Przeszukiwanie zarośli wokół Pritzstock raczej nie przyniesie spodziewanego efektu.

BG nie mogą tego wiedzieć, ale ataki czaszek zostały zaplanowane przez Dietera. Większość spotkań z czerepami była niezaplanowana i miała miejsce, kiedy Dieter próbował nauczyć się kontroli nad nowymi sługami. Czarodziej opanował już sposoby ukrywania się, poruszania po lesie, szpiegowania i atakowania za pomocą czaszek. Napaść na Eriettę była ostatecznym testem. Potem czarodziej sprowadził czaszkę z powrotem, aby obejrzyć

jej uszkodzenia. Zadowolony z wyników Dieter rozmieścił czaszki wokół wsi. Teraz czerepy stróżują od północy, zachodu i wschodu. Wyznaczone pozycje zajmą około trzeciej po południu następnego dnia po ataku na nieszczęsną dziewczynę. Przypadkowo jest to dzień, gdy BG przybywają do Pritzstock. Dalsze wypadki opisano w podrozdziale „Chronologia wydarzeń”. Momenty kolejnych pojawień się czaszek zależą wyłącznie od poczynąń BG i Dietera.

Zakładając, że BG natkną się na czaszkę, mogą spróbować ją pochwytać. W tym celu trzeba użyć sieci. MG powinien być świadom tego, że BG mogą wykorzystać wiele ze swoich umiejętności, dlatego powinien uważnie rozważyć ich przydatność i wpływ, jaki będą miały na walkę. Schwytnie czaszki jest bardzo trudne, ale możliwe.

Wykorzystanie schwytnie czaszki

Choć czaszek nie można przesłuchać, mogą jednak okazać się bardzo przydatnym źródłem informacji. Sposób zachowania się czerepu zależy od stanu, w jakim się znajduje. Aktywna czaszka wykonuje wszystkie polecenia Dietera, pasywna próbuje wypełnić ostatnio zlecone jej zadanie, a właściwości uspiętej można wykorzystać do własnych celów. Każda czaszka działa niczym kompas, odwracając się ku pozostałym czerepom. Ci ze śmiarków, którym wystarcza odwaga i siła, mogą spróbować przejąć kontrolę nad czaszką. Szczegóły dotyczące tego procesu opisano w podrozdziale „Bestiariusz”. Mieszkańcy Pritzstock nie będą zachwyceni widokiem magicznej czaszki we wsi, bez względu na to, jak usilnie BG będą zapewniali, że zdołali ją opanować i ujarzmić.

Jeśli Wuder Lechart znajdzie się w promieniu 5 metrów od uspiętej czaszki, ta wyczuje spazm i ruszy w jego stronę. Jeżeli nikt jej nie przeszkodzi, powoli podlecie do Wudera, który będzie ją obserwował z fascynacją. Czerep zacznie się o niego ocierać, niczym łaszący się kot, starając się dostać tak blisko spazmienia, jak to tylko możliwe.

Tropienie czaszek

Choć czaszki nie poruszają się zbyt szybko, są jednak obiektami latającymi, co uniemożliwia ich tropienie z użyciem zwykłych



metod. Niewielkie rozmiary sprawiają, że czaszki trudno dostrzec z oddali i łatwo nikną w leśnej gęstwinie. Na kryjówkę Dietera nie sposób wpaść przez przypadek. Obszar poszukiwań jest ogromny, a wejście do jaskini dobrze zamaskowane. Pomysłowi gracze opracują zapewne kilka planów pościgu za czaszką, dlatego MG powinien wszystkie je rozważyć i sprawiedliwie ocenić. Czaszki latają z Szybkością Lotu 8 i nigdy się nie męczą, dlatego dogonienie i utrzymanie się na ich tropie jest niełatwym zadaniem. Bohaterowie, którzy zdecydują się na bieganie po lesie w pełnym ekwipunku, muszą wykonywać co rundę Wymagający (-10) test Zręczności, aby uniknąć potknięcia się o korzenie lub wpadnięcia w wykroty. Bohaterowie, którzy upadną, muszą poświęcić rundę na wykonanie akcji „wstawanie”, aby podnieść się na nogi. Takie opóźnienie może ich kosztować sporo czasu, dzięki któremu czaszka zdoła zbiec.

Chronologia wydarzeń

Poniżej prezentujemy zakładany przebieg wydarzeń w Pritzstock, zaczynający się od dnia 0 (przybycie BG) do dnia 9, kiedy sytuacja w ten czy inny sposób się rozwiąże. Poniższy opis może oczywiście ulec zmianom, zwłaszcza pod wpływem działań BG lub z woli MG, jeśli zechce zwiększyć tempo przygody. Motywacje Dietera i działania czaszek są ze sobą ściśle powiązane, dlatego MG powinien poświęcić opisowi czarodzieja tyle uwagi, ile to będzie możliwe.

Dzień 0 (popołudnie)

Jedna z czaszek zajmuje wyznaczoną pozycję w odległości kilometra na północ od Pritzstock i obserwuje uważnie zarówno wieś, jak i winnice. Kolejny czerep kryje się przy drodze dwa kilometry na zachód od wsi, a ostatni pięć kilometrów od zabudowań, także przy trakcie. Czaszki stróżujące od wschodu i zachodu mają przykazane atakować każdego człowieka, którego zobaczą, ale mają przerwać napaść, kiedy ofiara rzuci się do ucieczki. Czaszka na północ od Pritzstock tylko obserwuje, co się dzieje. Dieter przejmuje kontrolę

nad nimi co 30 minut, rozglądając się dookoła. Jeżeli zauważy wieśniaków w winnicach, atakuje – w przeciwnym wypadku każe czerepowi czekać dalej.

Kiedy tylko Dieter zauważy BG, zacznie ich szpiegować, unikając jednocześnie otwartej konfrontacji, chyba że zostanie sprowokowany.

Gdy zapadnie zmrok, Dieter co 4 godziny będzie przejmował kontrolę nad północną czaszką i za jej pomocą szpiegował wioskę.

Dzień 1 i 2

Dieter trzyma się swojego cyklu obserwacji i szpiegowania, próbując zdobyć jak najwięcej informacji o wsi.

Dzień 3

Dieter przejmuje kontrolę nad północną czaszką i za jej pośrednictwem atakuje kogoś, kto akurat będzie sam. Napaść kończy się po kilku rundach.

Dzień 4

Tym razem Dieter próbuje zaatakować kogoś ze strażników pilnujących wsi. Podczas gdy ludzie opatrują rannego wartownika, czaszka napada na kogoś z mieszkańców wsi.

Dzień 5

Po zapadnięciu zmierzchu Dieter przeprowadzi pierwszą napaść nocną. Czaszki latają od domu do domu, wybijają szyby w oknach i wdierają się do środka, atakując ich mieszkańców. Po krótkiej szamotaninie wylatują na zewnątrz i napadają na kolejne domostwo. W ten sposób zaatakują sześć rodzin.

Dzień 6

Kierowany coraz bardziej natarczywymi ponagleniami ducha Stefana, Dieter przypuszcza atak na dom Rocheteau. Czerep dostanie się do środka przez komin (w przypadku jeśli okna są zabarykadowane) lub rozbije drzwi, jeśli komin jest zatkany. Elisabeta będzie całkowicie ignorowana przez czaszki, ale Rocheteau nie może liczyć na miłosierdzie. Czaszka będzie usiłowała go zabić. Możesz także przeprowadzić atak w czasie obiadu, gdy wójt i BG omawiają przy posiłku dalszy plan działania.

Dzień 7

Jeżeli Rocheteau nie żyje, czaszki jedynie powstrzymują wieśniaków przed wyjściem na pola. Jeżeli wójtowi udało się uciec z życiem po ataku, czaszka wyrze w ziemi przed jego domem napis: „Śmierć Rocheteau!” i odleci.

Dzień 8

Przygotowując się do ataku zmasowanego Dieter odwołuje wszystkie czaszki do swojej kryjówki. Możliwe jest więc wznowienie pracy w winnicach. O zmierzchu jedna z czaszek przynosi w zębach wiadomość spisaną na kartce papieru i oddaje ją któremuś z BG. Jej treść brzmi: „Wydadzcie o świcie Rocheteau, a ujdziecie z życiem”.

Dzień 9

O zmierzchu tego dnia wszystkie cztery czaszki przypuszczają frontalny atak na wioskę. Jeżeli Rocheteau czeka związany i zakneblowany, czerepy dokonają bardzo krwawej i okrutnej egzekucji. W przeciwnym wypadku czaszki atakują każdego,

kto im stanie na drodze. Jednak głównym zadaniem czaszek jest odnalezienie i zabicie wójta wsi.

Czaszki metodycznie przeszukują kolejne domy. Aktywna czaszka wlatuje do środka chałupy, natomiast reszta czeka na zewnątrz i pilnuje. Po wdarciu się do wnętrza, czaszka zaczyna demolować dom i atakuje jego mieszkańców, próbując poczynić jak największe spustoszenia. Dieter nie zaprzestanie ataku, dopóki nie przeszuka wszystkich domów albo nie zabije Rocheteau. Jeśli któraś z czaszek

zostanie zniszczona, czarodziej wyśle kolejną. Jego ostateczną zemstą będzie podpalenie winnic. Czaszki lecą ku krzewom, trzymając w zębach zapalone pochodnie, którymi podpalają winorośle.

Gdy Pritzstock zamieni się w dopalające się i dymiące zgłiszczca, Dieter uzna, że jego zemsta się dokonała – nieważne czy Rocheteau zginął, czy ocalał. Na koniec wypisuje w popiołach domu Rocheteau swoje przesłanie: „Za Stefana”.

– Czarodziej w puszczy –

Mapa 4 pokazuje rozkład podziemnej kryjówki Dietera Maranaura oraz jego najemnego ochroniarza, Kurta Schultza. Jaskinia jest położona jakieś 7 i pół kilometra od Pritzstock, a na Mapie 2 oznaczona jako „A”. Wejście do jaskini jest bardzo dobrze ukryte. Dopiero pomoc wieśniaków i dokładne przeszukanie terenu pozwoli odnaleźć wejście do groty. Problemem może być jednak nakłonienie mieszkańców Pritzstock do współpracy.

Nawet jeżeli BG nie uda się odnaleźć wejścia do jaskini, a dopisze im szczęście i powiedzie się Trudny (-20) test **spostrzegawczości**, odkryją coś niezwykłego. Tu i ówdzie w lesie ukryto wiązki nasączonego żywicą drewna. Zostawił je Otto Baldurich oraz jego kompani, którzy planują wykurzyć dymem Dietera i Kurta z ich kryjówki. Drewno jest dobrze zasuszone i pokryte żywicą, która paląc się, będzie produkowała mnóstwo gryzącego dymu.

Zakładając, że drużyna w końcu odnajdzie jaskinię i zacznie ją obserwować, po upływie jednego dnia zauważą, co następuje:

- Około pierwszej nad ranem do jaskini wlatują 3 czaszki i wkrótce opuszczają ją tym samym wejściem.
- O świcie z jaskini wychodzi człowiek wyglądający na zahartowanego w bojach wojownika i wraca po upływie 1k10 godzin (przynajmniej 3) niosąc upolowaną zwierzynę (zwykle królika).
- Wieczorem z jaskini wychodzi drugi mężczyzna, ale po krótkim spacerze i kilku głębokich oddechach wraca do jaskini. Cały czas towarzyszy mu latająca czaszka, która przemyka jego śladem od drzewa do drzewa. Mężczyzna ma zmierzwiłone włosy, wygląda na zmęczonego i zaniedbanego.

Aby przeprowadzić te obserwacje, BG muszą się upewnić, że nie zostaną odkryci przez mieszkańców jaskini. Jest całkiem możliwe, że BG zauważy grupa z Middenheim, która wystawiła czujki jakieś dwieście metrów na północny-zachód od pieczary. W nocy wartownicy przybliżą się na odległość 30 metrów, aby szpiegować Dietera. Jeżeli BG zostaną zauważeni, zwiadowcy natychmiast poinformują o tym fakcie Otto (przebywa w Lokacji B na Mapie 2). Szczegółowy opis Otto i jego drużyny znajduje się w następnym rozdziale.

Jeśli Dieter zorientuje się, że jest szpiegowany, spróbuje wysłać czaszkę na zwiady. Zwykle jedną nieaktywną trzyma w jaskini, podczas gdy pozostałe trzy znajdują się w terenie. Jeżeli Dieter zda sobie sprawę, że grozi mu atak, zerwie kontakt z czaszkami wokół Pritzstock i przejmie kontrolę nad tymi, które znajdują się jeszcze w jaskini (co zabierze mu trochę czasu).

Zarówno Dieter jak i Kurt szybko się zorientują, że jaskinia stanowi dla nich śmiertelną pułapkę. Kiedy tylko czarodziej obejmie kontrolę nad wszystkimi czterema czaszkami, te przypuszczą atak. Podczas gdy czerepy walczą z BG, czarodziej i jego ochroniarz rzucą się do ucieczki lub włączą do walki, zależnie od tego, jak przebiega starcie. Ważne jest, aby pamiętać, że Dieter musi się koncentrować jedynie wtedy, kiedy aktywnie kieruje poczynaniami czaszki lub próbuje przejąć kontrolę nad którąś z nich.

Jeżeli Dieter i Kurt zostaną zaatakowani zniechacka, będą starali się wykorzystać swoją znajomość terenu. Dieter spróbuje przejąć kontrolę nad czaszkami znajdującymi się na miejscu, porzucając te w terenie i nie troszcząc się o ich powrót. Popychany przez obsesję, która graniczy z szaleństwem, Dieter walczy aż do śmierci. Kurt jednak jest tylko najemnikiem i podda się, gdy jego Żywołność spadnie do 2 punktów lub mniej.

Istnieje możliwość pertraktacji z czarodziejem, bez uciekania się do przemocy. Jeżeli drużyna wie o śmierci Stefana, wówczas stosując odpowiednie argumenty, zdoła przekonać Dietera, by pozwolił im dokonać kary na osobie Rocheteau. Czarodziej żąda dowodu, że zemsta się dokonała i wyśle jedną z czaszek, by przekonać się o tym za pośrednictwem jej oczu.

Dym

Jest wielce prawdopodobne, że BG zdecydują się wykurzyć Dietera z kryjówki za pomocą ognia i dymu. Zebranie odpowiedniej ilości drewna zajmie dwóm osobom dwie godziny, chyba że BG „pożyczą” sobie podpałkę zebraną przez pomocników Otto. Jeżeli wykorzystają zwykłe drewno, Dieter i Kurt będą zmuszeni opuścić jaskinię po 30 minutach. Nasączone żywicą drwa kopką jeszcze mocniej i zmuszają mieszkańców jaskini do opuszczenia jej po 10 minutach. W przypadku, gdy Dieter i Kurt nie mogą opuścić pieczary, jeżeli wobec nich zastosować normalne zasady duszenia się.

Jaskinia

Obszar A

Prowadzący do jaskini ciasny korytarz skalny rozświetlany jest chybottliwym płomieniem dwóch ogarków. Każdy z BG może wykonać test **tropienia**. Udana test pozwala odkryć ślady prowadzące do wnętrza groty.

Obszar B

Korytarz gwałtownie zakręca, a na półce w południowej ścianie jaskini leży czaszka. Na jej szczycie ustawiono świeczkę.

Ten czerep jest jak najbardziej normalny i niemagiczny, jednak rzucono nań czar *magiczny alarm*. Udana test **spostrzegawczości** pozwala odkryć, że ślady stóp nie zbliżają się bardziej niż na dwa metry od czaszki. Jeżeli ktokolwiek podejdzie do niej bliżej, uruchomi czar, który poinformuje Dietera o obecności intruzów.

Korytarz za czaszką rozszerza się i przechodzi w niewielkie, rozświetlone świecami pomieszczenie po prawej stronie. Dalsza część tunelu zasłonięta jest kotarą. Jeżeli Dieter i Kurt zostaną zaskoczeni w swej kryjówce, zza kurtyny będzie przebijało światło pochodni, umieszczonej w pomieszczeniu E. Dobiegają stamtąd odgłosy rozmowy lub chrapania (zależnie od pory dnia, w której BG zakradną się do jaskini).



Obszar C

To pomieszczenie służy jako magazyn, w którym przetrzymywane są racje żywnościowe i beczulki z wodą, wystarczające na tydzień dla 6 ludzi. Oprócz jedzenia znajdują się tutaj również pochodnie, świeczki, itp. Kurt i Dieter są dobrze zaopatrzeni w żywność i wodę, jednak ochroniarz co jakiś czas wychodzi na łowy po świeżą dziczyznę. Za skrzynkami może ukryć się osoba niewielkich rozmiarów, ale z łatwością zostanie zauważona, gdy ktoś poruszy dowolną ze skrzynek.

Obszar D

W tym pomieszczeniu porzucane są bezładnie trzydzieści dwie czaszki ludzi, zwierząt i skavenów. Jaskinia była niegdyś miejscem kultu Chaosu, jednak dawno temu została porzucona. Pod dziesięcioma czaszkami znajdują się wgłębienia w ziemi. U podstawy każdego z czerepów tkwi zagrzebany w piasku niewielki samorodek spaczenia (na głębokości mniej więcej 15 cm). Tylko pod jedną czaszką brakuje złowrogiego kamyka, a piasek w tym miejscu jest rozgrzebany. To właśnie tutaj dziesięć lat wcześniej zaczął się powolny upadek Wudera Lecharta. Ogółem w jaskini można znaleźć 42 kawałki spaczenia, ważące w sumie pół kilograma.

Obecnie pod kontrolą Dietera znajdują się cztery czaszki, a sześć innych tworzy malowniczy stos w południowym kącie jaskini. Są to „ofiary” wcześniejszych eksperymentów Dietera, który sprawdzał zakres swojej kontroli nad czerepami. Jeśli któraś z używanych aktualnie czaszek zostanie zniszczona, czarodziej przejmie kontrolę nad następną. Sam proces pozyskiwania nowego „służącego” odbywa się właśnie w tym pomieszczeniu.

Stosunkowo niewielka jaskinia nasycona jest ogromną mocą magiczną. Bardzo Łatwy (+20) test **wykrywania magii** pozwala wykryć emanację złej mocy. Dodatkowo każda osoba rzucająca zaklęcie w tym pomieszczeniu, otrzymuje +1 do każdej kostki przy ustalaniu poziomu mocy czaru.

Obszar E

Za zasłoną z tkaniny mieszczą się kwatery Kurta i Dietera. Podłogę zaścieniają posłania, a jedynym źródłem światła jest pochodnia.

W tym pomieszczeniu Dieter i Kurt spędzają większość czasu. Kiedy nie mają nic do roboty (co zdarza się nader często), grają w warcaby. Pod okiem Dietera, Kurt zaczął strugać z kawałków drewna figury szachowe. Czarodziej uważa, że nauczanie ochroniarza zasad gry i wykonanie potrzebnych rekwizytów zapewni mu zajęcie na najbliższy miesiąc.

Kurt, kiedy nie poluje, zajmuje się struganiem. Dieter często odpoczywa, jednak za dnia bywa pogrążony (20% szans) w podobnym do śpiączki transie, wymaganym do kontrolowania czaszek. W nocy śpi lub okazjonalnie (10% szans) szpieguje wioskę za pomocą czaszek.

Dieter zachowuje jedną czaszkę do obrony osobistej. Zwykle jest ona pasywna, ale w ciągu 1 rundy Dieter jest w stanie przejąć nad nią kontrolę i wydać jej nowe polecenie.

Dieter Maranacur

Dieter dobiega trzydziestki, jest średniej budowy mężczyzną i wygląda na obłąkanego. Od dwóch tygodni nie myje się, nie goli, ani nie rozczesuje zmierzwiionych włosów. Nosi ciągle te same ubrania, które wyglądają jak żebracze lachmany.

Pozory często mylą i Dieter jest (przynajmniej z początku) jak najbardziej zdrowym psychicznie i rzeczowym człowiekiem. Jednak bez reszty opanowała go myśl o zniszczeniu Pritzstock, a wraz z upływającymi dniami i pod wpływem ducha Stefana, coraz bardziej pogrąża się w szaleństwie. Stan jego umysłu odbija się na zachowaniu czaszek, które z początku tylko starają się wystraszyć mieszkańców, a dopiero później zaczynają napadać i zabijać.

Jeżeli Dieter zostanie schwytany, gdy Rocheteau będzie jeszcze żywy, ani słowem nie zdradzi przyczyn swego postępowania. Prawdę wyzna dopiero na torturach. Postawiony przed wójtem Pritzstock wpadnie w szal i ze wszystkich sił będzie usiłował go zabić. Jeżeli Rocheteau zginie, Dieter będzie dumny ze swojego czynu, twierdząc że dokonał sprawiedliwej zemsty za śmierć brata.

Dieter i czaszki

Wszystkie dotychczasowe widziadła są efektem pierwszych prób Dietera. Atak na powóz miał dać odpowiedź na pytanie, czy można kontrolować czaszkę z dala od jaskini. Dzięki eksperymentom Dieter orientuje się w większości mocy czaszek (patrz podrzdział „Bestiariusz”). Czarodziej nie zdaje sobie jednak sprawy, że metalowa bariera przerywa kontakt z czerepem, a beczynna czaszka automatycznie obraca się w stronę jaskini, jakby składając jej niemy hold. Potem próbuje powrócić do pieczary. W normalnych warunkach Dieter zbadałby źródło dziwnych właściwości i mocy czaszek, ale obecnie nie jest w stanie myśleć racjonalnie. Jego działania są powodowane chęcią zemsty na Rocheteau i całej wsi, a także napędzane narastającym obłędem. Jak zaznaczono w „Bestiariuszu”, Dieter może kontrolować do 4 czaszek jednocześnie. Zwykle znajdują się one w następujących miejscach:

- Pierwsza czaszka pilnuje okolic jaskini, służąc jako dodatkowy ochroniarz.
- Druga czaszka czatuje na północ od Pritzstock, czekając aż Dieter przejmie nad nią kontrolę.
- Trzecia urządziła zasadzkę na drodze do Leichlinberg i atakuje każdego, kto podróżuje traktem.
- Czwarta czeka opodal drogi do Grubentreich, gotowa do zaatakowania każdego, kto wejdzie przez las.

Jeżeli któraś z czaszek zostanie zniszczona lub Dieter straci nad nią władzę, czarodziej przejmie kontrolę nad następną. Rozważając działania czaszek, pamiętaj, że tylko jedna w danej chwili zachowuje się inteligentnie – jest to czaszka, którą akurat kontroluje Dieter.

Pozostałe wykonują ostatnie wydane im rozkazy. Dieter jest w stanie koordynować działania czterech czaszek (wydając im kolejno polecenia) lub manipulować jedną, a trzy inne pozostawiając bierne.

Każdego dnia o północy Dieter przywołuje do siebie latające czerepy. Wypełniająca je moc słabnie, jeśli pozostają zbyt długo poza aurą spaczenia. Z tego powodu Dieter musi wymieniać czaszki, które są w terenie. Lot z Pritzstock do jaskini zajmuje im godzinę, tak więc BG mają 2 godziny, w trakcie których czaszek nie ma w okolicy wioski.

Dieter Maranaeur, mściwy brat bliźniak

Profesja: mistrz magii

Poprzednie profesje: uczeń czarodzieja, wędrowny czarodziej

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	41	35	34	59	65	69	44
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	4	3	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie +10, jeździectwo +10, język tajemny (magiczny) +20, język tajemny (tajemny elfi), nauka (magia) +10, nauka (runy), plotkowanie +10, splatanie magii +10, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), wiedza (Kislev), wiedza (Tilea), wykrywanie magii +10, zastraszanie +10, znajomość języka (kislevski), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileński)

Zdolności: błyskotliwość, czarnoksiężstwo, dotyk mocy, magia powszechna (dotyk na odległość), magia powszechna (magiczny alarm), magia powszechna (uciszenie), magia prosta (tajemna), magia tajemna (ogień), morderczy pocisk, odporność na magię, odporność psychiczna, szybki refleks, zmysł magii

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: kij

Wypożyczenie: plecak, księga z czarami, drukowana książka, przybory do pisania

Kurt Schultz, najemnik

Kurt to typowy najemnik, który brak pomysłu nadrabia siłą mięśni i jest lojalny wobec tego, kto mu płaci. Jego kuzyn Albrecht jest uczniem czarodzieja w Middenheim. Dzięki niemu Dieter usłyszał o Kurcie i wynajął go do pomocy, wymagając ochrony osobistej, zdobywania żywności i wykonywania innych zadań potrzebnych w danej chwili.

Kurt uważa, że Dieter jest trochę szurnięty. Niewiele wie o motywach pracodawcy, ale nie go to nie obchodzi. Zgodnie z kodeksem honorowym najemnika, pozostaje lojalny wobec pracodawcy, a reszta mało go interesuje. Jednak nie zamierza umierać za Dietera i jeśli dojdzie do krytycznej sytuacji, nie zawaha się uciec. Złapany, bez najmniejszych oporów wyjawia wszystko, co wie, jeśli dzięki temu ocali życie. Twierdzi, że nie ma pojęcia, do czego służą czaszki, a jego zadania ograniczały się tylko do ochrony czarodzieja. Zaprzecza także, że wiadomo mu cokolwiek o atakach na mieszkańców Pritzstock.

Zapytany o czarodzieja, Kurt odpowiada, że Dieter jest w stanie kontrolować jedynie cztery czaszki-naraz i większość swego czasu spędza pogrążony w transie. Kurt chętnie wyjawia wszystko to, co nie obciąża go winą. Może wyjawiać na przykład, że Dieter należy do Kolegium Płomienia. Złą wiadomością dla BG jest fakt, że najemnik nie wie nic o sposobie kontrolowania latających czaszek.

Poddany torturom lub hipnozie Kurt wyjawia, co następuje:

- Czarodziej ma jakieś nierozwiązane zatargi ze wsią Pritzstock.
- Największą nienawiść żywi wobec wójta.
- Za pomocą czaszek zamierza pozbawić Rocheteau życia.
- Przy okazji chce też zrównać wieś z ziemią.
- Powód zemsty ma coś wspólnego z bratem czarodzieja.
- Ten zaś prowadził jakieś interesy z mieszkańcami wsi.

Kurt Schultz

Profesja: najemnik

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
47	39	44	37	36	35	30	24
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	12	4	3	4	0	2	0

Umiejętności: hazard, jeździectwo, plotkowanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, targowanie, unik, wiedza (Imperium), wiedza (Tilea), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileński)

Zdolności: bardzo silny, ogłuszanie, rozbijanie, silny cios, urodzony wojownik

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy, skórzna)

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

Uzbrojenie: kusza, tarcza, włócznia

Wypożyczenie: mikstura lecznicza, 10 bełtów do kuszy

— Obóz poszukiwaczy przygód —

Bohaterowie oraz Dieter Maranaeur nie są jedynymi przybyszami w okolicy Pritzstock. Kryjówka drugiej grupy poszukiwaczy przygód została zaznaczona na Mapie 2 jako punkt „B”. Middenheimczycy za dnia obserwują jaskinię z kryjówki położonej około 200 metrów na północny-zachód od punktu „A”, a nocą zbliżają się do jaskini na odległość 30 metrów.

Punkt obserwacyjny stanowi zwykła polana, znajdująca się w pobliżu niewielkiego źródła. Idąc przez las nie sposób jej zauważyć, dopiero dokładne poszukiwania pozwalają odkryć ten uroczy, cichy zakątek lasu.

Otto Baldurich i jego kompani przybyli na miejsce wydarzeń jakiś tydzień wcześniej. Jak do tej pory Otto nie zdecydował się na wzięcie szturmem jaskini, ponieważ nie zna mocy, jakimi dysponują czaszki. Siedzenie beczynnie w miejscu jest nie w smak Gregorowi, który wolałby rozwiązać sprawę szybko i w bezpośrednim starciu. Jakikolwiek działania BG wytrącają middenheimczyków z beztroskiego nieróbstwa. Otto nakazuje bacznie obserwować poczynania BG.

Aby określić, co dzieje się w obozie middenheimczyków, należy rzucić kostką i sprawdzić wynik w poniższej tabeli:

Rzut Rozłożenie sił

1-4	4 w obozie, 1 na czujce przy jaskini
5-8	3 w obozie, 1 na czujce przy jaskini, 1 na polowaniu
9-10	2 w obozie, 2 na czujce przy jaskini, 1 na polowaniu

Otto i Gregor cały czas przebywają na polanie. W nocy każdy z piątki po kolei pełni wartę, pilnując obozowiska.

Jeśli ich kryjówka zostanie odkryta, awanturnicy staną się niespokojni. Jeśli BG zrobią „coś podejrzanego” (zależnie od sytuacji i oceny MG), natychmiast zostaną zaatakowani. W przypadku, gdy strażnicy przy jaskini dostrzegą intruzów, biegiem powrócą do obozowiska. Odległość pomiędzy jednym a drugim miejscem wynosi około pół kilometra, które strażnicy pokonują w ciągu 10 minut.

Otto, powiadomiony o obecności intruzów, nakazuje ostrożne podejście do grotu, aby przekonać się na własne oczy, co się tam dzieje. Dotarcie na miejsce zajmuje middenheimczykom około 30 minut. BG zostaną uznani za współników Dietera i potraktowani jak wrogowie. Otto nakazuje swoim ludziom przygotować zasadzkę i czekać. Jeżeli BG zaatakują jaskinię, middenheimczycy poczekają na rozstrzygnięcie walki, licząc że w najgorszym przypadku czarodziej zostanie poważnie osłabiony. Jeżeli Otto zastanie BG w jaskini, może zaproponować im układ. Jeśli BG opuszczają pieczarę bez broni, będą mogli bezpiecznie odejść. Na podjęcie decyzji mają pięć minut. Jeżeli BG odmówią poddania się, Otto nakaze wykurzyć ich z grotu dymem (podrozdział „Dym”). Middenheimczycy przygotowali sobie odpowiednie zapasy nasączonego żywicą drewna. W ciągu 15 minut dwóch z nich przeniesie drwa pod jaskinię.

Jeżeli dojdzie do walki, middenheimczycy będą walczyli do chwili, gdy padną Gregor i Otto. Potem wycofają się do lasu. Jeśli dojdzie do pertraktacji, Otto pozwoli BG odejść bez narażania życia. Możesz jednak uznać, że zabójca trolli nie zamierza przepuścić okazji do spuszczenia manta wścibskim BG. Żaden z piątki middenheimczyków nie zdaje sobie sprawy ze spaczenia, który znajduje się w jaskini. Otto podejrzewa jednak, że w sprawę zamieszane są ciemne moce. Gdy Otto zauważy złowrogie kamyki, natychmiast je rozpozna i uzna, że należy je zabrać do Middenheim, gdzie zostaną w odpowiedni sposób zniszczone.

Grupa z Middenheim

Poniżej znajduje się dokładny opis czarodzieja oraz jego kompanów.

Otto Baldurich

Większość mieszkańców Pritzstock uważa Seela Balduricha za nieznosnego bachora (którym zresztą jest). Jego wujek Otto ma jednak zupełnie odmienne zdanie. Dzieje się tak być może dlatego, że dawno nie widział chłopca, a może po prostu go kocha. Kiedy chłopiec napisał pełen dramatyzmu list, Otto nie wahał się ani chwili i wyruszył na pomoc. Choć zasadniczo Otto nie ukończył jeszcze studiów w Kolegium Niebios, to prośba bratanka skłoniła go do podjęcia decyzji, z którą nosił się od dawna. Wraz ze swoim kompanem postanowił wkroczyć na szlak przygody i wynajawszy trzech zbirów do pomocy, wyruszyli na pomoc Pritzstock.

Otto uznał, że jawne pojawienie się we wsi nie posłuży rozwiązaniu tajemnicy. Nie chce, żeby ten, kto zagraża Pritzstock, dowiedział się o jego obecności. Tydzień wcześniej Otto wraz ze swoją grupą rozbił się obozem w lesie, a dopiero przed dwoma dniami odkrył położenie jaskini, w której mieszka Dieter. Oczywiście, Otto musiał powstrzymać Gregora przed przeprowadzeniem ataku frontального. Teraz czarodziej bada sytuację, martwiąc się tym, że zabójca trolli staje się coraz bardziej niecierpliwy.

Z rysów twarzy Otto przypomina Seela. Ma ten sam kolor oczu i włosów (przyszyryżone tak samo jak u siostrzeńca).

Otto Baldurich, zatroskany wujek

Profesja: wędrowny czarodziej

Poprzednia profesja: uczeń czarodzieja

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
44	33	35	41	45	59	58	44

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: czytanie i pisanie +10, jeździectwo, język tajemny (magiczny) +10, nauka (historia), nauka (magia) +10, plotkowanie +10, przekonywanie, przeszukiwanie, splatanie magii +10, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), wiedza (krasnodudy), wiedza (Norska), wykrywanie magii +10, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (norski), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: dotyk mocy, magia powszechna (pancerz Eteru), magia powszechna (rozproszenie magii), magia prosta (tajemna), magia tajemna (niebios), morderczy pocisk, niezwykle odporność, odporność na magię, odporność psychiczna, zmysł magii

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: kij

Wypożyczenie: plecak, księga wiedzy tajemnej, łańcuch, drukowana książka, niewielki srebrny młoteczek, przybory do pisania

Gregor Skelgard

Gregor nigdy nie przypuszczał, że mógłby zaprzysiąc się z czarodziejem. Ich pierwsze spotkanie miało miejsce w oberży, gdzie krasnolud próbował kufem zatłuc człowieka za to, że ten przerwał mu delektowanie się trunkiem. Od tamtej pory ich ścieżki krzyżowały się tak często, że Gregor poddał się woli losu i zaprzysiął z czarodziejem. Mimo że znają się od wielu lat, nigdy nie wyjawiał przyjacielowi powodu, dla którego stał się zabójcą trolli. Bynajmniej nie zamierza tego uczynić w najbliższej przyszłości.

Kiedy Otto wspomniał, że zamierza opuścić Middenheim, aby szukać przygód, Gregor natychmiast zgodził się z nim wyruszyć. Krasnolud jest jednak nieco zakłopotany entuzjastycznym nastawieniem swojego przyjaciela. Ból i wstyd są tak głęboko zakorzenione w duszy Gregora, że tylko śmierć, której tak bardzo pragnie, może uwolnić go od ich brzemienia.

Gregor, podobnie jak większość zabójców, goli czaszkę na lyso, pozostawiając biegnący przez jej środek grzebień włosów, uformowany przy użyciu tłuszczu w sterczący czub. Na jednej stronie głowy wytatuował sobie młot Sigmara, a na drugiej oskard Grungniego.

Gregor Skelgard, zabójca olbrzymów

Profesja: zabójca olbrzymów

Poprzednia profesja: zabójca trolli

Rasa: krasnolud

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
53	28	44	51	38	33	41	18

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	4	5	3	0	5	0

Umiejętności: mocna głowa +10, rzemiosło (kowalstwo), unik +10, wiedza (Imperium), wiedza (krasnodudy), zastraszanie +10, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bijatyka, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (korbacze), krasnodudzki fach, krzepki, morderczy atak, nieustraszone, odporność na trucizny, odwaga, rozbijanie, silny cios, szybki refleks, twardziel, widzenie w ciemności, zapiekła nienawiść

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń dwuręczna (dwuręczny topór), broń jednoręczna (topór)

Wypożyczenie: brak

Najemne mięśniaki

Robb, Wilhelm i Robert są trzema zbirami, których Otto i Gregor wynajęli, aby towarzyszyli im w podróży. W całej sprawie znaleźli się tylko z powodu pieniędzy i dla nich są skłonni nawet zaryzykować życiem. Po wyprawie Otto ma im zapłacić dodatkowo 100 zł, gdy skończą się kłopoty w Pritzstock.

Robb i Wilhelm są bliźniakami, ale Robert jest do nich podobny pod względem postury. Wszyscy trzej są potężnie zbudowani, z czego korzystają rozwiązując wszelkie problemy. Myśl o zdradzie chlebodawcy jest im całkowicie obca, zarówno dlatego że liczą na drugą część zapłaty, jak i z tego powodu, że w ogóle bardzo rzadko myślą.

Robb, Wilhelm i Robert

Profesja: oprych

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	35	35	41	43	23	30	39
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	13	3	4	5	0	2	0



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

Zdolności: bardzo silny, bardzo szybki, morderczy atak, ogłuszanie, rozbijanie, szybki refleks, szybkie wyciągnięcie

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy, skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka), kastet

Wypożyczenie: 5 zł

— Zakończenie —

Pprzed BG stoi wiele możliwości rozwiązania przygody. Mogą zabić Dietera, Kurta i grupę z Middenheim. Mieszkańcy Pritzstock będą zachwyceni, choć ojciec Seela zapewne zacznie domagać się wyjaśnień, dlaczego jego brat został zabity. Pomimo sprzeciwów Her Balduricha, drużyna zostanie wynagrodzona, tak jak przewidywała umowa. Z drugiej strony, Bohaterom może nie udać się powstrzymanie ataków czaszek, a tym samym nie zdołają zapobiec zniweczeniu zbiorów, ani rozwiązać zagadki zniknięcia Stefana Maranaura. W takim przypadku powinniśmy założyć, że middenheimczy w końcu rozprawią się z Kurtem. Potem siłą zdobędą jaskinię, sprowadzając Dietera do Pritzstock, a kawałki spacenja zabiorą ze sobą do Miasta Białego Wilka.

Jeżeli Bohaterom uda się pochwycić Dietera żywcem i doprowadzić go do wsi, sytuacja stanie się bardzo ciekawa. Co dokładnie będzie się działo, zależy od wyobraźni MG. Henri-Phillippe może na przykład wpaść w szał lub śmiertelnie się przerazić. Elisabetha załame się i zaleje łzami lub wpadnie w morderczą furję, gdy prawda o losie jej kochanka wyjdzie na jaw. Jeżeli BG przywieźą do wsi martwe ciało Dietera, nieszczęsna kobieta mało nie postrada zmysłów z rozpacz.

Niezależnie od sposobu, w jaki zostanie odkryta zbrodnia Henri-Phillippa, konsekwencje jej ujawnienia będą bardzo poważne. Jeśli ciało w ukrytej alkowie zostanie pokazane Parzivalowi, ten będzie nalegał, aby aresztować Rocheteau i wysłać go do Altdorfu, gdzie zostanie osądzony. To samo dotyczy się Kurta i Dietera. Zważywszy na dowody w postaci trupa w piwnicy, Rocheteau szybko doczeka się sądu i skazania na śmierć.

Wyrok zostanie wykonany bezzwłocznie. Jego dom i dobra przejdą na Elisabethę. Kara, jaka grozi Dieterowi i Kurtowi za ich poczynania, zależy od tego, jakich czynów się dopuścili.

Sąd w Altdorfie działa niezwykle skrupulatnie, więc BG mogą być pewni, że zostaną wezwani do stawienia się i złożenia zeznań. Termin i okoliczności rozprawy zależą od uznania MG.

Kończąc tę przygodę, BG mogą wejść w posiadanie 42 kawałków spacenja. Co się z nimi stanie, zwłaszcza jeśli zostaną zgromadzone w jednym miejscu, pozostawiamy wyobraźni Mistrza Gry. Komplikacje wypływające z posiadania tego niebezpiecznego kruszcu mogą być tym bardziej ciekawe, że BG nie zdają sobie sprawy, co tak naprawdę zdobyli. Zapewne ogromną niespodzianką okaże się uporczywie podążająca ich tropem grupa skavenów lub dziwne zmiany w ciele (w postaci trzeciego oka lub wyrastających dodatkowych kończyn).

Punkty Doświadczenia

Poniżej podajemy liczbę Punktów Doświadczenia (PD) dla każdego z członków drużyny. MG może oczywiście zmienić ich sumę, zależnie od rodzaju kampanii, jaką prowadzi oraz tego, jak szybki rozwój BG planuje.

1. Wizyta w Pritzstock: 5-60 PD

Niezależnie od dobrego odgrywania ról, powinniście nagrodzić BG także za dyplomatyczne podejście do kłopotów, jakie trapią

mieszkańców Pritzstock. Okazane im współczucie, chęć pomocy, a także umiejętne zbieranie i wykorzystywanie informacji powinno spotkać się z odpowiednio wysoką nagrodą.

2. Powstrzymanie ataków czaszek: 10–50 PD

Odkrycie i wykorzystanie słabych stron czaszek powinno zostać nagrodzone dodatkową liczbą PD. Nakłonienie mieszkańców Pritzstock do działania, wytropienie miejsca pochodzenia czerepów oraz poznanie ich słabych i silnych stron, również powinny zostać nagrodzone. Ci z BG, którzy ułożyli sensowny plan pomocy wsi i umożliwili przeprowadzenie zbiorów, powinni otrzymać stosowną nagrodę w PD.

3. Rozprawienie się z Kurtem i Dieterem: 5–40 PD

Frontalny atak na jaskinię, w której ukrywa się czarodziej, nie jest dobrym pomysłem, chyba że BG rozprawią się uprzednio z czaszkami lub zamierzają uderzyć z zaskoczenia. Schwytanie Kurta,

Dietera lub obydwu na raz powinno zostać szczególnie nagrodzone, podobnie jak strategia, która zmusi ich do poddania się bez walki.

4. Rozwiązanie problemu z Baldurichem i jego grupą: 10–30 PD

Spotkanie z czarodziejem i jego pomocnikami najprawdopodobniej skończy się walką. Jeżeli middenheimczycy pokonają BG, ci nie powinni otrzymać proponowanych Punktów Doświadczenia (o ile przeżyją walkę). Tak samo powinno być w przypadku, gdy czarodziej bez udziału BG pokona Dietera i Kurta.

5. Umożliwienie zbiorów winogron: 5 PD za każdy dzień pracy na polach

Jeżeli BG pomyślnie rozwiążą sprawę czaszek, zbiory w Pritzstock odbędą się bez przeszkód i tym samym wieś zostanie ocalona.

Za tę przygodę nie należą się Bohaterom żadne Punkty Przeznaczenia.

Bestiariusz: Czaszka Śmierci

Czaszki Śmierci są szczątkami ciał ludzi, skavenów i zwierzolutdzi, które dzięki długotrwałemu wystawieniu na działanie spaczenia, zyskały dziwne moce. Zwykły czerep nie reaguje w ten sposób na obecność spaczenia. Dopiero po spełnieniu odpowiednich ofiar i odprawieniu stosownych rytuałów czaszka zmarłej istoty zamienia się w Czaszkę Śmierci.

Choć czaszki nie mają własnej inteligencji, są w stanie wykonywać bezpośrednie rozkazy (a także sugestie) władającego nimi czarodzieja. Czaszka może znajdować się w jednym ze trybów działania:

- Aktywny:** (oznaczony jasnoczerwonym ogniem błyszczącym w oczodołach). Czaszka jest aktywna, kiedy znajduje się pod bezpośrednią kontrolą czarodzieja.
- Pasywny:** (oznaczony przez przytłumiony czerwony blask w oczodołach). Czaszka znajduje się w stanie pasywnym, kiedy wykonuje wydane jej wcześniej rozkazy, ale nie znajduje się pod bezpośrednią kontrolą czarodzieja.
- Uśpiony:** Kiedy czaszka nie wykonuje żadnych rozkazów, ani nie znajduje się pod bezpośrednią kontrolą czarodzieja, popada w stan uśpienia. Czaszka próbuje powrócić do „jaskini Chaosu”. Jeżeli z jakichś powodów nie może tam dotrzeć, obraca się w jej stronę i czeka na rozkaz. Można to zauważyć, bacznie obserwując czaszkę. Jeśli ktoś nie poświęca czaszce uwagi, może wykonać test spostrzegawczości, aby zorientować się, że czaszka spoczywa w innej pozycji niż poprzednio. W przypadku, gdy obok czaszki (w odległości do 5 metrów) znajdzie się inne źródło chaotycznych energii (na przykład kawałek spaczenia), czerep natychmiast obróci się w jego stronę i będzie próbował pozostać w jego bezpośredniej bliskości, dopóki przedmiot nie opuści podanej wyżej odległości. Jeśli tak się stanie, czaszka zostanie na miejscu.
- Martwa:** W momencie, gdy liczba punktów Żywotności czaszki spadnie do 0 (lub dłużej niż 24 godziny będzie znajdowała się poza zasięgiem wpływu spaczenia), czaszka „umiera” i staje się zwykłym kawałkiem kości bez żadnych specjalnych cech.

Czaszki zwykle znajdują się w stanie uśpionym. Aby przejąć nad nimi kontrolę, czarodziej musi znaleźć się w odległości metra od nich i poświęcić jedną akcję, aby wykonać test splatania magii. Nieudana próba oznacza, że czaszka „umiera”. Jeżeli uda się przejąć nad nią kontrolę, czaszka dostraja się do swego pana i można ją wprowadzić w tryb pasywny, każąc wykonywać odpowiedni ciąg poleceń, lub aktywny, aby bezpośrednio nią manipulować. Jedna osoba może kontrolować jednocześnie 4 czaszki w trybie pasywnym. Przejęcie bezpośredniej kontroli wymaga koncentracji (przeznaczenia na to podwójnej akcji w każdej rundzie). Podczas swojej tury

czarodziej może przejąć kontrolę nad dowolną z czaszek znajdujących się w trybie pasywnym (inaczej mówiąc, może co rundę aktywnie kontrolować inną czaszkę).

Aktywna czaszka przesyła do swego pana obraz „widziany” przez jej oczodoły. Aby kontrolować poczynania czerepu, czarodziej musi mieć zapewniony spokój i skupienie. Jakikolwiek działanie (na przykład poruszanie się, walka lub nieudany test Strachu) oznaczają utratę łączności i kontroli. Zasięg kontroli wynosi 6 kilometrów. Po przekroczeniu tej odległości czarodziej traci możliwość wydawania rozkazów kontrolowanej czaszce. W każdej chwili czarodziej może wydać nowe instrukcje lub zmienić wcześniejsze rozkazy. Ta ostatnia czynność wymaga poświęcenia akcji podwójnej.

Czaszka przechodzi w stan uśpienia, jeśli oddali się od swego pana na odległość większą niż 6 kilometrów lub zostanie od niego oddzielona metalową barierą na czas dłuższy niż 6 rund.



Czaszka Śmierci

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	—	35	37	34	—	—	—
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	— (8)	0	0	0

Umiejętności: unik +10

Zdolności: broń naturalna, lewitacja, nieustraszony, straszny, widzenie w ciemności

Zbroja: brak

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

Broń: zęby

• Z miłości lub dla pieniędzy •



Z miłości lub dla pieniędzy to krótka przygoda rozgrywająca się w niewielkim miasteczku Mittleresdorf oraz w jego okolicy. Osada leży w południowo-zachodnim zakątku Wissenlandu, kilka dni drogi w górę rzeki od Wissenburga. MG może przenieść wydarzenia

w inne miejsce. Istotne jest jednak, żeby była to okolica położona na uboczu głównych skupisk ludzkich.

Przygodę zaprojektowano z myślą o Bohaterach, którzy kończą pierwsze profesje.

— Streszczenie —

Niedługo po przybyciu do Mittleresdorfu BG poznają Bertrama Bedienstetera, służącego jednego z nielicznych miejscowych możnych, szlachetnego Beli Dustermanna. Jak się wkrótce okaże, Herr Dustermann ma córkę – piękne dziewczę imieniem Julianne – która uciekła z hersztem bandy rozbójników grasującej w pobliżu miasta. Dustermann wysłał grupę miejscowych śmiaków, aby odbili jego dziecko, ale bandyci szybko się z nimi rozprawili. Teraz BG pozostają ostatnią nadzieją zropanzonego ojca.

Wszelkie informacje potrzebne do wytopienia bandy można zdobyć w mieście, a uczyniwszy to, drużyna nie będzie miała kłopotu z odnalezieniem kilku połączonych jaskiń, które stanowią leżę bandytów. Po przybyciu na miejsce BG odkrywają, że większość rozbójników nie żyje. Ktoś ich zaszlachtował, atakując bandę z nienacka. Jedynym pozostałym przy życiu bandytą jest narzeczony Julianne, Rudiger. Opowiada BG, że jego kamraci zostali zaskoczeni przez grupę tajemniczych napastników, którzy pojawili się znikąd i wybili rabusiów do nogi.

Owo tajemnicze „znikąd” okazuje się być doskonale zamaskowanymi tunelami, które ciągną się pod okolicznymi wzgórzami, a wydrążone zostały przez grupę skavenów. BG wkrótce staną oko w oko ze szczuroludźmi, którzy twierdzą, że Julianne została im obiecana, a oni po prostu odbierają to, co im się należy. Sama Julianne nie

może odpowiedzieć na zadawane jej pytania, bowiem trawi ją szybka postępująca i straszna choroba. Choć na pierwszy rzut oka wygląda na to, że dziewczyna jest w zaawansowanej ciąży, prawda okaże się znacznie bardziej złowroga.

Bela Dustermann nie jest prawdziwym ojcem Julianne i to on stoi za tajemniczym paktem, na jaki powołują się szczuroludzie. Dzięki niemu Bela może dalej zgłębiać mroczną sztukę, a efektem jego eksperymentów jest transformacja, jakiej podlega Julianne. Nieszczęsna dziewczyna zmienia się bowiem w istotę, która nie będzie mieć wiele wspólnego z człowiekiem.

Choć te wydarzenia dopiero czekają BG, historia Beli Dustermanna rozpoczęła się dawno temu.

Zdarzyło się wcześniej...

Radosne dzieciństwo

Bela Dustermann zawsze był ciekawskim człowiekiem. Chłopak dorastał w zamożnej rodzinie w Middenheim. Od dziecka wyróżniał go niepohamowany pęd do wiedzy. Zadawał dziwne pytania, a odpowiedzi nigdy nie zaspokajały jego głodu poznania. Zawsze chciał wiedzieć

wszystko. Dlaczego niebo jest błękitne? Dlaczego krasnoludy są niskie? Cemu musi iść spać po zmroku, skoro wcale nie jest zmęczony? Obserwując zainteresowania syna, jego rodzice mieli nadzieję, że chłopak wyrośnie na uczonego lub może nawet prawnika.

Bela dorósł, jednak wraz z upływającymi latami jego głód wiedzy wcale nie zanikł. Chłopak odkrył tajemnice kobiet, alkoholu i tego, jak za pomocą jednego z wymienionych zdobywać drugie. Dustermannowie pobażali najmłodszemu dziecku, przez palce spoglądając na jego wybryki. Ich zbyt duża łaskawość okazała się źródłem późniejszych problemów. Jeden po drugim bracia Beli ukończyli szkoły, stając się spokojnymi i statecznymi ludźmi, a on tymczasem ani na jotę nie zmienił swego postępowania.

Losy Beli zostały przypieczętowane pewnej nocy, której szczegółów nigdy nie mógł sobie przypomnieć. Kiedy rano obudził się i wrócił do zmysłów, obok siebie znalazł zimnego trupa, zakrwawiony sztylet, a na swoich rękach krew zamordowanej kobiety. Zanim ktokolwiek odkrył zbrodnię, jaką popełniono w tamtej sypialni, Bela spakował swoje rzeczy – ubranie, broń i tyle złotych koron, ile był w stanie unieść. Potem uciekł z miasta.

Wejście na mroczną ścieżkę

Następnych czterech lat upłynęło Beli na ciągłych wędrówkach po Imperium, w trakcie których tylko jego bystry umysł i spryt pozwalały mu przeżyć każdy kolejny dzień. W końcu jednak natrafił na tajemnice, które całkowicie opanowały jego umysł, zaspokajając wreszcie żądze poznania. Bela poznał świat, jaki krył się w cieniach ludzkich miast i pod ziemią, zawsze pozostając poza polem widzenia uczciwych obywateli. Z czasem odkrył wiele tajemnic Chaosu, a potem zaczął je badać na własną rękę.

Podczas tych podróży Bela spotkał Bertrama Bedienstetera, który okazał się czcicielem Pana Przemian. Obaj mężczyźni szybko się zaprzyjaźnili i wkrótce osiedli w Mittleresdorfie, udając pana i sługę. Wioska stała się dla nich bazą wypadową do podróży i poszukiwań, których głównym przedmiotem była najnowsza fascynacja Beli – mutacje ciała. Na wschodnich krańcach Wissenlandu Bela i Bertram znaleźli to, czego tak uparczywie szukali – spory kawałek spaczenia. Niestety, zanim zdążyli pościć ów skarb, zostali osaczeni przez jego pierwszych

właścicieli – grupę skavenów z klanu Moulder. Próbuąc ocalić życie, Bela zaproponował układ: ludzie odejdą żywi i z fragmentem spaczenia, a w zamian przyprowadzą mutanta, jakiego skaveny jeszcze nie widzieli. Beli po raz kolejny dopisało szczęście – gdyby szczeroludzie pochodzili z innego klanu, bez wątplenia zabiliby dwóch śmiarków na miejscu. Skaveny skwapliwie przystali na tę propozycję, mając nadzieję, że nowy mutant znacznie ułatwi ich własne eksperymenty związane z krzyżowaniem przedstawicieli różnych gatunków zwierząt oraz istot myślących. Zanim Bela i Bertram odeszli, szczeroludzie postawili im jeden warunek – na wyhodowanie mutanta mają dokładnie rok.

Czas ucieka, a plany się załamują

Przystępując do eksperymentu, Bela uznał, że musi go przeprowadzić na kimś dostatecznie młodym, aby organizm przetrwał wpływ spaczenia, ale jednocześnie dość dojrzałym, by siły vitalne utrzymały mutanta przy życiu. Aby znaleźć takiego królika doświadczalnego, Bela udał się do przytułku dla sierot, prowadzonego przez siostry Shallyi. Podając się za bogatego filantropa, którego córka zmarła na ospę, zaproponował okrągłą sumkę w zamian za szesnastoletnią Julianne. Dziewczyna, zachwycona możliwością wyrwania się z ponurego sierocińca, chętnie udała się z Belą i Bertramem do Mittleresdorfu. Po powrocie do domu Bela zaczął pomagać dziewczynce w „odzyskiwaniu sił”, między innymi karmiąc ją fragmentami spaczenia oraz innymi tajemniczymi ingrediencjami. Po wielu miesiącach oczekiwań Bela zaczął wyczuwać zachodzące w dziewczynce zmiany. Choć początkowo nie można było zauważyć żadnych fizycznych oznak mutacji, Bela był jednak pewien, że proces już się rozpoczął.

Bela nie wie, jaki będzie wynik eksperymentu, jednak jest pewien dwóch rzeczy. Transformacja może zabić Julianne, ale nawet jeśli dziewczyna przeżyje, to on i tak nie odda jej skavenom. Jeśli jakimś cudem jego podopieczna pozostanie przy życiu, będzie musiał ją zbadać, aby wykorzystać w przyszłych badaniach wiedzę zdobytą podczas tego eksperymentu. W przeciwnym wypadku wszystkie wysiłki pójdą na marne.

Bela dokładnie rozważył wszelkie implikacje, jakie wynikają z jego planu i jest gotów ponieść to ryzyko. Niestety, misternie utkanym planom zagroziło coś, czego nie przewidział – Julianne zakochała się bez pamięci.

– Mittleresdorf –

Mittleresdorf miał zapewnić okolicznym chłopom schronienie i za bezpiecznymi murami, a miasto – jako ośrodek handlowy – miało przyciągać więcej osadników. Pierwszy cel udało się osiągnąć, choć niektórzy chłopci nadal cenili sobie niezależność, budując domy tuż za murami miejskimi. Ich niewielkie, choć spełniające swoje przeznaczenie chatki wznoszą się na granicy pól uprawnych (patrz Lokacja 4 - Podgrodzie).

Miasto nie okazało się zbyt dobrym miejscem do robienia interesów, dlatego nie przyciągnęło wielu mieszkańców. Niektóre domy, zbudowane z rozmachem, popadły w ruinę i zmieniły się w gnijące rudery. Szczególnie wiele jest ich w północno-zachodniej części miasta, przez mieszkańców powszechnie uważanej za najgorszą.

Dwoma najbardziej wpływowymi grupami w mieście są rzemieślnicy i kupcy. Ci ostatni, choć stosunkowo nieliczni, zdołali przejąć rządy w miasteczku. Na czele rady miejskiej stoi burmistrz (wybierany spośród ludzi trudniących się handlem), którego kandydatura musi zostać poparta przez mieszkańców Mittleresdorfu. Teoretycznie chłopci lub rzemieślnicy mogliby wystawić własnego kandydata, gdyby byłby niezadowolony z rządów aktualnego burmistrza. Jednak nigdy to się nie zdarzyło. Są dwa powody takiego stanu rzeczy i względnej równowagi wpływów. Żaden burmistrz nie jest na tyle głupi, by swoimi działaniami podważać interesy ludzi, którzy stanowią znaczną część jego wyborców. Zresztą nawał pracy związany z piastowaniem godności burmistrza wyklucza możliwość uprawy roli, co jest nie do pomyślenia dla każdego szanującego się wieśniaka.

Obowiązki burmistrza ograniczają się do reprezentowania miasta i jego interesów, choć jest on przede wszystkim skarbnikiem Mittleresdorfu. Na jego barkach spoczywa obowiązek wpłacania podatków do skrzynki Imperium, utrzymania murów w dobrym stanie i wypłacania żołdu straży miejskiej. Musi także dbać o to, by część dochodu z podatków pozostała w kasie miejskiej, na wypadek niespodziewanych wydatków.

Oprócz licznej populacji ludzkiej, w Mittleresdorfie mieszka duża liczba krasnoludów. Nie ma w tym nic dziwnego, jeśli wziąć pod uwagę, że odległość dzieląca miasteczko od Gór Szarych i Czarnych nie jest zbyt wielka. Krasnoludy z reguły zajmują się swoimi własnymi sprawami i nie wtykają nosa w cudze, ograniczając kontakty z ludźmi do minimum. Elfy i niziołki są dość rzadkim widokiem i choć czasem przejeżdżają przez Mittleresdorf, to nie zatrzymują się w mieście na długo.

W obrębie murów nie ma dużych świątyń. Chłopi wolą oddawać cześć bogom na polach, a mieszczanie modlą się w domowych kapliczkach.

Miejsca godne uwagi

Poniżej opisano kilka miejsc w Mittleresdorfie, które mogą zwrócić uwagę poszukiwaczy przygód. MG może розміścić je wedle uznania, zwłaszcza te, których nie opisano zbyt dokładnie (kuźnia, sklep aptekarki).

1. Brama główna

Główna brama Mittleresdorfu składa się z dwóch skrzydeł wzmocnionych żelaznymi okuciami, szerokich na ponad trzy metry i wysokich na cztery. Bezpośrednio za nią znajdują się doki (patrz Lokacja 9: Doki) oraz szlak imperialny (patrz Lokacja 5: Główny trakt). Za dnia brama pozostaje zawsze otwarta, a pilnowana jest przez dwóch strażników stojących po obu stronach wrót. Po zapadnięciu zmroku brama jest zawierana solidnymi belkami drewna, utrzymywanymi na miejscu przez żelazne uchwyty. Spóźnieni goście mogą przekonać strażników, aby ci wpuścili ich do miasta przez mniejsze drzwiczki, znajdujące się w jednym ze skrzydeł bramy.

Więcej informacji o straży znajduje się w ramce na str. 25.

2. Rynek

Rynek to spory plac w środku miasta. Tam zwykle odbywa się targ. Przez większość dni tygodnia handluje tam tylko garstka kupców, którzy w swoich porozrzucanych po rynku straganach sprzedają żywność, tanie ozdoby oraz inne drobiazgi. Każdego Dnia Poboru i Dnia Królewskiego (2 i 6 dnia tygodnia) rynek w Mittleresdorfie staje się ośrodkiem aktywności handlowej. Z całej okolicy zjeżdżają na targ chłopcy i kupcy. Jak słusznie można się domyślać, interesy najlepiej idą tuż po żniwach.

Nocą rynek pozostaje praktycznie wyludniony.

3. Południowa brama

Południowa brama prowadzi na pola i podgrodzie, a ludzie wyruszający w tamtym kierunku korzystają właśnie z niej, aby skrócić sobie drogę. Wrota wyglądają prawie identycznie jak te, które stanowią bramę główną. Brakuje w nich jednak małych drzwiczek, przez które nocą można wpuścić spóźnionego wędrowca. Na noc brama jest zamknięta naглуcho, a podróżni muszą pofatygować się do głównych wrót, jeśli nie chcą spędzić nocy pod gołym niebem.

4. Podgrodzie

Na podgrodziu osiedlili się chłopcy, którzy nie chcieli zamieszkać w obrębie murów miejskich, przedkładając swobodę ponad bezpieczeństwo. Zamiast skryć się za bezpiecznymi murami Mittleresdorfu, pobudowali swoje domostwa przy zewnętrznych umocnieniach miasta. Niewielkie chatki są proste, ale spełniają swoje funkcje i w zupełności odpowiadają potrzebom swoich właścicieli.

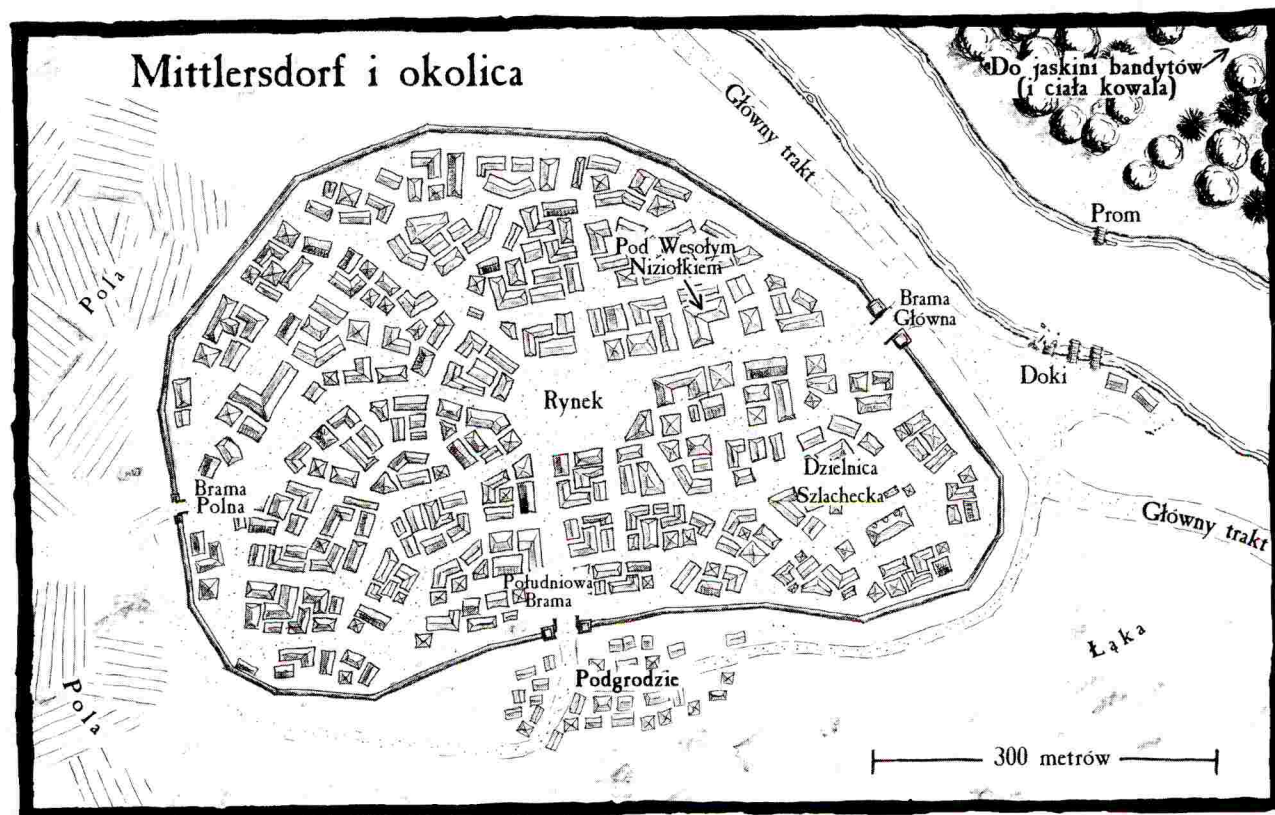
Mieszkańcy podgrodzia bywają bardziej podejrzliwi od obywateli Mittleresdorfu, co nie powinno dziwić, jeśli weźmie się pod uwagę położenie osady. W deszczową pogodę uliczkami osady płyną potoki błota i nieczystości, a kiedy nadchodzi zima, mróz skruwa je tak mocno, że można by z nich zbudować nowe mury miejskie. Podgrodzie słynie z fetoru, jaki bije z jego kierunku w upalne dni lata. Brak kanalizacji zmusza nielicznych mieszkańców osady do wylewania nieczystości na ziemię, a w gorące dni smród rozkładających się ekskrementów jest nie do zniesienia.

5. Główny trakt

Choć oficjalnie droga jest traktem imperialnym, od dłuższego czasu nie była naprawiana. W wielu miejscach przypomina bardziej ubitą ścieżkę niż trakt, a nawet najlepiej utrzymane odcinki dawno temu zarosły chwastami. Droga biegnie przez cały czas wzdłuż rzeki Sol. Podążając jej biegiem na północ, podróżnik dotrze do Wissenburga, a potem do Nuln. Jeśli wędrowiec obrzeczy kierunek północny, w końcu ujrzy szczyty Gór Czarnych.

6. „Pod Wesołym Niziołkiem”

Choć w Mittleresdorfie nie brakuje oberży i karczm, gospoda „Pod Wesołym Niziołkiem” zdecydowanie wyprzedza konkurencję. Bez wątplenia wynika to z faktu, że jej właścicielami jest para niziołków – Anja i Karl Gorzalkowie. Oprócz serwowanych w gospodzie smakowitych posiłków, goście mają do dyspozycji czyste pokoje z wygodnymi łózkami i świeżą pościelą. Gospody nie sposób przeoczyć, gdyż położona jest w pobliżu głównej bramy miasta. Już



z daleka widać szyld wesoło kołyszący się na żerdzi umieszczonej nad drzwiami. Przedstawia uśmiechniętego niziołka, siedzącego na kamieniu i zajadającego kielbasę.

7. Brama polna

W odróżnieniu od znacznie większych bram głównej i południowej, brama polna to wzmocnione, drewniane drzwi wychodzące na pola, jakie otaczają miasto. Choć nie jest pilnowana przez strażników, o zmierzchu zamyka się ją na klucz. Dodatkowo klucze mają mieszkańcy okolicznych domów.

8. Dzielnica szlachecka

Choć we wznoszących się tutaj domostwach nie mieszka nikt szlachetnie urodzony, większość tak zwanych „zwykłych ludzi” (czyli wszystkich mniej zamożnych od kupców), niechętnie spogląda na bogatych mieszczan odgradzających się od reszty miasta. W ich mniemaniu „wielkomieścowi” muszą uważać się za lepszych od reszty mieszkańców Mittleresdorf (niektórzy kupcy zresztą dzielają ten pogląd). Z tego powodu dzielnica zdobyła sobie miano „szlacheckiej”.

Z czasem ucichły zatargi pomiędzy mieszkańcami poszczególnych dzielnic, jednak nazwa pozostała jako świadectwo przeszłości.

9. Doki

Doki Mittleresdorfu składają się obecnie z dwóch nabrzeży. Kiedyś istniało także i trzecie, ale było tak rzadko używane, że w końcu zaniechano jego napraw, pozwolono mu zgnić i zapaść się w wodę. Rzadko kiedy do przystani zjawiają więcej niż dwie łodzie. Kiedy przystań pozostaje wolna, w dokach cumują promy rzeczne.

10. Promy

Prom nie jest często używany, jednak na wschodnim brzegu rzeki Sol cały czas oczekuje czołno. Prom przemierza rzekę dzięki grubej linie, przerzuconej w poprzek jej nurtu, jednak gdy nikt nie korzysta z przeprawy, sznur pozostaje zanurzony pod powierzchnią wody. BG, którzy będą zbliżali się do Mittleresdorfu od wschodniego brzegu rzeki, muszą głośno krzyczeć, aby zwrócić na siebie uwagę przewoźnika. Po tej stronie nie ma posterunku promowego.

Oplaty za przeprawę wynoszą 1 p „od nogi”, a wozy i konie juczne są przewożone po 1 s za sztukę.

11. Pola

Okoliczne pola, których plony zaopatrują Mittleresdorf, rozciągają się na ponad kilometr za granicami miasta. Podczas dnia na większości pól pracują chłopcy zajęci uprawianiem ziemi, sianiem, zbieraniem plonów lub peleniem chwastów. Nocą ruch jest mniejszy, choć widok ludzi na polu, zaciekle zwalczających szkodniki zagrażające zbiorom, nie powinien dziwić spóźnionego podróżnika.

12/13. Zwłoki kowala / Jaskinia bandytów

Obie te lokacje mogą zostać umieszczone przez MG w dowolnym miejscu, które będzie pasowało do jego planów. Jaskinia, w której kryją się bandyci, powinna znajdować się o dzień drogi od miasta, a na zwłoki kowala BG powinni natknąć się na drodze między Mittleresdorffem a grotą.

Zarówno postać kowala, jak i sama jaskinia zostały opisane szczegółowo w dalszej części przygody.

— Część pierwsza: Córka kupca —

Jeżeli jest to pierwsza przygoda BG i potrzebujesz pretekstu, aby połączyć ich w drużynę lub nakłonić do wyprawienia się w drogę, poniżej znajdziesz kilka możliwych rozwiązań:

- Do miasta, w którym mieszkają BG, zawitał kupiec zmierzający do Mittleresdorfu. Najemnicy, którzy pilnują jego wozów, spędzili wesołą noc, gęsto zakrapianą alkoholem i kiedy nadszedł świt, żaden z nich nie był w stanie wypuścić się w drogę dalszą niż do wygodki. Podenerwowany kupiec wynajmuje BG jako „zastępstwo za te morderstwa!”.
- Burza Chaosu zmusiła BG do opuszczenia północnych prowincji Imperium i szukania schronienia w spokojniejszych, południowych rejonach kraju.
- Jeden z BG ma w Mittleresdorffie krewnego, który zachorował i wymaga opieki. Innym rozwiązaniem jest śmierć jakiegoś pociotka i konieczność zaopiekowania się spadkiem, jaki po nim pozostał.
- BG poważnie obrazili jakiegoś szlachcica, pochodzącego z tych samych rejonów co oni, i muszą gdzieś przeczekać, aż jego złość i gniew miną.
- BG śledzą człowieka podejrzewanego o przynależność do tajnego kultu. Niestety, trop urywa się w pobliżu miasta.
- BG chcą dołączyć do bandy rozbójników, którzy grasują w okolicy, ale wcześniej muszą odnaleźć kryjówkę rabusiów.

Niezależnie od tego, jakie sprawy przygnały Bohaterów do Mittleresdorfu, powinni przybyć na miejsce tuż przed zmierzchem, zbliżając się od strony bramy głównej.

Witajcie!

BG nie mają kłopotu z wyłowieniem z tłumu członków straży. Dwóch młodych ludzi, uzbrojonych w palki i noszących zbroje, stoi po obu stronach bramy. Choć na pierwszy rzut oka wyglądają na zajętych pilnowaniem przejścia, jeden z nich uśmiecha się przyjaźnie i macha ręką.

Kiedy członkowie drużyny zbliżą się do strażnika, drugi zacznie zamykać wrota na noc. Wartownik wita przybyszów i pobiera opłatę w wysokości jednego szylinga za osobę, która przeznaczona zostanie na „naprawę i utrzymanie murów miejskich”. Dodatkowo, wprowadzenie do miasta wozu lub objuczonego konia kosztuje 5 s.

– *Zbliża się zmierzch* – mówi przyjaźnie nastawiony strażnik. – *Jestem pewien, że będziecie chcieli zjeść coś ciepłego i znaleźć kąt do spania. Jeżeli tego właśnie szukacie, to ruszajcie do gospody „Pod Wesołym Niziołkiem”.*

Jeśli BG spytają o drogę, strażnik chętnie wskaże im kierunek i powie, jakiego szyldu mają szukać.

Pokój w gospodzie

Kiedy BG docierają do gospody, w sali głównej siedzi około tuzina gości. Sala jadalna jest dość przestronna, a panujący w niej gwar rozmów i szcęk sztuców uniemożliwia podsłuchanie więcej niż jednej konwersacji jednocześnie.

Kiedy BG rozglądają się po sali, podchodzi do nich barmanka, Anja Gorzałek, i zaprasza do wolnego stolika.

Odpowiednio duży stół znajduje się tuż obok wejścia do kuchni. W zależności od tego, którego BN-a chcesz przedstawić drużynie jako pierwszego, sąsiedni stolik może zajmować Ned, Louis albo Grod. Bertram jak zwykle siedzi przy barze, pilnie obserwując salę i gości. Zauważywszy BG, obrzuci ich spojrzeniem, ale nie podejdzie, nadal obserwując drzwi.

Gdy tylko BG się usadowią, z kuchni wychodzi Karl Gorzałek i wycierając dłonie w fartuch, wesoło zagaja:

- Nowe twarze! Jakże miło widzieć nieznajomego gościa w swoich progach. Pewnie zjedlibyście obiad, co? Oczywiście, że tak! Po coś innego przychodzilibyście do gospody? Może coś do przeplukania gardła? Chociaż o to powinniście spytać Anję, tam przy barze. A skoro mowa o napitku i obiedzie, to czym mogę jeszcze służyć? Może zostaniecie na noc, co?

Ceny noclegu nie są specjalnie wygórowane i wynoszą 1 zł za łóżko w dwuosobowym pokoju. W cenę wliczone jest śniadanie i obiad. Kolacja kosztuje dodatkowe 6 p, natomiast alkohole dostępne są w szerokim wyborze i po cenach niższych niż rynkowe.

W gospodzie „Pod Wesołym Niziołkiem”

Karczma „Pod Wesołym Niziołkiem” jest najpopularniejszą gospodą w całym mieście. Nic zatem dziwnego, że gości w swoich progach wielce ciekawe osobistości. Poniżej opisano szczególnie interesujących gości, którzy obecni są w gospodzie tego wieczora, gdy zjawiają się BG. Oprócz tego szczegółowo przedstawiona została historia właścicieli karczmy, państwa Gorzałków. Wszystkie postacie mogą zostać wykorzystane jako załączek nowych przygód, jeśli tylko MG sobie tego zażyczy.

Grod Grzmiąca Pięść

Grod przybył do Mitterlesdorfu jako werbownik. Jego zadaniem jest znalezienie śmialków, którzy za kilkadziesiąt złotych koron zaryzykują własną skórę, podejmując się odbicia zajętego przez zielonoskórych krasnoludzkiego miasta Zhufbar. Niestety, ku zmartwieniu Groda, niewielu ludzi jest chętnych podjąć się tego heroicznego zadania. Mało kto chce ryzykować życie, nawet za obietnicę krasnoludzkiego złota. Grod, choć odrobinę zmartwiony brakiem postępów, nie zamierza się poddawać i wracać z pustymi rękami.

Krasnolud jest weteranem wielu bitew, co widać po nim na pierwszy rzut oka. Jego ciało pokrywają blizny, a czubek głowy jest łysy niczym kolano – to pozostałość po próbie oskalpowania.

Grod Grzmiąca Pięść

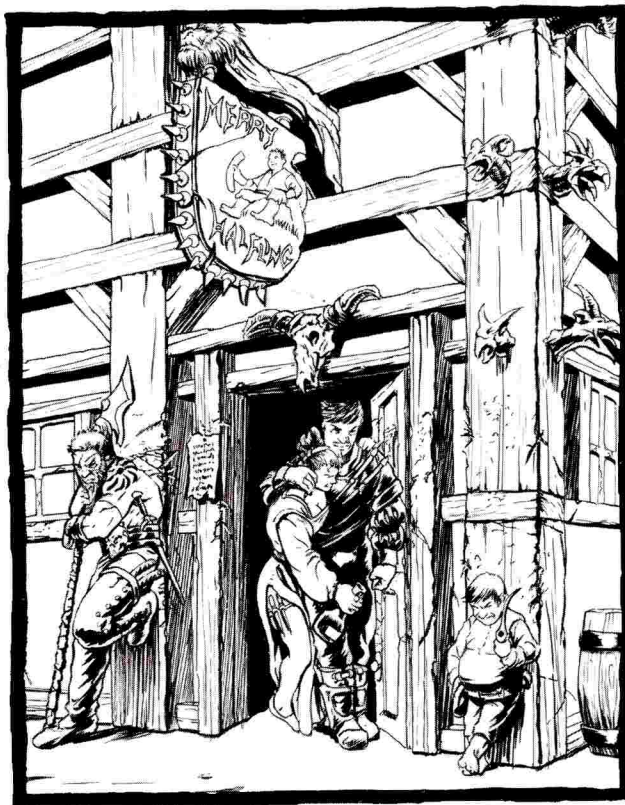
Profesja: tarczownik

Rasa: krasnolud

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	30	32	42	26	33	32	25
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	13	3	4	3	0	4	0

Umiejętności: nawigacja, rzemiosło (górnictwo), spostrzegawczość, śledzenie, unik, wiedza (krasnoludy), wspinaczka, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: krasnoludzki fach, krępki, morderczy atak, ogłuszanie, opanowanie, silny cios, widzenie w ciemności, wyczucie kierunku, zapiekła nienawiść



Straż

Większość członków straży to młodzi mężczyźni, którzy obecnie nie są potrzebni na roli, lub kupieccy synowie, którzy mają zaznać „prawdziwego życia”. Ponieważ rzadko dochodzi do sytuacji, gdy muszą dobyć broni, strażnicy są przyjaźnie nastawieni do przyjezdnych.

Typowy strażnik

Profesja: strażnik

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	30	33	31	30	31	28	30
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: nauka (prawo), plotkowanie +10, przeszukiwanie, spostrzegawczość, tropienie, unik, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: krępki, niezwykle odporny, ogłuszanie, opanowanie, rozbijanie, silny cios

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoznaczna (pałka) i sztylet

Wypożyczenie: latarnia na drągu, mundur

Na ratunek Zhufbarowi!

Jest całkiem prawdopodobne, że BG dadzą się skusić na te pieniądze i zdecydują zaangażować w długą i niebezpieczną ekspedycję do Zhufbaru. Taka epicka wyprawa wybiega znacznie poza ramy tej przygody i może sprawić MG trochę kłopotu. Jeśli Bohaterowie zamierzają na nią wyruszyć, Anja lub Karl napomkną, że Grod nie jest pierwszym krasnoludem, który próbował werbować ludzi do odbicia miasta, ale żaden ze śmiałków, jacy opuścili Mittleresdorf, nigdy nie powrócił.

Jeśli pomimo tych ostrzeżeń BG nie zrezygnują z wyprawy do krasnoludzkiego miasta, powinien się opóźnić ich wyjazd, aby mogli rozwiązać czekającą na nich przygodę. Grod nagle zapadnie na jakąś chorobę (na przykład zmoże go ciężki kac) lub musi czekać na naprawę ekwipunku.

Jeśli BG zdecydują się wyruszyć z Grodem, czas zabrać się za rysowanie mapy i wymyślanie niebezpieczeństw, jakie czekają na nich w Zhufbarze. To olbrzymie miasto, więc BG czeka wiele niebezpiecznych przygód.

Zbroja: średni pancerz (kolczuga, hełm, skórzniak)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór), sztylet, tarcza

Wypożyczenie: mapa Gór Krańca Świata, sakiewka z 10 zł

Louis LaCroix

Louis żyje dla zabawy, czerpiąc z życia pełnymi garściami. Louis nie przepuści okazji, by spełnić swoje zachcianki, nawet posuwając się do występku. Jeżeli nadarzy się okazja do więcej niż jednego łotrstwa, tym lepiej. Choć Bretończyk uważa sam siebie raczej za romantycznego zawiadziaka niż wojownika, nie jest ani jednym, ani drugim. Jeśli sytuacja obróci się przeciwko niemu i nie będzie mógł wyłgać się gładkim kłamstwem, stchórzy i ucieknie.

Louis jest wysokim mężczyzną o ciemnej cerze. W odpowiednim otoczeniu i świetle wygląda dość przystojnie. Nosi ubranie dobrej jakości – eleganckie, choć z bliska zdradza ślady długiego użytkowania.

Louis LaCroix

Profesja: kanciarz

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
32	26	33	29	36	38	34	38

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: gadanina, hazard, kuglarstwo (gawędziarstwo), plotkowanie +10, przekonywanie, przeszukiwanie, sekretny język (złodziejski), spostrzegawczość, wiedza (Bretonia), wycena, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: chodu!, czuły słuch, przemawianie, szczęście, szósty zmysł

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (sztylet)

Wypożyczenie: plecak, skórzany bukłak z winem, sakiewka z 1 zł i 9 s

Ned Weiss

Ned jest jednym z miejskich kowali, a także (o czym mało kto wie) rozbójnikiem. Ned wpada do karczmy kilka razy w tygodniu, żeby obejrzeć sobie przyjezdnych, szukając kupców lub szlachciców, którzy przybyli niedawno do miasta i zamierzają z niego niebawem wyjechać. Upatrzywszy sobie ofiarę, nawiązuje z nią „przyjazne stosunki”, chcąc ocenić, czy warto ją napaść i obrabować.

Jeśli gra okazuje się warta świeczki, Ned wymyka się chyłkiem z miasta i idzie do jaskini bandytów, aby poinformować Rudigera o nadarzącej się okazji. W czasie napadu Ned zawsze przebywa w kuźni. W ten sposób pozostaje poza kręgiem podejrzanych, udając zwykłego mieszkańca miasteczka. Pod pozorem prostoty i miłego obycia kryje się jednak bystry i czujny umysł.

Ned jest młodym, krępkim mężczyzną o gęstych blond włosach. Zwykle ubrany jest w skórzany fartuch, nawet gdy nie pracuje w kuźni. Jego skóra jest czarna od sadzy. Znakiem szczególnym jest tatuaż złotej monety przebitej strzałą, który nosi na lewej piersi. Ten rysunek to symbol rozpoznawczy bandytów.

Ned Weiss

Profesja: rzemieślnik

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
27	33	41	30	26	32	29	28

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: czytanie i pisanie, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, powożenie, rzemiosło (handel), rzemiosło (kowlstwo), sekretny język (złodziejski), spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, twardziel, żyłka handlowa

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (młot)

Wypożyczenie: skórzany fartuch, sakiewka z 7 zł

Bertram Bediensteter

Choć Bertram udaje służącego Beli, w rzeczywistości jest jego przyjacielem. Podczas gdy Belę interesują sztuki magiczne, Bertram zajął się tym, co wychodzi mu najlepiej – przemocą fizyczną. Jest bardzo porywczy i choć w trakcie wspólnych podróży nauczył się częściowo powstrzymać swój temperament, nadal nie trzeba wiele, by go rozwścieczyć.

Bertram wygląda na ponurego typu i tak właśnie się zachowuje. Śmiech bardzo rzadko gości na jego twarzy. Jest mężczyzną solidnej postury, nieco wyższym od przeciętnego człowieka. Niewiele rzeczy jest w stanie go przerazić, a już najmniej inni awanturnicy.

Bertram Bediensteter

Profesja: rzeźmieszek

Poprzednia profesja: gladiator

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
47	34	40	41	42	30	39	34

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: jeździectwo, plotkowanie, targowanie, unik, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, bijatyka, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (korbacje), broń specjalna (parująca), groźny, morderczy atak, odporność na trucizny, odporność psychiczna, ogłuszanie, rozbijanie, silny cios

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolecy, skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), sztylet, puklerz

Wypożyczenie: sakiewka z 5 zł

Gorzałkowic

Anja i Karl poznali się ponad dziesięć lat wcześniej. Obojgu nie poszczęściło się na awanturniczym szlaku, dlatego zdecydowali (niezależnie od siebie), że czas wracać do domu. Ponieważ wśród swoich podróżuje się różnie, razem wyruszyli do Krainy Zgromadzenia. Po drodze Karl odkrył, że Anja jest doskonałym piwowarem, a ona przekonała się, że niziołek nie ma sobie równych wśród kucharzy. Los zrzucił, że nigdy nie dotarli do Krainy Zgromadzenia, bowiem gdy planowali utworzenie wspólnej gospody, ich serca połączyła miłość. Anja i Karl osiedlili się w Mittleresdorfie, który leży niedaleko ich rodzinnych stron, jednak nie na tyle blisko, aby narazić się na wścibstwo rodaków. Wspólnym wysiłkiem zbudowali i zaczęli prowadzić gospodę „Pod Wesołym Niziołkiem”. Od tamtej pory żaden miejscowy lokal nie jest w stanie dorównać jej pod względem jakości jadła czy napitku.

Gorzałkowic są typowymi przedstawicielami swojej rasy. Anja niemal zawsze niesie kubek z jakimś napitkiem, a Karl ustawicznie wyciera dłonie w fartuszek, którym jest przewiązany.

Anja Gorzałek

Profesja: kupiec

Profesja poprzednia: rzemieślnik

Rasa: niziołek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
20	41	21	30	64	42	40	60

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	9	2	3	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (genealogia/heraldyka), opieka nad zwierzętami, plotkowanie, powożenie, przekonywanie, rzemiosło (gotowanie), rzemiosło (handel), rzemiosło (piwowarstwo) +10, sekretny język (gildii), spostrzegawczość, targowanie, wiedza (niziołki), wycena, znajomość języka (niziołków), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (proca), geniusz arytmetyczny, odporność na Chaos, szybki refleks, widzenie w ciemności, żyłka handlowa

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

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

Uzbrojenie: sztylet, kusza (schowana pod kontuarem)

Wypożyczenie: 10 beltów do kuszy, sakiewka z 11 zł



Karl Gorzałek

Profesja: karczmarz

Poprzednia profesja: sługa

Rasa: niziołek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	51	20	23	52	35	45	53

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, nauka (genealogia/heraldyka), plotkowanie +10, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie) +20, spostrzegawczość, targowanie, unik, wiedza (Imperium), wiedza (niziołki), wycena, znajomość języka (niziołków), znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce

Zdolności: broń specjalna (proca), charyzmatyczny, czuły słuch, etykieta, odporność na Chaos, szybki refleks, widzenie w ciemności

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (tasak kuchenny)

Wypożyczenie: ubranie dobrej jakości, sakiewka z 10 zł

Spotkanie z miejscowymi

Jeśli BG nie zainteresują się żadnym z miejscowych BN-ów, jeden z nich zbliży się do stolika drużyny, w chwili, gdy jej członkowie kończą obiad. Jeżeli zdecydujesz, że to Louis rozpocznie konwersację, przystawi sobie krzesło do miejsca, które zajmuje kobieta (lub najmniej groźnie wyglądający mężczyzna, jeśli w towarzystwie nie ma żadnej Bohaterki). LaCroix zaczyna paplać o

swoich przygodach i wyczynach (takich jak prześcignięcie na słoniu imperialnego patrolu konnego). Jego nieprawdopodobne opowieści, pełne niesamowitych przygód, opowiadane są jednak w barwny sposób, a każdą niedorzeczność tłumaczy jeszcze bardziej zdumiewającymi okolicznościami. W trakcie konwersacji Louis stara się wkraść w łaski (a być może do łóżka) każdej kobiety, z którą rozmawia albo próbuje naciągnąć Bohaterów na postawienie mu kolejki.

Ned wydaje się być człowiekiem bardziej przyjacielskim i wzbudzającym zaufanie, ale i on ma nieczyste zamiary. Stara się bowiem ocenić, czy BG nadają się na ofiary następnego napadu rozbójników. Bardzo chętnie rozmawia z BG o swojej kuźni i mieście, a jeśli ci zechcą wymienić, kupić lub naprawić ekwipunek, zaprasza ich na następny dzień do warsztatu. Od niechcenia powie o Gorzalkach, że to: „Mili gospodarze, nikt tak dobrze nie gotuje jak oni”, Bertram według niego to: „Człowiek Herr Dustermana. Nie mówi zbyt wiele”. Na temat Groda rzuca tylko sarkastycznie: „Pewnie nie słyszeliście o Zhufbarze? No to jeszcze tego wieczora nasłuchacie się za wszystkie czasy!”. Na temat Louisa kowal wie niewiele. Bretończyk jest w mieście od niedawna, choć jego przechwałki słyszeli już niemal wszyscy.

Grod nawet nie siada, tylko od razu zaczyna werbunek:

- Wyglądacie mi na grupę śmiatków. Potrzebujemy w Zhufbarze takich twardych ludzi jak wy. Musimy odbić miasto z łap zielonoskórych. Jeśli szukacie przygód, to dla was najlepsza okazja. Ale wiedźcie również, że sówicie was wynagrodzimy. Jeśli nie zbywa wam odwagi, dołączcie do nas! Co powiecie na to?

Dłuższa dyskusja z Grodem pokazuje, że choć zapala krasnoludowi mu nie brakuje, konkretność podaje mało. Jedyny plan odbicia Zhufbaru, jaki proponuje, to zarzucanie orków i goblinów najemnym mieśm armatnim. Choć krasnolud obiecuje po 100 zł na głowę, przy sobie ma zaledwie 10 zł. Jeśli spotka się ze zdecydowaną odmową, będzie zawiedziony, ale przysiędzie się do stolika BG, pytając co sprowadza ich do miasta. Zapytany o cuda Zhufbaru, zaczyna się nad nimi rozwodzić, choć pewnie na żadnym z BG, który nie jest krasnoludem, nie wywrze to specjalnego wrażenia.

Bertram nie wtrąca się w cudze sprawy i dalej w milczeniu obserwuje salę. Zagadnięty, odpowie zdawkowym mruknięciem, aż do chwili, gdy...

Proszę wybaczyć to zamieszanie

Po kilku minutach rozmowy drzwi karczmy otworzą się z hukiem i stanie w nich Wil, miejscowy chłopak. Jest w oplakany stanie. Jego odzienie jest poszarpane, on sam mokry, ubłocony i zakrwawiony. BG dostrzegą poważną ranę na jego głowie. Wil obrzuci salę spojrzeniem i ruszy w kierunku Bertrama.

- Ty! - krzyczy, kierując się ku Bediensteterowi. - Ty i twój pan wysłaliście nas na pewną śmierć! Ruszyliśmy do lasu, a oni wybili nas do nogi. Pozarzynał wszystkich jak wieprze! Zapłacisz mi za to!

Wykrzyczawszy te słowa, Wil sięgnie po nóż i rzuci się na Bertrama. Ten nie rzeknie ani słowa, tylko wydobędzie miecz z pochwy przewieszanej przez plecy i zmierzy młodzieńca ponurym wzrokiem. Wil jest zbyt porywczy i niedoświadczony, by zdać sobie sprawę z tego, że nie ma szans w tym starciu. Raz i drugi zamarkuje cios, a potem skoczy naprzód. Jeśli BG nie wtrąca się do bójk, Bertram z łatwością uniknie ciosu i ciachnie mieczem, zostawiając na piersi Wila krwawy ślad.

Potem wydarzenia rozgrywają się błyskawicznie. Kolejne dwa sztychy i Wil pada na kolana. Bertram stanie nad nim, gotów do zadania ostatecznego ciosu. Wtedy podbiegnie do niego Karl, krzycząc:

- Bertram, nie! Chłopak nie wie, co robi! Daruj mu życie!

Bertram na chwilę zamiera bez ruchu, nadal trzymając miecz gotowy do zadania ciosu, ale po chwili opuści broń.

Jeżeli BG postanowią interweniować, Karl także się wtrąci, gdy tylko któryś z BG sięgnie po broń.

- Masz rację, Karl, jak zawsze zresztą - powie Bertram. - Niech ktoś pobiegnie po medyka!

Ned ruszy jako pierwszy, jednak nie powoduje nim dobre serce, a obawa o własną skórę. Sprowadzając medyka, będzie w stanie wywieźć się, jak wiele przyjaciele Wila odkryli o bandzie rozbójników, zanim stali się jej ofiarami.

Pomoc potrzebna od zaraz

Bertram będzie przez chwilę stał nieruchomo, jakby czekając na kolejnego napastnika, a potem schowa miecz, weźmie kufel i podeszł do stolika BG.

- Przyjmijcie moje przeprosiny. Nie godzi się przelewać krwi na oczach gości. Zwłaszcza, jeśli to ich pierwsza noc w mieście. Mam nadzieję, że nie weźmiecie sobie do serc tego nieporozumienia, zresztą nie wyglądacie na takich mięczaków. Wygląda mi na to, że mój pan w dalszym ciągu będzie potrzebował pomocy, dlatego chciałbym spytać, czy jesteście zainteresowani?

Guten Tag

Następnego ranka BG zastają Bertrama właśnie kończącego śniadanie. Jeśli zgodzą się lub już wcześniej przystali na jego propozycję, Bertram natychmiast wstanie i zaprowadzi BG do domu Beli Dustermana.

Jak Bela Dustermann ułożył sobie życie

Dwupiętrowy dom Herr Dustermana jest stosunkowo skromny, jak na osobę o jego pozycji. Posiada jednak wewnętrzny dziedziniec ze studnią.

Bertram osobiście otworzy bramę i drzwi wejściowe. Po przekroczeniu progu BG wejdą do dużej sali - największego pomieszczenia w domu. W głąb domostwa prowadzi dwie drogi: po lewej stronie znajdują się drzwi wiodące do kuchni i jadalni, po prawej do prywatnego gabinetu Beli Dustermana. Sala ma wysokość dwóch pięter i w połowie znajduje się galerijka, z której można obserwować parter. BG pochodzący z odległych zakątków Imperium dostrzegą dzieła sztuki przywiezione z ich rodzinnych okolic. Bez wątpienia Herr Dustermann jest typem światowca.

Bertram prosi BG, aby poczekali, a sam po cichu wchodzi do gabinetu. Po chwili wraca i zaprasza ich do środka.

Gabinet ciągnie się przez całą długość domu. Wewnątrz można zauważyć kominek, biurko, sekretarzyk, wygodne fotele, a także liczne półki z książkami. Gdy BG wchodzi do środka, Bela Dustermann właśnie nalewa wina do kieliszków. Jest ich tyle, ilu członków liczy sobie drużyna, plus dodatkowy dla gospodarza. Bela uśmiecha się nerwowo i gestem pokazuje BG, żeby usiedli.

Bela Dustermann

Herr Dustermann wygląda na szlachcica w sile wieku. Jego czarne włosy zaczynają siwieć na skroniach, a z wiekiem twarz staje się coraz bardziej owalna, podobnie jak zaokrąglający się brzuch. Choć wygodne i dostatnie życie zmięczyło jego ciało, umysł Beli pozostał bystry i czujny. Zwykle Dustermann jest wyjątkowo logicznie myślącym i opanowanym człowiekiem, jednak ostatnie wypadki sprawiły, że stał się nerwowy i spięty.

Bela Dustermann

Profesja: wędrowni czarodziej

Poprzednia profesja: uczeń czarodzieja

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
29	27	25	36	34	50	57	30

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	2	3	4	2	7	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny), nauka (demonologia), nauka (magia) +10, plotkowanie, przeszukiwanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium), wykrywanie magii, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (mroczna mowa), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, czarnoksiężstwo, magia czarnoksiężska (Chaos), magia prosta (tajemna), odporność psychiczna, opanowanie, zmysł magii

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (sztylet o długim ostrzu)

Wposażenie: dwie książki wiedzy tajemnej, ubranie dobrej jakości, sakiewka ze 100 zł

Pierwsza „prawda”

Gdy tylko BG zasiądą na swoich miejscach, Dustermann poda im wino, a potem sam siądzie w fotelu obok kominka i zacznie opowiadać.

- Bardzo dziękuję za przybycie. Bertram wspominał mi, że wyglądacie na osoby, które będą w stanie wykonać dla mnie pewne zadanie. Gdybym spotkał was wcześniej, nie wynajmiałbym tych biednych chłopców, aby wykonywali robotę należną dorosłym mężczyznom. Niestety, okoliczności zmusiły mnie do podjęcia takiego kroku. Chodzi o moją córkę. Ona... uciekła.

Większość z tego, co mówi Dustermann, jest prawdą. Rzeczywiście, jego córka Julianne uciekła, aby być u boku mężczyzny, którego uważa za miłość swego życia. Wybrankiem jej serca jest Rudiger Kaltblut, herszt rozbójników, którzy od kilku lat nękać ludzi podróżujących drogami w pobliżu Mittleresdorfu. Dustermann od początku wiedział, że coś iskrzy pomiędzy tą dwójką, jednak miał nadzieję, że z czasem ta szczeniacka miłość przemienie. Tutaj popełnił błąd, nie doceniając siły uczucia. Tej samej nocy, gdy zakazał dziewczynie spotykania się z Rudigerem, Julianne uciekła do ukochanego.

Choć Dustermann nie kłamie, to nie mówi też całej prawdy. Julianne nie jest jego rodzoną córką, a z każdą chwilą na skutek jego machinacji w coraz większym stopniu przestaje być człowiekiem. Dustermannowi ziemia zaczyna się palić pod nogami, bowiem wkrótce ma pojawić się grupa skavenów, którym obiecał oddać nadzwyczajnego mutantą. Przed BG odgrywa więc rolę zatroskanego ojca, jednak tak naprawdę boi się odwetu ze strony szczeroludzi.

Dobijanie targu

Jeżeli BG nie są zbyt chętni do pomocy, Dustermann zaproponuje zaliczkę w wysokości 20 zł. Jeśli się zgodzą, Bela powie na wpół do siebie:

- Wyglądacie na doświadczonych życiem wędrowców, dlatego możecie pokazać Rudigerowi, że miłość naprawdę boli.

Jeśli BG okażą się wyjątkowo chciwi, mogą wytargować kolejne 10 zł, ale tylko wtedy, jeśli podejmą się zadania.

Jeżeli w BG obudzi się bandycka żylka i postanowią zaatakować Belę, Dustermann nawet nie będzie się bronić. Spróbuje przewrócić kilka mebli i ucieknie, wzywając na pomoc Bertrama. Służący natychmiast zawoła straż. W takim wypadku BG zostaną aresztowani i osadzeni w lochu. Jeśli mimo to chcesz poprowadzić tę przygodę normalnym biegiem, możesz założyć, że Dustermann uznał poczynania BG za próbę popisania się swoimi umiejętnościami bojowymi. W zamian za odnalezienie jego córki zgodzi się oddać zarzuty, choć nie omieszką zmniejszyć wynagrodzenia BG.

Jeśli obydwie strony dojdą do porozumienia, Dustermann westchnie z ulgą. Mówi drużynie, że Bertram będzie oczekiwać ich powrotu w gospodzie „Pod Wesołym Niziołkiem”. Tam właśnie mają doprowadzić Julianne.

Po ustaleniu szczegółów współpracy Dustermann wzywa Bertrama. Gdy sługa pojawi się w drzwiach, Bela zwróci się do drużyny:

- Dziękuję wam za pomoc. Jestem pewien, że bez trudu poradzicie sobie z tą delikatną sytuacją. Mam niepokojące przeczucie, że z moją córką dzieje się coś złego.

Bertram odprowadza BG do drzwi, mówiąc że każdego wieczora będzie czekał w gospodzie. Nie życzy im powodzenia na pożegnanie.



– Część druga: W dziczy –

Rozmowa BG z Dustermannem kończy się wczesnym przedpołudniem, więc Bohaterowie od razu mogą zabrać się do rozwiązywania sprawy. Na początek mają przed sobą dwa możliwe do podjęcia wątki: dotyczący Wila, jedynego ocalałego z pierwszej grupy poszukiwawczej, lub Daszy, miejskiej aptekarki.

Młodzieniec w gorącej wodzie kąpany

Wila można znaleźć na dwa sposoby: pytając o niego samego lub o Johanna Sterna – medyka, który go opatrywał. Młodzieniec nie potrafi opowiedzieć wiele ciekawego o swojej misji. Grupa nie przeprowadziła żadnego dochodzenia w mieście, ale od razu postanowiła pójść w las i rozpocząć poszukiwania. Niestety, dość szybko wpakowali się w kłopoty. Drugiego dnia poszukiwań wpadli w zasadzkę zastawioną przez bandytów.

Wil nie zdążył nawet przyjrzeć się prześladowcom. Kiedy od strony krzaków spadła na niedoszłych łowców nagród lawina strzał, chłopak rzucił się do ucieczki. Zobaczył tylko, jak dwóch jego kompanów padło trafionych pociskami. Niechętnie przyzna, że zranił się w głowę, wskazując do wody.

Kilka bardziej szczegółowych pytań na temat wyprawy i jego przyjaciół pozwoli wykażeć, że wyprawa od początku była skazana na niepowodzenie. Większość chłopców nie miała żadnej zbroi, a jedyną broń stanowiły narzędzia rolnicze. Ich

doświadczenie w walce ograniczało się do kilku bójek. Pomimo tego Wil chce towarzyszyć BG. W tym momencie wtrąci się medyk, radząc chłopakowi, by nie przemęczał się przez kilka najbliższych dni.

– Lepiej nie ryzykować z ranną głową – mówi.

Jeśli w czasie walki w gospodzie „Pod Wesołym Niziołkiem” Wil odniósł następne rany, okres jego rekonwalescencji jeszcze się wydłuży.

Jeśli oczywisty brak doświadczenia Wila nie zniechęci BG do przyjęcia go do ich kompanii, wkrótce gorzko tego pożałują. Chłopak bez ustanku papla, usta nie zamykają mu się nawet na chwilę. Jego ustawiczne mamrotanie niweczy wszelkie próby skradania się lub śledzenia kogokolwiek. Co gorsza, Wil zawsze zachowuje się na przekór temu, czego wymaga sytuacja. Jeśli trzeba odwołać się do taktu i dyplomacji, młodzik będzie próbował zastraszyć lub obrazić swojego rozmówcę. Natomiast w przypadku, gdy trzeba będzie się komuś postawić lub kogoś przestraszyć, chłopak otwarcie okaże strach. Nie będzie także żadną pomocą w walce. Gdy dojdzie do starcia, chłopak natychmiast ucieknie.

Jeśli w czasie wizyty u medyka BG nie pytają o Neda, doktor Stern przekaze im podziękowania dla kowala.

– Pomógł chłopakowi nie myśleć o bólu, rozmawiał z nim i zadawał pytania, odwracając jego uwagę od cierpienia.

Jeśli BG chcą się dowiedzieć, jakie pytania zadawał chłopakowi kowal, usłyszą, że interesowały go głównie okoliczności ataku, rysopis bandytów, itd.

Wszystkie kłamstewka, duże i małe

Poniżej podajemy kilka faktów, jakie można wyciągnąć z Dustermanna, jeśli BG zaczną drążyć sprawę:

- Wil i jego kompani byli pierwszymi, którzy próbowali odnaleźć bandytów.
- Dustermann nie wyruszył wraz z Bertramem na poszukiwania, bowiem obawiał się, że bandyci zabiją ich obu.
- Z tych samych powodów nie zaangażował do poszukiwań straży miejskiej.
- Dustermann może pokazać BG podobiznę Julianne.
- Większość miejscowych uważa, że bandyci kryją się w lasach na północny-wschód od miasta, ale nikt nie natrafił tam na ich ślady. Najlepiej popytać się po mieście, być może ktoś ma jakieś użyteczne informacje.
- Dustermann pochodzi z Middenheim – BG na pewno słyszeli o jego krewniakach? (Prawda jest taka, że nie mieli szansy o nich usłyszeć. Po zniknięciu Beli jego krewni spakowali manatki i opuścili miasto, obawiając się złej sławy, jaką pozostawił po sobie najmłodszy z rodziny).
- Dustermann, podobnie jak BG, był niegdyś poszukiwaczem przygód. Zmęczony podróżami, osiedlił się w Mittleresdorfie i zajął się handlem rzadkimi książkami.
- Julianne miała kilku przyjaciół w mieście, ale Dustermann nigdy zbyt dobrze ich nie poznał. Jest natomiast przekonany, że aptekarka, Dasza Malatowa, należała do grona znajomych jego córki.
- Dustermann zdaje sobie sprawę z podejrzeń sąsiadów, że popadł w kłopoty, ale stara się nie tracić fasonu. Woli nie rozgłaszać informacji o wybruku córki, bowiem naraziłoby to na szwank jego reputację.
- Im szybciej Bohaterowie uporają się z zadaniem, tym lepiej.

Aptekarka

Dasza Malatowa przybyła do Mittleresdorfu z rodzinnego Kisleva jakieś dwadzieścia lat wcześniej. Jest niską kobietą o korpulentnej posturze i czarnych włosach, wśród których zaczynają się pojawiać pasma siwizny. Pomimo tego, że mieszka w Mittleresdorfie od wielu lat, w jej mowie nadal pobrzmiewa śpiewny, kislevski akcent.

Jeśli BG nie pytali o Julianne przed spotkaniem z Daszą, aptekarka opowie im na temat dziewczyny wszystko to, co przedstawiono powyżej. Dodatkowo wspomni, że dziewczyna przyszła do jej apteki na kilka dni przed swoim zniknięciem i kupiła środki przeciwko nudnościom.

Z początku aptekarka o tym nie pamięta, ale naprowadzona na właściwy trop powie, że swego czasu Herr Dustermann kupował środki nasenne. Czasami dręczyły go napady bezsenności i dlatego musiał mieć przy sobie zapas odpowiednich medykamentów. Dasza po chwili namysłu przypomni sobie, że wizyta miała miejsce mniej więcej rok wcześniej.

– Wydaje mi się, że od tamtej pory nie miał kłopotów ze snem, bo nie pojawił się już więcej – powie na zakończenie rozmowy.

Dasza sprzedaje również zioła i lekarstwa. Należy je traktować jako łatwiej dostępne niż normalnie (o 1 stopień). Natomiast nie posiada na składzie żadnych trucizn, ponieważ jest zagorzałą przeciwniczką ich stosowania.

Zaginiony kowal

Gdy BG przyjdą do opustoszałej kuźni Neda Weissa, zorientują się, że coś jest nie w porządku. Drzwi są otwarte na oścież, ale ogień wygaszony. Wygląda na to, że właściciel warsztatu opuścił go w pośpiechu, choć nie brakuje żadnego z narzędzi lub elementów wyposażenia kuźni.

Gdy BG rozglądają się po warsztacie, z przybudówki wybiega chłopak w łachmanach. Ma na imię Todd. Przez chwilę wydaje się zawiedziony, jakby spodziewał się kogoś innego, ale potem uśmiechnie się do BG.

– *Widzieliście go?*

BG mogą dowiedzieć się od chłopca wielu „ciekawych” rzeczy – jest sierotą, lubi Neda, chciałby mieć kucyka, itd. Jednak z tej paplaniny da się wyciągnąć cenną informację – kowal wrócił do kuźni późno w nocy, spakował rzeczy i chyłkiem wymknął się w stronę bramy. Na pytanie chłopca, dokąd idzie, Ned kazał mu iść spać.

– *Ale on tak zawsze mówi. „Zamknij się, Todd!” albo „Nie dotykaj gorącego żelaza, Todd!” albo „Nie bij żaby kijem, chłopcze!”. Nigdy nie pozwala mi się bawić.*

Jeśli BG rozejrzą się po kuźni, zauważą, że większość broni wisi na kółkach lub stoi na stojakach. Kilka sztuk leży jednak na klepsku. Wygląda na to, że ktoś je postrzącał, w pośpiechu szukając innych przedmiotów.

Istnieje spora szansa na to, że w kuźni da się znaleźć dowolną broń o dostępności Powszechnej lub większej. Co prawda Todd protestuje, mówiąc, że BG muszą zapłacić, ale chłopiec nie jest w stanie zapobiec kradzieży.

Coś na ząb czy w drogę?

Powrót do gospody „Pod Wesołym Niziołkiem” nie przyniesie żadnych nowych wieści. Nikt nie widział Neda od chwili, gdy poprzedniego wieczora sprowadził medyka. Jeżeli drużyna zdecydowała się poczekać do popołudnia i spotkać się z Bertramem, ten będzie bardzo rozłoszczony, widząc beczynność BG. Obcesowo spyta ich, co jeszcze robią w mieście i dlaczego nie szukają córki *Herr* Dustermanna. Nagabywany odpowie na wszystkie pytania BG, skrzętnie jednak ukrywając prawdę. Warto zaznaczyć, że jego irytacja narasta z każdym zadany mu pytaniem.

Wszyscy BN-i, którzy przesiadywali w karczmie zeszłego wieczora, następnego dnia również tam będą.

Zapomnieliśmy spytać...

Jeśli BG wrócą do domu Dustermanna, aby spytać o coś jeszcze, Bertram (jeśli będzie w domu) nie wpuści ich do środka. W przypadku, gdy drużyna spróbuje siłą wdrzeć się do rezydencji, natychmiast zareaguje straż miejska. Podobne spotkanie BG ze stróżami prawa będzie miało miejsce, jeśli BG włamią się do domu i zostaną przylapani.

Z powrotem pod bramą główną

Strażnicy nie mieli kłopotów z dostrzeżeniem Neda, który w pośpiechu opuścił miasto. Zapytani powiedzą:

– *Jedno jest pewne. Był strasznie zdenerwowany. Ledwie otworzyliśmy drzwi, a ten już przez nie wyskoczył i popędził przed siebie.*

Co więcej strażnik, który był wtedy na służbie, przypomni sobie, że Ned wyruszył na południe i był uzbrojony.

Jak owce na rzeź

BG powinni już zorientować się, że Ned Weiss jest kimś więcej niż zwykłym kowalem. Gnany strachem o własną skórę, nie zacierał za sobą śladów. BG, któremu powiedzie się Łatwy (+20) test **spostregawczości**, zauważy, że po pół godzinie marszu ktoś zboczył z głównego traktu i ruszył na południe ku rzece. Prosty (+10) test **tropienia** pozwala podążać śladem Neda.

Plotki krążące po mieście

Niezależnie od tego, z kim rozmawiają BG oraz gdzie i kiedy zasięgają informacji, pewne jest, że ich zainteresowanie wzbudzą cztery tematy: bandyci, Julianne Dustermann, jej ojciec i jego sługa. Niektórzy BN-i dysponują pewnymi specyficznymi informacjami, które pomogą złożyć elementy układanki w całość, jednak istnieją też rzeczy, których można dowiedzieć się od każdego.

Tylko od Ciebie zależy, w jaki sposób będziesz dawkował nowe fakty. Możesz zasypać nimi graczy lub podawać je jeden po drugim, niczym przynętę. Większość z tych informacji wzbogaci grę o przysłowiowe „drugie dno”, jednak może to także spowolnić dochodzenie. Od Ciebie zależy, czy chcesz przyspieszyć rozgrywkę kosztem jej spłylenia, czy wolisz przedłużyć przygodę, zyskując w zamian bogactwo tła.

Rozbójnicy

- Bandyci zaczęli niepokoić podróżnych kilka lat wcześniej.
- Są sprytni i wyrachowani. Nie atakują każdej grupy, jaka podróżuje drogami, a raczej jedną na trzy, co sprawia, że stanowią bardziej utrapienie niż realną groźbę.
- Ofiarami rozbójników padają tylko podróżni wiozący ze sobą towary lub gotówkę, a zatem głównie kupcy.
- Bandyci mogą mieć swego szpiega w mieście.
- Rudiger mieszkał kiedyś w Mittleresdorfie i uprawiał ziemię, choć obecnie żaden z wieśniaków nie przyznaje się do znajomości z nim.

Bela Dustermann

- Przybył do Mittleresdorfu jakieś dwanaście lat wcześniej.
- Prowadzi handel rzadkimi książkami, a jego klienci należą do zamkniętego grona bibliofilów. Najpierw korespondują na temat określonych tytułów, a dopiero później spotykają się, by obejrzeć woluminy i przeprowadzić transakcje.
- Raz na kilka lat Bela i Bertram wyjeżdżają na parę miesięcy, po czym powracają do Mittleresdorfu z nowymi książkami.
- *Herr* Dustermann sprowadził Julianne do Mittleresdorfu niecały rok wcześniej. Plotka głosi, że adoptował dziewczynę po tym, jak jego rodzona córka zmarła tragicznie. Nikt nie zna szczegółów jej śmierci, w ogóle niewiele o niej wiadomo. (W rzeczywistości Bela nie miał córki).

Julianne Dustermann

- To urocza i bardzo dobrze wychowana dziewczyna.
- Wszyscy, którzy ją poznali, wprost przepadali za nią. Niestety, krąg jej znajomych był bardzo ograniczony.
- Julianne była bardzo wdzięczna za to, że Bela zabrał ją z sierocińca i traktował *Herr* Dustermanna jak prawdziwego ojca.
- W ciągu kilku ostatnich tygodni dziewczyna wydawała się bardzo podenerwowana. Zdaje się, że ona i jej ojciec o coś się kłócili.

Bertram

- Tak naprawdę niewiele o nim wiadomo ponad to, że przybył wraz z Belą.
- Często widuje się go na mieście samego, ale *Herr* Dustermann nie rusza się z domu bez jego towarzystwa.
- Bertram praktycznie nie okazuje uczuć – jest zimny jak gład. Nikt nie wie, jakim człowiekiem jest naprawdę, ale większość ludzi boi się go.

Za późno!

Po kilku godzinach wędrówki BG usłyszą odgłosy krakania. Niedługo później na ścieżce zobaczą zwłoki, leżące twarzą do ziemi. Uczucie na nich grupa ścierwojadów. Choć kruki i wrony rozdziobały trupa, drużyna bez trudu zorientuje się, że przed nimi leży martwe ciało Neda. Przyczyna jego śmierci jest łatwa do określenia. Trudno nie zauważyć miecza, który sterczy z pleców kowala.

Po przeszukaniu ciała BG odkryją dwie ciekawe rzeczy. Na prawej piersi Neda znajduje się tatuaż monety przebitej strzałą. Natomiast tylko BG posiadający znajomość **sekretnych znaków (złodziei)** może odczytać znaną notatkę. Zawiera krótkie opisy wszystkich członków drużyny BG!

Żniwa Morra

Gdy BG rozejrzą się po najbliższej okolicy, zauważą, że teren staje się coraz bardziej skalisty i pagórkowaty, przechodząc w pasmo wzgórz. Dalsze poszukiwania (lub udany test **spostrzegawczości**) pozwolą odnaleźć ukrytą grootę. W miarę jak drużyna zbliża się do wejścia, daje się wyczuć bijący z jaskini silny zapach krwi.

Zapach jest zaledwie wstępem do widoku, jaki BG zastaną we wnętrzu groty. Każdy, kto wejdzie do jaskini, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza otrzymanie 1 Punktu Obłądu.

We wnętrzu groty leży osiem ciał. Połowa zabitych zginęła we śnie, o czym świadczą precyzyjne rany klute (które zostały rozwarte po obroceniu białego w ciało ostrza) oraz posłania, z których nie zdążyli się poderwać. Trzech pozostałych ludzi próbowało walczyć i za to spotkała ich straszliwa kara. Trupom obcięto głowy i ciśnięto je pod przeciwległą ścianę. Jeżeli ktoś zdecyduje się na dokładniejsze przeszukanie zwłok, zauważy, że każdy z zabitych ma tatuaż monety przebitej strzałą – identyczny jak ten, który nosił Ned.



Ostatni z bandytów leży w odległej części jaskini. Jak się okazało, utknął we wnętrzu niewielkiego tunelu, nie mogąc przecisnąć głowy i ramion przez wąski otwór. Jeśli BG wyciągną go z pułapki, okaże się, że człowiek wciąż żyje. To Rudiger, przywódca bandytów.

Rudiger miał sporo szczęścia, bowiem w czasie ataku był poza jaskinią, skąd wyszedł za potrzebą. Gdy wracał do groty, usłyszał krzyki zabijanych ludzi. W środku zobaczył, że większość jego ludzi nie żyje, a ukochana kobieta została porwana. Rudiger usiłował przebić się do niej i wyrwać ją z rąk oprawców, ale wrogów było zbyt wielu. Został wielokrotnie raniony i zanim zdołał choćby zobaczyć dziewczynę, napastnicy zniknęli w głębi jaskini. Rudiger odkrył niewielki tunel – zbyt wąski jednak, aby człowiek jego postury zdołał się przezeń przecisnąć.

Rudiger nie wstydi się swej bandyckiej przeszłości („Okradaliśmy tych, dla których strata majątności nie była zbyt bolesna”). Jednak porwanie Julianne zламаło jego serce („Mieliliśmy się pobrać”). Rudiger nie przyjrzał się dokładnie napastnikom, ale twierdzi, że byli rozmiarów człowieka. Wydawali dźwięki, od których włosy na głowie stawały dęba („Takie piski i zgrzyty, jak zardzewiałe zawiasy”).

Rudiger nie pozwala opatrzyć sobie ran („Nie mam już po co żyć”) i pozbawiony pomocy umrze z upływu krwi w ciągu kilku minut. Jeśli wbrew jego woli zostanie mu udzielona pomoc, ruszy za BG, aby odpokutować za swoje przestępcze życie. Gdy drużyna spotyka skaveny, Rudiger rzuci się na osłep do walki i najprawdopodobniej szybko ginie. Walecząc w zwiarcu herszt bandytów nie ma wielkich szans na zwycięstwo. Walka wręcz nigdy nie była mocną stroną rozbójników. Banda składała się z doskonałych strzelców, którzy za pomocą łuków rozprawiali się z wrogami.

Tunele

Jeżeli BG uważnie przyjrzą się tunelowi, w którym utknął Rudiger, lub przeszukają drugi koniec jaskini, odnajdą szereg wejść prowadzących do wykutych w skale korytarzy. To właśnie dzięki nim skaveny zdołały zaskoczyć bandytów. Rudiger wskazuje, że w jednym z tych przejść zniknęła porwana Julianne. Niestety, zanim rozbójnik zdołał ruszyć w pościg, tunel zawałił się, uniemożliwiając ratunek.

1. Dziury

Do jaskini prowadzą cztery dziury, przez które skaveny przypuściły atak na bandytów. Otwory są niewielkie i każdy, kto chce się przez nie przecisnąć, zmuszony jest do pełzania. Na równe nogi można stanąć dopiero po dotarciu do głównego tunelu.

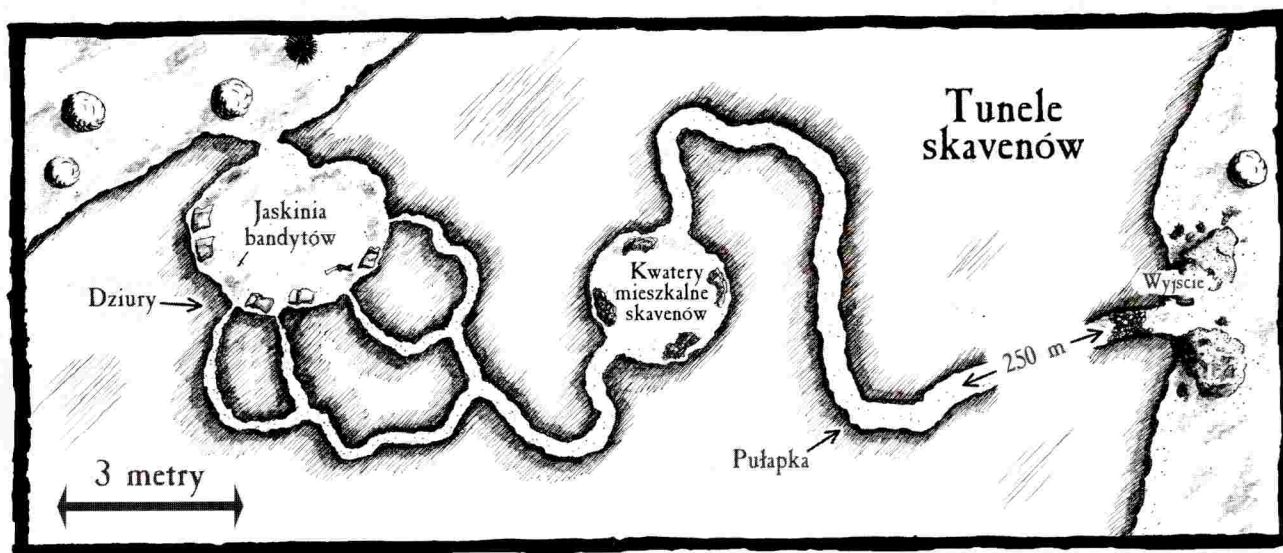
2. Kwatery mieszkalne

Tutaj skaveny śpią, jedzą i załatwiają się, o czym BG szybko się przekonają – odór jest obezwładniający. Myszkując po pomieszczeniu można zauważyć, że mieszkańcy jaskini nie dbali o jakość pożywienia ani o higienę. W trakcie przeszukiwania BG znajdą opróżnioną buteleczkę – ostatnią porcję lekarstwa Julianne.

3. Pułapka

Skaveny doskonale zdawały sobie sprawę, że ich kryjówka zostanie w końcu odnaleziona, dlatego przygotowali małą niespodziankę dla swoich prześladowców. Struktura ścian jaskini została naruszona w taki sposób, aby przejście zawałiło się na głowę nieostrożnych intruzów. Zadaniem pułapki jest opóźnić prześladowców, choć jest całkiem możliwe, że któryś z nich zginie przysypany lawiną ziemi.

Przechodząc przez ten odcinek tunelu, każdy z członków drużyny musi wykonać test **spostrzegawczości**. Najlepiej będzie, jeśli MG potajemnie wykona ten rzut za nich. Pierwszy z BG, któremu nie uda się test, uruchomi pułapkę. Część korytarza zawałi się na niego oraz na BG idących tuż za nim i przed nim.



Pechowiec, którego niezdarność spowodowała zawał, musi wykonać test Zręczności, aby uskokczyć przed sypiącymi się kamieniami i ziemią. Jego towarzysze powinni zrobić to samo, tyle że w ich przypadku test jest Prosty (+10). Nieudany test oznacza, że BG otrzymuje uderzenie z Siłą 3. Zasypani BG nie mogą się ruszać, do czasu, aż zostaną odkopani przez towarzyszy.

4. Wyjście

Wyjście z tuneli znajduje się po przeciwległej stronie wzgórz i zostało częściowo zasypane – również w celu spowolnienia pościgu. BG bez trudu zauważa, że mogą przecisnąć się przez wąskie wyjście, choć znacznie lepszym pomysłem jest odkopanie tunelu.

Spotkanie z wrogiem

Z uwagi na Julianne, skaveny nie mogą podróżować szybciej niż wolnym marszem, a ukrywanie się szczuroludzi także nie wchodzi w grę. Z tych powodów drużyna nie będzie miała żadnych problemów z podążaniem za skavenami, ani podjęciem ich tropu następnego dnia.

Szczuroludzie nie są głupi i poważnie biorą pod uwagę możliwość pościgu, dlatego gdy tylko zorientują się, że są śledzeni, przygotowują zasadzkę. Krudt – przywódca szczuroludzi – czeka na BG ze sztyletem przyłożonym do gardła Julianne. Pozostała trójka skavenów wykorzystuje znajomość terenu, przygotowując atak z flanki.

Jest dość prawdopodobne, że BG nigdy w życiu nie widzieli skavena, dlatego powinniśmy opisać szczuroludzi jako przerażające stwory i nakazać wykonanie testu Siły Woli. Nieudany test wiąże się z otrzymaniem 1 Punktu Oblędu. Pamiętaj, że większość mieszkańców Imperium uważa skaveny za stwory z legend.

Gdy BG się zbliżą, przywódca skavenów zaciśnie łapę na szyi Julianne i jeszcze bardziej zbliży sztylet do jej gardła. Już na pierwszy rzut oka widać, że dziewczyna jest bardzo chora. Słania się na nogach, a jej twarz wykrzywia grymas bólu.

– Śledzicie nas. Czemu? – syczy Krudt.

Jeśli BG wskażą na Julianne, skaven spojrzy na nich wściekle i powie:

– Nasza! Nasza! Obiecana! Obiecana nam!

Dalsza dyskusja ze skavenem nie ma sensu, ponieważ stwór ciągle powtarza, że dziewczyna należy do nich i została im obiecana.

– On obiecał. Jeden rok, jeden rok już teraz! My bierzemy!

Jeśli drużyna woli rozmawiać, a nie walczyć, Krudt wyraźnie będzie zadowolony. Z każdą chwilą zwiększa się szansa na udany atak z zaskoczenia. Jeśli BG zauważą któregoś z podkradających się szczuroludzi, ci natychmiast zaatakują. Najpierw wystrzela z proc, a potem sięgną po broń białą. Krudt pod żadnym pozorem nie skrzywdzi Julianne, ponieważ jest ona dla niego wyjątkowo cenna.

Jeżeli drużyna pozwoli odejść skavenom i Julianne, Krudt wycofa swoich wojowników. Los Julianne został przypieczętowany. Dziewczyna przejdzie przemianę, a potem powróci w nowej postaci, aby dać BG nauczkę, którą zapamiętają na długo.

Krudt, dowódca szczuroludzi

Krudt wygląda jak typowy skaven. Mierzy około 150 centymetrów i pokryty jest brązowym futrem. Choć był przy tym, jak Bela Dustermann i wódz skavenów dobijali targu, nie zna staroświatowego na tyle dobrze, by powtórzyć szczegóły paktu. Jego jedynym zadaniem jest doprowadzenie Julianne przed oblicze jego panów.

Krudt

Status plemienny: knuj

Rasa: skaven

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	40	34	41	42	33	30	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	4	5	0	0	0

Umiejętności: broń specjalna (proca), broń specjalna (rzucana), dowodzenie, nawigacja, pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się, unik, wspinaczka, znajomość języka (queekish), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskawiczne przeładowanie, grotolaz, strzał precyzyjny, widzenie w ciemności

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), tarcza, proca, 4 gwiazdki do rzucania

Wypożyczenie: 10 kamieni do procy

Wojownicy skaveny (3)

Żaden ze skavenów nie potrafi mówić w staroświatowym. Mają od 150 do 180 centymetrów wysokości, pokryte są brązowym lub czarnym futrem. Noszą prymitywne broje, poplamione i lepkie od brudu.

Wojownicy skaveny

Cechy Główne

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

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	9	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: broń specjalna (proca), pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: grotolaz, widzenie w ciemności

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), proca

Wypożyczenie: 10 kamieni do procy



— Część trzecia: Oto bestia! —

Gdy BG rozprawią się ze skavenami, zauważą coś wielce niepokojącego. Otóż Julianne wydaje się być w zaawansowanej ciąży. Jej przeraźliwe krzyki i chwytające ją regularnie spazmy mogą doprowadzić ich do błędnego wniosku, że dziewczyna właśnie zaczyna rodzić. Prawda jest znacznie bardziej złowieszca. Biedna Julianne przechodzi właśnie ostatni etap przemiany z człowieka w potworną bestię Chaosu.

Julianne jest przytomna, ale strasznie cierpi. W krótkich chwilach wytnięcia szepcze, że ona i Rudiger nie zdążyli być ze sobą jak mąż i żona. Pomoc medyczna udzielona dziewczynie jest w stanie uśmierzyć ból, ale przemiany nie da się powstrzymać. Julianne nie pozwala na żadne zabiegi wykraczające poza powierzchowne opatrzenie ran. Przeprowadzone przy tej okazji oględziny nie wykazują żadnych obrażeń, oprócz kilku zadrapań i siniaków.

Droga do domu

Jeżeli BG pozwolą Julianne iść o własnych siłach, znacznie spowolni to ich tempo podróży. Dziewczyna co 15 minut omdlewa z bólu, wstrząsana drgawkami i nudnościami. W tym tempie droga powrotna do miasta zajmie drużynie dwa dni (jeden na dotarcie do rzeki, drugi od rzeki do miasta). Znacznie lepszym rozwiązaniem jest przeniesienie dziewczyny, dzięki czemu powrót do Mittleresdorfu zajmie tylko pół dnia. Pechowiec, który niesie Julianne, musi znosić jej bezustanne jęki i okrzyki bólu oraz powtarzające się ataki nudności dziewczyny, połączone z wymiotowaniem.

Niewłaściwy pokój

Jeśli BG od razu wrócą do gospody „Pod Wesołym Niziołkiem”, jeden ze skavenów podaży ich tropem i przez okno włamie się do pomieszczenia zajmowanego przez BG. Jeżeli drużyna rozlokowała się w dwóch pokojach, szczuroczek wybierze ten, w którym jest mniej BG.

O tym, że skaveny szukają Julianne, BG dowiadują się z okrzyków: „Gdzie ona? Gdzie?”. Kiedy okaże się, że Julianne nie ma w pokoju, skaven wyciągnie miecz i zmierzy wzrokiem tego z BG, który wyda mu się najbardziej niebezpieczny. Potem jednak odwróci się i ucieknie. Jeśli BG zaczną go ścigać, szczuroczek poprowadzi ich w kierunku domu Dustermanna. Po przybyciu BG na miejsce, okaże się, że budynek jest właśnie atakowany. Patrz podrozdział „Potyczka na schodach”.

Podczas gdy drużyna mozolnie wraca do miasta, reszta skavenów odkrywa trupy Krudta i jego wojowników. Wódz całej bandy, Slerd, przewidział taką ewentualność i odpowiednio się zabezpieczył. Ze swojego oddziału wybiera siedmiu najbardziej zaprawionych w bojach wojowników. Po zapadnięciu mroku zamierza wraz z nimi przekraść się do miasta i siłą porwać Julianne.

Druga „prawda”

Bertram czeka na BG „Pod Wesołym Niziołkiem”. Szybko obrzuci dziewczynę spojrzeniem, upewni się, że nic jej nie jest, po czym wypłaci resztę pieniędzy i zabierze dziewczynę do domu. Jest całkiem prawdopodobne, że BG będą chcieli zadać mu kilka pytań, na które Bertram nie zamierza odpowiadać, tłumacząc się brakiem czasu. Jednak da się przekonać, by członkowie drużyny udali się wraz z nim do rezydencji.

Kiedy cała gromada stanie przed drzwiami domu, te otworzą się z hukiem. Wybiegnie przez nie Bela, który chwyci córkę w ramiona. Malujące się na jego twarzy radość i ulga są prawdziwe, choć ich powody są inne od tych, co do których przekonani są BG.

Jeśli ktoś przytoczy słowa Krudta, Bela będzie nieco zakłopotany, ale potem powie:

— A więc jednak powrócili? Nie spodziewałem się, że... Powinienem był to przewidzieć. To, co powiedziałem wam ten stwór, było prawdą. Ja i Bertram wracaliśmy do domu, kiedy te potwory nas napadły. Chciały nas wszystkich zabić, ale zawarłem z nimi pakt. Słyszałem co nieco o tych istotach i wiedziałem, że jeśli uda mi się je czymś zainteresować, może ujdziemy z życiem. Dlatego... skłamałem. Znam się trochę na warzeniu naparów oraz produkcji innych... eliksirów. Obiecałem im miksturę zwiększającą siłę i wytrzymałość. Powiedziałem, że potrzebuję do niej rzadkich komponentów, dlatego przygotowanie mikstury zajmie mi rok. Nigdy nie zamierzałem tego robić, ale zdaje mi się, że te bestie wróciły, aby odebrać swoją zapłatę. Gdyby nie szczenięca miłość mojej córki, nie wiedziałbym nawet, że te potwory są w okolicy.

Bela ignoruje kolejne pytania, tłumacząc że musi zająć się chorą córką. Jeżeli ktoś spyta go dziwną „ciążę” Julianne, Herr

Możliwe rozwiązania

BG mogą oczywiście zrobić coś, czego nie przewidzieliśmy w tekście tej przygody. W takim przypadku bezcenne okażą się umiejętności improwizacji, jednak na wszelki wypadek podajemy kilka pomocnych wskazówek:

- Jeśli drużyna nie wstąpi do gospody „Pod Wesołym Niziołkiem” po powrocie do Mittleresdorfu, a zamiast tego uda się od razu do posiadłości Dustermana, możesz założyć, że po drodze spotkają Bertrama. Gdy tylko sługa skończy rozmowę z BG, przez drzwi wypadnie Bela.
- Jeśli BG odrzuca propozycję Dustermana, by strzegli tego wieczora jego domu, pojedynczy skaven złoży im wizytę, gdy tylko ułożą się do snu. Szczegóły spotkania opisano w podrozdziale „Niewłaściwy pokój”, na str. 34.
- Bela zareaguje na pomysł sprowadzenia medyka tak, jakby nigdy o tym nie pomyślał. Po chwili namysłu uzna, że to doskonała myśl. Nieszczęsny cyrulik stanie się pierwszą ofiarą odmienionej Julianne.
- Tak naprawdę nie ma żadnych dowodów zbrodniczej działalności Beli, chyba że w jakiś sposób wyjdą na jaw jego konszachty ze skavenami. Jeśli drużyna w jakikolwiek sposób zaatakuje *Herr* Dustermana, ten wezwie straż, czego skutki opisano we wcześniejszych podrozdziałach.
- Jeżeli BG zdecydują się podjąć obrony domu, Bela zaznaczy, że mają się trzymać z dala od jego prywatnych komnat.

Dustermann zapewni, że to zapewne efekt złowrogiego jadu.

– *Szczuroludzie pewnie ją otruli, jako ostrzeżenie dla mnie. Teraz wybaczcie, ale nie mam czasu. Muszę sporządzić odtrutkę.*

W tym momencie przychodzi mu do głowy świetny pomysł. Może BG zgodzą się bronić jego domu przed intruzami? Skaveny łatwo nie rezygnują, dlatego można się spodziewać, że spróbują zdobyć rezydencję szturmem. Dustermann nie chce angażować straży, gdyż nie ma ani ochoty ani czasu odpowiadać na kłopotliwe pytania. Jednak, co najważniejsze, członkowie straży nie są nawet w połowie tak sprawni w walce jak poszukiwacze przygód. Zapłata za ochronę jest sowita – dwukrotność sumy, jaką BG zarobili dotychczas. W odróżnieniu od poprzedniego zlecenia, nie ma jednak mowy o zaliczce. BG dostaną swoje pieniądze, jeśli Dustermann przeżyje tę noc.

Gra skończona

Bela nie wie, że skaveny zdołały już dostać się do miasta i zbadać jego zakamarki, szykując się do szturm na dom Dustermana. Szczuroludzie sforsowali bramę polną i pozostawili czujki złożone z dwóch wojowników, których zadaniem jest odciągnięcie uwagi straży. Szczuroludzie wdają się w walkę, a potem uciekają, zmuszając wartowników do pościgu w gęsto zabudowanych, północno-zachodnich częściach miasta.

Slerd i reszta jego bandy z uwagą obserwują, jak BG rozlokowują się w domu Beli i wypełniają obowiązki wartownicze. Jeżeli BG będą trzymali się w grupie, Slerd wyśle na nich trzech wojowników, a sam włamie się do rezydencji od drugiej strony.

Potyczka na schodach

Slerd przyprowadził ze sobą siedem skavenów, których współczynniki zostały podane w poprzednim podrozdziale. Dwóch wojowników odwraca uwagę straży, trzech atakuje BG i próbuje odciągnąć ich od domu, natomiast pozostali dwaj wraz z wodzem szukają Julianne.

Zależnie od liczby BG oraz stanu ich zdrowia po wyjściu z jaskini, możesz zmniejszyć liczbę przeciwników. Opisana scena ma być finałem przygody, a nie życia BG.

Slerd, dowódca szczuroludzi

Slerd jest znacznie bardziej przebiegły, niż większość skavenów. Jego doświadczenie w walce potwierdzają liczne szramy i kępki powyrywanego futra. Slerd jest zdecydowany porwać Julianne i zabić Belę, albo samemu ponieść śmierć w trakcie misji.

Slerd, dowódca skavenów

Status plemienny: knuj

Rasa: skaven

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
44	31	39	45	47	35	27	25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	12	3	4	5	0	0	0

Umiejętności: broń specjalna (proca), broń specjalna (rzucana), dowodzenie, pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, ukrywanie się, wspinaczka, znajomość języka (queekish), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskawiczne przeładowanie, grotolaz, strzał precyzyjny, strzał przebijający, widzenie w ciemności

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

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), tarcza, 4 gwiazdki do rzucania

Wypożyczenie: mapa domu Beli Dustermana

Jeśli BG zostaną w domu i nie ścigają skavenów, których nasłal na nich Slerd, po upływie dwóch rund dowódca osobiście poprowadzi atak. Liczy na to, że pokona ludzi dzięki przewadze liczebnej. W trakcie walki Slerd spróbuje ominąć wartowników i wejść do środka budynku.

Jeśli BG dadzą się nabrać na podstęp Slerda, po chwili we wnętrzu domu rozlega się brzęk tłuczonego szkła i przeraźliwy krzyk. Jeśli żaden z tych odgłosów nie skłoni ich do działania, po chwili usłyszą szcęk oręza.



Po wbiegnięciu z powrotem do domu, BG zobaczą, że Bertram dzielnie stawia czoła atakującym go szczuroludziom. Do czasu interwencji BG powinien już zabić jednego skavena, jednak krok za krokiem cofa się ku schodom. Gdy BG ruszą w jego stronę, raz jeszcze rozlegnie się przeraźliwy krzyk Julianne. To tylko zachęci skaveny do bardziej zacieklego ataku.

W chwili, gdy BG zaatakują szczuroludzi, ci zmuszą Bertrama do cofnięcia się w otwarte drzwi prywatnych komnat Beli. A tam widać...



Prawda ostateczna

Laboratorium Beli to prostokątne pomieszczenie o wymiarach 6 na 10 metrów. W południowej i zachodniej ścianie znajdują się drzwi. Bela stoi nad wijącą się w cierpieniach Julianne. Biedna dziewczyna jest przywiązana do kamiennego blatu, a jej ojciec zdaje się cicho wypowiadać pod nosem jakieś magiczne inkantacje. Widząc przeciwników, którzy wdzierają się do laboratorium, Bela wykrzykuje z przerażeniem w głosie:

– Przyszli po nią! Ocalcie moją córkę, błagam was! Dostaniecie wszystko, czego zażądacie!

Bela liczy na to, że BG wybiją skaveny do nogi, sami ponosząc przy tym spore straty, dzięki czemu on i Bertram będą w stanie zapanować nad sytuacją.

Po dwóch rundach walki Julianne wyswobodzi się z więzów. Gdy stanie na nogi, resztki jej człowieczeństwa dosłownie oderwą się od jej umęczonego ciała. Skóra opadnie na podłogę, niczym u węża, odsłaniając kryjące się pod nią łuski. To, co BG brali za rozdęty brzuch, okazuje się w rzeczywistości ogromną paszczką, z wnętrza której dobywa się pełen wściekłości ryk. Z przeraźliwym trzaskiem łamanych kręgów potwór wyprostowuje się na pełną wysokość ponad 2 metrów.

Każdy, kto zobaczy tę okropną transformację, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza otrzymanie 2 Punktów Oblędu.

Jest całkiem prawdopodobne, że bitwa ze Slerdem, skavenami, Belą, Bertramem i potworem narodzonym z Julianne będzie ponad siły BG. Aby zwiększyć ich szanse, możesz uznać, że potwór najpierw zaatakuje swoich prześladowców. Jeśli nie zamierzasz być tak miłośnierny, potwór rzuci się na najbliższą istotę, jaka znajdzie się w zasięgu łap.

Gdy tylko Julianne powstanie ze stołu, Bela włączy się do walki, rzucając czary. Będzie to robił do chwili, gdy zostanie zmuszony do walki wręcz. Wtedy zacznie rozpaczliwie bronić się sztyletem, cały czas wzywając na pomoc boga Chaosu. Umierając, rzuci na BG klątwę:

– Pan Przemian widzi wasze uczynki i zna myśli – wasze dusze należą do niego!

Przemieniona Julianne

Po uroczej dziewczynie nie pozostał żaden ślad. Zamiast niej przed BG stoi potworna bestia Chaosu.



Julianne (po mutacji)

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	26	56	47	31	16	21	9

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	16	5	4	5	0	0	0

Umiejętności: zastraszenie +10

Zdolności: broń naturalna, nieustraszony, oburęczność, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne: Mutacja Chaosu – łuski

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: szpony



– Zakończenie –

Gdy walka dobiegnie końca, do domu Dustermanna wkroczy straż miejska. Jeśli potyczka nie układa się po myśli BG, strażnicy mogą pojawić się trochę wcześniej. Wystarczy im tylko jedno spojrzenie na wewnątrz domu, by aresztować ocalałych członków drużyny. Gdy stróża prawa przeszukają dobytek Beli i wyjdzie na jaw, czym się zajmował, BG zostaną wypuszczeni z lochu. Członkowie drużyny dowiedzą się, że burmistrz Mittleresdorfu docenia ich pomoc i dokonania, ale woli, by BG nie zostawali w mieście na dłużej. Prawda jest taka, że część mieszkańców miasta będzie uważała BG za bezdusznych zabójców i unikała ich jak ognia.

Ciała Beli, Bertrama, Julianne i skavenów zostaną spalone.

Choć rezydencja Dustermanna miała pozostać zamknięta na czas dalszego dochodzenia, następnej nocy w domu wybuchnie tajemniczy pożar.

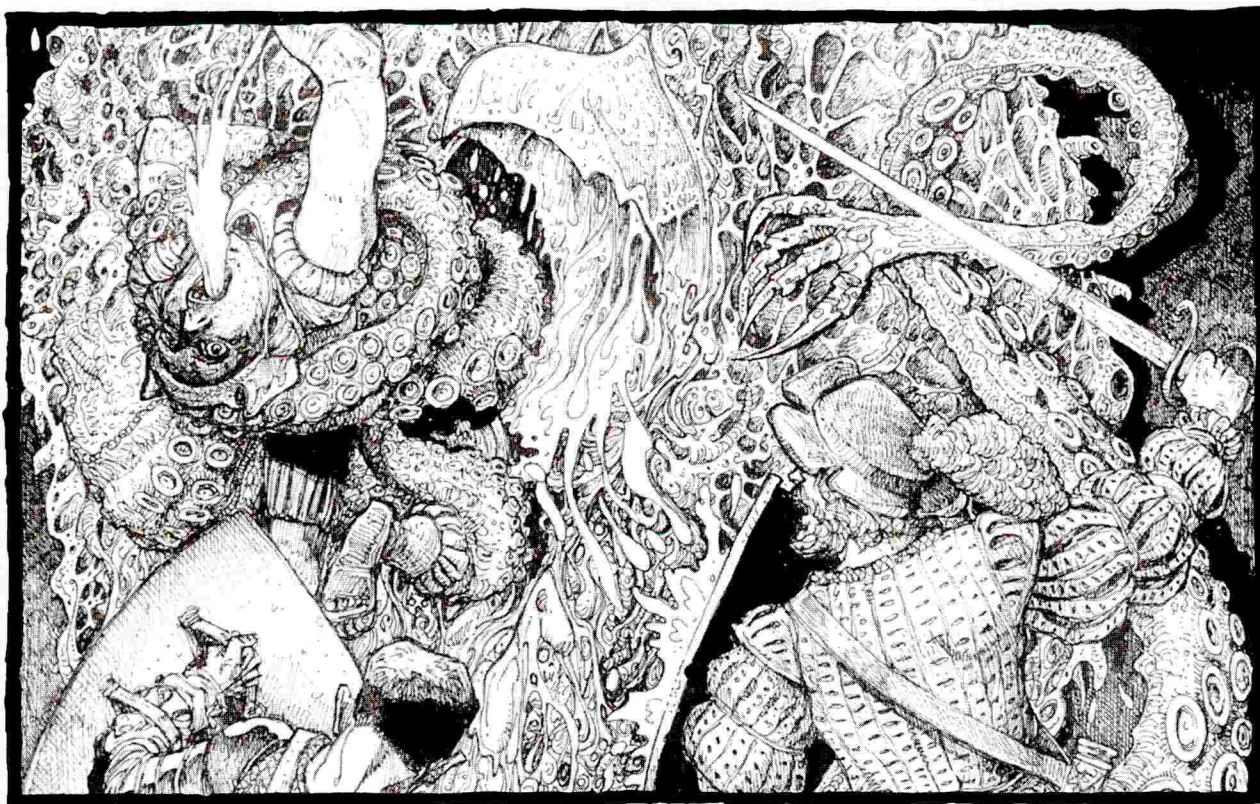
Żaden z mieszkańców ani strażników nawet nie będzie próbował gasić płomieni.

Punkty Doświadczenia

Za ukończenie tej przygody każdy z BG otrzymuje 150 Punktów Doświadczenia. Dobre odgrywanie postaci może zapewnić dodatkowe 25 do 50 PD. Jeśli ostatnia walka była szczególnie zacięta, możesz przyznać BG po 1 Punkcie Przeznaczenia.



• Nawiedzony dom •



W tej przygodzie Bohaterowie Graczy (BG) trafiają do dziwnego, strasznego domu, zamieszkanego przez ożywionych oraz zadziwiające, zaczarowane przedmioty. BG poznają historię domostwa (oraz mogą natrafić na wątki prowadzące do innych przygód) ze znajdujących się w nim źródeł pisanych oraz z rozmów z duchem, który za życia był służącym czarodzieja Ludowicusa Hanike, ostatniego właściciela domu. Hanike praktykował magię Chaosu i w końcu spotkała

go za to straszna kara. Przyzwał Koszmar, który go zabił i od tego czasu nawiedza tytułowy dom. BG będą musieli pokonać ową istotę Chaosu. *Nawiedzony dom* jest przygodą ambitną i dynamiczną, gdyż wydarzenia rozgrywają się w niecodziennej, zamkniętej scenarii. BG nie mogą szukać pomocy poza budynkiem, więc będą zdani tylko na siebie. Przygoda przeznaczona jest dla BG, którzy właśnie kończą pierwszą profesję lub zaczynają drugą.

— Wprowadzenie —

Przygoda zaczyna się od odkrycia sekretnych drzwi (jeżeli brak Ci pomysłu, gdzie umieścić te drzwi, patrz „Początek przygody”). Co prawda, drzwi są zamknięte, lecz BG nie powinni mieć problemów z ich wyważeniem, po wykonaniu Bardzo Łatwego (+30) testu Krzepy. Mogą też otworzyć zamek, wykonując Łatwy (+20) test **otwierania zamków**. Drzwi odsłaniają przejście, które prowadzi w mrok. Korytarz ma około metra szerokości i biegnie przez dość długi odcinek (80 metrów). Jednak w chwili, gdy BG zanurzą się w nim, nagle przejście wypełni gęsta mgła, która ogranicza widoczność, powietrze zaś stanie się wilgotne i zatęchłe. W korytarzu słychać niktłe odgłosy przemykających szczurów oraz dźwięk przypominający skrobanie pazurami o kamień. Mgła gęstnieje, staje się niemalże namacalna. Gdy BG będą już bardzo nerwowi, kłęb mgły rozwieje się równie gwałtownie, jak się pojawił. Korytarz kończy się kamiennym szybem o gładkich ścianach. W jedną z nich zamontowana jest drabina z żelaznych klamer. Na szczycie dwunastometrowej studni znajduje się drewniana kłapa. Gdy BG spróbują ją otworzyć, nie stawia oporu i otworzy się na pomieszczenie nr 1, we wnętrzu domu.

Informacje dla MG

Prowadząc tę przygodę, powinieneś pamiętać o kilku ważnych kwestiach:

Początek przygody

Przygodę *Nawiedzony dom* można rozpocząć w dowolnym miejscu – domostwo może znajdować się w mieście lub małej wiosce. Może również mieścić się poza zwykłymi osadami ludzkimi, być samotną przystanią ludzką pośród głuszy – niewyraźnie prześwitującą przez mgły gdzieś w odległym zakamarku lasu... W takim wypadku BG wchodzić do domu przez drzwi frontowe (a nie przez piwnicę, jak zakłada scenariusz), lecz nie ma to większego znaczenia dla przygody.

W nieznane

Dom, w którym rozgrywa się przygoda, jest miejscem dziwnym i magicznym. Jeżeli BG zechcą opowiedzieć o tym, co się w nim działo lub podać jego położenie władzom, domu nie uda

się ponownie odnaleźć. Jakby zapadł się pod ziemię. Nie ma już prowadzącej do domu kłapy na szczycie szybu, a po obejściu ulicy, którą widać było z wnętrza, okazuje się, że budynek zniknął. Nikt w okolicy nie widział takiego miejsca...

I tak dalej. Jeżeli jakimś cudem BG wydadzą się z domu i zechcą wrócić do niego, odnajdą go bez problemu - pod warunkiem, że nie będzie z nimi nikogo innego. Tak to już jest z tym domem. Dobrze się stanie, jeżeli BG (a nawet sami gracze) dostaną na tym punkcie paranoi. Dom jest nawiedzony w niezwykle sposób i logika nie ma z tym nic wspólnego. Ponieważ BG długo w nim przebywali, między nimi a światem pozagrobowym wytworzyła się pewna więź. To właśnie wprowadzi ich w świat nadnaturalnej, magicznej mocy Eteru, w którym zamieszkuje Koszmar. BG będą zatem musieli stawić mu czoła i pokonać go, inaczej już nigdy nie wrócą do swoich domów i czasów.

Zamki i oświetlenie

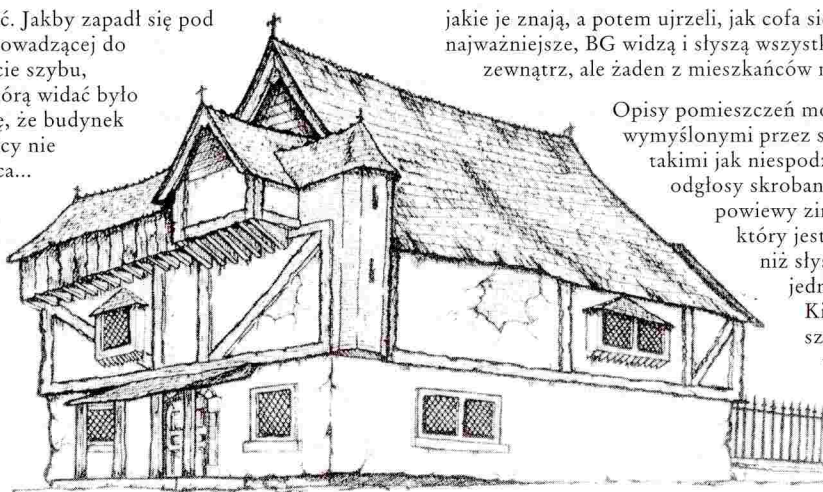
Wszystkie pokoje w domu są oświetlone przez małe kinkiety, o ile w opisie pomieszczenia nie podano inaczej. Kinkiety wyglądają na lampki oliwne, lecz świecą, wcale nie spalając oleju. Jeśli któryś z BG wyniesie taką lampkę z domu, będzie ona funkcjonować jak zwykła lampka oliwna. Żadne drzwi w domu nie są zamknięte na zamek, chyba że w opisie pomieszczenia wyraźnie to zaznaczono.

Nastroj

Zbudowanie odpowiedniego nastroju jest ogromnie ważne. Nawiedzony dom to miejsce znajdujące się poza naszym światem. Wnętrza i wyposażenie są istic antyczne, pokryte pajęczynami i kurzem; mają złowieszcze, gotyckie zdobienia. Gdy BG wyjrzą przez okna, we mgle niewyraźnie zobaczą to same miasteczko lub wioskę, w której stoi dom, lecz otoczenie będzie wydawało się znacznie mniejsze i starsze. Ludzie za oknem noszą staromodną odzież, pojazdy pochodzą z dawniejszych czasów, a wszystkie kolory są wyblakłe. Najlepiej pozwolić, by w pierwszej chwili BG zobaczyli otoczenie takim,

jakie je znają, a potem ujrzą, jak cofa się w przeszłość. Co najważniejsze, BG widzą i słyszą wszystko, co dzieje się na zewnątrz, ale żaden z mieszkańców miasta nie dostrzeże BG.

Opisy pomieszczeń możesz wzbogacać wymyślonymi przez siebie szczegółami, takimi jak niespodziewane, odległe odgłosy skrobania lub stukania, nagle powiewy zimna, przytłumiony jęk, który jest bardziej wyczuwany niż słyszalny, itd. Lepiej jednak nie przesadzać. Kilka niespodziewanych szczegółów utrzyma BG w stanie napięcia i strachu przez całą przygodę - a o to właśnie chodzi...



Jak uniknąć nudy?

Nie pozwól, by BG wpadli w rutynę: „otwieramy drzwi, sprawdzamy pokój, odpoczywamy, otwieramy drzwi...”. Scenariusz zakłada możliwość pojawienia się iluzji i niezwykłych efektów. Korzystaj z tego, by wprowadzić do opisów jakieś nieszkodliwe wydarzenia, które będą niepokoić BG (poruszające się meble, ruch zaobserwowany kątem oka, itp.). Jeżeli BG zaczną poświęcać zbyt wiele czasu na przeszukiwanie jakiegoś miejsca, możesz wypuścić na nich „przypadkowego mieszkańca domu”. Szkielety i zombi znakomicie pasują do klimatu tego miejsca...

Jak opuścić dom?

Można to uczynić na dwa sposoby. Najprościej jest założyć, że BG nie mogą wyjść z domu, dopóki nie zabiją Koszmaru. Drzwi i okna nie dają się otworzyć ani wylać, zaś podziemne przejście prowadzi z powrotem do domostwa.

Druga możliwość to pozwolić BG opuścić dom jeden raz. Najlepiej, by mogli wyjść frontowymi drzwiami na ulicę. Na zewnątrz panuje mgła, a gdy ustąpi, domu już nie będzie. BG mogą go odnaleźć, wchodząc ponownie przez ukryte drzwi, lecz za drugim razem nie wyjdą, dopóki nie zniszczą Koszmaru. Takie rozwiązanie pozwoli BG na odwrót celem zdobycia dodatkowego wyposażenia i zapasów. Wyjdą na miasto (lub wioskę) cofnięte w czasie, lecz po paru chwilach pojawiają się we współczesnym im miejscu.



- Pomieszczenia -

1. Składowik

Tu BG wychodzą przez kłapę. W składowiku znajduje się głównie drewno na opał, a także zrolowane dywany i różne graty. Pomieszczenie jest zakurzone, brudne i pozbawione oświetlenia.

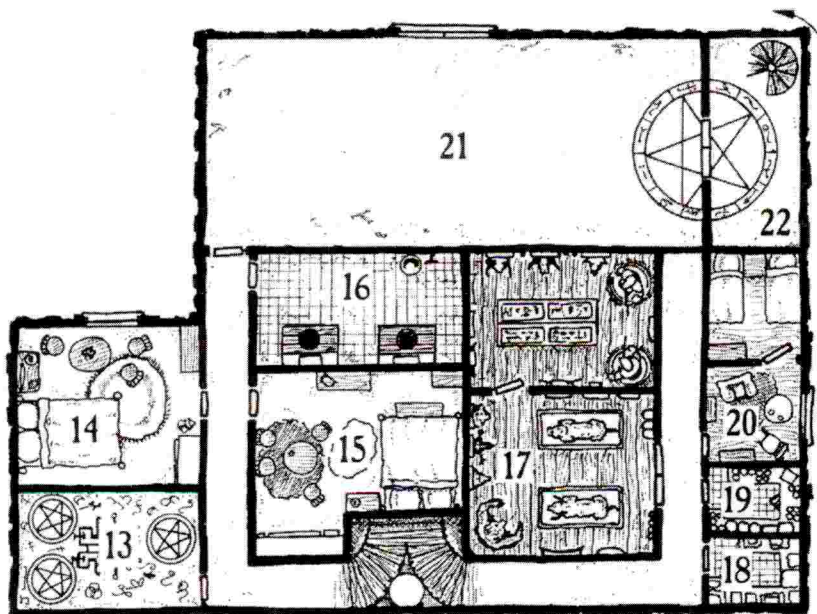
2. Salon

Na podłodze leżą zakurzone dywany. Gdzieś stoją nakryte obrusami stoły i fotele, chronione przed kurzem płachtami materiału. Na środku wschodniej ściany wisi duży obraz w ciężkiej, pozłacanej ramie. Przedstawia niepokojącą scenę - ohydnie zmutowanego zwierzoczek Chaosu, stojącego na szczycie

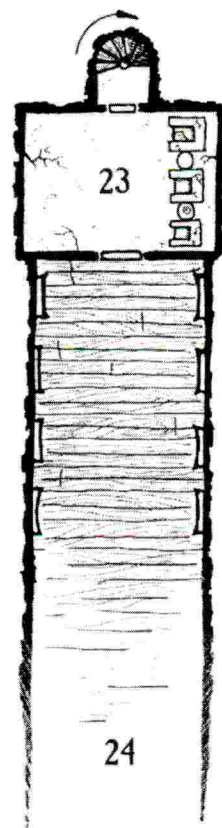
ciemnego wzgórza nad zakrwawionymi ciałami dwóch pokonanych wojowników. Zwierzoczek ma koźłą głowę i nogi wołu, zaś w rękach trzyma wielki, dwuręczny miecz.

Gdy BG wejdą do pokoju, od strony malowidła rozlegnie się obrzydliwy bulgot. Z ciał na obrazie trysnie krew i trafi obfitymi strumieniami dwóch najbliższych BG. Muszą wykonać test Zręczności. Nieudany test oznacza, że zostają częściowo oślepieni (modyfikator -20 do testów Zręczności przez najbliższe 2 rundy). Zwierzoczek wychodzi z obrazu, zostawiając za sobą porąbane zwłoki. Te zdają się wic, zaś świeża krew bije z nich na podłogę.

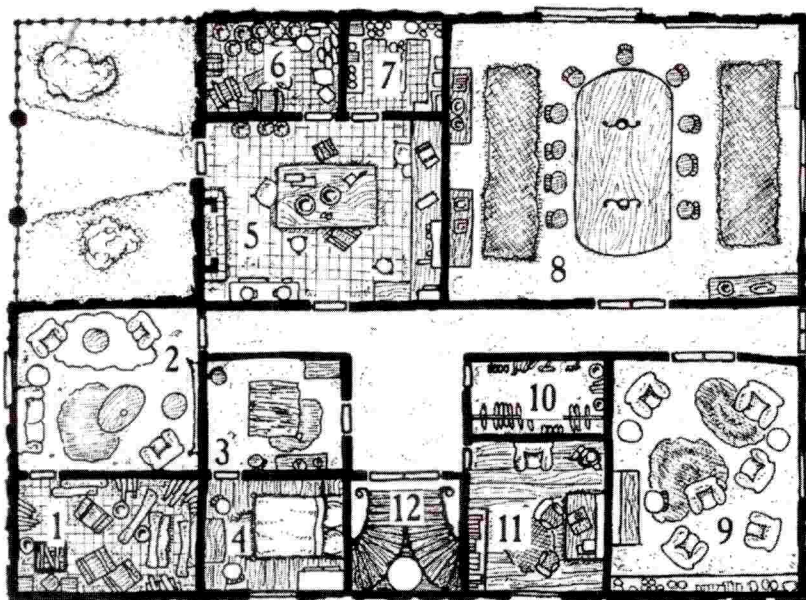
Dom Ludovicusa Hanike



Piętro



Poddasze



Parter

0 2 4 8

metry

Okno

Drzwi

Schody

Zapadnia

Kominiec

Drzwi frontowe

Potwór z obrazu

Status plemienny: silacz

Rasa: zwierzoczek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	25	40	55	35	25	25	25
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	4	5	5	0	0	0

Umiejętności: skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się, unik, zastraszanie, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), groźny, wędrowiec, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu – Zwierzęce odnóża i rogi.*
- *Mieszkanie lasów.* Otrzymuje modyfikator +20 do testów skradania się oraz +10 do testów ukrywania się w lesie.

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń dwuręczna (dwuręczny miecz), rogi (obrażenia S-1)

Gdy BG zabiją zwierzoczka, ten uniesie głowę i z przeciągłym, grobowym wyciem wypuści z gardła rzadki obłok szarego dymu. Gdy dym się rozwieje, temperatura w pokoju gwałtownie spadnie i zrobi się w nim bardzo zimno.

3. Pokój gościnny

Ten pokój jest bardzo wygodnie urządzony, choć niezwykle brudny i zakurzony. Nie ma w nim nic ciekawego, oprócz srebrnej patery na tort stojącej na mahoniowym stole. Patera jest warta 15 zł, a stół 50 zł, ale oba przedmioty są dość nieporęczne (mają odpowiednio 40 i 100 Punktów Obciążenia).

4. Sypialnia gościnna

Drzwi z tego ciemnego pokoju są zamknięte na klucz. Ich otworzenie wymaga udanego testu Krzepy lub otwierania zamków. Na deskach podłogi stoją stół, krzesła, szafa, komoda oraz łóżko. Przy łóżku stoi mały stolik nocny z mosiężnym lichterzem, w którym tkwi lojowa świeca.

Gdy BG wkroczą do sypialni, świeca zapali się z trzaskiem. W jej blasku widać kościotrupa, który siedzi nieruchomo na łóżku. Spogląda na BG, jego szczeka opada, a z oczodołów sączy się błękitny blask. Widząc to, BG powinni wykonać test Strachu.

Szkielet umie posługiwać się niektórymi magicznymi mocami domostwa. W każdej rundzie walki szkielet tworzy iluzję kościstych dłoni, które zaciskają się na gardle jednego z Bohaterów. BG musi wykonać udany test Inteligencji, żeby zdać sobie sprawę, że ma do czynienia ze złudzeniem. Jeżeli test się nie uda, dłonie powoli zaciskają się na szyi BG (który traci punkty Żywotności w tempie 1 na rundę, bez uwzględnienia Wytrzymałości i PZ noszonego pancerza). Efekt iluzji utrzymuje się do chwili zniszczenia szkieletu. Poza utrzymywaniem iluzji, szkielet walczy w normalny sposób.

Do kłopotów BG dochodzi jeszcze jeden – magiczna świeca. W każdej rundzie wykonaj rzut k10. Przy wyniku od 1 do 5 świeca silnie rozbłyśnie i tworzy iluzję szkieletu, który atakuje jednego z Bohaterów. BG musi wykonać udany test Inteligencji, żeby zrozumieć, że ma do czynienia z iluzją.

W obu przypadkach losowo ustal, który z BG padnie ofiarą iluzyjnego ataku.

Szkielet

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	20	30	30	25	–	–	–
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: ożywienie, straszny

Zasady specjalne:

- *Bezrozumne.* Szkielety to ożywione kości, pozbawione własnego umysłu i duszy. Nie posiadają Inteligencji, Siły Woli, ani Oglady i nigdy nie wykonują testów związanych z tymi cechami.
- *Powolne.* Szkielety są powolne, ale nieustępliwe. Nie mogą wykonywać akcji „bieg”.

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan i skórzany hełm)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (zardzewiały miecz)

Jeżeli BG przeszukają pokój, znajdą pod poduszką prosty, złoty sygnet z akwamarynowym oczkiem, wart 15 zł.

5. Kuchnia

Z tego pomieszczenia dochodzi zapach pieczonego mięsa, zaś Łatwy (+20) test **spostrzegawczości** wykonany pod drzwiami kuchni pozwoli usłyszeć powtarzający się zgrzyt metalu trącego o metal.

Wewnątrz kuchni znajdują się blaty robocze i rozmaite sprzęty kuchenne. Uwagę przyciąga wielki, opalany drewnem piec z dużym paleniskiem, nad którym wisi rożen obracany przez jednego z dwóch obecnych tu zombi. Na rożen nabito dużą, bezkształtną bryłę wijącego się mięsa. Pod jej powierzchnią, podobną do naciągniętego płótna, widać twarze wykrzywione w bezgłośnym krzyku. Błada skórę wypychają od środka palce i dłonie, rozpaczliwie próbujące wydostać się na zewnątrz. Na widok różna BG muszą wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza przyznanie 1 Punktu Obłądu. Bohaterowie w żaden sposób nie mogą pomóc temu, co jest uwięzione w bryle mięsa. Poza tym, najpierw muszą rozprawić się z zombi.

Zombi (2)

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	35	35	10	–	–	–
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: ożywienie, straszny

Zasady specjalne:

- *Bezrozumne.* Zombi to ożywione zwłoki, pozbawione własnego umysłu i duszy. Nie posiadają Inteligencji, Siły Woli, ani Oglady i nigdy nie wykonują testów związanych z tymi cechami.
- *Powolne.* Zombi są powolne, ale nieustępliwe. Nie mogą wykonywać akcji „bieg”.

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (tasak do mięsa)

Zombi atakują tasakami. Gdy odejdą od rożna, ten nie przestanie się obracać...

Poza tym w kuchni nie ma nic ciekawego ani cennego. Ogień w piecu i pod paleniskiem jest magiczny i nie spala drewna. Przedmiot podpalony tym ogniem zgaśnie, gdy tylko zostanie wyniesiony z kuchni.



6. 7. Spizarnie

Spizarnie wypełniają worki, puszki, pudła, słoje i flaszki z zeschłymi lub zgniłymi resztkami żywności. Niektóre słoiki mają etykiетки opisane: „Wm. Kappelmuller i Syn, Delberz, 2315” – jest to data sprzed ponad 200 lat.

8. Jadalnia

W dużym pomieszczeniu stoi tekowy stół oraz 10 krzeseł, a także dwa stoliki ze srebrną zastawą (ważą do zupy, talerzami, sztućcami, itp.). Niestety, jest ona tylko posrebrzana. Stół zastawiono srebrami, kryształami i porcelaną. Stoją na nim także dwa mosiężne świeczniki, pokryte kurzem i pajęczynami.

Po wkroczeniu do pomieszczenia nic się nie dzieje - przynajmniej nie od razu. Zwab BG do środka opisami kryształów, porcelany i sreber. Gdy większość drużyny będzie już w jadalni, BG zostaną zaatakowani przez leżące na platerach dwa duże noże do mięsa oraz świeczniki. W chwili, gdy przedmioty poderwą się do ataku, drzwi do jadalni zamkną się z trzaskiem (jeśli ktokolwiek został na zewnątrz, nie będzie mógł pomóc BG w jadalni).



Ożywione przedmioty: duże noże kuchenne (2), duże świeczniki (2)

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	—	34	46	—	—	—	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	8	3	4	—(5)	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: lewitacja

Zasady specjalne:

- *Bezrozumne*. Przedmioty pozbawione są własnego umysłu i duszy. Nie posiadają Inteligencji, Siły Woli, ani Ogłady i nigdy nie wykonują testów związanych z tymi cechami.
- *Nagła Śmierć*. Przedmioty pozbawione są ciała. Za każdym razem, gdy otrzymają trafienie krytyczne, należy stosować zasadę Nagłej Śmierci.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: brak

Uzbrojenie: Ożywione przedmioty zadają obrażenia ze zwykłą Siłą.

Dzięki udanemu testowi wyceny można stwierdzić, że ze wszystkich przedmiotów w jadalni jedynie dwie kryształowe karafki na wodę mają jakąkolwiek wartość. Obydwa kruche naczynia warte są po 15 zł za sztukę. Inne przedmioty, w większości kiepskiej jakości porcelana, serwis oraz sztuce, są właściwie bezwartościowe.

9. Palarnia

W przytulnie i komfortowo urządzonej palarni na grubych (choć przetartych) dywanach stoją rozpadające się skórzane fotele, barek z drewna orzechowego i sekretarzyk. Wzdłuż jednej ze ścian biegnie półka zastawiona słojami z tytoniem (na fiskach widnieją opisy w rodzaju „Nizjołkowe Zjele” czy „Arabijski Czarny”) oraz stojak z fajkami. Wchodząc do pomieszczenia, BG nie dostrzegają żadnych oznak zagrożenia.

Jeżeli BG przeszukają palarnię, znajdą kilka cennych przedmiotów: srebrną cygarniczkę (10 zł), pudło na tytoń z drewna sandałowego intarsjowanego macią perłową (8 zł), zaś w barku stoi 6 srebrnych pucharków (8 zł każdy). Jednakże barek kryje dość dziwaczne niebezpieczeństwo - jedynie w tym pomieszczeniu.

Jeśli ktoś otworzy jedno z drzwiczek barku, ze środka wysunie się drewniana figurka osadzona w szufladce. Lalka jest mechaniczna i przedstawia młodego arabskiego chłopca palącego fajkę wodną. Figurkę przytwierdzono do mlecznego, szklanego klosza, w którym wiruje dym i tańczą błękitne płomienie. Mechaniczny chłopiec wypuści kółko z dymu, które rozbłyśnie jasno i zmieni się w ognistego ducha, który natychmiast zaatakuje drużynę. Duch przypomina wyglądem człowieka z Arabii, lecz jego ciało składa się z dymu i ognia, a ponadto istota unosi się w powietrzu.



Ognisty duch

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	25	25	25	25	25	25	25
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	24	2	2	—(4)	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: lewitacja, nieustraszony

Zasady specjalne:

- *Nagła Śmierć*. Ciało ducha składa się z dymu i ognia spajanych magiczną mocą. Za każdym razem, gdy otrzyma trafienie krytyczne, należy stosować zasadę Nagłej Śmierci.
- *Niewrażliwość na ogień*. Ognisty duch jest całkowicie odporny na wszelkie ataki i zaklęcia związane z ogniem.
- *Ognisty cios*. W walce wręcz duch atakuje z Siłą 4.

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: Patrz Zasady specjalne.

Mechanizm wytworzy tylko jednego ducha, lecz nadal wydmuchuje kółka z dymu, zaś opar pod kloszem powoli rzednie.

Gdy BG pokonają ognistego ducha, dym z klosza ulotni się niemal całkiem, odsłaniając znajdującą się wewnątrz odcietą, na wpół zmumifikowaną głowę młodej kobiety. Jej usta poruszają się kilkakrotnie, a stojący najbliżej Bohater usłyszy szept: „*Koszmar, straszliwy koszmar, niemy krzykacz*”. Potem głowa zniknie, zaś mechanizm wsunie się w głąb barku. Jeżeli BG znowu go otworzą, sytuacja powtórzy się, wyłącznie z pojawieniem się nowego ducha.

Sekretarzyk nie zawiera nic ciekawego, oprócz kilku arkuszy papieru welinowego i prostego gęsiego pióra. Atrament w kałamarzu dawno wysechł. Poza tym biurko jest puste. Tylko w środkowej szufladzie po prawej stronie znajduje się kościany klucz do drzwi w pomieszczeniu nr 12.

10. Garderoba

W ciemnej garderobie wisi na kółkach pięć płaszczy (są bezwartościowe i przeżarte przez mole). Obok stoi wiadro, kij ze szmatą do wycierania podłóg, itp. W wewnętrznej kieszeni jednego z płaszczy znajduje się sakiewka z 14 zł. Monety z wybitą podobizną Magnusa Pobożnego pochodzą z roku 2329.

11. Mała czytelnia

We wnętrzu stoi wygodny fotel, stół do czytania oraz dwa krzesła, a także mały regał z książkami. Na stole leży otwarta księga, zaś w północno-wschodnim kącie pokoju stoi dość niezwykle jak na czytelnię rekwizyt – zdobiona, emaliowana zbroja płytowa.

BG mogą się spodziewać, że zostaną przez nią zaatakowani (do tego czasu gracze powinni już być prawie pewni, że tak się stanie), więc oczywiście zbroja jest zupełnie nieszkodliwa. Jednakże jedną z książek w bibliotece – zatytułowaną „Podręcznik arabskich tortur doktora Hausknechta” – zamieszkuje złośliwy duch. Gdy BG wejdą do pokoju, książka uniesie się w powietrze i otworzy, zaś donośny głos zaintonuje następujący fragment:

– *ŁUP! Drzwi zamknęły za sobą nieszczęśników, pieczętując ich los (1). Piętna były rozpalone i przypalały ciało (2), śruby na nadgarstki zginały ich kości (3), smaganie nóg sprawiło, iż krzyczeli z bólu (4). Przy tamaniu kołem wrzaski nabierały na sile, gdy kość odowa wyskoczyła ze stawu, a ścięgna pękły na strzępy. Na ustach wijących się w konwulsjach ofiar pienia się krew...*

W czasie recytacji wydarzają się cztery różne rzeczy.

(1) i (2) w pierwszej rundzie, (3) i (4) w następnej.

1. Drzwi do czytelnicy zatrząskują się z hukiem, zamykając BG w środku. Aby je otworzyć, trzeba wykonać udany Bardzo Trudny (-30) test **otwierania zamków** lub Trudny (-20) test Krzepy.
2. W pokoju materializują się dwa rozpalone żelaza do piętnowania i atakują dwóch BG (dowolnie wybranych). Narzędzia tortur mają następujące współczynniki:

Ożywione narzędzia tortur (2)

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	—	37	41	33	—	—	—
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	7	3	4	—(5)	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: lewitacja

Zasady specjalne:

- *Bezrozumne*. Narzędzia pozbawione są własnego umysłu i duszy. Nie posiadają Inteligencji, Siły Woli, ani Oglady i nigdy nie wykonują testów związanych z tymi cechami.
- *Nagła Śmierć*. Narzędzia pozbawione są ciała. Za każdym razem, gdy otrzymają trafienie krytyczne, należy stosować zasadę Nagłej Śmierci.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: brak

Uzbrojenie: Ożywione narzędzia tortur zadają obrażenia z Siłą +1.

3. Wybierz dwóch BG. Każdy z nich musi wykonać test Inteligencji. Nieudany test oznacza, że nieszczęśnik ulega iluzji, myśląc że jego dłonie zatrzaśnięto w straszliwych pętach, a nadgarstki miazdzą metalowe śruby! Bohater, który wierzy w prawdziwość iluzji, co rundę traci 1 punkt Żywności (bez uwzględnienia Wytrzymałości i PZ noszonego pancerza), a także otrzymuje kumulatywny modyfikator -5 do WW i US. Stracone punkty WW i US Bohater odzyskuje w tempie pięciu na godzinę.
4. Wybierz dwóch BG. Każdy musi wykonać test Inteligencji. Nieudany test oznacza, że nieszczęśnik ulega iluzji, myśląc że trzymają go mocne obręcze z metalu, zaś nogi okładane są żelaznymi prętami. W takim wypadku Szybkość zaatakowanego BG spada do 2, a dodatkowo co rundę traci 1 punkt Żywności (bez uwzględnienia Wytrzymałości i PZ noszonego pancerza). Po ustąpieniu iluzji wartość Szybkości powraca do poprzedniego poziomu.

W czasie recytacji BG nie mogą nic zrobić. W trzeciej rundzie głos przechodzi w niemalże szaleńczy skrzek i w tej chwili w czytelni materializuje się duch Chaosu. Jest to pomniejsza istota eteryczna – niezbyt silna, ale nikczemna i pełna nienawiści. Na jej widok BG muszą wykonać test Strachu. Istota przybiera postać pomarszczonego krasnoluda, który zamiast ramion ma macki zakończone szczypcami. Krasnolud ma pośrodku piersi łuskowaty grzebień, który rozdwa się w kształt litery V, biegnącej do barków. Grzebień pokryty jest zieloną, ropiejącą skórą, z której sączy się żółtawa wydzielina. Stwór ma też żabie nogi zakończone płetwami.

Pomniejsza istota eteryczna

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
39	—	34	47	36	35	37	10

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: spostrzegawczość, unik, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń naturalna, nieustraszony, straszny

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu – Zwierzęce odnóża i macki zamiast ramion.*

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń naturalna (szczypce)

Gdy BG pokonają tę istotę, podręcznik tortur upadnie na ziemię, zaś efekty iluzji natychmiast ustąpią (choć nie wszystkie – patrz wyżej).

Wszystkie książki w czytelni mają przynajmniej 170 lat i w większości są mało interesujące (żadna z ksiąg nie jest wystarczająco stara, by mieć większą wartość materialną). Jednak kilka pozycji jest godnych uwagi:

Pierwsza z ksiąg zawiera sprawozdanie ze zdemaskowania sekty Wijących się w Mroku, w mieście Ubersreik, w 2228 roku. Jej przywódcą był niejaki Hans-Friedrich Jinkerst.

Następny wolumin opisuje rozprzestrzenianie się Zatrutego Pazura – sekty czcicieli skavenów – z terenów Skavenblight na obszary miast-państw północnej Tilei, Gór Czarnych i na tereny Imperium. Książka podaje, że kluczowe dla ekspansji kultu były działania rodu Tavellich.

Trzecia z ksiąg opowiada historię szlacheckiej rodziny Gespenstów z Middenheim. Podano w niej opisy długich i wybitnych karier kilku członków rodu, którzy byli łowcami nagród, łowcami czarownic, a nawet mistrzami zakonnymi. W spisie wymieniono ich imiona: Johann (2165-2203), Jurgen (2188-2239), Joachim (2182-2210), Johannes (2232-2374) i ponownie Johann (2255-2302). Ostatni na liście Johann, urodzony w 2284, również dokonał wielu chwalebnych czynów. Na nim kończy się kronika.

BG mogą odnieść wrażenie, że dzieje się tu coś bardzo dziwnego. A Tobie powinno zależeć, żeby takie przekonanie w nich utwierdzić.

12. Drzwi i wielkie schody

Drzwi wykonano z czarnego drewna i okuto żelazem. Wryte na nich twarze gargulców mierzą Bohaterów złym wzrokiem. Drzwi można otworzyć jedynie kościanym kluczem, który można znaleźć w palarni (pomieszczenie 9). Za drzwiami znajdują się szerokie, drewniane schody. Z podestu na szczycie schodów spływa ściełająca się nisko mgła. Rozwiewa się na samym dole. Wspinaczka przez wirujące opary jest trudna – przypomina brodzenie w wodzie. Odgłosy kroków BG są przytłumione. Na szczycie schodów stoi ogromna klepsydra (nie da się jej



stłuc). Przesypuje się w niej drobny złoty piasek. Nad klepsydrą wisi zegar – wskazuje jedenastą. Każdemu tyknięciu zegara towarzyszy grobowy jęk.

13. Komnata rytualna

To pomieszczenie pomalowano w krzykliwe kolory - z jednej strony brąz i czerwień, z drugiej pastelowy błękit i żółć, oraz srebrno i czern. Podłogę zdobią nakładające się pentagramy. Pokój sprawia wrażenie beładnej mieszaniny magicznych akcesoriów - i w rzeczywistości tak jest.

Mimo złowieszczonego wyglądu komnaty, wchodzącym BG nie tutaj nie grozi. Pokój nie jest magiczny. Niemniej, ma zaniepokoić graczy i zasugerować im, z czym mają do czynienia.

14. Duch Bernhardta Sieberta

Duży salon połączony jest z sypialnią. Stoją tam stoły, biurko, krzesła i wielkie łóże z baldachimem. Na stojaku na kapelusze wiszą toga, szlafrok oraz długi, kolorowy szal, nad nimi zaś miękki kapelusz z zawadiacko zatknietymi za wstążkę piórami. Na kominku stoją srebrne ozdóbki, które mogą przyciągnąć uwagę chciwych BG.

Gdy BG wejdą do pokoju, pojawi się duch siedzący w nogach łóżka. Zjawą smutnym głosem zwróci się do Bohaterów. Duch Bernhardta nie jest wrogo nastawiony i wygląda niegroźnie, ale na jego widok BG muszą wykonać test Strachu.

Bernhardt przemawia ponurym tonem, który nasuwa złe przeczucia:

– Ach, więc przybyście tutaj. Kolejni goście. Wyglądacie tak młodo. Z pewnością jesteście kolejnymi zaginionymi duszami.

Po tych słowach odwraca się ze smutkiem i przestaje patrzeć na drużynę. Bohaterowie mogą spytać go, co miał na myśli i wypytać o sam dom. Poniżej podano to, co Bernhardt wie i co może powiedzieć. Przekazuj BG te uwagi w zależności od ich pytań.

Bernhardt był służącym czarodzieja Ludovicusa Hanike, ongiś właściciela domu. Pamięta, że podczas pewnej magicznej ceremonii maga spotkało jakieś straszliwe nieszczęście. Nie ma pojęcia, co dokładnie się stało. Jak twierdzi, po prostu „*któregoś dnia obudziłem się martwy*”. Bernhardt nie wie, jak umarł. Ponieważ dręczy go ogromne pragnienie rozwiązania tej tajemnicy, nie może spokojnie odejść i nawiedza dom pod postacią ducha. Nie może jednak dostać się na strych (pomieszczenia od 22). Za życia jego pan nigdy nie pozwalał mu tam wchodzić, więc nawet po śmierci Bernhardt nie może zmusić się do pokonania magicznej bariery, jaką tam wyczuwa.

Bernhardt mówi BG, że jego pan bardzo interesował się kultami Chaosu i zebrał na ich temat wiele informacji, również na temat ludzi, którzy tępiliby sekty. Ludovicus przyjmował w tajemnicy wielu gości i przeprowadził liczne eksperymenty. Informacja ta jest nieco dwuznaczna – BG nie wiedzą dokładnie, czy Ludovicus sam był wyznawcą Chaosu, czy może był związany z ludźmi zwalczającymi takie praktyki.

Bernhardt mówi, że z biegiem lat w domu nagromadziły się różne byty. Duch udziela zaskakująco mało informacji na ten temat. Dodaje, że sam z kolei zaczął zanikać, słabnąć i coraz częściej błąka się w zapomnieniu po szarej pustce, gdzie jego zmysły są przytępione. Przebywając w domu odczuwa bolesny smutek i niepokój. Wyczuwa obecność swego pana na strychu, ale nie może się z nim skontaktować. Bernhardt uważa, że BG... W tym momencie zniknie, wskazując palcem w kierunku strychu (pomieszczenie 22).

Te informacje powinny podsyć ciekawość BG. Dodajmy, że srebrne ozdoby ważą łącznie 40 Punktów Obciążenia i są warte 20 zł.

15. Sypialnia gościnna

Jest to dawna sypialnia Bernhardta. Pokój jest niezwykle porządkowy i schludny, choć zakurzony. Nie ma w nim nic ciekawego lub cennego. Drzwi do sypialni są zamknięte na klucz, ale można je otworzyć wykonując udany test Krzepy lub otwierania zamków.

16. Wychodek

W pomieszczeniu znajdują się dwa ustępy oraz drewniane wiadro z pokrywką.

17. Zbrojownia / Sala z trofeami

W tym pomieszczeniu (oraz w pokoju za otwartymi drzwiami) na ścianach zawieszono wiele sztuk broni i trofeów z czasów, kiedy Ludovicus Hanike polował za przyjaciółmi (zanim został czarodziejem). Lance z proporczykami, dwie skrzyżowane kopie, miecze i zdobione tarcze dzielą ścianę i blat stołu z wypchanymi ptakami, głowami niedźwiedzi, jeleni, lisami, wielkim łbem szarego wilka i innymi trofeami. Niebezpiecznym elementem kolekcji jest wypchany niedźwiedź, przyczajony w południowo-zachodnim kącie. Jeśli ktoś zbliży się do niego bardziej niż na metr, zaczarowany stwór natychmiast go zaatakuję.

Wypchany niedźwiedź

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	0	47	43	18	—	—	—
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	17	4	4	3	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: broń naturalna

Zasady specjalne:

- **Bezróżumny.** Wypchany niedźwiedź pozbawiony jest własnego umysłu i duszy. Nie posiada Inteligencji, Siły Woli, ani Ogłady i nigdy nie wykonuje testów związanych z tymi cechami.
- **Nagła Śmierć.** Wypchany niedźwiedź nie posiada organów wewnętrznych. Za każdym razem, gdy otrzyma trafienie krytyczne, należy stosować zasadę Nagłej Śmierci.

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: pazury

To trudne starcie dla drużyny. Po pierwszej rundzie walki z niedźwiedziem, zza uchylonych drzwi prowadzących do pokoju obok, wyjdzie zbroja płytowa. Pamiętaj, że zbroja nie zaatakuję nikogo, dopóki nie zrobi tego niedźwiedź.

Ożywiona zbroja

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	0	33	34	36	—	—	—
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	16	3	3	4	0	0	0



Umiejętności: brak

Zdolności: morderczy atak, silny cios

Zasady specjalne:

- *Bezrozumna*. Zbroja pozbawiona jest własnego umysłu i duszy. Nie posiada Inteligencji, Siły Woli, ani Oglądy i nigdy nie wykonuje testów związanych z tymi cechami.
- *Nagła Śmierć*. Zbroja pozbawiona jest ciała. Za każdym razem, gdy otrzyma trafienie krytyczne, należy stosować zasadę Nagłej Śmierci.

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja płytowa)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), tarcza

Zbroja próbuje obejść BG, by zablokować drzwi na korytarz i uniemożliwić im ucieczkę. Tymczasem niedźwiedź atakuje najbliższą postać – jego jedynym celem jest zabicie wszystkich obecnych przybyszów.

Jeśli BG uporają się z tą dwójką, w sąsiednim pokoju znajdują wspinały kamienny posąg niziołka, opatrzony tabliczką: „Georgi Pasibrzuch, wierny sługa”. Posąg trzyma w dłoni sztylet, który z łatwością można wyjąć. Sztylet jest kunsztownie wykonany (najlepsza jakość).

18. Bielizniarka

Na półkach leżą ręczniki, prześcieradła, poszewki na poduchy, itp. Wszystkie przearte przez mole, zakurzone, zgniłe i zupełnie bezużyteczne.

19. Pomieszczenie gospodarcze

W małym pokoju stoją flaszki z oliwą, małe lampki, pudła z lojowymi świecami, zmiotki, kubel ze szmatą do podłogi i inne tego typu przedmioty. BG mogą stąd zabrać, co im się tylko podoba.

Udany test **spostrzegawczości** pozwoli znaleźć trzy zakurzone zielone fiołki, ukryte między zapasami. Dwie buteleczki mają

zerwane pieczęcie, zaś ich zawartość wyschła, ale trzecia flaszeczka jest cała. Zawiera miksturę leczniczą.

20. Komnaty pokojówek

Gospoie Hanna i Theodora nie żyją już od dawna, ale ich ciała i dusze pozostają w zaczarowanym domostwie. Zamieniły się w zombi, lecz ich ciała jeszcze nie uległy całkowitemu rozkładowi. Hanna siedzi w fotelu w saloniku, a Theodora w bujanym fotelu, kiwając się bezgłośnie. Obie pokojówki mają na sobie typowe stroje gosposi (fartuszki i czepki). Swe twarze kryją w dłoniach. Gdy BG wejdą do komnat, obie panie nie odzywają się – wydają się nie zauważać intruzów. Zareagują dopiero na dotyk – rzucą się w napadzie nienawiści i szału na dotykającego je Bohatera. Widząc ich przegniłe twarze, BG muszą wykonać test Strachu. Pokojówki mają takie same współczynniki jak zombi w kuchni (pomieszczenie 5, str. 41).

Jeżeli BG pokonają zombi i przeszukają pomieszczenie, znajdą przedmioty, jakich można było spodziewać się w takim miejscu: koszyk z robótkami, mnóstwo motków wełny (starej i wyblekłej), książkę z suszonymi kwiatami, itp. Hanna była kleptomanką i z tyłu szuflady komody schowała sakiewkę. Jest w niej 8 *zk* (pochoźących z 2312 roku), dwa kolczyki z chryzoberylami warte razem 15 *zk* oraz złoty sygnet (20 *zk*).

21. Straż

Do komnaty prowadzą drzwi zamknięte na klucz. Ich otwarcie wymaga udanego Trudnego (-20) testu **otwierania zamków** lub Wymagającego (-10) testu Krzepy. Jeżeli drzwi zostaną wyważone, strażnicy we wnętrzu usłyszą hałas i nie dadzą się zaskoczyć.

Sala jest duża, ale pusta. Ściany pokrywa polerowane drewno, brudne i zakurzone. Na podłodze widać połowę pentagramu. Druga część znajduje się za ścianą, w pomieszczeniu nr 22. Szczegóły dotyczące pentagramu podane są w opisie tego pokoju.

Koszmar zostawił tu dwóch mutantów, by strzegli wejścia na schody prowadzące na strych, który jest ostatnim miejscem spoczynku Ludovicusa Hanike.

Mutanci (2)

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
39	31	40	31	35	25	33	21
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	4	3	4	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, ukrywanie się, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: chodu!

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu*. Mutant nr 1 ma łuski i troje oczu. Mutant nr 2 ma gęste futro, macki zamiast ramion i zwierzęcy pysk.

Zbroja: łuski (mutant nr 1), gęste futro (mutant nr 2)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka z kolecami)

22. Komnata ze schodami

Pentagram, którego połówki znajdują się w tym i w poprzednim pomieszczeniu, jest niezwykle ozdobny – wyryto na nim runy i wyłożono go srebrem. Otwarcie drzwi i wejście do komnaty bez wkroczenia w pentagram jest niemalże niemożliwe. BG z pewnością potwornie się namęczą, próbując znaleźć bardzo skomplikowany

sposób przejścia przez pentagram. Jednak niepotrzebnie, ponieważ rysunek jest zupełnie nieszkodliwy i przejście przez niego nie wywoła żadnego efektu.

Pokój jest pusty – mieści się w nim tylko spiralna klatka schodowa, prowadząca w górę. Można zauważyć jak schody wznosząc się, znikają w mroku. Idąc po schodach, Bohaterowie nie będą widzieli dalej niż na kilka kroków, bez względu na źródło światła, z jakiego korzystają.

Schody prowadzą do miejsca, które istnieje poza Starym Światem (podobnie jak cały dom), ale nie jest połączone z domem w zwykły sposób. Dojście na górę zajmuje 10 minut. W tym czasie powietrze stanie się tak zimne, że zamraża oddech. Podczas wspinaczki BG towarzyszy niezwykła cisza, ale gdy znajdują się na górze, rozlegnie się krótki, tryumfalny śmiech. Jest to okropny, gardłowy chichot, który mrozi krew w żyłach. Jeśli któryś z BG spróbuje otworzyć drzwi, te otworzą się do środka – a gdy wszyscy BG już wejdą, zamkną się cicho za nimi...

Natychmiast wszystkie światła niesione przez BG zgasną, pogrążając ich w ciemności. Trwa to tylko chwilę, po której pokój nagle rozświetlą zawieszono wzdłuż ścian pochodnie.

23. Przygotownia

Pod skośnym sufitem po wschodniej stronie pomieszczenia stoją w rzędzie trzy krzesła, podobne do tronów. Na każdym leży szara szata, zaś między krzesłami na stolikach spoczywają dwie złote misy (warte 40 zk), zamknięta fiolka z wodą różaną oraz ręcznik z białego lnianego płótna. Przedmioty te mają jedynie wartość rytualną i pozbawione są jakichkolwiek specjalnych właściwości. BG mogą się nimi pobawić - przebrać w szaty, ukraść misy, itd. - zanim przybędzie właściciel domu. Ludovicus pojawi się, gdy BG nie będą wiedzieli, co dalej zrobić, lecz zanim podejść do drzwi po drugiej stronie pomieszczenia.

Ludovicus Hanike zmaterializuje się pod postacią ducha, więc na jego widok BG muszą wykonać test Strachu. Czarodziej przybiera wygląd mężczyzny po trzydziestce, o długich, czarnych włosach. Ubrany jest w szaty o jasnych barwach. Dłonie trzyma złożone na piersiach. Usta upiornej postaci poruszają się, ale nie dobywa się z nich żaden dźwięk (BG posiadający umiejętność czytania z warg, po udanym teście zorientują się, że duch daje im ostrzeżenie. Rozróżnić można tylko pojedyncze słowa: „złodziej”, „koszmar”, „pożera” „ciemność”, itd.). Powoli głos staje się słyszalny - lecz w tym samym momencie dzieje się coś jeszcze.

W pokoju zaczyna wiać silny wiatr, który przewraca stojące w pomieszczeniu meble. Wiatr porusza wszystkimi wolno stojącymi rzeczami, za wyjątkiem przedmiotów trzymany przez postacie lub przymocowanych. W pokoju robi się bardzo zimno, a sylwetka zjawy skrzy się od lodu.

Wreszcie głos ducha staje się słyszalny, choć boleśnie świszczący. Pierś zjawy unosi się z wysiłkiem, jakby mówienie sprawiało jej ogromny wysiłek.

Duch nie reaguje na działania BG ani nie odpowiada na żadne pytania. Mówi tylko:

– ...ostatnimi, którzy przyszli. Sprowadziłem to tutaj, a wy musicie to zniszczyć lub zginić. Nie możecie uciec.

To prawda – BG są uwięzieni w domu, dopóki nie pokonają ostatecznego wroga. Schody za nimi znikły w mgle, a jeżeli ktoś wylamie drzwi i spróbuje zbiec na dół, powróci do tego pomieszczenia.

Duch kontynuuje przemowę, ale jednocześnie zmienia się jego wygląd. Hanike zaczyna się starzeć, włosy rzedną, zaś skóra staje się stara i pomarszczona. Postać coraz bardziej się garbi, jej ręce wykręcają się. Gdy duch kończy wypowiedź, rozkłada dłonie

w błagalnym geście, a pomiędzy nich sączy się cienka struga grobowego pyłu.

– Wypłynąłem poza czas, wprost w surową materię Chaosu. To coś mnie prześladowało i więzi, aż do teraz. Koszmar trzyma mnie w swym uścisku.

„Skóra” ducha zaczyna odchodzić, z wyschniętych szczelin w jego eterycznym ciele wychodzą wijące się robaki.

– Tkwią w jego szponach. Ale to żarłoczna bestia – weźmie i wasze dusze, pochwyty je i wycisnie do cna.

Nagle duch zaczyna krzyczeć. Dźwięk jest cichy, pobrzmiwa w nim rozpacz i strach. Nagle pojawia się czarna łapa, zakończona długimi szponami pokrytymi warstwą szronu. Zaciśka się wokół ducha i miażdży go z odgłosem gnieczonego papieru, niszcząc duszę Ludovicusa.

Po tej przerażającej wizji drzwi do następnego pokoju otwierają się gwałtownie, zaś BG zostają wessani do środka przez wyjący wiatr. Każdy BG musi wykonać test Zręczności. Nieudany test oznacza, że Bohater upada, powalony rozszalałym wichrem.

24. Koszmar

Pomieszczenie przypomina długi korytarz z rzędami portretów wzdłuż ścian. BG nie będą mieli zbyt wiele czasu, by je podziwiać, więc ich opis znajduje się dalej.

„Mieszkańcem” tego pokoju jest duch, ale taki, który może w pełni zmaterializować się z Eteru. Na jego widok BG muszą wykonać test Strachu. Duch w niczym nie przypomina człowieka. Jego ciało to wielki, szarozielony wór pokryty niebieskimi, węglastymi żyłami. Z wnętrza ciała wystaje paskudny rogowy dziób, ociekający kwasem. Dolną część wora okalają organy podobne do jelit, które wydzielają śluz przy każdym ruchu potwora. Na szczycie cielska znajduje się para szypulek, na każdej zaś widać wielkie, pozbawione powieki oko wystające z bezzębnych ust otoczonych grubą, czarną sierścią. Wewnątrz jelit można dostrzec twarze, przyciśnięte do ich ścianek. Ich usta zamarły w niemym krzyku. BG mogą rozpoznać niektóre oblicza, wijące się w trzewiach stwora – są to niegdyś pokonani przez nich przeciwnicy.

Koszmar ma dwie długie macki, którymi smaga w stronę BG. Każda ma około 8 metrów długości i kończy się dłońmi kościotrupa, o szponach ostrych niczym brzytwy.

Jednak zagrożenie fizyczne, jakie przedstawia ten stwór, to najmniejszy problem. Koszmar emanuje potworną, nieludzką złośliwością i nienawiścią. Bohaterowie instynktownie czują, że stwór nie dość, że zabija, to wyrwa śmiertelnym dusze i wysysa z nich życie!

Koszmar

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	—	44	44	37	55	49	—
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	24	4	4	5	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +20, znajomość języka (mroczna mowa), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskawiczny blok, broń naturalna, nieustraszony, straszny

Zasady specjalne:

- **Atak kwasem.** Koszmar atakuje za pomocą dwóch macek i ociekającego kwasem dzioba. Jeśli BG zostanie trafiony dziobem, musi wykonać test Zręczności. Nieudany test powoduje, że BG traci dodatkowe 2 punkty Żywotności na skutek działania kwasu.
- **Płonąca krew.** Krew Koszmaru jest wyjątkowo łatwopalna i podpala każdą powierzchnię, na którą ścieka. Za każdym razem, gdy Koszmar zostanie zraniony, BG który zadał cios, musi wykonać test Zręczności. Nieudany test oznacza, że BG został obryzany krwią Koszmaru. W każdej rundzie traci dodatkowe 1k10 punktów Żywotności (bez uwzględnienia Wytrzymałości i noszonej zbroi), dopóki nie ugasi płomieni. Płomienie nie są magiczne i mogą zostać ugaszone w zwykły sposób.

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: Patrz Zasady specjalne.

Gdy Koszmar zostanie zabity (lub otrzyma trafienie krytyczne, które uniemożliwi mu walkę), zacznie się miotać oraz strzykać wokół strugami kwasu, krwi i śluzu. Wyjątkowo śmierzzące płyny natychmiast wybuchają płomieniem tak gwałtownym, że każdy z BG, który nie odsunie się w porę, traci Punkty Żywotności, w tempie 1 na rundę (bez uwzględnienia Wytrzymałości i noszonego pancerza). Jest to wartość kumulatywna – w każdej następnej turze Bohater otrzymuje coraz większe obrażenia.

Podłoga i ściany zaczynają się palić, a ogień wkrótce przenosi się na resztę pokoju. BG muszą się zdecydować – wychodzą lub zostają i giną w płomieniach.

Gdy BG przechodzą obok obrazów, każdy z nich może wykonać Bardzo Łatwy (+30) test **spostrzegawczości**. Po udanym teście BG zauważy, że sceny na obrazach poruszają się, zupełnie jakby Bohater patrzył przez okno. Bohaterowie powinni rozpoznać na jednym

z obrazów ulicę miasteczka lub wioski, w której przebywali przed wejściem do domostwa (mogą również rozpoznać inne plenery, co opisano w części „Co dalej?”). Jeżeli chcesz zmusić Bohaterów, aby przeszli przez obraz-portal, możesz sprawić, by inne obrazy zaczęły tworzyć szkielety, zombi i innych ożywieńców, którzy odetną BG pozostałe drogi ucieczki.

Jeżeli BG przeskoczą przez obraz ukazujący ulicę na zewnątrz, pojawia się na niej bez żadnych przykrych „efektów ubocznych” (poza zdumionymi spojrzeniami przechodniów, którzy stali się świadkami naglej materializacji Bohaterów). Innym sposobem ucieczki jest bieg przez płonący dom.

Niezależnie od tego, w jaki sposób BG opuszczają dom po pokonaniu Koszmaru, nie będą mogli doń wrócić. Oczywiście nikt nie uwierzy w ich opowieść, zaś po domu Ludovicusa Hanike nie zostanie żaden ślad. Jakby go nigdy nie było...

Punkty Doświadczenia

Za udział w przygodzie BG powinni otrzymać następujące nagrody:

- Pokonanie wszystkich przeciwników (poza Koszmarem): 100 PD dla każdego BG.
- Odegranie spotkania z Bernhardtem: 20 PD dla każdego BG.
- Unikanie przedłużających przygodę walk (zombi w kuchni, itd.): 25 PD dla każdego BG.
- Pokonanie Koszmaru: 100 PD i 1 PP dla każdego BG.
- BG powinni dostać dodatkowe 50 PD za ujęcie z życiem z nawiedzonego domu.

– Co dalej? –

Obrazy w pomieszczeniu nr 24 stanowią znakomity punkt wyjścia do nowej przygody – niech jeden z nich zadziała jak portal. Jeżeli chcesz zezwolić BG na większą swobodę, możesz przedstawić na obrazach sceny, które są dla nich znajome, a także scenerie im nieznane. Na przykład, mogą ujrzeć wioskę, w której się wychowali, Wrota Chaosu wypływające z siebie ohydnych mutantów, góry, las, pustynię, czy nawet wnętrze przytulnej karczmy. Wyjątkowo złośliwy MG może opisać miasteczko (w którym BG zaczęli przygodę), a potem wyrzucić graczy tam, gdzie sam postanowi.

W rękach BG mogą znaleźć się wskazówki prowadzące do innych przygód – mogli je zebrać po drodze. Mają ze sobą książki z pomieszczenia nr 11, opisujące dawne kultury Chaosu, zaś zawarte tam nazwiska i linie rodów powinny dać im możliwość udania się w ślady pogromców Chaosu. To wspaniały początek dla Bohatera, który pragnie wybrać profesję łowcy czarownic.

Możesz również zdecydować, że te książki pochodzą z innej rzeczywistości. Opisane w nich kultury mogły dawno zniknąć lub książki rozpadną się w proch zaraz po opuszczeniu domu.

Sam Koszmar pozostawił wiele pytań bez odpowiedzi. Czym był? W jaki sposób służył Chaosowi? Jakie badania przeprowadzał Ludovicus i czy BG mogli natknąć się na inne ich pozostałości? Odpowiedzi na te pytania celowo nie znalazły się w przygodzie. Dzięki temu sam możesz zdecydować, czy chcesz, by owe tajemnice doczekały się rozwiązania. Jeżeli tak, możesz włączyć je do fabuły kolejnych przygód.



• Ciężka noc w gospodzie „Pod Trzema Piórami” •



Przygoda rozgrywa się w nadrzecznej lub przydrożnej gospodzie, która może znajdować się w dowolnym zakątku Imperium, jednak najlepiej umiejscowić ją w prowincji Reikland. Scenariusz opiera się na kilku splatających się wątkach, dlatego powinniście uważnie śledzić rozwój wydarzeń.

Wprowadzenie dla MG

Najważniejszą cechą tego scenariusza jest niemal równoczesny przebieg wielu wydarzeń. W ciągu tej niespokojnej nocy wiele się wydarzy, a Ty będziesz musiał dbać o liczne (z pozoru nieistotne) szczegóły i zdarzenia, które muszą rozegrać się we właściwym momencie. Rozdział „Wydarzenia” może okazać się bardzo pomocny, jednak zanim zabierzesz się do rozegrania przygody, powinniście kilkakrotnie ją przeczytać. Dzięki temu będziesz miał pewność, że doskonale orientujesz się w tym, co się dzieje. W jaki sposób gracze rozwiążą postawione przed nimi zagadki, to zależy tylko od nich.

Nie trzeba chyba mówić, że szybko dojdzie do sytuacji, w której różne wątki zaczną na siebie zachodzić. Działania BG mogą sprawić, że dojdzie do nieprzewidzianych komplikacji. Wszystkie wątki przygody zostały zaprezentowane w rozdziale „Wydarzenia” i opisano je w sposób, w jaki powinny się potoczyć. Jeśli zdarzy się coś nieprzewidzianego, co spowoduje, że wszystko rozegra się inaczej, będziesz zmuszony improwizować i samodzielnie określić końcowy efekt niespodziewanych wypadków. Na pierwszy rzut oka wydaje się to trudnym zadaniem, jednak tak naprawdę nie masz czym się przejmować.

Słowo honoru.

Istnieje też inny sposób poprowadzenia przygody. Każdy z wątków można zamienić w osobny mini-scenariusz, prowadzony bez powiązania z innymi. Dzięki temu dysponujesz kilkoma gotowymi przygodami za cenę jednej. Wybór rozwiązania zależy tylko od Ciebie.

Wprowadzenie dla graczy

Zanim rozpocznie się ta niespodziewanie ciężka noc, możesz zbudować nastrój, odczytując lub opowiadając graczom poniższy fragment:

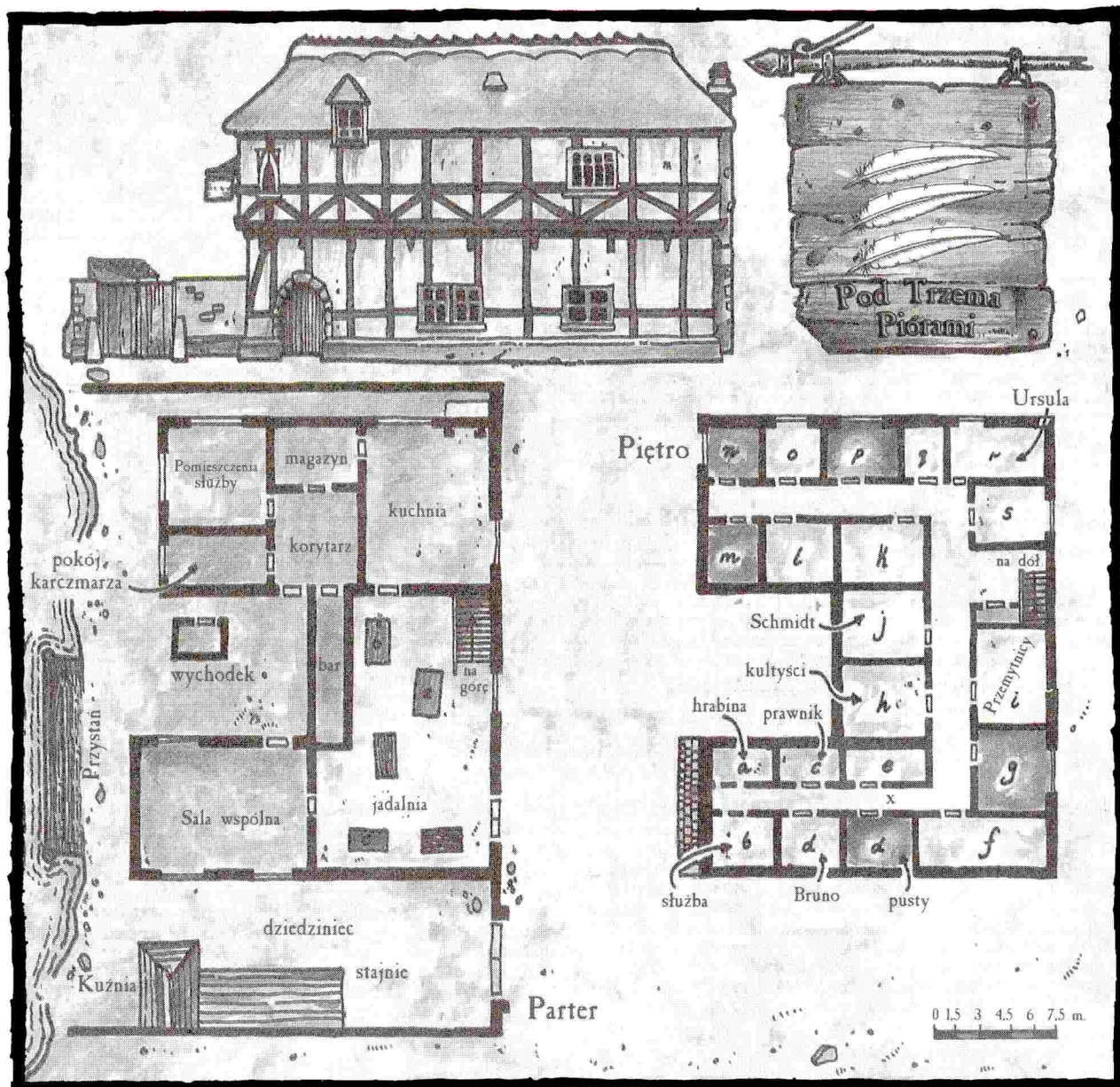
Kończy się kolejny dzień znoјnej podróży, kiedy w świetle zachodzącego słońca dostrzegacie zajazd. W miarę jak coraz bardziej się do niego zbliżacie, dostrzegacie szyld z wyrysowanymi na nim trzema piórami. Przed gospodą stoi duża, ozdobna karetka, a służący w liberiach wynoszą z jej wnętrza pakunki i skrzynki, bacznie obserwowani przez zbrojnych.

Wnętrze gospody tętni życiem. Służący wchodzą i wychodzą przez główne drzwi, a gospodarz zawiązuje dyskusję ze skrybą, który przy pasie ma zawieszoną nader zasobną sakiewkę. Mija pełne dziesięć minut, zanim w końcu gospodarz podchodzi do was.

– Witajcie! – mówi przepaszającym tonem. – Wybaczcie, że musieliście tak długo czekać, ale jak sami widzicie, mamy wielce szlachetnych gości. Hrabina Marie-Ulrike von Liebewitz z Ambosstein zaszczyliła nas swoją obecnością i musimy poczynić jeszcze wiele przygotowań. Prawdę mówiąc, sam nie wiem, od czego mam zacząć. No cóż... Chcecie wynająć pokój? Co ja plotę, oczywiście, że chcecie! Wybaczcie mi jeszcze raz, to zajmie tylko chwileczkę.

Kolejnych kilka minut upływa wam na obserwacji korowodu służących, których gospodarz kieruje do pokoi hrabiny. W końcu skołowany wraca do waszego stolika i mówi:

– Jeszcze raz proszę o wybaczenie. Zapowiada się ciężka noc. Może coś do picia?



Zajazd

Anotacje na mapie nie wymagają szczegółowych wyjaśnień. Pokoje od *a* do *j* są przeznaczone dla dwóch gości, a te oznaczone od *k* do *s* – dla jednego. Warto zaznaczyć, że hrabina wynajęła całe skrzydło zajazdu, dlatego pokój *d* pozostaje pusty i do jej dyspozycji. Jeśli BG zdecydują się wynająć podwójną izbę, zostaną umieszczeni w pokoju *g* lub *f*.

W gospodzie „Pod Trzema Piórami” goście mają do dyspozycji dziesięć „jedynek” i dziesięć „dwójek”. W chwili obecnej pięć podwójnych pokoi (*a-e* na mapie) zostało wynajętych przez hrabinę i jej służących. Korytarz został zamknięty dla innych gości, a w miejscu oznaczonym *x* stoi dwóch uzbrojonych strażników, którzy mają dopilnować, żeby hrabinie nikt nie przeszkadzał.

Pozostałe pokoje są wolne. BG przybyli dość wcześnie, zanim gospoda zapelniła się gośćmi, mogą więc wybrać sobie pokój. Pojedyncza izba kosztuje 10 *s* za noc, dwuosobowa 15 *s*, a miejsce w sali wspólnej 10 *p*. W cenie zawiera się śniadanie oraz obiad. Za połowę ceny można do każdego pokoju dokwaterować jedną osobę, jednak musi ona spać na podłodze.

Wątki

Jak wspomniano wcześniej, w gospodzie dojdzie do wielu ciekawych wydarzeń, rozgrywających się niemal równocześnie. Poniższy spis wątków powinien pomóc Ci w utrzymaniu kontroli nad sytuacją.

Wątek 1: Doniosła sprawa

Znaczna część gospody została wynajęta przez krewną hrabiny Emmanuelle z Nuln – hrabinę Marie-Ulrike von Liebewitz z Ambosstein oraz jej dwór. Pół tuzina zbrojnych, prawnik, szampierz i sługi wszelakiego autoramentu zajmują prawie całe skrzydło karczmy. Marie-Ulrike podróżuje do Kemperbadu, gdzie toczy się proces, w którym oskarżono ją o niemoralne zachowanie i spowodowanie śmierci uczestnika jednego ze słynnych rautów jej ciotki. Hrabina zamierza odwołać się do tradycji rozstrzygania sporów za pomocą sądu bożego, jednak wysłannicy oskarżyciela w sprawie – barona Otto von Dammenblatt z Wissenburga – zamierzają wyeliminować Bruna, jej szampierza. Wkrótce się okaże, w jaki sposób zamierzają tego dokonać.

Wątek 2: Kompromitująca sytuacja

Hrabina Marie-Ulrike nie jest jedyną szlachetnie urodzoną, która gości tej nocy pod dachem gospody. Młody graf Friedrich von Pfeifraucher, trzeci syn hrabiego Brunona z Wissenlandu, także zatrzymał się „Pod Trzema Piórami”, choć nie uczynił tego jawnie, ceniąc sobie swoją (i nie tylko swoją) prywatność. Towarzyszy mu młoda Fräulein Hanna Lastkahn, córka jednej z możliwych rodzin z Grissenwaldu, zajmujących się budowaniem statków. Tę dwójkę od pewnego czasu łączy gorący romans. Pod fałszywym nazwiskiem państwa Schmidtów zatrzymali się w karczmie, chcąc spędzić razem choć kilka chwil.

Niestety, jeden ze służących Marie-Ulrike, który wcześniej był zatrudniony w domu Pfeifraucherów, rozpoznał syna dawnego chlebodawcy i postanowił wykorzystać nadarzającą się okazję. Szantażuje teraz młodego Friedricha, grożąc że ujawni jego tajemnicę.

Wątek 3: Cięż z przeszłości

Prawnik hrabiny, Gustaf Rechtshandler, ukończył studia na uniwersytecie w Nuln, gdzie przez krótki czas należał do tajnego stowarzyszenia Ordo Ultima. Opuścił jego szeregi, gdy odkrył, że Ordo Ultima nie jest zwyczajną sekretną organizacją studentów, a za jej tajemnicami kryje się coś więcej. Gustaf jednak nie zdążył się dowiedzieć, że tak naprawdę Ordo Ultima jest przykrywką dla sekty wyznawców Slaneshy – boga Chaosu. Rechtshandler rozpoczął uwięzioną wieloma sukcesami karierę na dworze von Liebewitzów, która doprowadziła go do obecnych zaszczytów. Kultysty jednak nie zapomnieli o nim i teraz jeden z nich zamierza skontaktować się z prawnikiem i złożyć mu propozycję nie do odrzucenia.

Wątek 4: Awantura

Fräulein Hanna Lastkahn (Wątek 2) jest zaręczona z Herr Thomasem Prahmhandlerem, dziedzicem innej możnej rodziny z Grissenwaldu, która również dorobiła się na budowie statków. Służący rodziny grafa Friedricha doniósł mu o romansie narzeczonej, więc teraz urażony

Thomas zamierza się zemścić. Pijany w sztok, przyjedzie do oberży w towarzystwie trzech najemnych zbirów, aby przyłapać młodego szlachcica w niedwuznacznej sytuacji. Zamierza wybatożyć i upokorzyć młodzieńca, nie zważając na konsekwencje tego czynu.

Wątek 5: Z prochu powstałeś, w proch się obrócisz

Wszystkie powyższe wydarzenia zbiegają się w czasie z przybyciem szajki przemytników, transportującej do oczekującej ich łodzi pewien bardzo ważny ładunek. Niestety, ich plan spalił na panewce za sprawą wypadku w dolnym biegu rzeki, gdy krypa zderzyła się ze służą tamy. Załoga straciła pół dnia na naprawę i nie zdołała przybyć na czas. To oznacza, że przemytnicy muszą ukryć swój ładunek w gospodzie i przeczekać do rana. Gdyby chodziło o zwykłą kontrabandę, nie byłoby problemu, niestety przewożony jest człowiek – Josef Aufwiegler, podżegacz z Altdorfu poszukiwany za wzniecanie zamieszek. Zaaplikowano mu potężną dawkę środka usypiającego, dzięki czemu przemytnicy mogli spokojnie udawać akolitów Morra, eskortujących szacowne zwłoki na pogrzeb w rodzinnych stronach. Ilość mikstury dokładnie odmierzono, tak aby Josef obudził się dopiero na pokładzie łodzi, jednak opóźnienie spowoduje, że odzyska zmysły jeszcze tej nocy.

Wątek 6: O garść złotych koron więcej

Tropem przemytników podąża łowczyni nagród, Ursula Kopfgeld. Była o krok od schwytania Aufwieglera, kiedy ten nagle „zmarł”. Kobieta jest pewna, że coś w tej sprawie śmierdzi i podążyła za fałszywymi akolitami do gospody, aby ich obserwować i czekać na rozwój wypadków.

Wątek 7: Opróżnić jedną lub dwie kieszenie

Aby spotęgować ogólne zamieszanie, możesz wprowadzić postać niziołka Glimbrina Dziwnostopka, kieszonkowca bawiącego w gospodzie, który może spróbować dokonać kilku kradzieży. Niektóre z jego poczynąń opisano w rozdziale „Wydarzenia”.

— Wydarzenia —

Poniżej opisano najważniejsze wydarzenia, jakie rozgrywają się tej burzliwej nocy. Pamiętaj jednak, że ów scenariusz może ulec zmianom, zwłaszcza pod wpływem działań BG oraz tego, gdzie akurat będą przebywać.

Oczywiście, możesz zmienić bieg akcji, płać wiatki, zacierać poszlaki i utrudniać dochodzenie. Ostatecznie, kto oprócz Ciebie będzie o tym wiedział?

21:00

Bohaterowie przybywają do zajazdu.

Bruno siedzi przy stoliku *a*, silując się na rękę z jednym ze zbrojnych, a zgromadzeni wokół nich żołnierze głośno dopingują, popijając z kufli piwo. Bruno bez trudu pokonuje przeciwnika i chętnie przyjmie rzucone mu wyzwanie, jeśli stawka zakładu wyniesie 1 *zk* lub więcej. Każda rozgrywka rozstrzygana jest za pomocą przeciwnego testu Krzepy.

Udany test **plotkowania**, poparty paroma kolejkami czegoś mocniejszego, pozwala dowiedzieć się kilku informacji od siedzących w sali sług hrabiny. Arystokratka jedzie do Kemperbadu, aby rozwiązać jakieś problemy natury prawnej. Jeżeli w trakcie rozmowy z którymś ze zbrojnych BG uzyskają co najmniej dwa poziomy skuteczności w teście **plotkowania**, dowiedzą się, że sprawa związana jest ze śmiercią jednego z gości na balu u hrabiny Emmanuelle von Liebewitz z Nuln.

Udany test **wiedzy (Imperium)** pozwoli przypomnieć sobie kilka szczegółów o sławetnych balach wystawianych przez hrabinę. Zdolność **etykieta** okazuje się jak najbardziej pomocna, a dla każdego szlachcica test **wiedzy (Imperium)** jest Łatwy (+20). Jeżeli BG uzyska trzy poziomy skuteczności, przypomni sobie o niefortunnym zdarzeniu, do którego doszło około miesiąca wcześniej. Stary baron Sigismund von Dammenblatz, szlachcic z okolic Dunkelberga, został znaleziony martwy z twarzą w misie ponczu. Jego syn - Eberhardt von Dammenblatz - oskarża hrabinę o morderstwo przy użyciu trucizny i guseł.

Nikt z otoczenia hrabiny nie wierzy w prawdziwość tych oskarżeń. Panuje powszechne przekonanie, że stary baron spił się do nieprzytomności, zasnął z twarzą w misie i utopił się.

W sali głównej gospody przy stoliku *b* siedzi wesoly niziołek, który bez przerwy bawi się talią kart. Bardzo chętnie przystanie na szybką partyjkę, jednakże stawka musi być co najmniej 1 szyling. Jak można się domyślić, jest to Glimbrin Dziwnostopka, który rozpracowuje ofiary przed wieczorną próbą kradzieży.

21:10

Na dworze rozpętuje się ulewa, gdy do gospody wchodzi trójka podróżników. Ściągnawszy grube i przemoczone płaszcze wieszają je przy kominku, aby wyschły, a potem wynajmują pokój dwuosobowy i zamawiają trzy gorące posiłki. Siadają przy stole *c* i generalnie nie wtykają nosa w nie swoje sprawy, unikając rozmowy z obcymi. Trzej nieznajomi to kultysty należący do Ordo Ultima (Wątek 3).



21:20

Z piętra schodzi służący ubrany w liberię w barwach hrabiny i mówi Brunowi, iż jego pani nie życzy sobie, aby dalej siłował się na rękę, gdyż może to grozić kontuzją. Wszyscy siedzący przy tym samym lub sąsiednim stoliku słyszą słowa lokaja. Rozróżnić je może także osoba, która posiada umiejętność **czytania z warg** i widzi rozmawiających. Bruno zrywa się na równe nogi i w niewybrednych słowach mówi służącemu, aby nie wtrącał się w nie swoje sprawy. Lokaj pośpiesznie wycofuje się na piętro.

Kilka minut później Marie-Ulrike schodzi do sali w towarzystwie trzech służących. Podchodzi do stolika Bruna i każe mu wracać do pokoju (a). Szampierz niechętnie słucha polecenia. Służący zamawiają kolację dla całej kompanii. Żołnierze oraz większość służących jedzą w sali głównej, natomiast hrabina, Bruno i pół tuzina jej sług znikają na piętrze.

21:30

Do nabrzeża cumuje niewielka łódź z czterema osobami na pokładzie. Dwoje pasażerów to młoda para (mają mniej więcej po dwadzieścia lat), są porządnie ubrani, natomiast pozostali dwaj wyglądają jak zwykli flisacy. Jak się szybko okaże, państwo Schmidt mają zarezerwowany pokój (f), a flisacy zostali zakwaterowani w sali wspólnej. Para natychmiast znika na piętrze, nawet nie prosząc o posiłek czy kubek wina na rozgrzewkę. Dla wszystkich jest jasne, że światła nie widzą poza sobą. Flisacy zasiadają przy stoliku a i chętnie wdają się w pogawędkę z każdym, kto chce dotrzymać im towarzystwa. Jeśli ktoś spyta ich o pasażerów, odpowiedzą, że to pan i pani Schmidt, nowożeńcy z Grissenwaldu. W rzeczywistości obaj flisacy doskonale wiedzą, kim są ich pasażerowie, ale ich dyskrecja została sownie opłacona. Bohaterowie, którym powiedzie się Trudny (-20) test **przekonywania**, mogą dowiedzieć się prawdy, podobnie jak ci, którzy kupią ją za co najmniej 10 zk.

21:35

Z północy przybywa powóz, którego obsługa nosi liberie altdorfskich linii Kartak. Jego pasażerami są trzej mężczyźni w szatach kapłanów Morra, którzy proszą o wynajęcie dwuosobowego pokoju dla nich oraz ładunku. Jak się okazuje, transportują ciało, które ma być pochowane w rodzinnych stronach zmarłego. Barman nie jest pewien, czy może pozwolić, aby wniesiono do lokalu trumnę, dlatego woła właściciela. On także nie jest przekonany do tego pomysłu, ale po wymianie kilku zdań oraz złotych koron, ostatecznie się zgadza. Kapłani Morra zostają zakwaterowani z dala od pokoi hrabiny. Bez zbędnego ociągania udają się na swoje miejsce (pokój i) wraz z ładunkiem, uprzedzając wcześniej gospodarza, aby nie niepokoił się odgłosami, jakie mogą dochodzić z ich pokoju. Wyjaśniają, że reguła nakazuje im modlić się nad ciałem od północy aż do świtu. Dwaj woźnicy większość tego wieczora spędzają przy barze, a na spoczynek udadzą się do pokoju, który opłacili linie Kartak.

21:50

Ursula Kopfgeld przybywa konno do gospody. Wchodzi do środka i wynajmuje pojedynczy pokój (r) na jedną noc. Pomimo nieprzystępnego wyglądu jest bardzo miła i chętnie porozmawia z każdym, kto okaże jej trochę zainteresowania. Zapytana o to, czym się zajmuje, odpowiada, że została wysłana przez radę miejską Kemperbadu, aby dostarczyć do Nuln pilną wiadomość. Nagabywana o szczegóły, wykręci się, mówiąc że jej misja jest tajna i nie może udzielać żadnych dodatkowych wyjaśnień.

Możesz zaaranżować sytuację, w której jeden z mniej ważnych BN-ów złoży Ursuli nieprzyzwoitą propozycję. Kobieta jednym ciosem powali go na podłogę i tylko interwencja karczmarza powstrzyma wybuch awantury. Jeśli tak nietaktownie zachowa się któryś z BG, Ursula zareaguje w ten sam sposób, w pełni korzystając ze swojej umiejętności walki bez broni. Nie sięga po broń, a ochroniarz i gospodarz zainterweniują dopiero po 2 rundach od rozpoczęcia burdy.

22:00

Z pokoi hrabiny schodzi odziany w liberię służący i nakazuje członkom jej świty, by udali się na spoczynek. Ponieważ mają wyruszyć o świcie, służący i zbrojni kończą picie, a potem z wolna udają się do sali wspólnej.

Mniej więcej w tym samym momencie do sali wspólnej schodzi Schmidt, który zamawia butelkę wina. Kiedy zbliży się do schodów, jeden ze służących hrabiny podchodzi do niego i coś mówi. Dochodzi do nerwowej, choć cichej wymiany zdań, po której wściekły Schmidt w pośpiechu wraca na górę. Służący udaje się do sali wspólnej. Udany test **czytania z warg** pozwoli dowiedzieć się, że służący groził Schmidtowi wyjawieniem jego tajemnicy.

22:10

Do sali głównej ponownie schodzi Bruno Franke, szczerząc się od ucha do ucha i z udawaną bojaźliwością rozgląda się dookoła, jakby w poszukiwaniu sług hrabiny. Zamawia kufel piwa i instruuje gospodarza, aby nalewał kolejne, a potem dosiada się do flisaków przy stoliku a. Po kilku minutach zaczynają siłować się na rękę. Ursula przez chwilę ich obserwuje, a potem oznajmia chęć przyłączenia się do zakładu, stawiając pięć złotych koron.

Bruno przez kilka chwil rozważa jej wyzwanie, a potem zgadza się je przyjąć. Kiedy on i Ursula siadają naprzeciw siebie, wokół zbiera się tłumek. Z początku ręka szampierza opada ku blatowi – stara się być łagodny wobec damy. Jednak po chwili walka robi się naprawdę zaciekle i obydwie wkładają w nią całe serce. Żadne z nich nie jest w stanie uzyskać przewagi, a po twarzy mężczyzny spływają strużki potu. W końcu ramię Ursuli zacyna drżeć, a Bruno powoli, ale pewnie kładzie jej dłoń na blacie.

Choć pojedynek skończył się jego zwycięstwem, Bruno spogląda na Ursulę z szacunkiem. Dwójka spędza razem sporo czasu, rozmawiając i popijając piwo. Tego wieczora Bruno nie przyjmuje już żadnych wyzwań do siłowania się na rękę.

Kilka minut później do stolika Bruna służący przynosi kolejną tacę z kufkami. Nie ma w tym nic dziwnego – od początku wieczora służba regularnie dostarczała pełne kufki i zabierała puste, tym razem jednak piwo w jednym z kufli zostało zatrute. Choć przeznaczone jest dla Bruna, powinienes tak rozegrać sytuację, aby wypił je ktoś inny, ponieważ szampierz ma jeszcze to i owo do zrobienia tego wieczora. Wypija je więc któryś z poszukiwaczy przygód lub mniej ważnych BN-ów. Do piwa dodano truciznę nazywaną wolim zielem, której obecność w trunku można wykryć po zapachu, wykonując udany Wymagający (-10) test **spostrzegawczości**. Ktokolwiek wypije zatrute piwo, musi wykonać udany test Odporności lub po 1k10 rundach osunie się na podłogę nieprzytomny. Jeżeli piwo wychyli któryś z BN-ów, możesz przyjąć, że natychmiast straci przytomność.

Kiedy otruty upadnie na ziemię, Bruno wygłosi zjadliwy komentarz na temat pijacków o słabej głowie. Bohater, który w tym momencie obserwuje, co dzieje się za kontuarem (i wykona udany test **spostrzegawczości**), zauważy, że jeden z pracowników zajazdu szybko oddalił się z bardzo nieszcześliwą miną. Jeżeli drużyna ruszy za nim, zgubią go gdzieś w ciemnościach wokół gospody.

22:15

Jeden z akolitów schodzi na dół i rozmawia z karczmarzem. Udany test **spostrzegawczości** ujawni, że kilka złotych koron właśnie zmieniło właściciela. Test **czytania z warg** pozwala odkryć, że akolici oczekują przybycia łodzi. Ma to nastąpić w nocy i dlatego proszą karczmarza, aby poinformował ich, kiedy tylko łódź zacumuje do przystani. Akolita natychmiast wraca na piętro do pokoju, który zajmuje z „braćmi”.

Gdy akolita zniknie na piętrze, do karczmarza podejdzie Ursula. Udany test **czytania z warg** wyjawia, że kobieta pyta go o usługi Morra i chce dowiedzieć się, czego chcieli. Kolejne złote korony przechodzą z rąk do rąk, po czym Ursula wraca do stolika Bruna.

22:25

Służący hrabiny schodzi na dół i nakazuje Brunowi iść do łóżka. Mówi, że hrabina zajrzała do jego pokoju i odkryła, co wyczynia wbrew jej poleceniom. Szampierz potulnie wraca do siebie.

22:40

Gustaf Rechtshandler, ubrany w długą koszulę nocną i jedwabny szlafrok, schodzi do sali biesiadnej. W tym samym momencie jeden z kultystów wstaje od stolika i rusza na piętro. Rechtshandler zamawia brandy i zabiera butelkę ze sobą do pokoju (c). Kilka minut później pozostała dwójka kultystów wstaje od stolika i idzie do swojego pokoju (b).

22:45

Jeden z kultystów idzie do pokoju Rechtshandlera. Stuka do drzwi, a prawnik otwiera mu dopiero po kilku chwilach. Wymieniają kilka zdań – zbyt cicho, aby je podsłuchać – a potem Rechtshandler wpuszcza gościa do środka. Po chwili zza ściany dobiegną odgłosy kłótni. Osoby w sąsiednich pokojach mogą wykonać test **spostrzegawczości** (Łatwy dla podsłuchujących pod drzwiami). Udany test pozwala usłyszeć, jak Rechtshandler mówi, że nie podda się szantażowi, podczas gdy jego rozmówca przekonuje go, że nie ma wyjścia. Nagle odgłosy awantury cichną.

22:50

Rechtshandler ukradkiem uchyla drzwi i wygląda na zewnątrz. Jeżeli zauważy kogokolwiek, powie, że usłyszał jakieś hałasy na korytarzu. Potem dokładnie zamyka za sobą drzwi i ponownie wygląda przez nie po pięciu minutach. Jeżeli nikogo nie dostrzeże, wyciągnie z pokoju zwłoki kultysty. Jeśli BG nie będzie w ich pokoju, to właśnie tam zostanie podrzucony trup. Jeżeli zaś drużyna udała się już na spoczynek, Rechtshandler ukryje ciało w najbliższym pustym pomieszczeniu.

23:00

Na dół schodzi bardzo zmartwiony i strapiiony Schmidt. Jeżeli BG jeszcze przesiadują w sali biesiadnej, podejdzie do nich i poprosi o dostarczenie wiadomości do sali wspólnej. Za fatywę jest gotów zapłacić 10 zł. Posłaniec ma przekazać jednemu ze służących hrabiny – niejakiemu Hansowi Erpresserowi – że Schmidt chce go widzieć. Jeśli BG nie będą obecni w sali, Schmidt zleci to zadanie jednemu z flisaków. Oplaciwszy posłańca, Schmidt wróci na górę.

Erpresser przystaje na propozycję Schmidta i natychmiast idzie do jego pokoju. Butnie zastuka do drzwi i od razu zostaje wpuszczony do środka. Z pomieszczenia dobiega łupnięcie – w ten sposób Schmidt pozbywa się szantażysty. Usłyszenie tego odgłosu przez BG, który podsłuchuje pod drzwiami, wymaga udanego testu **spostrzegawczości** (stopień Trudny dla BG znajdującego się w korytarzu lub w sąsiednich pokojach). Po kilku chwilach otwierają się drzwi i Schmidt wywleka przez nie zwłoki. Następnie próbuje je ukryć w ten sam sposób, jak Rechtshandler (patrz 22:50).

23:15

Jeden ze służących hrabiny dostarcza BG liścik, którego nadawca prosi o przybycie do sypialni prawnika. Rechtshandler wyjaśnia, że jest szantażowany przez mieszkańców pokoju b. Za pozbycie się kłopotu oferuje sumę 250 zł. Podczas gdy prawnik rozmawia z BG, Ursula wychodzi na zewnątrz, aby „sprawdzić, co z koniem”. W rzeczywistości rusza na przeszept, chcąc podejrzeć, co robią przemycnicy.

Jeżeli BG przyjmą zlecenie Rechtshandlera, przekonają się, że drzwi do pokoju kultystów są otwarte, ponieważ pozostała dwójka czeka na powrót kompana. Jak dotąd, jego przedłużająca się nieobecność nie zaczęła ich martwić. Jeżeli BG z miejsca ich zaatakują, kultysty będą kompletnie zaskoczeni, gdyż nie spodziewali się żadnych kłopotów. Jeżeli walka potrwa dłużej niż 3 rundy, hałasy przyciągną uwagę osób zajmujących sąsiednie pomieszczenia. Goście wychodzą z pokoi, aby sprawdzić, co się dzieje.

23:30

Ktoś hałaśliwie dobija się do drzwi gospody. Z początku gospodarz nie zamierza otwierać, jednak intruz zdaje się być gotów do wyważenia drzwi. Po kilku minutach oberzysta wpuszcza do środka młodego, dobrze ubranego i pijanego mężczyznę, któremu towarzyszy trzech nieprzyjemnie wyglądających drabów. Młodzieniec głośno zaczyna się dopytywać, czy niejaki Friedrich von Pfeifraucher wynajął tu pokój. Jego natarczywe zachowanie nie umyka uwadze nikogo z gości przebywających w sali biesiadnej. Kiedy wszyscy (a przede wszystkim gospodarz) zaprzeczają, by obecna była taka osoba, młodzieniec przez chwilę zastanawia się, a potem mówi:

– Cóż... Jego łódź jest zacumowana na zewnątrz, dlatego wydaje mi się, że będziemy musieli go poszukać. Panowie?

Gestem nakazuje obstawie ruszyć na piętro. Rozpoczyna się bójka, gdy pracownicy gospody próbują zatrzymać intruzów. Niezależnie od tego, czy BG są w sali czy nie, powinienes zadbać o to, by nie ominęła ich bijatyka, w trakcie której jeden z nich zgubi sztylet – jest to bardzo ważne dla dalszego biegu przygody.

Jeżeli Thomas Prahmhandler (bo to właśnie on jest przyczyną zamieszania) zdoła wdrzeć się na piętro, zacznie systematycznie przeszukiwać pokój po pokoju, aż znajdzie ten, w którym zatrzymał się von Pfeifraucher. Gdy do tego dojdzie, dwóch oprychów unieruchomi młodego szlachcica, a Prahmhandler złozi mu skórę batem. Trzeci drab trzyma zapłakaną dziewczynę, zmuszając ją do oglądania upokarzającej sceny. W pewnym momencie do oberży wraca Ursula, która natychmiast włącza się do bójki. Jeśli bijatyka toczy się również na piętrze, po 3 rundach do walki dołączą czterej zbrojni ze świty hrabiny. Choć nieopancerzeni i bez broni, dzielnie wspomagają pracowników gospody w próbach opanowania awantury.

23:50

Jeżeli dwójka kultystów jeszcze żyje, udają się do pokoju prawnika, gdzie wybucha dzika awantura. Każdy, kto przyjdzie sprawdzić źródło hałasów, zastanie na podłodze martwe ciało Rechtshandlera. Wejście do pokoju wymaga wyważenia drzwi, które zostały zamknięte od wewnątrz. Kultysty uciekają przez okno i po pięciu minutach ostrożnej wspinaczki po dachu wracają do swojego pokoju.

W międzyczasie Ursula Kopfgeld wraca do swojego pokoju, zamykając drzwi na klucz.

Północ

Nagle z pokoju przemytników dobiegają krzyki i odgłosy szamotaniny. Gospodarz próbuje powstrzymać każdego, kto chce tam wejść. Wyjaśnia, że akolici Morra uprzedzili go, jakoby przez całą noc mieli odprawiać modły nad ciałem zmarłego. Jednak po kilku minutach tych hałasów decyduje, że musi zamienić słowo z kłopotliwymi gośćmi i chętnie przystanie na towarzystwo. Gdy gospodarz zapuka do drzwi, hałasy nagle ucichną. Po chwili otworzy mu któryś z akolitów. Pokornie przeprosi za zakłócanie spokoju, obiecując że takie zachowanie już więcej się nie powtórzy. Osoby zaglądnące przez ramię rozmówców dostrzegą, że dwóch „braciszków” siedzi okrzakiem na trzecim, który leży na podłodze. Stojący w drzwiach akolita wyjaśni, że jego towarzysz cierpi czasem

z powodu nagłych spazmów, będących efektem jego nadwrażliwości na wpływ Tamtej Strony. Choć jest to bez wątpienia dar Morra, to dla współlokatorów bywa czasem uciążliwy. Karczmarz zostawia ich w spokoju, choć wyraźnie jest zakłopotany.

Przyczyną hałasów był „trup” szmuglowany przez przemytników. Wraz z wybiciem północy przestały działać środki nasenne, które zaaplikowano Josefowi. Akolici próbowali uciszyć oszołomionego podżegacza. Jeśli BG towarzyszyli gospodarzowi, dość szybko uświadomią sobie, że widzieli w pokoju czterech akolitów, a nie trzech! Jeśli drużyna zwróci na to jego uwagę, gospodarz zacznie ich przekonywać, że się pomylili. Dopiero udany Trudny (-20) test **przekonywania** zmusi go do powrotu lub pozwolenia, by ktokolwiek inny niepokoił sługi Morra. Jeżeli ktoś ponownie zapuka do pokoju przemytników, w środku zastanie tylko trzech ludzi. Czwartego „braciszka” nie ma. Przemytnicy ogłuszyli Josefa i ukryli go pod łóżkiem.

00:10

Glimbrin idzie do sali wspólnej. Za jego przykładem na spoczynek udają się flisacy i woźnice.

00:20

Ze skrzydła zajmowanego przez świtę hrabiny dobiega głośny, kobiecy krzyk. Gdy BG przybędą na miejsce, przed drzwiami do pokoju Bruna zastaną spore zbiegowsko. Szampierz leży na podłodze martwy, a z jego pleców sterczy rękojeść sztyletu. Wszyscy goście w oberży zostają obudzeni i sprowadzeni na parter do sali biesiadnej. Wtedy okaże się, że kilku osób brakuje.

Przekonawszy się na własne oczy, że po jego przybytku grasuje morderca, gospodarz poradzi wszystkim, aby wrócili do łóżek, zaryglowali się w pokojach i nie wychodzili z nich aż do nadejścia świtu. Potem zostanie wysłany goniec, który ma sprowadzić strażników dróg.

Zanim ktokolwiek wyjdzie z sali, hrabina wskaże sztylet, którym zamordowano Bruna. BG bez trudu rozpoznają własność jednego z nich – zwłaszcza że skradziono go niecałe 20 minut wcześniej. Jeżeli właściciel noża (czyli któryś z BG) nie przyzna się do tej broni, jeden z pracowników zajazdu (naturalnie ten sam, który wcześniej go ukrał) przypomni sobie, że widział podobny sztylet u jednego z BG. Bohater zostanie poproszony o pokazanie swojej broni, czego oczywiście nie może zrobić. Przez zgromadzony tłum przebiegnie szmer niepokoju. W tym momencie powinien przekonać gracza, że jego Bohaterowi grozi lincz. Nieszczęśnik może próbować wytłumaczyć, że sztylet zaginął mu podczas bójki. Wymaga to jednak udanego Trudnego (-20) testu **przekonywania**. Ludzie wołają proste wyjaśnienia, takie jak stwierdzenie, że Bruno zginął z ręki któregoś z BG.

Kiedy ucichną wszelkie spory, oskarżenia i próby obrony, hrabina wstanie i powie:

– Z woli mojej ciotki, jestem władna egzekwować przepisy prawa i w moim uznaniu winnam to uczynić. Jako poszkodowana działaniami tej grupy ludzi, zarządzam, aby zamknąć ich pod kluczem do rana, kiedy podejmę dalsze decyzje co do ich losu. Wszelka broń i oporządzenie, jakie znajduje się w ich pokoju, ma zostać wyniesione, a straż pod drzwiami i oknem będą pełnić moi zbrojni. Ty zaś... – Wskazuje na najgroźniej wyglądającego BG. – Od tej chwili będziesz moim szampierzem, dopóki nie zwolnię cię ze służby.

Decyzji Marie-Ulrike towarzyszy pomruk niezadowolenia wśród zgromadzonych ludzi, ale nikt nie ośmiela się jej sprzeciwić.

Owinięte w prześcieradło zwłoki Bruna zostają przeniesione do sypialni „akolitów” Morra i oddane im pod opiekę, podobnie jak pozostałe trupy, znalezione na terenie gospody.

BG zostają zamknięci w pokoju, pod drzwiami staje dwóch



wartowników, zaś pod oknem jeszcze jeden. Powinieneś dać graczom do zrozumienia, że w sali jadalnej jest zbyt wielu ludzi, aby próbować ucieczki – zwłaszcza, że cała broń i ekwipunek zostały zarekwirowane przez ludzi hrabiny. „Szczęśliwiec”, który został obrany nowym szampierzem Marie-Ulrike, zostaje zaprowadzony do pokoju Bruna (d) i tam zamknięty.

Pół godziny później wszyscy udają się na spoczynek.

01:20

Do pokoju, w którym przetrzymywani są BG, wchodzi służący hrabiny i mówi, że jego pani życzy sobie z nimi porozmawiać. Czterech strażników prowadzi ich do jej apartamentów (a), budząc jednocześnie nowego szampierza. Odprawiając strażników, hrabina powie:

- Wybaczcze mi, że kazałam was zamknąć, ale tylko w ten sposób mogłam zapanować nad sytuacją. Wierzę w waszą niewinność – nikt nie byłby na tyle głupi, aby zostawić własną broń na miejscu zbrodni. W każdym razie mamy czas do świtu, by odkryć, kto zabił Bruna. Jestem pewna, że za morderstwem stoi Dammenblatz. Zdam do Kemperbadu, aby tam na sądzie bożym rozstrzygnąć pewien spór. Dlatego właśnie zamordowano mojego szampierza, a morderca uderzył ponownie, chcąc wyeliminować kolejnego.

W tym momencie hrabina uśmiecha się ironicznie, a następnie mówi:

- Tym razem na mordercę będzie czekać cała wasza grupa. Dla zachowania pozorów przed drzwiami waszego pokoju będą stać wartownicy, jednak wy resztę nocy spędzicie w sypialni Bruna. Broń, którą sobie wybierze, zostanie przymycona do pokoju, ale nie więcej niż po jednej sztuce. Cóż, nie pozostało nam wiele czasu, dlatego bierzmy się do pracy.

Bohaterowie dostaną po jednej sztuce broni lub dowolny przedmiot z ich ekwipunku, a następnie zostaną zamknięci w pokoju Bruna. Zbrojni wracają na swoje miejsca, by pilnować sypialni szampierza i BG. Wewnątrz pomieszczenia panuje mrok, a Bohaterom pod żadnym pozorem nie wolno zapalać światła. Każdy z BG musi wykonać udany test Siły Woli, aby nie zasnąć.

02:00

Z wnętrza wygaszonego kominka dobiegają ciche odgłosy. Każdy BG może wykonać test **spostrzegawczości**. Udany test oznacza, że BG usłyszał ten hałas. Ci z Bohaterów, których zmorzył sen, muszą wykonać Bardzo Trudny (-30) test **spostrzegawczości**. Udany test oznacza, że budzą się ze snu.

Jeżeli BG zaczną szukać źródła hałasów, te nagle ustają. Jeśli zachowują ciszę i będą cierpliwi, ktoś wejdzie przez komin. Osoby obdarzone zdolnością **widzenie w ciemności** dostrzegą jednego ze służących z gospody. Mężczyzna, który najwidoczniej nic nie widzi w ciemnościach, ostrożnie podchodzi do łóżka. Omija wszelkie przeszkody, polegając na pamięci i znajomości rozkładu pomieszczenia. Jeżeli zostanie zaatakowany, spróbuje uciec przez komin. Odgłosy bijatyki sprowadzają strażników. Śpiący BG mogą wykonać test **spostrzegawczości**. Udany test oznacza, że budzą się ze snu, jednak poza tym nie mogą nic zrobić w pierwszej rundzie walki. BG, którzy nie obudzą się w pierwszej rundzie walki, automatycznie zostają wyrwani ze snu na początku drugiej.

Jeśli służący zostanie obezwładniony, strażnicy zwiążą go i zakneblują, aby rankiem przedstawić mordercę hrabinie.

04:30

Wstaje słońce, a hrabina ponownie zwołuje wszystkich do sali jadalnej, jednakże nikt nie odpowiada na pukanie gospodarza do drzwi „braciszków Morra”. Po wyważeniu drzwi oczom wszystkich ukazuje się scena krwawej jatk. Wszyscy trzej słudzy Morra leżą martwi, a w trumnie, którą ze sobą wnieśli na piętro, leży świeży trup, okrwawiony i pozbawiony głowy. Jak się wkrótce okaże, Ursula Kopfgeld zniknęła z zajazdu, a wraz z nią jej koń i cały ekwipunek.

Gdy wszyscy zbiorą się w sali jadalnej, hrabina pokaże schwytanego przez BG sługę i wyjawia, że to on z polecenia barona von Dammenblatza zamordował Bruna i próbował zabić jej nowego szampierza. Hrabina rozkazuje, by morderca został zamknięty i przekazany strażnikom dróg przy pierwszej nadarzającej się sposobności. Wydawszy takie polecenia, hrabina pozwala rozejść się zgromadzonym. To była pamiętna noc i wszyscy długo jej nie zapomną.

– Zakończenie –

Punkty Doświadczenia

Punkty Doświadczenia powinny zostać rozdzielone w następujący sposób:

- * Za pomoc w schwytaniu mordercy Bruna: 30 PD dla każdego BG.
- * Za unieszkodliwienie kultystów: 10 PD dla każdego BG.
- * Za pokonanie Bruna w siłowaniu się na rękę: 5 PD.
- * Za zdecydowaną próbę powstrzymania Prahmhandlera, zanim ten złoć skórę Pfeifraucherowi: 10 PD dla każdego BG.

BG mogą zrobić wiele innych rzeczy, dzięki którym pomyślnie rozwiążą tajemnicę wydarzeń, jakie miały miejsce tej nocy. Faktycznie, jest ich tak wiele, że nie sposób wymienić wszystkich. Za dobre odgrywanie postaci w trakcie przygody, gracze powinni otrzymać 10-30 PD (weź pod uwagę inteligencję, dowcip, walory rozrywkowe, dyplomację i takt), a także 25-50 PD dla każdego z BG za wspólne osiągnięcie celów tej przygody.

Co dalej?

Jeżeli zamierzasz prowadzić dalej własną kampanię, możesz uznać, że hrabina pozwoli odejść swojemu nowemu szampierzowi, tłumacząc, że miał być jedynie przynętą na zabójcę Bruna, a ją samą

stać na znalezienie sobie lepszego wojownika. Każdemu z członków drużyny wypłaci po 50 zł jako wynagrodzenie za pomoc. W przyszłości Marie-Ulrike może okazać się cenną znajomą.

Z drugiej strony możesz uznać, że hrabina będzie nalegała, aby nowy szampierz towarzyszył jej do Kemperbadu, co może okazać się ciekawą przygodą. Marie-Ulrike zapłaci mu 5 zł za każdy dzień plus koszty utrzymania, a kolejne 250 zł, jeśli dzięki jego umiejętnościom wygra sprawę. BG mogą podróżować łodzią (jeśli ją posiadają), ale orszak hrabiny jedzie gościncem. Podróż do Kemperbadu jest nudna i pozbawiona znaczących wydarzeń, chyba że w kolejnej gospodzie na szampierza będą czekali następni zabójcy. Obecność hrabiny zapewni BG nietykalność ze strony strażników dróg lub innych przedstawicieli władzy.

Wkrótce nadchodzi dzień sądu bożego w Kemperbadzie. Szampierz w zbroi i z bronią w ręku staje naprzeciw innemu wojownika, który występuje w imieniu von Dammenblatza (możesz ustalić jego współzynniki wykorzystując Schemat Rozwoju gladiatora). Walka toczy się do pierwszej krwi – kto pierwszy straci choćby 1 punkt Żywotności, przegrywa pojedynek oraz sprawę. BG tylko padnie pierwszy raniący cios, żołnierze rozdziela walczących. Jeśli Marie-Ulrike wygra sprawę, będzie tak zachwycona, że następnego dnia będzie opłacała wszystkie zachcianki szampierza. Jeśli Bohater przegra walkę, on i jego kompani zostają odprawieni. Pośpieszny wyjazd z Kemperbadu to chyba najlepsze rozwiązanie...

— Bohaterowie Niezależni —

Poniżej zebrano współczynniki BN-ów, którzy występują w tej przygodzie.

Hrabina Marie-Ulrike

Profesja: szlachcianka
Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	31	28	28	34	39	45	46
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	2	2	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, hazard, jeździectwo, mocna głowa, plotkowanie, przekonywanie, wiedza (Imperium) +10, znajomość języka (staroświatowy) +10
Zdolności: błyskotliwość, broń specjalna (parująca), broń specjalna (szermiercza), etykieta, opanowanie, przemawianie
Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: lewak
Wypożyczenie: zbyt dużo, aby wymienić wszystko

Bruno Franke

Profesja: szampierz
Poprzednie profesje: gladiator, weteran
Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
49	45	46	47	43	24	44	30
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	17	4	4	4	0	4	0

Umiejętności: hazard, mocna głowa, plotkowanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, unik +10, wiedza (Imperium), zastraszenie +10, znajomość języka (staroświatowy)
Zdolności: bardzo silny, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (korbacz), broń specjalna (parująca), broń specjalna (szermiercza), morderczy atak, niezwykle odporny, oburęczność, odporność psychiczna, rozbrajanie, silny cios
Zbroja: średni pancerz (koszulka kolecza, skórzna)
Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 3, korpus 3, nogi 3
Uzbrojenie: korbacz, szpada, broń dwuręczna (dwuręczny topór), broń jednoręczna (miecz), kastet, lewak
Wypożyczenie: mikstura lecznicza, 10 metrów liny

Gustaf Rechtshandler

Profesja: uczony
Poprzednia profesja: żak
Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
28	24	37	36	40	41	42	43
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, mocna głowa, nauka (filozofia), nauka (prawo) +10, nauka (sztuka), plotkowanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, wiedza (Estalia), wiedza (Imperium) +10, wiedza (niziołki), wycena, znajomość języka (klasyczny) +10, znajomość języka (staroświatowy) +10
Zdolności: błyskotliwość, bystry wzrok, etykieta, geniusz arytmetyczny, obieżyświat, poliglota
Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz)
Wypożyczenie: biżuteria o wartości 250 zł, dwie książki prawnicze, przybory do pisania, 750 zł

Służba hrabiny

Profesja: sługa
Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	32	35	33	42	30	35	31
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: gadanina, opieka nad zwierzętami, plotkowanie +10, powożenie, spostrzegawczość, targowanie, unik, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce
Zdolności: bardzo szybki, chodu!, etykieta, niezwykle odporny, szybki refleks
Zbroja: brak
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0
Uzbrojenie: sztylet
Wypożyczenie: ubranie dobrej jakości (wszyscy służący hrabiny noszą liberie w jej barwach), cynowy kufel, pudełko z hubką i krzesiwem, latarnia sztormowa, olej do latarni

Zbrojni hrabiny

Profesja: ochroniarz

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	25	37	41	33	32	36	31
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	4	4	0	0	0

Umiejętności: leczenie, plotkowanie, spostrzegawczość, unik, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, bijatyka, broń specjalna (parująca), broń specjalna (rzucana), ogłuszanie, opanowanie, rozbijanie, twardziel

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: puklerz, broń jednoręczna (miecz), kastet

Wypożyczenie: 20 s

„Akolici Morra”

Profesja: przemytnik

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	44	25	29	46	46	43	43
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	2	2	4	0	0	0

Umiejętności: plotkowanie, pływanie, powożenie, przeszukiwanie, sekretne znaki (złodziei), sekretne język (złodziejski), skradanie się, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium), wioślarstwo, wycena, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: lotrzyk, odporność psychiczna, opanowanie

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka), sztylet

Wypożyczenie: szaty akolitów Morra, 2 zł

Ursula Kopfgeld

Profesja: łowczy niagród

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
37	38	42	30	36	32	41	27
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	4	3	4	0	3	0

Umiejętności: plotkowanie, przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, broń specjalna (unieruchamiająca), oburęczność, ogłuszanie, silny cios, wędrowiec

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

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

Uzbrojenie: kusza, broń jednoręczna (miecz), sieć

Wypożyczenie: kajdany, 10 beltów do kuszy, 10 metrów liny, 50 zł

Josef Aufwiegler („Trup”)

Profesja: podżegacz

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	30	31	28	32	41	29	43
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	2	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (historia), nauka (prawo), plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, ukrywanie się, wiedza (Imperium), znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: choduł, bijatyka, charyzmatyczny, niezwykle odporny, przemawianie

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: brak

Wypożyczenie: brak

Woźnice

Profesja: woźnica

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	41	31	30	40	31	35	34
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo, nawigacja, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, powożenie, sekretne znaki (łowców), spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium), znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, broń specjalna (palna), obieżyświat, twardziel

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy, skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: garlacz, broń jednoręczna (pałka)

Wypożyczenie: instrument muzyczny (róg sygnałowy), proch i amunicja wystarczająca na 10 strzałów z garlacza

Flisacy

Profesja: flisak
Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	37	37	44	47	36	23	31
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	4	4	0	0	0

Umiejętności: mocna głowa, nawigacja, plotkowanie, pływanie, sekretne znaki (łowców), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, wiedza (Imperium), wiedza (Kislev), wioslarstwo, znajomość języka (staroświatowy), żeglarstwo

Zdolności: bystry wzrok, obieżyświat, odporność na choroby, wyczucie kierunku

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurtka)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka)

Wypożyczenie: łódź wiosłowa, 2 s

Baron Friedrich von Pfeifraucher („Johann Schmidt”)

Profesja: szlachcic
Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
46	38	27	25	27	36	33	42
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	2	2	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, jeździectwo, mocna głowa, plotkowanie +10, przekonywanie, wiedza (Imperium) +10, znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: broń specjalna (parująca), broń specjalna (szermiercza), czuły słuch, etykieta, geniusz arytmetyczny, szczęście

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: rapier, lewak

Wypożyczenie: biżuteria o wartości 250 zk, strój szlachecki, 200 zk

Fräulein Hanna Lastkahn („Frau Schmidt”)

Profesja: mieszcza
Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
26	31	33	31	36	46	36	40
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: plotkowanie +10, powożenie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium) +10, wycena, znajomość języka (staroświatowy) +10, znajomość języka (tileński)

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, czuły słuch, żyłka handlowa

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: sztylet

Wypożyczenie: ubranie dobrej jakości, 10 zk

Thomas Prahmhandler

Profesja: kupiec
Poprzednia profesja: rzemieślnik
Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
37	38	39	42	46	35	44	40
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	4	4	0	0	0

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

Zdolności: geniusz arytmetyczny, odporność psychiczna, żyłka handlowa

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

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

Uzbrojenie: bicz, sztylet

Wypożyczenie: 56 zk

Zbiry Prahmhandlera

Profesja: oprych
Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	33	38	33	41	27	43	33
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	12	3	3	4	0	0	0

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

Zdolności: bardzo silny, niezwykle odporny, ogłuszanie, rozbrajanie, szybki refleks, szybkie wyciągnięcie, zapasy

Zbroja: średni pancerz (kaftan kołczy, skórzany kaftan)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka), kastet

Wypożyczenie: brak

Agent Dammenblatza

Profesja: łowca nagród

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	36	38	35	40	28	41	34
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: plotkowanie, przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (unieruchamiająca), charyzmatyczny, niezwykle odporny, ogłuszanie, silny cios, wędrowiec

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (maczuga), sztylet

Wypożyczenie: 3 dawki korzenia mandragory, 6 dawek wolego ziela

Glimbrin Dziwnostopek

Profesja: złodziej

Rasa: niziołek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
23	43	15	29	50	33	30	52
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	1	2	4	0	2	0

Umiejętności: hazard, nauka (genealogia/heraldyka), plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), sekretne znaki (złodziei), skradanie się, spostrzegawczość, ukrywanie się, wiedza (niziołki), wycena, znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce

Zdolności: broń specjalna (proca), chodu!, geniusz arytmetyczny, lotrzyk, odporność na Chaos, widzenie w ciemności

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: 2 sztylety

Wypożyczenie: wytrychy, worek, skradziona biżuteria o wartości 150 zł, 25 zł

Kultyści Ordo Ultima

Profesja: akolita

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
34	31	39	41	32	45	41	43
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	4	4	0	3	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, leczenie, nauka (astronomia), nauka (teologia), plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), znajomość języka (mroczna mowa), znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: bardzo silny, odporność na choroby, odporność na magię, przemawianie, szybki refleks

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka)

Wypożyczenie: tatuaż na lewej piersi, przedstawiający literę „O” opisaną przez literę „U”

Służba z gospody „Pod Trzema Piórami”

Profesja: sługa

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
32	30	30	40	46	34	37	34
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	4	5	0	1	0

Umiejętności: gadanina, opieka nad zwierzętami, plotkowanie +10, przeszukiwanie, spostrzegawczość, unik, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce

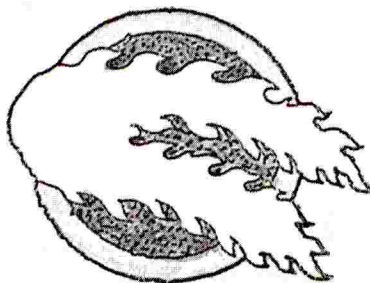
Zdolności: bardzo szybki, chodu!, etykieta, niezwykle odporny, szybki refleks

Zbroja: brak

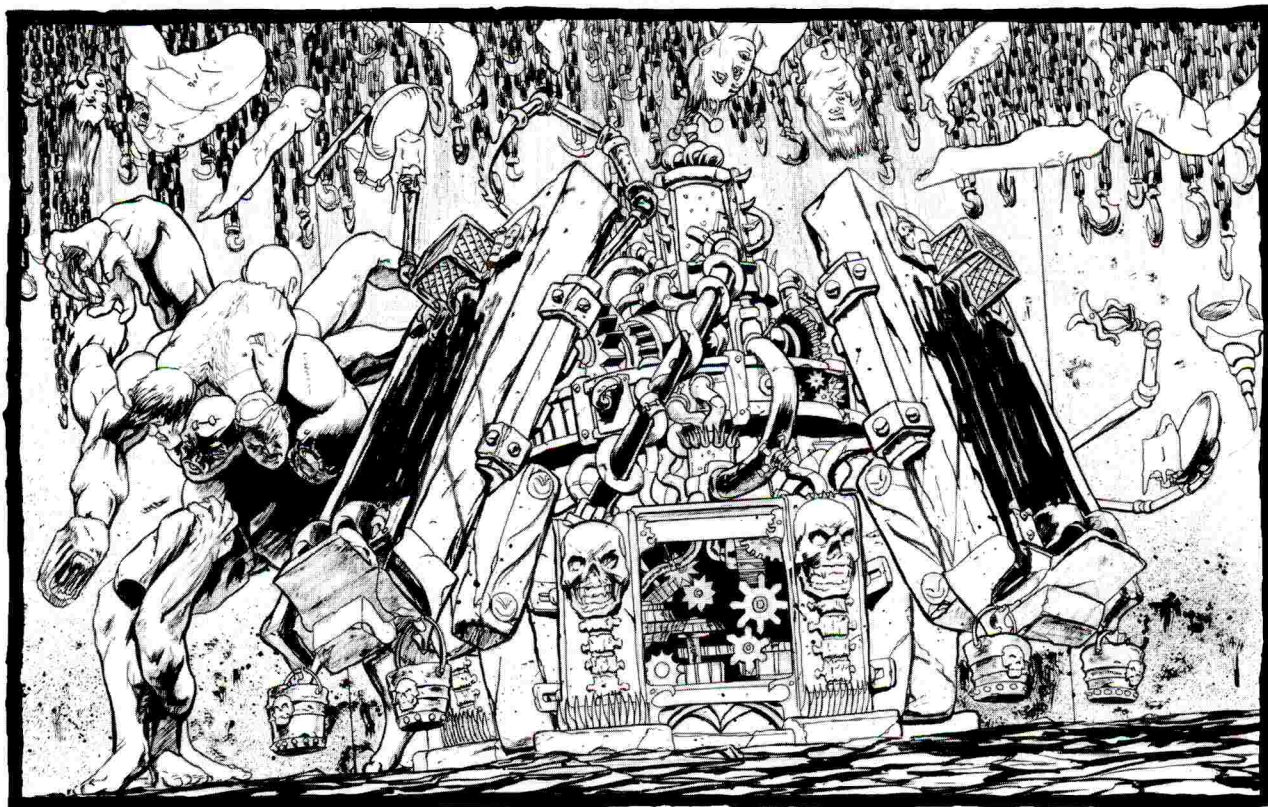
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: brak

Wypożyczenie: taca, sztucce



• Straszny dwór •



Ta przygoda może rozgrywać się w niemal dowolnym miejscu Imperium, byle daleko od ludzkich osad. Bohaterowie Graczy (BG) podróżują w sobie znanym celu, gdy ich oczom ukazuje się przygnębiający widok – na skraju drogi leży umierający młody mężczyzna, Gustav Vonreuter. Wygląda na to, że został zaatakowany przez bandę zwierzołudzi i porzucony na pewną śmierć. Gustav prosi o spełnienie jego ostatniej woli. Pragnie, by BG powiadomili rodzinę o jego śmierci, za co czeka ich sowita nagroda. Oczywiście, to nie będzie takie proste.

Początkowo BG nie wiedzą, że Gustav Vonreuter jest duchem wysłanym przez jego ojca – nekromantę Ondurina Vonreutera – by wabił podróżnych do rodzinnej posiadłości, Dworu Vonreuter. Ondurin zamierza wykorzystać ich do swoich koszmarnych eksperymentów nekromanckich, a BG muszą uzyskać pomoc pozostałych mieszkańców domu Vonreuter, jeśli chcą zmierzyć się z Ondurinem i ocalić życie.

Przygoda przebiega dość liniowo do chwili, gdy BG zrozumieją, że dzieje się tu coś bardzo, bardzo złego. Reszta przygody zależy od

wyboru, jakiego dokonają – przede wszystkim od tego, komu z rodziny Vonreuterów zaufają i u kogo poszukają pomocy w pokrzyżowaniu planów Ondurina. Główną sceną wydarzeń przygody jest Dwór Vonreuter – wielki, niszczący dom pełen ukrytych przejść i ślepych korytarzy. Otoczony lasem dom jest znacznie oddalony od najbliższego miasteczka. Poza tym, przygodę można zlokalizować w dowolnym miejscu Imperium, w którym znajdują się BG. Przygoda ma bardzo mroczny klimat. Występuje w niej upadła rodzina, szaleństwo, niezgłębione zło i mnóstwo powłóczących nogami ożywieńców.

Straszny dwór jest przygodą dla Bohaterów bliskich ukończenia swoich profesji początkowych. Mniej doświadczeni BG mogą mieć poważne problemy z poradzeniem sobie z kilkoma nieumarłymi istotami, podczas gdy bardziej doświadczeni BG mogą wlaść zakłębieniami, które zagroziłyby konstrukcji niektórych elementów fabuły. Wielu przeciwników w tej przygodzie ma zdolność **straszny** lub **przerażający**, dlatego MG powinien przypomnieć sobie zasady testowania Strachu i Grozy, opisane na stronie 207 *Księgi Zasad Warhammera*.

– Wprowadzenie –

Ondurin Vonreuter to obecnie najstarszy członek rodu Vonreuterów – klanu czarnoksiężników równie starego, co samo Imperium. Ondurin jest ostatnim przedstawicielem swojej gałęzi rodu, który praktykuje zakazane sztuki. Już w młodości Ondurina zafascynowały nauki jego starszych mistrzów, ale rozczarowało go tradycyjne, niezmiennie podejście do tych badań. Uznał, że tylko jego własne doświadczenia nad magią mogą doprowadzić do praktycznych i znaczących osiągnięć, których brakowało abstrakcyjnym rozważaniom teoretycznym jego przodków. Specjalnością Ondurina była nekromancja, a jego obsesją stało się ożywianie martwych ciał.

Pochłonęło go eksperymentowanie ze sposobami łączenia i deformowania ożywionych ciał oraz nadawanie im form, jakich nie mogłyby uzyskać za życia.

Młodemu Ondurinowi nie brakowało ani inteligencji ani pieniędzy. Potrzebował tylko materiałów do badań. Kupił stary dom, posiadłość należącą niegdyś do rodziny Feirsingerów, która stała się później sercem Dworu Vonreuter. Ondurin wykorzystał odosobnione położenie domu i zaczął przeprowadzać coraz bardziej niepokojące eksperymenty. Skupował trupy od porywaczy zwłok, a także

gromadził okazy rzadkich i niezwykłych zwierząt, które ożywiał i przekształcał, wszczepiając im kawałki innych ciał. Wczesne eksperymenty Ondurina były frustrujące. Nie mógł równać się ze swoimi przodkami, a jego nieliczne udane twory okazywały się głupie i słabe. Nekromanta zaczął poszukiwać coraz bardziej egzotycznych źródeł wiedzy – słuchał obłąkanych majaczeń szaleńców trzymanyh w więzieniach imperialnych miast, czytał zapomniane pamiętniki podróżników do Arabii, Lustrii i Krain Południa oraz zakazane księgi, które nabywał za wielkie sumy w bibliotekach Świątyni Sigmara i Kolegiów Magii.

Mimo wszystko Ondurin doszedł do wniosku, że jeśli naprawdę chce osiągnąć swoje cele, potrzebuje czegoś więcej niż samej wiedzy. Szukał surowca o wyższym standardzie. Krótko mówiąc, potrzebował żywych ofiar. To było bardziej ryzykowne przedsięwzięcie niż eksperymentowanie na martwych, o ile bowiem wielu nikczemników chętnie zarabia na ciałach umarłych, o tyle niewielu gotowych jest handlować żywym towarem. A zatem Ondurin postanowił zdobywać ofiary na własną rękę. Zapraszał do swojego dworu mieszkających w pobliżu ludzi, po czym oszalał ich narkotykami, a czasami wynajmował bandziorów, by porywali podróżnych na drodze. W tym czasie Ondurin był już człowiekiem mocno dojrzałym i rozumiał, że on także będzie musiał komuś przekazać swoją wiedzę. Jedną ze swoich przypadkowych ofiar uczynił swoją żoną. Była to Sanne, którą poddał brutalnemu praniu mózgu i złamał jej wolę. Nieszczęsna kobieta urodziła mu piętkę dzieci – Gustava, Wilhelminę, Jonaha, Sothelina i Anyę.

Ondurin pozwolił na zbyt wielką swobodę Gustawowi, który wyruszał na wyprawy w okolice Dworu Vonreuter. Gustav opierał się poznaniu nekromanckich sekretów Ondurina i pewnej nocy zbuntował się otwarcie, grożąc że sprowadzi łowców czarownic, by ci rozliczyli ojca z jego czynów. Ondurin bez wahania zabił swojego syna i przeprowadził najbardziej złożony rytuał magiczny, jaki znał,

związując duszę młodzieńca. Skoro chłopak nie przychylił się do jego woli za życia, będzie mu posłuszny po śmierci. Ondurin poprzysiągł sobie, że nie popełni tego samego błędu z pozostałymi dziećmi i zamknął je w dworzyszczu, usiłując złamać ich wolę, aż staną się tak bezwolne jak Sanne. Podczas tych lat niewoli Jonah postradał rozum. Ondurin uwięził go w zamkniętym pokoju, zamierzając studiować jego szaleństwo. Wilhelmina i Sothelin uznali wyższość ojca, dzięki czemu stali się ulubieńcami Ondurina, w odróżnieniu od krnąbrnej i nieposłusznej młodej Anyi. Ondurin nie potrafił jej złamać, więc traktował najgorzej ze wszystkich, zaniedbując ją i dręcząc.

W międzyczasie Ondurin dobudowywał w starym domu kręte korytarze, komnaty o dziwacznych kształtach i ślepe zaułki, tworząc rozległe dworzyszczu zwane Dworem Vonreuter. Tutaj przetrzymywał uwięzionego Jonaha, wraz ze wszystkimi jeszcze żywymi ofiarami, które porwał. Czasami nawet pozwalał swoim kreacurkom biegać swobodnie po domu, bowiem na skutek działania nekromanckiej magii ucieczka z wypaczonego dworu stała się niemal niemożliwa.

Pomimo swoich postępów, Ondurin nadal poszukiwał kolejnych ofiar. Był pewien, że jest blisko odkrycia sekretów nekromancji, które zdumiałyby jego ograniczonych przodków. Jednak aby tak się stało, nie mógł zaprzestać pracy. Dlatego obmyślił plan, który miał wabić podróżnych prosto do Dworu Vonreuter. Tam mógłby ich więzić w labiryncie domu, a potem w odpowiedniej chwili zabierać do swojej pracowni. Nekromanta rozkazał duchowi Gustava, by wniknął do stworzonego ciała, i przygotował podstęp, przez który wielu niczego nieświadomych, dobrych ludzi i poszukiwaczy przygód trafiło do jego domu.

Ale Ondurin nie wie, że Gustav dzięki swej sile woli stopniowo osłabił zaklęcie, które nim kieruje. I wreszcie, do jego domu trafiła pewna drużyna awanturników, którzy mogą pomóc duchowi Gustava w ucieczce...

– Czas na przygodę –

Scena 1: Droga do ruin

Tuż za zakrętem drogi coś zauważacie. Na tracie leży młody mężczyzna. Widzicie, że odniósł potworne rany. W jego piersi i brzuchu zięją wielkie dziury. Mężczyzna był przystojny i w pełni zdrowia, ale teraz jego życiodajna krew wycieka w błoto. Jest oczywiste, że doszło tu do zażartej walki – miecz mężczyzny leży ze złamanym ostrzem w pobliżu jego dłoni, a błoto wokół znaczą odciski stóp. Umierający spogląda na was i ostatkiem sił usiłuje coś powiedzieć.

Bohaterowie, którzy pomogą młodzieńcowi, dowiedzą się, że nazywa się Gustav Vonreuter. Wracal do domu, gdy zaatakowali go beztłitości zwierzoludzie. Ranili go ciężko, a potem wrócili do ciemnego lasu. Udany test **leczenia** pozwoli stwierdzić, że mężczyzna jest już praktycznie obiema nogami w grobie i nie da się go uratować. BG nie mogą dla niego zrobić, poza spełnieniem jego ostatniej woli.

– Już po mnie. Pogodziłem się z tym. Ale moja rodzina... Proszę, okazaliście współczucie umierającemu nieznajomemu, teraz uczynicie dla mnie jeszcze jedną rzecz. Kilka dni na wschód stąd stoi Dwór Vonreuter, mój rodzinny dom. Weźcie tę pieczęć rodu... To będzie dla nich dowód, że mówicie prawdę... Pójdźcie tam i powiedzcie im, jaki los spotkał ich syna. Powiedzcie im o tym, by mogli nade mną zapłakać...

Gustav drżącymi rękami podaje BG rodzinną pieczęć. Jest to niewielki, żelazny dysk, na którym wygrawerowany jest symbol rodu Vonreuterów – wąż owinięty wokół topora. Bohaterom, którzy zażądają wynagrodzenia za tę przysługę, Gustav odpowie, że jego rodzina jest bogata i zostaną sownie wynagrodzeni. Gustav upewni się, że BG rozumieją, czego od nich oczekuje, a potem osunie beztładnie na ziemię. Z kądka jego ust wypływa strużka krwi. Jeszcze parę razy oddycha z wysiłkiem, a potem umiera.

BG posiadający umiejętność **tropienie** mogą po wykonaniu udanego testu znaleźć kilka śladów prowadzących do lasu, ale trop urywa się niedaleko od drogi. Przyczyną jest fakt (o czym Bohaterowie nie wiedzą), że w ogóle nie było tu żadnych zwierzoludzi.

„Gustav” to w istocie jeden z nekromanckich twórców Ondurina Vonreutera. To podobizna Gustava kierowana przez ducha zabitego syna. Duch został zniewolony mocą magii Ondurina i wielokrotnie zmuszany, by odgrywać rolę w podstępie, który zwał wielu podróżnych do Dworu Vonreuter. Ondurin jest zdolnym nekromantą, więc podobizna jest doskonała i absolutnie realistyczna. Nie ma żadnego powodu (poza naturalnymi podejrzeniami), by Bohaterowie uznali Gustava za cokolwiek innego niż umierającego człowieka, który wyraził swoje przedśmiertne życzenie.

BG muszą teraz zdecydować, czy spełnią prośbę Gustava, a jeśli tak, to kiedy. Być może tragiczna śmierć młodego człowieka lub obietnica szybkiej zapłaty za niewielki wysiłek, wystarczą, by od razu udali się do Dworu Vonreuter. Być może jednak zostawia tę sprawę na inną okazję, zwłaszcza jeśli podróżowali w bardziej pilnym celu. Zakładamy jednak, że ostatecznie wybiorą się do Dworu Vonreuter. Jeśli tego nie uczynią, nigdy nie dowiedzą się, jak kosztowne jest to miejsce.



Scena 2: Vonreuterowie

Zapada zmierzch, gdy przybywacie do domu rodziny Vonreuterów. Dwór Vonreuter dzieli spora odległość od najbliższej drogi. Prowadzi do niego kręta ścieżka biegnąca zakosami przez gęsty, ciemny las. W pobliżu domostwa las ustępuje miejsca rozległej polanie, na której stoi Dwór Vonreuter.

Majątek Vonreuter był niegdyś samotnym, wielkim domem, wybudowanym w starym stylu imperialnym, z ciemnego kamienia i z wysokimi, łukowatymi oknami. Ale w ciągu dekad dobudowywano do niego kolejne skrzydła i przybudówki, tak że obecnie dworzyszcze stanowi trudną do ogarnięcia mieszaninę stylów architektonicznych i płataninę pomieszczeń otaczających pozostałości pierwotnego domostwa. Większość dworzyszcza pogrążona jest w mroku. Tylko w oknach starego domu palą się światła. Dwie pochodnie oświetlają główne wejście i widzicie wychodzącą przez nie osobę. Spiesz ku wam starzejąca się, blada kobieta o wychudłej, pobrużdżonej twarzy.

– Proszę – zaprasza do środka. – Czy przyniosicie wieści o moim synu?

Kobieta to Sanne Vonreuter, matka Gustava i żona głowy rodu, Ondurina Vonreutera. Na wieść o śmierci jej syna Sanne milknie i osuwa się na kolana. W tej chwili z domu wychodzi Ondurin, by zająć się żoną i porozmawiać z przybyszami.

Mężczyzna jest stary, ale w doskonałym zdrowiu. Ma długie, siwiejące włosy i szerokie ramiona. Rysy jego poważnej twarzy łagodnieją nieznacznie, gdy pociesza małżonkę, po czym zwraca się do was.

– Jestem Ondurin Vonreuter, a to moja żona, Sanne – mówi głębokim, dźwięcznym głosem. – Gustav to mój syn. Mniemam, iż przybyłście powiedzieć nam, że Gustav nie wróci już do Dworu Vonreuter?

Ondurin Vonreuter jest niewątpliwie przybity na wieść o śmierci swojego syna, ale nie wstrząsnęło nim to tak bardzo, jak to się stało z Sanne. Stwierdza, że czasy są ciężkie, a Imperium to niebezpieczne miejsce dla każdego, kto szuka przygód. Ondurin mówi, że zawsze wiedział, iż niezależny i samowolny Gustav pewnego dnia doigra się na dobre. Prosi o pokazanie pieczęci, jaką dał im Gustav, a gdy ją zobaczy, zaprosi BG do domu. Należy im się przecież gościna na noc, by rankiem mógł ich należycie nagrodzić.

Ondurin prowadzi gości do starego domu w centrum posiadłości. Wnętrze jeszcze bardziej przypomina dawne Imperium, co podkreślają eleganckie panele z ciemnego drewna, kamienne podłogi wyglądzone wiekiem, a także aura starości i minionego bogactwa. Dom wydaje się duży i przestronny, ale jedynym służącym, który dba o jego utrzymanie, jest Lothar, lokaj Ondurina. Wysłany przez Ondurina „po dzieci”, Lothar wspina się po wielkich, podwójnych schodach, po czym rodzina zbiera się w jadalni, by wysłuchać smutnych wieści.

Sanne milczy, gdy Ondurin przedstawia swoją rodzinę. – To mój syn, Sothelin – mówi, wskazując na wysokiego młodzieńca o ciemnych włosach, który wita was krótkim skinieniem głowy. – Sothelin to starszy brat Gustava.

Następnie przedstawia drobną blondynkę, w wieku około szesnastu lat, która wyglądałaby pięknie, gdyby nie była tak blada i wymizierowana. Obok niej stoi starsza dziewczyna, której urodę podkreślają lśniące, ciemne włosy i pełne usta. Trzyma za dłoń trzecią dziewczynkę, w wieku najwyżej pięciu lub sześciu lat.

– To Anya – mówi Ondurin, wskazując na bladą dziewczynę. – A to Wilhelmina, moja najstarsza córka. Jej dziecko to moja wnuczka, Elena.

Dziewczęta dygają.

Ondurin powiadamia wszystkich o śmierci Gustava. Prosi przybyłych, by opisali, jak umarł Gustav. Kobiety Vonreuterów dobrze odgrywają swoje role, płacząc i zawodząc na te wieści. Po przekazaniu smutnej wiadomości, Ondurin zaprasza BG, by wspólnie z rodziną uczcili uroczystą wieczerzą krótkie życie Gustava. Ignorując wszelkie protesty, Ondurin rozkazuje Lotharowi, by położył na stół więcej nakryć.

Posilek jest prosty, ale pożywny i obfity. Bohaterowie i rodzina Vonreuterów (za wyjątkiem małej Eleny) zasiadają do wieczerzy, na którą składa się kielbasa, gotowane ziemniaki i kapusta. Zanim zaczną jeść, Ondurin kielichem bardzo zanego czerwonego wina wzniesie toast za pamięć Gustava. Następnie zapyta przybyszów o ich pochodzenie i dokonania, co jest okazją, by przypomnieli sobie o minionych przygodach. W tym czasie BG mogą przyrzec się rodzinie Vonreuterów i zacząć wyrabiać sobie zdanie o ich zachowaniu oraz relacjach między członkami rodu.

Ondurin jest niekwestionowaną głową rodziny i to on prowadzi konwersację. Całkowicie dominuje nad swoją żoną Sanne, odpowiadając za nią na wszelkie pytania, przerywając jej w pół zdania i spoglądając surowo, gdy odzywa się nie pytana. Sothelin, syn Ondurina, siedzi zamyślony, odpowiada półsłówkami i nie jest zbyt rozmowny.

Dwie córki, Wilhelmina i Anya, są bardziej zainteresowane przygodami, które przeżyli BG. Wilhelmina robi słodkie oczy do najprzystojniejszego Bohatera i wydaje się być pod wielkim wrażeniem każdego z opisywanych wyczynów. Pomimo wieści o śmierci jej brata, jest pewna siebie i żałna na tyle, na ile pozwala obecna sytuacja. Natomiast Anya chce tylko słuchać o Imperium rozciągającym się poza granicami posiadłości Vonreuter. Wilhelmina drażni się z nią przy każdej okazji. Ondurin przymyka na to oko, ale strofuje Anyę surowo, gdy ta próbuje odgryźć się starszej siostrze.

Jeśli rozmowa wróci do tematu Gustava, stanie się jasne, że jego śmierć nie była wielkim zaskoczeniem. Gustav był nieposłusznym młodzieńcem, który wołał szukać przygód, zamiast pomagać w utrzymaniu posiadłości. Było ledwie kwestią czasu, zanim do domu przybędą posłańcy z wieścią o jego śmierci. Sanne jest nadal wyraźnie poruszona, ale reszta rodziny już dawno temu pogodziła się ze stratą Gustava. Był po prostu zbyt uparty, przesadnie ambitny i przekonany, że znajdzie swoje szczęście, włócząc się po całym Imperium. W rzeczywistości doczekał się jedynie przedwczesnej śmierci.

Po zakończeniu posiłku Ondurin wzywa Lothara, by zaprowadził Bohaterów do pokoi gościnnych, jakie dla nich przygotował. Lothar, uprzejmy ale niezbyt gadatliwy, prowadzi gości przez główny korytarz, a potem zagłębia się w prawdziwy labirynt domostwa. Osobliwie zaplanowane korytarze zalamują się pod dziwnymi kątami i bardzo łatwo jest się zgubić. Goście dostaną dwa połączone pokoje z tyłoma łózkami, ile będzie im potrzebne. Lothar przeprosi burkliwie, że to jedyne dostępne pokoje, ponieważ pozostałe pomieszczenia domostwa są zawilgocone. Oddane im do dyspozycji pokoje są odpowiednio wyposażone i wygodne, choć nie mają okien.

Gdy BG rozgoszczą się już w pokojach, Lothar zamknie drzwi na klucz i odejdzie. BG mogą protestować przed zamykaniem ich na noc, ale Lothar powie, że to dla ich bezpieczeństwa. Gdy odgłosy kroków za drzwiami umilkną, nad Dworem Vonreuter zapadnie cisza. Jeśli BG zawołają Lothara lub Vonreuterów, nikt im nie odpowie. Zamku w drzwiach nie można otworzyć od środka, ale trzy udane testy Krzepy (test przedłużony) wystarczą, by wyważyć drzwi.

Jeśli BG pójść spać, nad ranem obudzi ich duch Gustava. Jeśli spróbują opuścić komnaty i zwiedzić dom, duch Gustava pojawi się, gdy tylko BG otworzą drzwi. Tak czy inaczej, rozpoczyna się Scena 3.

Scena 3: Powrót Gustava

Nagle powietrze przenika chłód, a przez szpary w drzwiach do pokoju wdziera się migotliwe światło, które wkrótce wypełnia wnętrze słabym, błękitnym lśnieniem. Blask tężeje, przybierając formę człowieka – to sylwetka Gustava Vonreutera, tego samego młodzieńca, którego ostatnio widzieliście martwego na skraju drogi. Jego widmową postać pokrywają proste linie blizn, jakby został w kilku miejscach rozcięty przez badacza anatomii. Linie nacięć zalamują się pod kątem prostym na jego srebrzystej skórze. Usta widma otwierają się i zamykają bezgłośnie, aż w końcu słyszycie jego cichy głos, dobiegający jakby z oddali:

– Mój ojciec ma wobec was nikczemne zamiary, nieznajomi... Musicie uciekać z tego miejsca, ale ojciec ma pod swą władzą mroczne istoty w lesie. Jeśli chcecie odejść, będziecie musieli z nim się zmierzyć... Pomścicie mnie i tych, których zważył tu przed wami. Ratujcie się... Tak mi przykro. Mój ojciec wykorzystał mnie, wykorzystał moją duszę i uczyni to samo z wami...

Duch Gustava zaczyna blaknąć. Bohaterowie, którzy zdążą zadać sensowne pytanie, otrzymają niejasną odpowiedź Gustava, ale kilka

sekund później duch na dobre zniknie. Bohaterowie otrzymali właśnie przerażającą przestrożę od umarłego. Od nich samych zależy, co teraz zrobią.

Dwór Vonreuter

Ondurin zaprojektował i rozbudował Dwór Vonreuter, tworząc z posiadłości niezwykle zawikłany labirynt przejść i pomieszczeń. Jego magiczne eksperymenty jeszcze bardziej wypaczyły to miejsce i często wydaje się, że korytarze same zmieniają swój układ. Ondurin czasami wypuszcza z pracowni swoje nekromanckie kreatury, by móc obserwować, jak polują na siebie nawzajem w gęstwinie korytarzy i pokoi otaczających stary dom, w którym mieszka on sam i większość jego rodziny. Pokoje BG znajdują się w centrum tego frustrującego labiryntu. Mogą odnaleźć drogę do głównego korytarza, wykonując udany test Inteligencji, a stamtąd wyjść z budynku lub wejść po schodach do pokoi dwóch córek Ondurina. W przypadku nieudanego testu są skazani na błaganie się, dopóki nie wpadną na coś przypadkiem.

BG mają trzy możliwości: mogą krążyć po domu, aż uda im się znaleźć coś ciekawego, mogą wyjść z dworzyszcza głównym wejściem albo pójść do pokoi córek Ondurina. Jeśli zdecydują się na wędrówkę po omacku między pokojami, po natrafieniu na kilka ślepych zaułków i wybraniu kilku niewłaściwych zakrętów, dojdą do pomieszczenia zajmowanego przez Jonaha Vonreutera (potraktuj Jonaha jako karę dla graczy, którzy nie obmyśliłi żadnego planu działania i przejdź do Sceny 8). Wielkie schody w głównym korytarzu prowadzą na półpiętro z dwoma wyjściami. Jedne drzwi prowadzą do pomieszczenia, z którego dobiega cichy śpiew małej Eleny (pokój Wilhelminy, Scena 6), natomiast spod drugich drzwi wieje zimny przeciąg (pokój Anyi, Scena 7). Bohaterowie, którzy zdecydują się wyjść z dworu i zaryzykować ucieczkę, przechodzą do Sceny 4.

Ze względu na swoją budowę, Dwór Vonreuter ogranicza działania BG tylko do tych możliwości. Jeśli chcą pójść gdziekolwiek indziej, będą potrzebowali pomocy jednego z członków rodziny, którzy już dawno temu nauczyli się poruszać po terenie posiadłości. BG muszą zdecydować, komu z nich zaufają. Być może w końcu zmierzają z samym Ondurinem Vonreuterem, ale nie trafią do niego ani do jego nekromanckiej pracowni po prostu blakając się w ciemnościach.

Służący Ondurina, Lothar, krąży po domu przez całą noc i BG mogą spaść na niego „przypadkiem”, jeśli idzie im zbyt łatwo albo jeśli zbyt długo stoja w miejscu, zastanawiając się, co robić dalej. Lothar jest absolutnie lojalny wobec Ondurina, pomimo (ale także z powodu) strasznych magicznych procesów, jakim został poddany. Lothar jest także nienaturalnie silny i odporny, choć raczej powolny i niezbyt bystry.

Scena 4: Wokół posiadłości

Na zewnątrz jest zimno i ponuro. Jedyne oświetlenie zapewnienia skrawek księżycy. Wicher okrutnie szarpie wierzchołkami drzew, a Dwór Vonreuter majaczy nad wami, czarniejszy od nocnego nieba.

Dostrzegacie coś w głębi lasu od strony drogi, którą przybyliście do dworu. Między drzewami błyszczą dwa czerwone punkty, potem kolejna para i jeszcze jedna, aż wreszcie cały las wydaje się ich pełen. Ze strachem zdajecie sobie sprawę, że są to ślepie setek stworów, lśniące złowrogo w ciemnościach. Pojawiają się wszędzie wokół was, wszystkie czekają, aż się zbliżycie. Złowieszczo purpurowe lśnienie ich oczu może oznaczać tylko jedno – to są stworzenia demoniczne.

BG, którzy wykonają udany Wymagający (-10) test **spostregawczości**, rozpoznają stworzenia kontrolowane przez Ondurina Vonreutera – to upiorne wilki. Ożywione stwory mają cuchnące, skudłone futra, ich kości przebijają skórę, a ślepia płoną czerwienią. Wilki patrolują las wokół posiadłości razem ze szkieletami, które pozostały po najwcześniejszych ofiarach Ondurina. W pojedynkę te stwory nie stanowią wielkiego zagrożenia, ale BG zostaną przytłoczeni liczbą przeciwników, powaleni i zabici. Bohaterowie mogą stoczyć krótką potyczkę, ale powinni zdać sobie sprawę, że dalsza walka doprowadzi ich do śmierci.

Jeśli BG postanowią obejść obrzeża Dworu Vonreuter, natrafią na grupę grobowców kryjących się w cieniu dworzyszczu.

W bladym świetle księżycy ledwo dostrzegasz grupę niewielkich budynków z jasnego marmuru, przypominających miniaturowe świątynie spowite ponurym cieniem Dworu Vonreuter. Wysmagane wiatrem fryzy i frontony odbijają księżycowy blask, ujawniając obrosnięte mchem kolumny i posągi.

Bohaterowie, którzy odważą się wejść do grobowców, przechodzą do Sceny 5 – pozostałe możliwości to powrót do dworu lub walka do śmierci w nawiedzonym lesie.

Scena 5: Grób Gustava

Kilka grobowców różnej wielkości stoi w zwartej grupie. Są całe zarosnięte zielskiem, a ich marmurowe ściany pokryte są siatką pęknięć.

Łącznie jest tu pięć grobowców. Są to krypty rodziny, jaka niegdyś mieszkała w domu, który potem stał się Dworem Vonreuter. Ondurin zaniedbał grobowce – wykorzystał jeden z nich, by złożyć w nim ciało Gustava, natomiast pozostałe zignorował. Zmarli poprzedniej rodziny, Feirsingerowie, nadal leżą w grobowcach, a głowa ich rodu, Sven Feirsinger, jest tak rozgniewany złem, jakie zaległo się w jego domu, że nawet po śmierci jego duch przeklina imię Ondurina Vonreutera.

Grobowiec 1

Największy i najbardziej okazały grobowiec zdobią dwa posągi imperiańskich rycerzy trzymających chorągiew. Minione lata zamazały rysy ich twarzy, ale inskrypcja nad drzwiami ze zmatowiałego brązu pozostała czytelna:

Helga Feirsinger
2407-2443

Ukochanej Matce i Żonie

Jest to grób Helgi Feirsinger. Drzwi są ciężkie, ale skorodowane, więc można je otworzyć po wykonaniu udanego testu Krzepy.

Ten grobowiec wyraźnie został wzniesiony bez liczenia się z wydatkami. Ściany wewnątrz zdobią płaskorzeźby postaci, których głowy chylą się w żałobie. Niegdyś były pomalowane, ale niemal cała farba zhuszczyła się na skutek wilgoci. Wszędzie pełno jest obrzydliwie cuchnącej pleśni. Widać miejsce do składania kwiatów, ale jeśli tu jakieś były, to już dawno rozpadły się w pył. Na podestcie spoczywa pojedyncza trumna. Twarde drewno przetrwało upływ czasu, ale zawiasy wieka i gwoździe zardzewiały do szczytu.

Wewnątrz trumny znajduje się ciało Helgi Feirsinger. Pozostał tylko jej szkielet – kilka srebrnych i złotych nici to wszystko, co zostało po strojnym ubiorze, w jakim ją pochowano. Reszta jej ubrania zgniła i zmieniła się w szare szmaty. Bohaterowie, którzy dokładnie przeszukają trumnę, znajdą srebrne lusterko, złożone do trumny wraz z ciałem. Lusterko jest warte 15 zł. Jeśli ktokolwiek zbierze złote nici, będzie mógł je przetopić na złoto warte 1 zł. Jednakże, przeszukiwanie grobowca w ten sposób zakłóci spokój umarłej i rozgniewa ducha jej męża, Svena Feirsingera (który czeka w Grobowcu 2).

Grobowiec 2

Ta krypta ma prostą konstrukcję i jest niemal pozbawiona ozdób. Wygląda na najnowszą z grobowców i chociaż minęło już wiele lat od jego wybudowania, nadal dobrze znosi próbę czasu. Inskrypcja nad drzwiami jest wciąż wyraźna:

Sven Feirsinger
Nareszcie koniec żałosci
2394-2468

W tym grobie został złożony Sven, ostatni przedstawiciel rodu Feirsinger. Jego duch jest głęboko oburzony złem, jakie Ondurin wprowadził do jego domu, a jeśli BG traktowali resztę jego rodziny z szacunkiem, duch może im podpowiedzieć, z jakiego rodzaju osobnikami mają do czynienia. Drzwi są zamknięte na zamek – ich otwarcie wymaga wykonania udanego Trudnego (-20) testu Krzepy lub udanego testu **otwierania zamków**.

Ten grobowiec jest równie prosty wewnątrz, jak na zewnątrz. W środku, w tylnej ścianie znajduje się tylko pojedyncza kamienna półka, na której leży solidna trumna z poczerńiałego drewna. Na półce obok trumny można dostrzec ledwie widoczną, srebrzystą sylwetkę siedzącego człowieka – to starszy, brodaty mężczyzna z przepaską na oku. Ubrany jest w rozpadające się pozostałości skórzanej zbroi i nosi przy boku miecz. Widmowa postać spogląda na was.

– Plugawo! – spluwa. – A zatem nasłat jeszcze więcej ze swoich pomiotów, by nas dręczyć? To, że jestem martwy, nie znaczy, że nie mogę zadać wam bólu. Wam i temu staruchowi!

Chwyta za rękojeść miecza.

Sven zakłada, że przybyli są kolejnymi członkami rodziny Vonreuterów, którzy przyszli zbezczeszczyć jego grób i splugawić jego zwłoki. Jeśli BG poruszyli szczątki jego żony lub córki, duch o tym wie i to go przekonuje, że skoro dopuścili się czegoś takiego, muszą być w zmowie z Ondurinem. Jeśli Bohaterowie rzeczywiście ruszali szczątki (albo nie uda im się przekonać Svena, że nie stoją po stronie Ondurina), Sven zaatakuje ich swoim widmowym mieczem, rycząc z frustracji, gdy ostrze przeniknie przez wrogów, nie czyniąc im żadnej krzywdy. Sven nie może opuścić grobowca ani skrzywdzić Bohaterów, ale to nie powstrzyma go przed ponawianiem daremnych prób ich zabicia.

Bohaterowie, którzy dowiedli swojej niewinności lub byli wystarczająco przekonujący, mogą porozmawiać z duchem Svena. To on wybudował dom, który później stał się Dworem Vonreuter. Była to piękna posiadłość, w której zamieszkał on sam i jego rodzina. Wybudował ją za bogactwa zgromadzone po szczęśliwym życiu pełnym przygód. Bardzo kochał swoją żonę Helgę, ale kobieta nigdy nie wróciła do siebie po śmierci ich dwuletniej córki, Ilony. Samej Heldze dwa lata później pękło serce z żalu i Sven żył dalej przez wiele jeszcze lat, aż wreszcie umarł jako stary, samotny człowiek. Nie

żałuje niczego w swoim życiu. Miał przecież dobrą kobietę, którą go kochała, a jak sądzi, niewielu mężczyzn spotyka takie szczęście. Oburza go jednak to, co stało się z jego domem. Ondurin Vonreuter przejął stary dom i wybudował wokół niego potworne dworzyszczce zwane Dworem Vonreuter. Sven nie wie dokładnie, co Ondurin i jego rodzina tam wyczyniają, ale nie ma wątpliwości, że to jest złe – słyszał krzyki ofiar Ondurina i czuje złą magię pulsującą w domu. To właśnie ta nekromancka moc utrzymuje na miejscu ducha Svena, który nie może się uwolnić, aby w zaświatach dołączyć do żony i dziecka. Ondurin wykorzystał nawet grobowiec Karla, brata Svena, by umieścić w nim coś kluczowego dla powodzenia jego planów. Nieumarłe stwory Ondurina spustoszyły grobowiec elfa Aethillianisa, towarzysza przygód Svena z dawnych czasów. Sven widywał wokół domu samego Ondurina, wraz z jego gburowatym synem i córką-harpią (przez co rozumie Sothelina i Wilhelminę), nie ma jednak pojęcia o żadnych pozostałych członkach rodziny.

Sven chciałby pomóc Bohaterom w pokonaniu Ondurina, ale niczego nie może uczynić z za grobu. Rozpaczliwie pragnie jednak, by jego żona i córka zostały pochowane gdzieś indziej – nieważne gdzie, byle było to miejsce wolne od takiej magii, jaka przenika Dwór Vonreuter. Sven nie oczekuje przeniesienia jego szczątków – nie życzy sobie, by mówiono, że uciekał przed czymkolwiek, nawet po śmierci. Ale nie chce, by dusze jego żony i dziecka zostały uwięzione albo spotkał je jeszcze gorszy los na skutek niekczemności Ondurina.

Jeśli BG wyniosą z Dworu Vonreuter kości Helgi i Ilony, a potem ponownie pogrzebią je w miejscu wolnym od złych mocy, wypełnią ostatnią wolę Svena Feirsingera i uchronią dobre dusze przed koszmarami zbrodni rodziny Vonreuterów. Nie otrzymają za to żadnej materialnej nagrody – martwi nie wręczają mieszkań ze złotem – mogą jednak żyć ze świadomością, że uczynili coś dobrego w obliczu wielkiego zła.

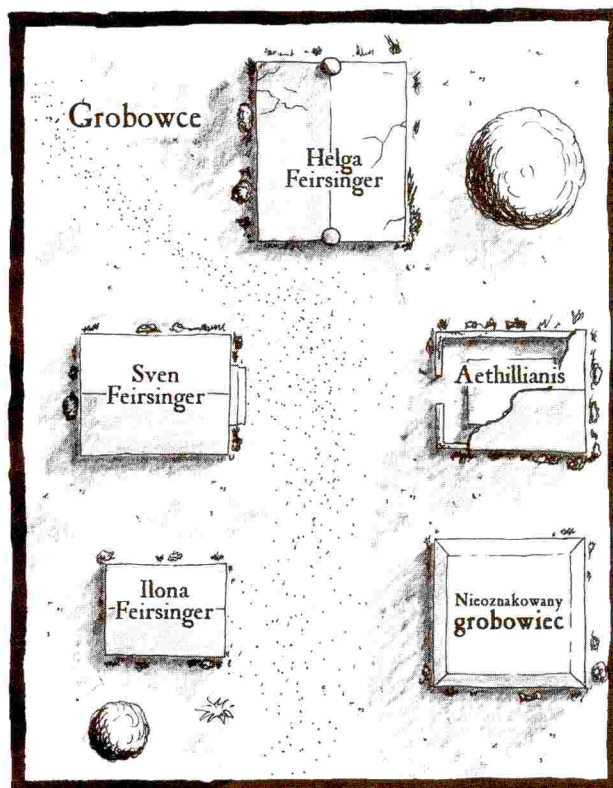
Grobowiec 3

To niewielki, delikatny grobowiec, który bardzo ucierpiał z upływem lat. Marmur rozpadł się, zarośnięty chwastami i rozkruszony przez wszechobecną pleśń. Niedługo ten grobowiec był ozdobiony zawiłymi rytami, ale teraz chyli się już ku ostatecznemu upadkowi. Inserypcja jest zatarta i nieczytelna.

To najstarszy grobowiec w grupie. Zawiera szczątki Ilony Feirsinger, która zmarła w wieku dwóch lat. Drzwi są obluźowane i upadną na ziemię, gdy ktokolwiek spróbuje je otworzyć.

Grobowiec jest w fatalnym stanie. Roślinność wdara się przez szczeliny w ścianach, a piękne rytmy, które kiedyś zdobiły wnętrze, niemal zupełnie zanikły, zatarte przez czas. Dawniej pośrodku tego grobu stał kamienny stół, teraz częściowo wywrócony. Zsunęła się z niego mała trumienka, która leży oparta o jedną ze ścian.

Trumna zawiera szkielecik Ilony Feirsinger. Nie nie pozostało z ubrania, w jakim została pochowana. Po przeszukaniu trumny można znaleźć małą mechaniczną zabawkę – metalowego konika, który po nakręceniu sprężyny galopuje w miejscu. Mechanizm wewnątrz zabawki zardzewiał i zabawka nie działa. To bardzo precyzyjna rzecz (wyrób krasnoludzkich rzemieślników) i można ją sprzedać za 50 zł. Jeśli jednak BG wpadną na to, by dać ją do naprawy krasnoludzkemu rzemieślnikowi (co będzie kosztowało około 25 zł), będą mogli sprzedać zabawkę za 100 zł. Jednakże przeszukiwanie w ten sposób trumny powoduje poruszenie szczątek tej małej dziewczynki, co wzbudzi gniew ducha jej ojca,



Svena Feirsingera.

Grobowiec 4

Drzwi i część dachu tego grobowca zostały rozbite. To ruina – nie sposób stwierdzić, jak grobowiec wyglądał, gdy został wzniesiony.

Ten grobowiec, który mieścił niegdyś ciało elfa Aethillianisa, został rozbity i spustoszony przez ożywieńców Ondurina, którzy wychynęli z lasu. Aethillianis był starym towarzyszem przygód Svena Feirsingera. Sven odnalazł i należycie pochował szczątki elfa, wiele lat po jego śmierci.

Wnętrze grobowca jest zniszczone. Potrząskane resztki trumny leżą na podłodze wśród okruszków kamienia, splątanych zarośli i rozsypanych kości. Nawet po udanym teście **przeszukiwania** nie uda się odnaleźć niczego przydatnego, ale przeszukujący wnętrze Bohater zorientuje się, że jest tu nieco więcej kości niż mogło pochodzić z jednego tylko ciała (niektóre z tych kości należą do ożywieńców, którzy splądrowali grobowiec i zniszczyli ciało Aethillianisa).

Grobowiec 5

Ten grobowiec ma kształt bloku z marmuru. Jest pozbawiony jakiegokolwiek kolumn lub frontonu. Nad drzwiami nie ma żadnego napisu. Wydaje się nieco lepiej utrzymany niż pozostałe grobowce, ale i tak jest zarośnięty i brudny.

Ten grobowiec należał początkowo do Karla, nieodżałowanego brata Svena Feirsingera. Ondurin Vonreuter wyniósł z krypty szczątki

Karla i złożył zamiast nich ciało swojego syna Gustava, by pozostało poza zasięgiem jego nekromanckich tworów krążących po Dworze Vonreuter. Drzwi zostały zamknięte na zamek znacznie nowszy od samego grobowca – otworzenie zamka wymaga udanego Trudnego (-20) testu otwierania zamków.

Małe drzwiczki otwierają się ze zgrzytem pordezwiązanych zawiasów. Powietrze wewnątrz jest cuchnące i zastale, a grób wyraźnie został zaniedbany. Podłoga wewnątrz jest pokryta szczurzymi odchodami, kurzem i pyłem. Pośrodku pomieszczenia wznosi się marmurowy podest, na którym spoczywa trumna z ciemnego drzewa. Zdobi ją jedynie herb rodziny Vonreuterów.

To grób Gustava Vonreutera, nieszczęsnego syna Ondurina. Po otwarciu trumny Bohaterowie zobaczą gnijący szkielet odziany podobnie jak duch, który ich odwiedził. Co dziwne, szczątki są oplecione ciężkim łańcuchem, który nadal błyszczy jasno mimo rozkładu ciała. Łańcuch można zdjąć bez większego trudu. Zawiera sporo srebra – jest warty 30 zł dla rzemieślnika, który potrafi go przetopić (na przykład dla złotnika).

Jeśli łańcuch zostanie zdjęty, nagle u stóp trumny pojawi się duch Gustava.

- Dziękuję wam, przyjaciele. Zdejmując pęta z mojego ciała ostatecznie ciążyły na mnie zaklęcia mojego ojca, choćby na krótko. Żałuję, że zostałem wykorzystany, by zwać cię do domu ojca, podobnie jak zwaabiłem wszystkie te nieszczęsne dusze, dla których nic już nie mogę uczynić. Pozostało mi niewiele czasu na tym świecie, więc postaram się mówić możliwie zwieźle. Mój ojciec, Ondurin Vonreuter, pragnie użyć was do swoich... eksperymentów. Mnie wykorzystał i nie przeżyłem tego. Wy także nie przeżyjecie.

Uwięził moją duszę w stworzonym przez siebie ciecie i zmusił mnie, bym wychodził i wabił podróżnych do tego domu. Magia ojca sprawia, że moje wspomnienia blakną, ale wiem, że nigdy nie przedrzecie się przez las, dopóki ojciec włada stworami, jakie go zapelniają. Będziecie musieli zmierzyć się z moim ojcem i zniszczyć go. Lękam się jednak, że nie dokonacie tego własnymi siłami. Ja już nie mogę wam pomóc, ale może uczyni to jedno z moich braci lub siostr – cokolwiek jednak zrobicie, nie ufajcie Jonabowi. Tyle jeszcze pamiętam...

Na waszych oczach duch zaczyna znikać.

Gdy duch Gustava zniknie, w grobowcu nie pozostanie nic interesującego, poza trumną i szczątkami.

Scena 6: Pokoje Wilhelminy

Słyszycie dziecko śpiewające kołysankę, trochę fałszując. Dźwięk dochodzi zza drzwi na końcu korytarza. Czujecie ciepło rozpalonego wewnątrz kominka.

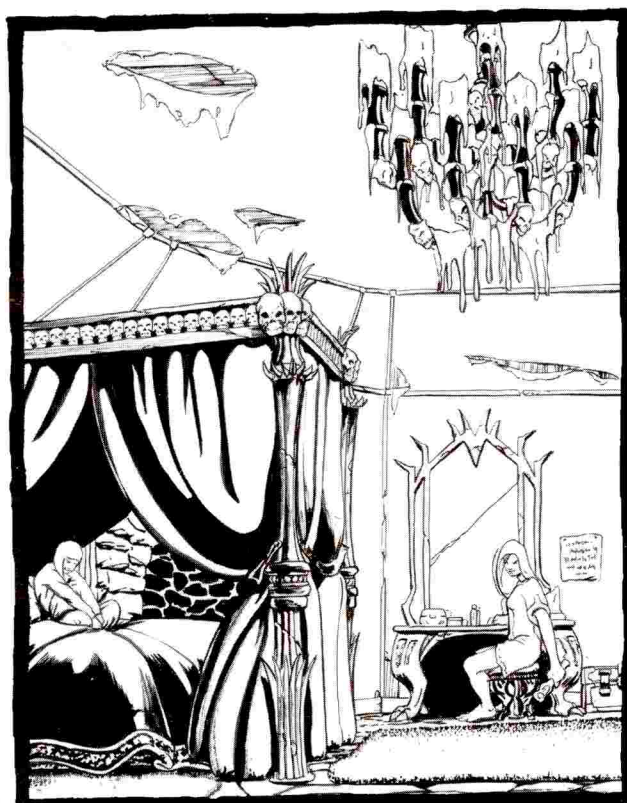
W tym pokoju mieszkają Wilhelmina i Elena. Ich pomoc jest jednym ze sposobów opuszczenia Dworu Vonreuter. Wilhelmina może przeprowadzić BG przez nekromancką pracownię Ondurina i wyprowadzić przez ukryty tunel, ale za taką przysługę zażąda przerażająco wysokiej ceny. Natomiast Elena zaproponuje jeszcze łatwiejsze wyjście, ale w rzeczywistości na końcu zdradzi Bohaterów. Drzwi do pokoju Wilhelminy nie są zamknięte na zamek – prawdę mówiąc, dziewczyna z radością wita przybyłych.

Drzwi otwierają się, ukazując pokój bogato wykończony białym jedwabiem, z grubym, gęstym dywanem i kosztownymi meblami w stylu bretońskim. Powietrze jest ciepłe i pachnące perfumami. Mała dziewczynka, Elena, siedzi na wielkim łóżu z baldachimem, śpiewając sobie beztrosko. Wilhelmina siedzi przy toalecie. Słyszając wasze przybycie, odwraca się. Widzicie, że ma na sobie niemal przezroczystą koszulę nocną.

- No proszę, wyszliście ze swoich pokoiów. Widzę, że mój ojciec jednak nie doczeka się zabawy.

Wilhelmina (która lubi, gdy nazywają ją „Miną”) jest kokieterijna i uwodzicielska. Uśmiecha się do najprzystojniejszego z członków drużyny, którego upatrzyła sobie wcześniej. Zalotnie mruży oczy i ogólnie zachowuje się dość swobodnie. Wilhelmina może pomóc Bohaterom w wydostaniu się z Dworu Vonreuter i chętnie oferuje swoją pomoc. Mówi, że może przeprowadzić ich przez „bawialnię ojca”, a potem przez ukryty tunel do wyjścia za lasem. Jest jednak przekonana, że Bohaterowie sami nie odnajdą właściwej drogi (co jest zgodne z prawdą). Jednak pomoże im tylko wtedy, gdy najpierw coś dla niej zrobią.

Wilhelmina jest obsesyjnie zazdrośna o swoją siostrę Anyę. Obiecuje, że wyprowadzi Bohaterów poza Dwór Vonreuter, jeśli zabiją Anyę i przyniosą jej głowę. Wilhelmina nie uważa tego za coś złego lub dziwnego – myśli, że to zupełnie naturalne, by pragnąć śmierci kogoś, kogo się nienawidzi. Zrobiłaby to sama, gdyby nie bała się gniewu jej ojca. Wilhelmina mówi, że Anya jest podła, zakłamana i zepsuta. Nie zmienia zdania bez względu na to, jak bardzo niedorzeczne się to wydaje. Wilhelminę zadowoli tylko



okrutna śmierć Anyi i będzie wdzięczna każdemu, kto zabije jej siostrę.

Wilhelmina oddali się do swojej sypialni, by pozwolić Bohaterom zastanowić się nad jej propozycją. Gdy odejdzie, do przybyczy zbliży się Elena. Wydaje się miłą dziewczynką. Mówi, by nie ufali Wilhelminie i sama proponuje pomoc w ucieczce. Elena spędziła długie dni, bawiąc się w całej posiadłości i poznając każdy jej zakamarek – może wyprowadzić BG, nie każąc robić nic tak strasznego jak zabicie Anyi.

Jeśli Bohaterowie zdecydują się zabić Anyę, Wilhelmina dotrzyma słowa. Pieczołowicie ułoży głowę Anyi na toalecie, a potem poprowadzi Bohaterów przez zagmatwaną płataninę korytarzy dworu do pracowni (patrz Scena 10). Jednak każdy, kto wziął udział w tak wyrachowanym i bezwzględny mordzie, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza otrzymanie 1 Punktu Oblędu.

Jeśli Bohaterowie zdecydują się pójść z Eleną, także zostaną poprowadzeni do pracowni, ale ze znacznie mniej przyjemnym skutkiem. Ktokolwiek dotknie Eleny (na przykład chwytając ją za rękę), przekona się z dreszczem obrzydzenia, że jej dotyk jest nienaturalnie zimny. Elena nie jest zwykłą dziewczynką, lecz ożywionym ciałem martwego dziecka. Mała jest ciekawa, co się stanie, gdy twory Ondurina rzucą się na BG. Elena została stworzona przez Ondurina na prezent dla Wilhelminy i jest równie przebiegła jak pozostali członkowie rodziny.

Scena 7: Pokój Anyi

W pobliżu końca korytarza wionie chłodem. Słyszycie ciche łkanie zza drzwi.

Drzwi otwierają się, ukazując mały, zimny pokój. Meble są stare i połamane, a na ścianach widać plamy wilgoci. Okna bez szyb wyglądają na ponury las za domem. Anya, młodsza córka Ondurina, siedzi na łóżku zapłakana. Rozgląda się na dźwięk otwieranych drzwi i patrzy na was zaskoczona.

- To wy... A więc jeszcze żyjecie...

Anya wie, że jej ojciec zamierza wykorzystać Bohaterów jako materiał dla swoich nekromanckich eksperymentów. Podobno los spotkał już kilku innych nieszczęsnych podróżników. Plakała z żalu nad kolejną grupą wędrowców, którzy ponieśli potworną śmierć z rąk Ondurina. Dlatego jest zdumiona widząc, że przybysze żyją i wydostali się ze swoich pokoi. Gdy już otrząśnie się z początkowego szoku, ucieszy się, że nieznajomi są nadal wśród żywych.

Anya ochoczo oferuje pomoc Bohaterom w ucieczce, pod warunkiem, że zabiorą ją ze sobą. Anyę przeraża jej rodzina, zwłaszcza ojciec. Ondurin kocha Wilhelminę znacznie bardziej od niej i Anya jest pewna, że skończy podobnie jak biedny Gustav. Niestety, może doprowadzić Bohaterów tylko do pokoi Ondurina (nie wie, jak dostać się do pracowni), gdzie będą musieli zniszczyć nekromantę. Tylko w ten sposób rozproszą zaklęcie nałożone na las i będą mogli uciec. To znacznie trudniejsze niż przejście wraz z Wilhelminą przez pracownię Ondurina. Jeśli Bohaterowie zgoda się zabrać Anyę ze sobą, przeprowadzi ich przez dom do pokoi Ondurina (Scena 9).

Anya ma dobre serce, ale jest rozbita psychicznie i zastraszona. Całe życie spędziła w Dworze Vonreuter, nigdy nie zapuszczając się poza otaczający go las. Po tym, co widziała i czego doświadczyła, ojciec wywołuje w niej przerażenie. Wie, co stało się z Gustavem i jest pewna, że wcześniej czy później Ondurin przykuje ją do swojego stołu operacyjnego, po czym potnie ją, tak jak uczynił to ze swoimi pozostałymi ofiarami. Jednakże Anya nie porzuciła nadziei, że uda jej się uciec. Gdy przekona się, że przybysze są żywi, uzna ich

(słusznie) za swoją jedyną szansę na ucieczkę z Dworu Vonreuter. Jest zafascynowana ziemiami za granicami posiadłości, a zwłaszcza Imperium, o którym czytała w książkach Ondurina. Pragnie zobaczyć imperialne miasta i przeżywać przygody na szlaku.

Scena 8: Więzienie Jonaha

Mijacie zakręt i dochodzicie do krótkich, stromych schodów. Na ich szczycie znajdują się drzwi zablokowane przez kilka ciężkich, żelaznych rygłów. Nie ma żadnych zamków, ale drzwi z pewnością można otworzyć tylko od tej strony. Powietrze w tym miejscu jest wilgotne i zimne, a latarnie na ścianach migoczą rzucając na wszystkie strony rozedrgane cienie.

Słyszycie ciche drapanie za drzwiami, a potem głos, ochrypły i słaby.

- Jest tam kto? Proszę, pomóżcie mi... Na miłość bogów, pomóżcie mi...

Za tymi złowieszczymi drzwiami znajduje się Jonah Vonreuter, obłąkany syn Ondurina Vonreutera. Nikt w całej rodzinie nie rozmawia o Jonahu, zresztą nie bez powodu. Jonah jest niebezpiecznym szaleńcem, nawet w porównaniu z resztą rodziny. Bohaterowie jednak o tym nie wiedzą, więc Jonah ma szansę przekonać ich, by go wypuścili.

Jonah jest brudnym, zaniedbanym i cuchnącym osobnikiem, odzianym w lachmany. Gdy Bohaterowie otworzą drzwi, zobaczą drugą kratę z mocnych żelaznych rygłów zagradzających wstęp do pokoju. Jonah nie może się wydostać, nawet jeśli zewnętrzne drzwi zostaną otwarte. Zakratowane drzwi wewnętrzne są zamknięte na ciężką kłódkę, którą można otworzyć albo rozbici (wymaga to udanego testu **otwierania zamków** albo **Krzepy**).

Jonah naprawdę chce uciec. Przez większość swojego życia mieszkał w tym niewielkim pokoju na poddaszu i pragnie wolności bardziej niż czegokolwiek innego. Przybysze to jego jedyna realna szansa, by się wydostać. Dlatego stara się przekonać ich, by go wypuścili. Oferuje wsparcie w każdej postaci, jakiej sobie zażyczą. Jeśli zażądają jego pomocy w ucieczce z Dworu Vonreuter, powie, że może ich przeprowadzić przez przekłuty las, bez konieczności walki z Ondurinem. Twierdzi, że zna sekretny tunel, który wykorzystuje Ondurin, by wychodzić z posiadłości i siać postrach w pobliskich osadach. Jonah wydaje się być człowiekiem rozsądnym i całkiem zdrowym na umyśle. Jednakże BG, którzy od razu odrzucą jego propozycję, zostaną obrzuceni gwałtownym gradem obelg.

Jonah przekonywująco odgrywa rolę niewinnej ofiary. Bohaterowie mogą uznać, że Jonah ma powody, by stać się ich sprzymierzeńcem. Mogą więc uwolnić go, tak jak o to prosí. Niestety będzie to tragiczny błąd, ponieważ Jonah jest całkowicie szalony.

Uwolniony Jonah zacznie podskakiwać z uciechy, radośnie zbiegnie po schodach i popędzi na oślep przez korytarze. Po kilku chwilach tego biegu zerwie ze ściany latarnię i rozbije ją o podłogę. Płonący olej lampy zaleje drewniane ściany i podłogi. Potem Jonah rozbije następną latarnię i będzie powtarzał to z kolejnymi lampami, póki ktoś go nie powstrzyma. Nic bowiem nie zadowoli go bardziej niż podpalenie Dworu Vonreuter.

Pierwsze zarzewie ognia można zdławić dzięki natychmiastowej reakcji. Jeśli jednak Jonahowi uda się rozbici przynajmniej dwie lampy, Dwór Vonreuter stanie w ogniu. Płomienie przeskakują ze ściany na ścianę, a dym wypełnia korytarze. Bohaterowie, którzy będą usiłowali wyrwać się z płonącego koszmara, wpadną na Lothara (o ile nie stało się to już wcześniej), który przyszedł sprawdzić, co się dzieje. Skaczące płomienie odwrócą jego uwagę, więc BG mogą niepostrzeżenie wycofać się do głównego korytarza, podczas gdy

Lothar na próżno będzie usiłował ugasić pożar. Zasady obrażeń od ognia i duszenia się (patrz *Księga Zasad*, na str. 141) stosują się do wszystkich osób, które pozostaną w płonącej części domu. Po wybuchu pożaru BG muszą szukać drogi ucieczki. Powinieneś opisywać rozprzestrzenianie się ognia, w miarę biegu uciekinierów przez kolejne pomieszczenia. Buduj poczucie zagrożenia i zwróć uwagę na konieczność pośpiechu w takich okolicznościach.

Gdy Jonah zginie lub zostanie powstrzymany, BG mogą obejrzeć jego celę (zakładając, że nie płonie). Nie znajdą tam nic, poza kilkoma dobrze ogryzionymi kurzymi i świńskimi gnatami, stosem szmat, będącym posłaniem Jonaha oraz wiadrem, którego używał jako toalety. Nie trzeba dodawać, że wszystko to jest nic nie wart.

Scena 9: Pokoje Ondurina

Stajecie przed masywnymi, dębowymi drzwiami. Są pokryte runami, które wydają się uciekać przed wzrokiem i nie sposób ich odczytać. W gęstym, ciężkim powietrzu rozbrzmiewa ciche buczenie.

Anya może doprowadzić BG do pokoi Ondurina. Zapewne w tym miejscu nastąpi kulminacja przygody – bitwa z nikczemnym Ondurinem Vonreuterem, nekromantą, głową rodu i wielokrotnym mordercą.

– Kto śmiał?! – buczy znajomy, donośny głos, gdy drzwi otwierają się ze zgrzytem. Pomieszczenie za nimi jest rozświetlone przez ogień, który bucha z otwartego paleniska. Przed nim siedzi Ondurin Vonreuter, pochylony nad ciężką księgą rozłożoną na biurku. Na ścianach wiszą półki pełne pleśniejących tomów. Zdeformowane stwory, wypchane i oprawione, zwisają z sufitu lub stoją na podłodze.

– To wy! – woła groźnie Ondurin, ponosząc się z siedziska. – Widzę, że odrzuciliście moją gościnę. Ale nie poznaliście jeszcze mojej sztuki. Ignoranci często okazują strach w obliczu prawdziwego piękna. Kiedy to zrozumiecie, z radością przyjmiecie szansę, by stać się czymś więcej niż jesteście obecnie.

Ondurin jest zdecydowany zabić albo uwięzić BG, a potem przenieść ich do pracowni, by ożywić ich martwe ciała lub poddać innym, jeszcze bardziej nienaturalnym eksperymentom. Jednak bardziej zadowolony go, gdy przybysze zgodzą się na to z własnej woli. Jeśli mu na to pozwolą, wyjaśni przybyłym dlaczego robi to, co robi.

Ondurin jest oczywiście obłąkany, ale wierzy w to, co mówi i poczytuje sobie za obrazę, jeśli ktokolwiek nie podziela jego pasji. A zatem nieuniknione jest, by sprawa (raczej wcześniej niż później) stała na ostrzu noża, o ile wszyscy BG nie są szaleni i zepsuci na tyle, by pragnąć dla siebie przyszłości jako bezrozumne, nieumarłe wynaturzenia.

Ondurin Vonreuter uważa siebie za artystę. Z żywych istot tworzy cudowne dzieła godne podziwu. Według niego, wszyscy inni (włącznie z BG) wiodą bezsensowne żywota, mają nieczyste, żałosne dusze i nie ma dla nich przyszłości. On oddaje im przysługę, zmieniając w coś nowego za pomocą nekromanckiej mocy. Gdyby tylko ludzie spojrzeli na to z jego punktu widzenia, zrozumieliby w pełni wartość tej sztuki i z pewnością wówczas setki ludzi wyruszyłyby w pielgrzymkę do Dworu Vonreuter, by przejść transformację. Niestety jednak, ludzie są ograniczeni i tkwią w niewiedzy, zatem Ondurin musi wabić ich, by odwiedzili jego posiadłość, a on mógł poddawać ich swej sztuce.

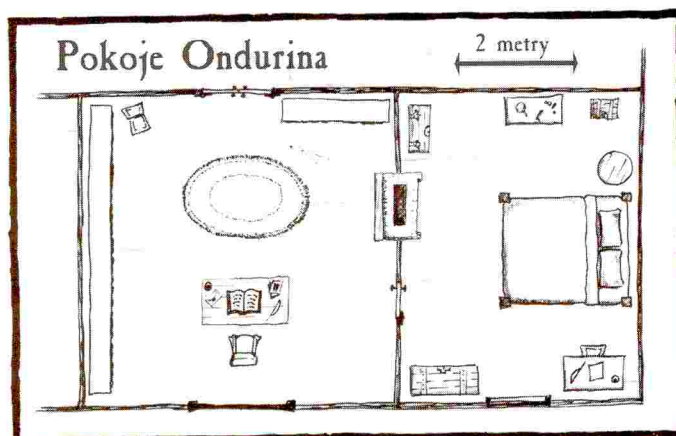
Tylko niebezpiecznie obłąkani BG dostrzegą w wynurzeniach Ondurina cokolwiek innego niż majaczenia umysłu nieodwracalnie przeżartego przez zło. Jeśli spróbują mu zaprzeczać, obrzuci ich obelgami, a potem zaczną wymachiwać rękami i mówić w dziwnym języku. Nekromanta przyzywa moc i zaczyna wypowiadać inkantacje zaklęcia nekromanckiego. Bohaterowie mogą go zaatakować w dowolnej chwili, co przyniesie mniej więcej taki sam efekt.

Mimo swojego wieku, Ondurin jest krzepkim i silnym mężczyzną. Jednak jego główną bronią jest magia. Użyje całego swojego arsenału – jeśli jakiś BG zbliży się do niego zanadto, Ondurin spróbuje się wycofać, a potem będzie kontynuował rzucanie zaklęć. Próbuje też wykorzystać różne zaklęcia przyzywania, tworząc nieumarłe stwory, które mają go chronić. W komnacie jest mnóstwo potrzebnego materiału do takich zaklęć.

Kolejna komplikacja to pojawienie się Sanne, żony Ondurina, która przebywała w jego sypialni, sąsiadującej z pracownią. Sanne jest całkowicie zdominowana przez swojego męża i jeśli będzie wyglądała na to, że życie Ondurina jest poważnie zagrożone, kobieta spróbuje go ocalić. Sanne jest słaba w porównaniu z Ondurinem (i zapewne także z BG), ale jej interwencja może zapewnić Ondurinowi dość czasu na ukończenie jeszcze jednego lub dwóch zaklęć. Wrzeszcząc przeraźliwie, Sanne rzuci się pomiędzy męża i atakujących BG, przyjmując na siebie najgorsze obrażenia, byle tylko zasłonić go przed napastnikami. Śmierć Sanne to rzecz straszna, ale jeśli BG mają zniszczyć Ondurina, jest to niemal nieuniknione.

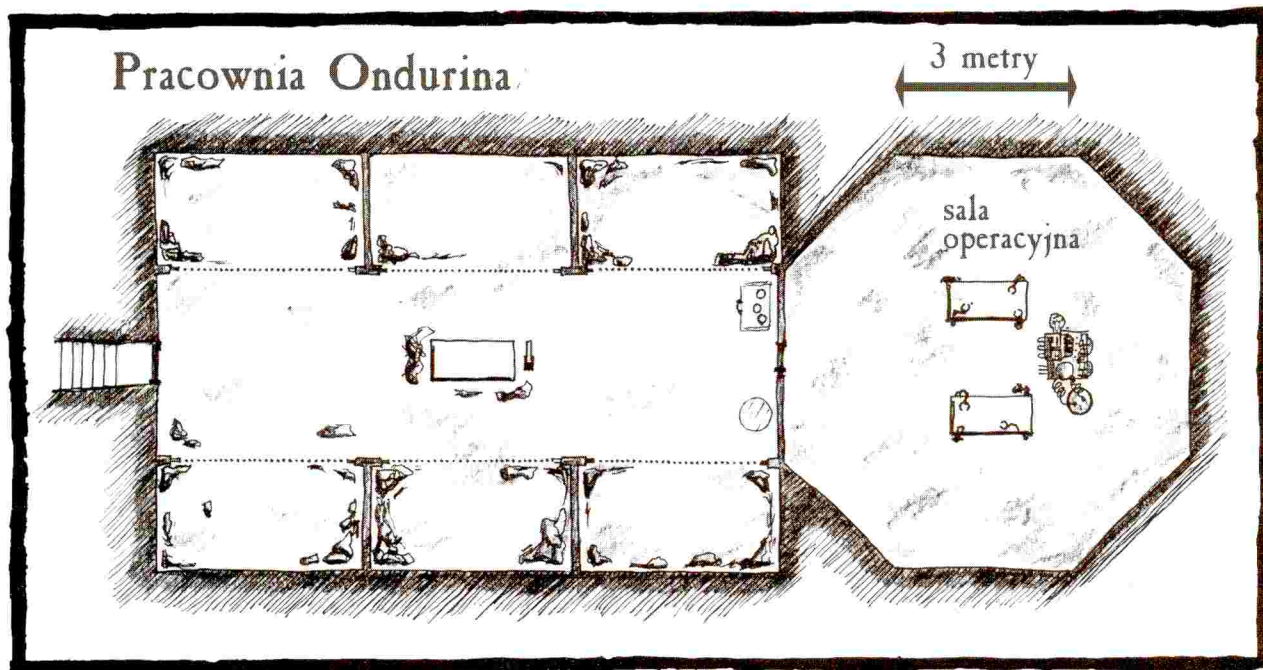
Gdy Ondurin zostanie pokonany, jego władza nad lasami wokół Dworu Vonreuter zniknie. Ożywiecy rozsypią się w nieruchome stopy kości, a droga przez las znów stanie otworem. Tędy najłatwiej oddalić się od Dworu Vonreuter.

Pokoje Ondurina są dobrze wyposażone. Niewiele w nich rzeczy o oczywistej wartości – a Sanne nie nosi żadnej biżuterii – ale udany test **przeszukiwania** pozwoli znaleźć piękny zestaw przyborów do pisania o wartości 25 zł. Zmyślni BG mogą stwierdzić, że da się zarobić trochę pieniędzy na wypchanych zwierzętach Ondurina, szczególnie tych bardziej dziwnych. Przeczucie ich nie myli. Wypchane zwierzęta z Dworu Vonreuter można sprzedać po następujących cenach: pięcionogą sarnę za 25 zł, dwugłową ropuchę za 10 zł, a wypchanego szczeniaka z trzecim okiem pośrodku czoła za 15 zł. Jednakże najcenniejszą własnością Ondurina jest jego nekromancka księga wiedzy. Ten bluźnierczy tom jest wart 350 zł. Jednak znalezienie nabywcy i przeprowadzenie transakcji może okazać się ryzykownym przedsięwzięciem. Łowcy czarownic nie pobiłają nikomu, kto handluje zakazaną wiedzą tego rodzaju i mogą nawet udawać kolekcjonerów podobnego plugastwa, by schwycić BG na gorącym uczynku. Bezwzględni Bohaterowie mogą zatrzymać księgę i używać jej do własnych celów, bowiem zawarta w niej wiedza jest



Pracownia Ondurina

3 metry



równie wielka co niebezpieczna. Jednak organizacje świątynne będą jeszcze surowsze wobec osobników, którzy korzystają z takich ksiązek, niż wobec tych, którzy próbują nimi handlować.

Scena 10: Pracownia Ondurina

Na dole wilgotnych i śliskich schodów widzicie ciężkie, żelazne drzwi. Musicie znajdować się teraz głęboko pod ziemią – powietrze jest zimne i wilgotne. Kilka latarni rzuca słabe, migotliwe światło.

Drzwi otwierają się, gdy się do nich zbliżacie i nie macie wątpliwości, że znaleźliście się w pracowni szaleńca. Pod ścianami stoi kilka klatek. Każda zawiera jakiś potworny koszmar, który śliniąc się, skacze na nogi na wasz widok. Jeden ze stworów to przerażające połączenie trzech psich ciał. Polatana sierść luszczy się odkrywając czerwone mięśnie, a kilka par żółtych, płonących ślepi wpatruje się z szaleństwem. Inna istota była niegdyś człowiekiem, ale wszczepiono mu tak wiele tkanki mięśniowej, że teraz jest zwalistym, niekształtnym potworem. Nawet rysy twarzy zostały zdeformowane przez grube, nabiegłe krwią sploty mięśni. Dwa wychudłe ciała wiją się na podłodze następnej klatki, gryząc jej prety. W ich gnijących oczach nie tli się nawet najmniejsza iskra świadomości. Odór rozkładu miesza się z duszącym smrodem preparatów alchemicznych.

Pośrodku komnaty, na podwyższeniu leży wielki blok marmuru, który kiedyś był biały, a teraz pokrywały go ciemne, czerwono-brązowe plamy po niezliczonych sekcjach i operacjach. W pobliżu stołu, z otworu w kamienną podłogę wystaje duża, zardzewiała żelazna dźwignia. Aby dostać się do jedynej wyjścia po drugiej stronie, trzeba przejść między klatkami. Ciemna i wilgotna kamienna cela, oświetlona przez zawieszone pod sufitem dziwaczne, dymiące kadzielnice, to obraz z piekła rodem.

Bohaterowie mogą dotrzeć do pracowni Ondurina, podążając za Wilhelminą lub Eleną. To, co się stanie, gdy tam dotrą, zależy przede wszystkim od tego, który z członków rodziny przyprowadził ich do tego miejsca. Każdy Bohater, który wejdzie do tego pomieszczenia

i zobaczy przerażające stwory, musi wykonać test Sily Woli. Nieudany test oznacza otrzymanie 1 Punktu Oblędu.

Nieumarłe stwory w klatkach (psi zombi, zwalisty zombi i dwa wychudłe zombi) będą tkwiły tam bezpiecznie, dopóki nie zostaną otworzone drzwi klatek. Dźwignia pośrodku komnaty otwiera wszystkie klatki – jeśli zostanie przesunięta, stwory wydadzą się i rzucą się do ataku, próbując rozdrzeć na strzępy wszystkich żywych w pomieszczeniu.

Wilhelmina spokojnie przeprowadza Bohaterów przez pracownię – potwory, które ślinią się na jej widok, nie wywierają na niej najmniejszego wrażenia. Jeśli to ona prowadzi BG, wszyscy przejdą bezpiecznie przez pracownię do sali operacyjnej, o ile nie zrobią czegoś głupiego (jak przesunięcie dźwigni).

Natomiast Elena jest ciekawa, co się stanie, gdy potwory zaatakują Bohaterów. Podbiegnie do dźwigni i przesunie ją, uwalniając monstra. Potwory rozpoznają wśród przybyłych nieumarłą istotę i nie zaatakują Eleny. Dziewczynka w podskokach obiega pokój, podśpiewując radośnie, podczas gdy BG desperacko walczy o życie.

Jeśli dojdzie do walki Bohaterów z mieszkańcami pracowni, najlepszą decyzją BG będzie wycofanie się z pomieszczenia i zablokowanie drzwi za sobą.

Bohaterowie, które przeszukają pomieszczenie, znajdą kilka pokrytych zakrzepłą krwią instrumentów medycznych. Są bardzo ostre i wysokiej jakości. Po oczyszczeniu można je sprzedać medykwowi za 25 zł.

W zamkniętym kredensie znajduje się kilka szklanych słoików z przerażająco zniekształconymi zwierzętami zatopionymi w alchemicznych płynach konserwujących. Niektóre z istot są tak zdeformowane, że nie sposób ich opisać, a najgorszy wygląda jak zmutowana, nierozwinięta karykatura ludzkiego niemowlęcia. To koszmarny widok, ale podobnie jak wszystko, co dziwaczne i osobliwe, można znaleźć na to nabywcę. Bohaterowie mogą spieniężyć okazy zwierząt za sumę 10 zł, a „homunkulusa” można sprzedać za 20 zł.

Podłogę celi pokrywają ekskrementy, gnijące mięso, odłamki kości i inne obrzydliwe odpady. Szperanie wśród nich to Trudny (-20) test **przeszukiwania**. Klatka, w której znajduje się wielogłowy psi zombi, zawiera niemal nienaruszoną, oderwaną kobiecą rękę

Dziennik Artusa

Dzień 14

Podróż powrotna dobiega końca. Wszyscy jesteśmy wyczerpani i głodni. Dieter jest ranny i chory. Lękam się, że nie znieś dalszej podróży. Ci przekłeci zielonoskórzy dali nam w kość. Ale już prawie po wszystkim. Wkrótce wrócimy na ziemię barona Heimllera, by otrzymać naszą zapłatę. Moim zdaniem, zasłużoną.

Dzień 17

Postój. Helmut nalegał, byśmy pogrzebali Dietera. Powiedziałem mu, że jest miękkim gryziopiórkiem, który poddaje się głupim sentymentom, ale on odparł: „Artusie, jesteś człowiekiem bez serca, nawet jak na najemnika”. Być może ma rację. Wszyscy sporo wycierpieliśmy i pragniemy powrotu do cywilizacji.

Dzień 18

Znowu przekłety przestój. Przy drodze leżał jakiś głupiec, który dał się zabić przez zwierzolidzi. Próbowaliśmy mu pomóc, ale nie dał rady. Zapewniał, że jego rodzina jest bogata i jeśli im powiemy, że zginął, zostaniemy nagrodzeni. Zgodziłem się wyruszyć do jego domu rodzinnego – to niezbyt daleko, a może wyłagamy trochę jedzenia i schronienie na noc. Nie ma to jak dodatkowa, nieoczekiwana zapłata.

Dzień 20

Staruszek najwyraźniej nie przejął się zbytnio śmiercią swojego syna. Chłopak był poszukiwaczem przygód, a wielu z nas spotyka wczesna śmierć. Sądzę, że sam nie będę miał tyle szczęścia i nikt nie odszuka Karli, by powiedzieć jej, gdy ja umrę. Stary dał nam solidny posiłek i zauważyłem, jak kilku chłopaków typie na jego ładniejszą córkę. Rzekłem im, że wkrótce będziemy mieli pieniędzy na dziewczki, ile dusza zapagnie.

Jest wieczór. Światła się dopalają i zdaje się, że rodzinka nas zamknęła. Nikt nie przychodzi, gdy wołamy. Co za przekłeta gościnność! Chłopaki myślą, że to pułapka. Mogą mieć rację. Cokolwiek tamci knują, moje chłopaki są dość twarde, by wziąć się za tę bandę zdiwaczałych wątkoni.

z pomalowanymi paznokciami, na której nadal tkwi srebrna bransoleta warta 10 zł. W klatce z wychudłymi zombi znajdują się obdarte resztki ubrań podróżnych, a wśród nich brudny, ale dający się częściowo odczytać dziennik oprawiony w skórę. Czytelnych jest tylko kilka ostatnich zapisów. Strony są podarte i pokryte ciemnymi plamami krwi, a koślawe pismo zdradza dłoń nienawykłą do pisania. Tekst zapisków znajduje się w ramce „Dziennik Artusa”.

Za pierwszym pomieszczeniem pracowni znajduje się wielka ośmioboczna cela – sala operacyjna Ondurina.

Wielkie, ośmioboczne pomieszczenie jest istnym koszmarem. Tuziny zakonserwowanych części ciał – ramiona, nogi, głowy – wiszą na łańcuchach pod sufitem. Wszystkie okrywa upiorna sino-szara skóra, z której ściekają strużki żółtawego płynu konserwującego. Na środku pokoju, na podwyższeniu stoją obok siebie dwie platformy pokryte zakrzepłą krwią i poznaczone głębokimi nacięciami. Kaidany u wezgiłowia i stóp platform wskazują, że ofiary poddawane operacjom musiały być siłą przytrzymywane podczas sekcji. Między platformami stoi wielka, skomplikowana maszyna. Jej liczne tłoki i koła zębate pokrywa posoka. Cała sala cuchnie kwaśnym odorem jakichś alchemicznych substancji. Smród oparów jest niemal powalający.

To właściwa sala operacyjna Ondurina. To właśnie tu dokonywał sekcji ofiar i łączył ich ciała, tworząc potworności, które trzyma w pracowni. Niestety jeden ze stworów nie został zamknięty w klatce – to bestia-strażnik, którą Ondurin stworzył, by pozbywać się intruzów. Jak można się spodziewać, przybycie Bohaterów obudzi stwora.

Bestia-strażnik pojawi się, gdy tylko BG przekroczą połowę pokoju (na przykład po to, by przyrzeć się platformom lub stojącej między nimi maszynie).

Łańcuchy nad waszymi głowami pobrzękują, wydobywając z siebie niemal muzyczny akord, jakby szarpnęło nimi nagłe poruszenie powietrza. Rozlega się płasnięcie, gdy na ziemię spada głowa ciągnąca za sobą cienkie, czarne włosy. Oczy w głowie otwierają się nagle i obracają szaleńczo. Obok niej upada ręka, potem druga, za nią noga, aż na oślizgłym stole leżące ponad tuzin części



ciała. A potem stos unosi się z przeraźliwym maskaniem i przeistacza w niemal ludzką postać – zgarbiony, dyszący spazmatycznie koszmarny złożony z porąbanych kawałków ciał. Jego liczne stopy tupią po podłodze, gdy potwór rusza w waszą stronę.

Jeśli Bohaterom towarzyszy Wilhelmina i przeżyje to spotkanie, pokaże BG niszę w ścianie naprzeciwko wejścia. Otwór wygląda tak, jakby ze ściany w tym miejscu odpadł kawałek kamienia. Ta niewielka wnęką ukrywa przełącznik, którego wcisnięcie sprawi, że najdalsza ściana przesunie się z głuchym loskotem, odsłaniając długi, ciemny i oślizgły korytarz wiodący w dół. Udany test **przeszukiwania** również pozwoli znaleźć tę wnękę, ale przełącznik można wyczuć na oślep, macając dłonią we wnętrzu otworu.

Tunel jest zimny, wilgotny i ciemny, ale to jedna z dróg, którymi Bohaterowie mogą wydostać się z Dworu Vonreuter. Ci, którzy nim podążą, przechodzą do Sceny 11.

Scena 11: Podziemna rzeka

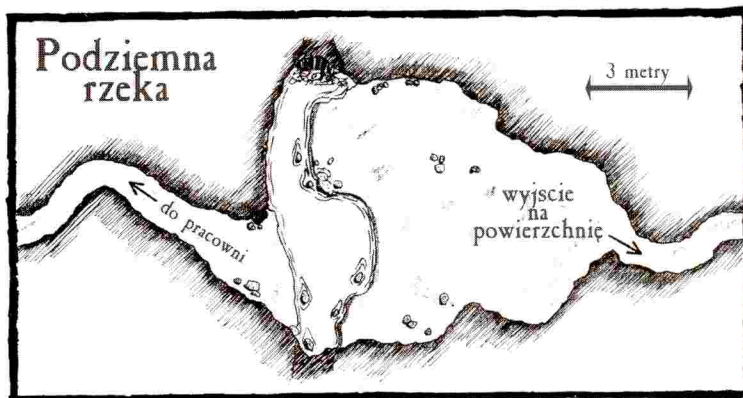
Odgłos pędzącej wody rozbrzmiewa echem w wąskim tunelu. Przed wami tunel wpada do wielkiej jaskini wyłobionej w poprzek tunelu przez porywisty nurt podziemnej rzeki. Powietrze jest wilgotne, a ze stropu kapie lodowata woda. Po drugiej stronie rzeki tunel biegnie dalej w ciemność. Rzeka wpada do naturalnego wylotu, osłoniętego przez grube, rdzewiejące pręty z żelaza.

Rzeka przebiła się przez tunel stosunkowo niedawno. Ondurin zagroził ujście rzeki, by zapobiec ucieczce swoich co sprytniejszych twórców, które mogłyby wskoczyć do wody i dać się ponieść nurtowi. Oznacza to, że rzeka nie porwie Bohaterów, ale jest też druga strona medalu – woda została zanieczyszczona przez odpady z pracowni Ondurina i każdy, kto do niej wpadnie, unurza się w ohydnej nekromanckiej breji.

Podziemna rzeka przecina tunel pod kątem prostym. Nurt blokuje przejście, więc BG muszą jakoś przekroczyć rzekę, jeśli chcą dostać się na drugą stronę tunelu. Jak tego dokonają, to już ich sprawa. Przepłynięcie przez rzekę wymaga udanego Trudnego (-20) testu **plywania**. Użycie lin lub innych środków może ułatwić pokonanie rzeki.

Bohaterowie, którym nie uda się test **plywania** w rzece, zostaną zepchnięci na kratę zagrządzającą ujście. Gdy ponownie wychylą głowy nad powierzchnię wody, zobaczą coś, czego nie można dojrzeć z brzegu. Ujście zatykają wydęte ciała i odrąbane kawałki trupów, zepchnięte przez pędzącą rzekę, a nieszczęśni pływacy nurzają się teraz w tych ohydnie cuchnących nekromanckich szczątkach. Każdy, kto znajdzie się w tym paskudztwie, musi wykonać test **Siły Woli**. Nieudany test oznacza otrzymanie 1 Punktu Oblędu. Jednakże BG zepchnięci do ujścia rzeki mogą chwycić się prętów i w ten sposób przedostać się na drugą stronę (bez wykonywania dalszych testów **plywania**).

Tunel po drugiej stronie rzeki stopniowo się wznosi. Po kilkunastu minutach marszu tunel otwiera się na posępnie wyglądające wrzosowisko, położone tuż za nawiedzonym lasem. Bohaterom udało się wreszcie uciec z Dworu Vonreuter – ale nie przed samą rodziną Vonreuterów.



Scena 12: Jaki ojciec, taki syn

Jeden z członków rodziny Vonreuterów nie odegrał do tej pory ważniejszej roli – Sothelin. Jeśli BG mieli szczęście i wydostali się z Dworu Vonreuter bez większych kłopotów, możesz sprawić, by Sothelin pojawił się w chwili, gdy będą uciekać z (być może plonącej) posiadłości.

Zostawiacie nawiedzony las za sobą, wychodząc na polać ponurego wrzosowiska, którego monotonię przerywają jedynie wystające gdzieś pojedyncze skały. Surowy wiatr wieje nad okolicą, smagając ostatnie skupiska martwych drzew i zastale bajora. Z chwilą gdy opuszczacie las, rozlega się nad wami głęboki, rytmiczny odgłos – zbyt późno zdajecie sobie sprawę, że to łopot wielkich skrzydeł.

Potężna, czarna sylwetka drapieżnego ptaka macha niezgrabnie skrzydłami nad waszymi głowami i z łomotem lądzuje na ziemi. Owiecwa was smród rozkładającego się mięsa i wiecie już, że to musi być kolejny z eksperymentów Ondurina – wielki, nieumarły ścierwnik. Ptaszyisko gapi się na was lśnącymi, czarnymi ślepiami osadzonymi nad wielkim, kościanym dziobem, ostrym i przerażającym.

Na grzbiecie ptaszyiska siedzi Sothelin Vonreuter, odziany w zbroję z czarnego żelaza. W ręce trzyma kopię, w drugiej tarczę.

– Jestem pierwotnym synem mego ojca! – przekrzykuje porywisty wiatr i łopotanie skrzydeł swojego wierzchowca. – Zatem na mnie spada obowiązek pomśzczenia zniewagi, jaką nam wyrządziliście! Obraziliście moją rodzinę i złamaliście panujące w niej prawa! Wasze żywota należą do mojego ojca, a ja zabiorę je dla niego!

Sothelin zasuwa przyłbicę, pochyla kopię i przy potężnym łopocie skrzydeł ptaszyiska, szarżuje.

Sothelin Vonreuter jest równie szalony jak jego ojciec. Wyobraża sobie, że jest obrońcą honoru pradawnej i szlacheckiej rodziny. Zamierza zabić Bohaterów i przynieść ich ciała swojemu ojcu, by zrobił z nimi, cokolwiek zechce.

Jeśli Bohaterom towarzyszy Wilhelmina lub Anya, Sothelin zaatakuje je jako pierwsze, wykrzykując, że są zdradzieckimi harpiami, które plamią imię ich rodu. Co więcej, jeśli Sothelin dowie się o śmierci swojego ojca (na przykład, gdy któryś z BG powie mu o tym, chelpiąc się zwycięstwem), wpadnie w szał. Upuści kopię i tarczę, zeskoczy z grzbiecia ścierwnika i rzuci się z gołymi rękami na tego, kto przekazał mu tę złą nowinę.



Jeśli Sothelin zostanie wyrzucony z siodła, ścierwnik będzie atakował dalej, ale odleci, gdy otrzyma ranę. Jednak samego Sothelina może powstrzymać tylko śmierć.

Odwleczona zemsta

Jest całkiem prawdopodobne, że BG będą w kiepskim stanie, gdy uda im się wyrwać z Dworu Vonreuter. W zależności od wyboru jakiego dokonali, być może stoczyli już kilka potyczek w ciągu tego wieczora i mogli otrzymać obrażenia, które ich osłabiły. Jeśli tak się stało albo jeśli po prostu chcesz zachować na dalszą przyszłość przeciwnika dla BG, nie wprowadzaj od razu Sothelina atakującego na swoim ptaszysku. Zamiast tego załóż, że wściektemu Sothelinowi nie udało się znaleźć BG w ciemnościach, więc poprzysiął sobie, że wytropi intruzów i każe im zapłacić za wszystko. Jeśli jego ojciec został zabity i/lub posiadłość spłonęła, Sothelina ogarnie absolutna obsesja na punkcie zemsty.

Sposób, w jaki Sothelin spróbuje wypełnić swoją przysięgę, zależy od Ciebie. Możesz po prostu nieco później przeprowadzić opisany wyżej atak ścierwnika, gdy BG będą w trakcie innej przygody. Oczywiście Sothelin pojawi się w najgorszym możliwym momencie, a BG będą niewątpliwie zaskoczeni, gdy rodzina Vonreuterów powróci, by ponownie ich nękać. Możesz także wykorzystać Sothelina jako przeciwnika, który pojawi się w jeszcze bardziej odległej przyszłości. Może stać się arcyłotrem, który będzie odpowiedzialny za wszelkiego rodzaju przeskody, z którymi będą musieli zmierzyć się BG. Sam natomiast pozostanie w cieniu. Odkrycie, kto jest tajemniczym wrogiem BG, może zająć im miesiące lub nawet lata, a w tym czasie Sothelin z pewnością podąży śladami swojego ojca, doskonaląc się w sztuce nekromancji.

— Dogrywka —

Po ucieczce z Dworu Vonreuter, po kilku dniach wędrówki BG dotrą na tereny zamieszkane. Dokładne okoliczności tej podróży zależą od tego, w jakiej części Imperium rozgrywała się przygoda, ale Bohaterowie nie powinni być zbyt daleko od bezpiecznego schronienia.

Celem Bohaterów w przygodzie *Straszny dwór* jest przetrwanie i ucieczka, ale to nie znaczy, że na zawsze zostawią za sobą Dwór Vonreuter. W zależności od przebiegu przygody możliwe jest, że przeżył jeden lub więcej członków rodziny Vonreuterów, być może nawet sam Ondurin Vonreuter. Jeśli BG nie musieli się z nim zmierzyć w trakcie przygody, wówczas jest możliwe, a nawet bardzo prawdopodobne, że zobaczą go ponownie. Będzie szukał zemsty za wszelkie zamieszanie, jakie BG wywołali w jego domu. Jonah i Wilhelmina także mogą okazać się w przyszłości niebezpiecznymi wrogami. Wykorzystanie Sothelina jako przeciwnika zostało już omówione.

Nawet jeśli sama rodzina nie pojawi się nigdy więcej, Ondurin Vonreuter pozostawił po sobie wiele ożywionych, złych stworów. W Dworze Vonreuter nadal przebywają nieumarłe potworności. Nawet jeśli dwór spłonął, mogły przetrwać w lochach albo przybudówkach, których BG nie przeszukali. Co więcej, pozostała nietknięta spuścizna Ondurina – jego wiedza. Po dziesięcioleciach potwornych eksperymentów zgromadził obszerną bibliotekę nekromanckich sekretów, które aż proszą się o ponowne odkrycie i wykorzystanie przez jakiegoś mało zdyscyplinowanego młodego czarodzieja lub występnego czarnoksiężnika.

I wreszcie, chociaż BG mogli zniszczyć rodzinę Vonreuterów, nie wiadomo, jakich ich krewnych pominęli. Rodzina postanowiła zapomnieć o jednym ze swoich synów, Jonahu – kto powiedział, że nie było ich więcej? Ponadto rodzina miała także swoich

przodków, a biorąc pod uwagę nekromanckie tradycje, jakie najwyraźniej Ondurin odziedziczył, możliwe jest, że jego przodkowie nadal żyją (w każdym razie, nie są do końca martwi). Być może Vonreuterowie mają swoją dawniejszą siedzibę w innym miejscu Imperium, w której znajdują się grobowce starych nekromantów – potwornych, pradawnych istot, które obudzą się na skutek poczynań Bohaterów w Dworze Vonreuter. *Straszny dwór* może być zaledwie początkiem epickiej kampanii, której celem będzie pokrzyżowanie knoń starożytnego i na wskroś złego klanu Vonreuterów.

Mogło się także zdarzyć, że Wilhelmina lub Anya wy dostały się z Dworu Vonreuter wraz z drużyną. Wilhelmina jest kobietą podstępna i niegodna zaufania – doskonale pasuje do bandy opryszków lub oszustów, ale kogokolwiek innego szybko opuści (najchętniej po tym, gdy za pomocą uwodzenia i kłamstw wyciągnie z niego wszystko, co się da). Ani jednakże można zaufa. Chociaż lata stykania się z koszmarami w Dworze Vonreuter odcisnęły na niej swoje piętno, w końcu dojdzie do siebie i zapewne osiedli się w najbliższym dużym mieście, do którego przybędą BG. Może nawet przyłączyć się do drużyny, sama stając się poszukiwaczką przygód. Ale to już zupełnie inna historia.

Punkty Doświadczenia

Każdy z BG otrzymuje 150 PD za udaną ucieczkę z Dworu Vonreuter i kolejne 50 PD, jeśli udało im się zmierzyć z Ondurinem i pokonać go. Możesz także nagrodzić każdego gracza dodatkową sumą 30-50 PD za dobre odtwarzanie roli.

– Mieszkańcy Dworu Vonreuter –

Poniżej zamieszczone zostały współczynniki różnych członków klanu Vonreuter. Współczynniki duchów Gustava Vonreutera i Svena Feirsingera nie powinny być potrzebne.

Anya Vonreuter, niewinna dusza

Profesja: szlachcianka
Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
22	31	26	22	32	44	40	39
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	9	2	2	4	0	3	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, jeździectwo, kuglarstwo (muzykalność), plotkowanie +10, przekonywanie, wiedza (Imperium) +10, znajomość języka (staroświatowy) +10
Zdolności: błyskotliwość, czuły słuch, etykieta, intrygant, szczęście, widzenie w ciemności

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: sztylet

Wypożyczenie: przeżarte przez mole ubranie, kilka skradzionych książek historycznych

Elena Vonreuter, dziecię nocy

Profesja: szlachcianka
Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	22	22	35	39	33	41	45
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	8	2	3	3	0	0	0

Umiejętności: kuglarstwo (muzykalność), plotkowanie +10, przekonywanie +10, skradanie się, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: niepokojący, ożywieńca, widzenie w ciemności

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: brak

Wypożyczenie: pluszowa maskotka

Jonah Vonreuter, zapomniany syn

Profesja: porywacz zwłok
Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	22	33	40	42	25	35	27
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	4	4	0	7	0

Umiejętności: plotkowanie +10, powożenie, przeszukiwanie, sekretne znaki (złodziei), skradanie się, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), wspinaczka, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bystry wzrok, chodu!, niezwykle odporny, odporność na choroby, odporność psychiczna

Choroba umysłu: piromania

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: brak

Wypożyczenie: brak

Lothar

Profesja: ochroniarz
Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	22	65	60	22	11	30	11
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	6	6	3	0	6	0

Umiejętności: spostrzegawczość, unik, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, bijatyka, krzepki, ogłuszanie, rozbrajanie, twardziel

Zasady specjalne:

- To żyje!* Lothar został odmieniony przez magię rytualną Ondurina. Chociaż znacząco zwiększyło to jego Krzepę i Odporność, wyrządziło także poważne szkody na umyśle. Inteligencja i Ogląda Lothara są zatem poniżej przeciętnej, a on sam stracił możliwość korzystania z kilku umiejętności i zdolności, jakie kiedyś posiadał.

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka)

Wypożyczenie: przeżarty przez mole uniform

Ondurin Vonreuter, głowa rodu i nekromanta

Profesja: mistrz magii

Poprzednie profesje: uczeń czarodzieja, wędrowny czarodziej

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	27	29	36	37	50	65	37

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	2	3	4	3	5	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo, język tajemny (magiczny), nauka (magia) +10, nauka (nekromancja) +10, plotkowanie, przeszukiwanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), wiedza (Kislev), wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (kislewski), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, czarnoksięstwo, magia czarnoksięska (nekromancja), magia powszechna (pancerz Eteru), magia powszechna (rozproszenie magii), magia prosta (tajemna), morderczy pocisk, odporność na choroby, widzenie w ciemności, zmysł magii

Zasady specjalne:

- *Efekty uboczne:* deformacja (obumarła skóra na wysokości serca), osłabienie

Choroba umysłu: urojony zbawca

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: kij

Wypożyczenie: 3 księgi wiedzy tajemnej

Sanne Vonreuter, zgnębiona małżonka

Profesja: służka (paź)

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
26	26	25	25	32	33	19	34

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	9	2	2	5	0	4	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, nauka (genealogia/heraldyka), plotkowanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo szybki, charyzmatyczny, czuły słuch, etykieta, obieżyświat

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: sztylet

Wypożyczenie: eleganckie choć przestarzałe ubranie

Sothelin Vonreuter, lojalny syn

Profesja: giermek

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
50	35	41	36	35	28	29	29

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka), opieka nad zwierzętami, plotkowanie, przekonywanie, tresura, unik, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: broń specjalna (kawaleryjska), etykieta, silny cios, urodzony wojownik, widzenie w ciemności

Zbroja: ciężki pancerz (pełna zbroja płytowa)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), kopia, tarcza

Wypożyczenie: pierścień z herbem rodziny, wierzchowiec (ścierwnik z siodłem i uprzężą)

Ścierwnik Sothelina

Ścierwniki to nieumarłe bestie z dalekiego południa. Kontakty Ondurina musiały być naprawdę rozległe, skoro udało mu się zdobyć dla jego syna tak potwornego wierzchowca.

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
21	0	35	41	25	–	–	–

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	3	4	2(6)	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: broń naturalna, latanie, ożywienie, straszny

Zasady specjalne:

- *Bezrozumny.* Ścierwnik nie posiada Inteligencji, • Siły Woli, ani Ogłady i nigdy nie wykonuje testów związanych z tymi cechami.
- *Powolny.* Ścierwnik jest nieustępliwy, ale powolny. Nie może wykonywać akcji „bieg”, nawet podczas lotu.
- *Zwierzę juczne.* Ścierwnik może unieść ładunek o maksymalnym obciążeniu równym wartości jego Krzepy x 30.

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: ostry dziób

Wilhelmina Vonreuter, femme fatale

Profesja: szlachcianka

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
22	29	25	23	39	35	35	52

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	2	2	4	0	5	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, jeździectwo, kuglarstwo (muzykalność), plotkowanie +10, przekonywanie, wiedza (Imperium) +10, znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, etykieta, intrygant, odporność psychiczna, szczęście

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: sztylet

Wyposażenie: przeżarte przez mole ubranie, kilka skradzionych książek historycznych

Pomocnicy Ondurina

Poniżej zamieszczone zostały współczynniki nieumarłych stworów Ondurina. Jeśli BG wejdą do lasu przed śmiercią Ondurina i natkną się na ożywione szkielety, wykorzystaj współczynniki podane na stronie 242 *Księgi Zasad*.

Bestia-strażnik Ondurina

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	0	41	42	20	—	—	—
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	20	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: broń naturalna, ożywienie, straszny

Zasady specjalne:

- *Bezrozumny*. Bestia-strażnik nie posiada Inteligencji, Siły Woli, ani Oglady i nigdy nie wykonuje testów związanych z tymi cechami.
- *Dziwaczna anatomia*. Bestia-strażnik to odrażające połączenie części ciał trupów; tylko z grubsza przypominające ludzką postać. Stosuj wyłącznie zasady Nagłej Śmierci, ponieważ normalne zasady trafień krytycznych po prostu nie mają tu zastosowania.

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: pazury i zęby

Psi zombi

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	0	41	35	18	—	—	—
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	4	3	9	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: broń naturalna, ożywienie, straszny

Zasady specjalne:

- *Bezrozumny*. Psi zombi nie posiada Inteligencji, Siły Woli, ani Oglady i nigdy nie wykonuje testów związanych z tymi cechami.

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: kły

Upiorne wilki

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	32	31	10	—	—	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	13	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: broń naturalna, ożywienie, straszny

Zasady specjalne:

- *Bezrozumne*. Upiorne wilki nie posiadają Inteligencji, Siły Woli, ani Oglady i nigdy nie wykonują testów związanych z tymi cechami.
- *Dzika szarża*. Ich zaciekły atak może dać im przewagę w walce wręcz. Upiorne wilki mogą wykonać dwa ataki podczas szarży.
- *Powolne*. Upiorne wilki są nieustępliwe, ale powolne. Nie mogą wykonywać akcji „bieg”.

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: kły i pazury

Wychudłe zombi (2)

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	30	30	10	—	—	—
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: ożywienie, straszny

Zasady specjalne:

- *Bezrozumne*. Wychudłe zombi nie posiadają Inteligencji, Siły Woli, ani Oglady i nigdy nie wykonują testów związanych z tymi cechami.
- *Powolne*. Wychudłe zombi są nieustępliwe, ale powolne. Nie mogą wykonywać akcji „bieg”.

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka)

Zwalisty zombi

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	52	55	15	—	—	—
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	5	5	4	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: broń naturalna, ożywienie, straszny

Zasady specjalne:

- *Bezrozumny*. Zwalisty zombi nie posiada Inteligencji, Siły Woli, ani Oglady i nigdy nie wykonuje testów związanych z tymi cechami.
- *Powolny*. Zwalisty zombi jest nieustępliwy, ale powolny. Nie może wykonywać akcji „bieg”.

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: pazury

• Kiełbasy, kobiety i śpiew •



Kiełbasy, kobiety i śpiew to detektywistyczna przygoda dla niewielkiej grupy Bohaterów, kończących pierwsze lub drugie profesje.

Ponieważ w przygodzie występują liczne wątki intrygi, jej prowadzenie może okazać się pewnym wyzwaniem dla Mistrza Gry. MG powinien kilkakrotnie dokładnie przeczytać ten scenariusz, zanim podejmie się jego prowadzenia. Ukończenie niniejszej przygody może zabrać kilka sesji gry, a gracze będą stale musieli sporo główkować.

Jest to przygoda rozgrywająca się w Nuln, choć można ją osadzić w dowolnym dużym mieście Imperium. Miejsce takie wymaga obecności drogi wodnej, którą podróżują barki i inne statki kupieckie, a także odpowiednio dużej liczby mieszkańców, co uzasadni obecność wielu sklepów rzeźniczych.

Tło

Herr Fleischer, nowobogacki mistrz rzeźniczy, zyskał spory rozgłos i majątek po otwarciu w mieście swojej trzeciej rzeźni. Usiłuje dostać się do bardziej wpływowych kręgów społecznych, przekazując radzie miejskiej pieniądze na cele dobroczynne oraz wspierając jedzeniem i gotówką miejscową świątynię Shallyi. Ostatnio wziął udział w publicznym sporze z Emilem Starkiem (jednym z jego wpływowych rywali). Poszło o uzyskanie przez Fleischera licencji na handel wyrobami mięsnymi w mieście. Stark postanowił zniweczyć osiągnięcia kupieckie Fleischera, ponieważ jest przekonany, że dwa lata wcześniej Fleischer dopuścił się oszustwa podczas przetargu na kontrakt z odbiorcami wyrobów, co doprowadziło Starka do ruiny, a także (w jego przekonaniu) do śmierci jego żony.

W ramach zemsty Emil Stark postanowił zgładzić osobę będącą największą miłością Fleischera – jego córkę, Hannę. Stark jest kultystą Nurgla i od kilku tygodni dodaje „coś specjalnego” (zmielone nurglingi) do kiełbas Fleischera. Co więcej, Starkowi udało się uzyskać wsparcie mutantów obdarzonych niezwykle umiejętnościami magicznymi. To stworzenie zwabiło Hannę Fleischer, która wpadła w łapy szalonego rzeźnika.

W toku tej przygody BG odkryją odrażające uczynki Starka, doświadczą zniwalających mocy mutantów Marii i zjedzą straszliwą ilość kiełbas. Sprytni Bohaterowie wyjdą z tej przygody z wypchanymi sakiewkami i obdarzeni wdzięcznością Herr Fleischera. Nierozważne postacie staną się odpowiedzialne za rozwój zarazy Nurgla w całym Nuln.

Streszczenie fabuły

Ponieważ jest to przygoda detektywistyczna, wiele zależy od działań BG. Jeśli okażą się dokładni i bystrzy, przeprowadzenie ich przez meandry intrygi nie będzie trudne. Jednak, w grach fabularnych często bywa, że poczynania BG dalekie są od tego, co zaplanował MG.

Następujące dalej streszczenie fabuły prezentuje idealną strukturę sesji, której warto się trzymać, ale jeśli Twoi gracze oddalą się od tego planu, nie wpadaj w panikę. W każdej części przygody zawarte zostały wskazówki pomagające przywrócić przygodę na właściwy tor.

Przeczytaj dokładnie opis fabuły i bądź przygotowany do improwizacji podczas prowadzenia przygody.

- **Początek.** BG przybywają na Reiks Platz popołudniem i przeglądają różne oferty pracy zawieszone na drzewie zwanym wiażem Deutz.

- **Ślepe uliczki.** BG badają sprawę zaginionego szczeniaka („ślepa uliczka”), zatrudniają się jako robotnicy („ślepa uliczka”) lub szukają zgubionych kołczyków (zdobywając mało istotne informacje dotyczące głównego wątku).
- **Początek intrygi.** Następnego dnia BG odwiedzają Fleischera i zostają wysłani na poszukiwanie jego zaginionej córki.
- **Wścibska sąsiadka.** Wścibska sąsiadka Fleischera daje BG pewne wskazówki dotyczące kochanka Hanny (Hansa) i tajemniczego adoratora widywanego pod oknem dziewczyny. Dowiadują się także o kradzieżach biżuterii oraz o cudownej tileańskiej sopranistce. Aby uzyskać te informacje, BG muszą tylko uprzejmie porozmawiać z 79-letnią staruszką i zapłacić za obiad u Chez Louisa.
- **Na tropie.** BG odwiedzają sieć sklepów rzeźniczych Fleischera. Dowiadują się o serii tajemniczych włamań, o rywalu Fleischera, Starku, nagłym przybraniu na wadze przez Hannę oraz więcej o jej kochanku. Zadręczają ich natrętni ulicznicy wyludżający pieniądze.
- **Intryga rozwija się.** BG badają jedną z rzeźni i odkrywają dowody preparowania kiełbas oraz innych matactw.
- **Świadek.** BG odnajdują przyjaciółkę Hanny, Carlę – ostatnią osobę, która widziała zaginioną przed zniknięciem. Carla kieruje BG do gospody „Pod Zbrojnym Puszkarczem” i wspomina o cudownej sopranistce, która śpiewała tej nocy, gdy zniknęła Hanna.
- **Pod Zbrojnym Puszkarczem.** BG spotykają Wolfganga i Leopolda, dwóch hulaszczycich szlachciców, którzy szukają swojego zaginionego przyjaciela, Rudiego. BG zostają skierowani do ratusza. Po drodze nękają ich ulicznicy.

- **Ratusz.** BG dowiadują się więcej o rywalizacji pomiędzy Starkiem i Fleischerm oraz o starciu Rudiego ze Starkiem.
- **Sklep Starka.** BG odwiedzają sklep Starka i wydaje się, że zabrnęli w „ślepa uliczkę”. Natrętni ulicznicy powracają i wyludżają pieniądze od BG, w zamian za „brudy” na temat Starka. BG znajdują przeraźliwie zmutowaną Hannę. Muszą postanowić, co z nią zrobić.
- **Zakończenie.** BG wracają do sklepu Starka na wielkie zakończenie!

Struktura przygody

Niniejsza przygoda jest podzielona na ważne sceny, które stanowią punkty zwrotne intrygi. Przy każdej scenie podane zostały kluczowe informacje, jakie Bohaterowie muszą zdobyć, opisani występujący w niej BN-i oraz otoczenie. W niektórych scenach znajdują się także dodatkowe informacje, które BG mogą zdobyć, w zależności od tego, jakie będą zadawali pytania i co już wyszło na jaw.

Dalej znajduje się rozdział „Obsada” – lista wszystkich BN-ów, wraz z uzupełnieniem ich opisu. Ten rozdział zawiera istotne informacje o prowadzeniu gry, a także wskazówki dotyczące ogrywania każdej postaci.

Na końcu zostały zamieszczone wskazówki dla graczy, potrzebne do prowadzenia przygody. Wszystkie te materiały można kserować na użytek MG lub graczy.

– Początek –

Najlepszy sposób rozpoczęcia tej przygody (przy założeniu, że BG szukają pracy) to skierowanie ich na Reiks Platz. Jest to główny rynek w Nuln, gdzie wędrowni poszukiwacze przygód i włóczykije zbierają się, by przeglądać ogłoszenia zawieszane na Deutzu, wielkim wiązcie rosnącym na placu. W idealnym przypadku przygoda rozpoczyna się, gdy BG docierają do Nuln wczesnym popołudniem, schodząc z pokładu barki, zsiadając z chłopskiego wozu lub przybywając na piechotę.

Informacje kluczowe

- BG powinni zapoznać się ze wszystkimi czterema ofertami pracy zawieszonymi na Deutzu.
- BG nie będą mogli tego dnia odwiedzić *Herr Fleischera*, ponieważ południe już minęło (ogłoszenie zaznacza „żadnych petentów po południu”).
- BG powinni móc wybrać dowolną z ofert pracy.

Informacje opcjonalne

- Spostrzegawczy BG mogą zauważyć Gretę Fischer, która wybiega z Reiks Platz w stronę gospody „Pod Zbrojnym Puszkarczem” (patrz „Tajemnice Greta”, str. 80).
- BG, którzy ruszą na poszukiwanie „zgubionych kołczyków”, spotkają się z Frau Oppenheimer i poznają jej sekrety (patrz „Zgubione kołczyki”, str. 79).

Podobnie jak w scenariuszu *Przez ostępy Drakwaldu*, zamieszczonym w *Księdze Zasad Warhammera*, w tekście tej przygody znajdują się fragmenty ujęte w szarą ramkę, które powinien odczytywać na głos swoim graczom lub przedstawić ich treść własnymi słowami.

Thum przepycha się i gestnieje wokół was. Większość gawiedzi wydaje się kierować w stronę serca miasta, Reiks Platz. To wielki, wykładany kocimi łbami rynek, pośrodku którego wyrasta sękatte drzewo. Na jego pniu wiszą przybite dziesiątki ogłoszeń, a drzewo okraja gestwa zdesperowanych osobników szukających pracy. Chociaż niektóre ogłoszenia są już poźółkłe ze starości, większość wydaje się całkiem nowa.

Jeśli notatki na drzewie postanowi przeczytać piśmienny BG, wręcz graczom **Wskazówki 1A-1D** (patrz str. 95). W innym przypadku, żak stojący pod drzewem odczyta kilka ogłoszeń dla niewykształconych mas wokół niego (jego uprzejmość nie umknie uwagi bystrego kieszonkowca, który kilka minut później sam postanowi zarobić trochę grosza).

Wśród ogłoszeń o najtańszym piwie w mieście i obwieszczeń głoszących, że nie ma lepszego życia niż w imperialnej armii, waszą uwagę przyciągają cztery notatki.

1A: Wydrukowana na dobrej jakości arkuszu otoczonego złoconą ramką:

WIELKA NAGRODA

*Zaginął Bonifaz.
Proszę, pomóżcie znaleźć małego szczeniaka z rodowodem, który należy do mojej niedomagającej babki stryjecznej. Babcia jeszcze nie wie, że piesek zaginął. Proszę o pomoc.
Na informacje czeka: Arne Zimmerman, gospoda „Pod Zieloną Flaszka”, Hauptstrasse.*

Ta wskazówka prowadzi o wydarzeń z podrzdziału „Psiarnia”, na str. 79.

1B: Pieczołowicie zapisana pismem odręcznym na skrawku taniego papieru:

*Poszukiwani pracownicy na kilka tygodni lekkiej pracy
w okolicach Bramy Zachodniej.
DOBRA PŁACA. DOBRE PIWO. DOBRE JEDZENIE.
Szukajcie kapitana Straży, Wetzelsberge'a.*

Ta wskazówka prowadzi do wydarzeń z podrzdziału „Brama Zachodnia”, na str. 79.

1C: Ręcznie zapisana na arkuszu dobrej jakości:

ZGUBIONO
*Parę kolczyków, w pobliżu restauracji Chez Louisa.
NAGRODA za pomocne informacje lub zwrot zguby.
Kontakt: Frau Oppenheimer, Nordstrasse*

Ta wskazówka prowadzi do wydarzeń z podrzdziału „Zgubione kolczyki”, na str. 79.

1D: Wydrukowana na papierze dobrej jakości:

*Słynne Kielbaski Fleischera, „Ulubione przez oficerów
i kadetów Imperialnej Akademii Artylerii”*

POSZUKIWANA POMOC
*Potrzebnych kilku inteligentnych i zaradnych osobników
w delikatnej sprawie.
Wysokie wynagrodzenie. Zgłaszać się osobiście do Herr
Fleischera, Links Park 182. Żadnych petentów po południu.
Tylko poważne oferty.*

BG nie mogą podążyć tym tropem tego dnia, ponieważ południe już minęło. Jeśli spróbują pójść na Links Park 182, po prostu opisz, jak odsyła ich grubiański lokaj.

Na str. 95 znajdują się stylizowane wersje powyższych ogłoszeń, które możesz skopiować i rozdać swoim graczom.

Kaznodziejka

Gdy drużyna zapozna się już z treścią ogłoszeń, tłum rozstępuje się i można zobaczyć postać w czarno-białych szatach, która wspina się na zaimprovizowane podium (jakie stanowią plecy dwóch z jej pomocników). Czterdziestokilkuletnia kobieta o surowych rysach

twarży spogląda na tłum i szmery milkną. Gdy patrzący niemal całkiem się wyciszą, kobieta zakreśli ręką łuk nad tłumem. Palce jej dłoni są wyciągnięte. W tym momencie BG mogą wykonać Łatwy (+20) test wiedzy (Imperium). Jeśli test się powiedzie, rozumieją, że przed nimi stoi kaznodziejka Sigmara. Chwilę później jej ramię opada, a kobieta zaczyna przemawiać donośnym głosem.

*– Grzesznicy! Strzeżcie się, grzesznicy! Nasz Pan
Sigmar spogląda na was. Nawet w chwili, gdy mówię
te słowa, potęgę Jego chwalebne Imperium podkopują
ci, którzy pragną rozbić je w pył i rzucić nas na żer dla
nienawistnych potworności, jakie nawiedzają koszmarny!
Są wśród was!*

*W tym momencie kaznodziejka wskazuje na tego BG,
który wygląda najbardziej.*

*– Czy pomyślałeś o tym, że twój oręż i pancerz nie
wystarczy, by cię ocalić? Może cię powalczą najdrobniejsze
ze stworzeń!*

*To wywołuje parsknięcia śmiechu w tłumie. Niektórzy
pokazują sobie palcami BG, o którym była mowa.*

*– Albo ty! – kaznodziejka wskazuje na młodą kobietę
w tłumie. – Czy nie masz wstydu? Czy nie wiesz, że twoje
czyny osłabiają nas wszystkich?*

*Słyszając to, młoda kobieta okrywa się rumieńcem
i pospiesznie oddala z rynku.*

Komentarz kaznodziejki ma być ostrzeżeniem dla hardego BG, że nie należy oceniać wroga tylko po jego rozmiarach – więcej na ten temat w ostatnim rozdziale.

Jeśli którykolwiek z BG ruszy za młodą kobietą, niech wykona test **sposprzegawczości**. Udany test pozwala zauważyć, że kobieta wchodzi przez tylne drzwi do gospody „Pod Zbrojnym Puszkarzem”. Więcej o tym w podrzdziale „Tajemnice Grety”, na str. 80.

Kaznodziejka przemawia jeszcze przez dwadzieścia minut, wzywając do czujności „*bogobojny lud o śmiałych sercach*” i stale piętnując „*sprawców i popleczników złego*”, ale nie wskaże już na żadnego z BG. Gdy skończy, zejdzie z pleców swoich pomocników, którzy z trudem wyprostują się i zaczną krążyć wśród tłumu, zbierając datki na cele Świątyni. W chwili, gdy „przedstawienie” dobiegnie końca, tłum rozprasza się, ale niektórzy zostają, by wrzucić pensa lub dwa na drewniane tace uczniów kaznodziejki.

Gdy akolici obejdą tłum i zbiorą datki od zgromadzonych, cała trójka oddali się szukać innej publiczności czekającej na nawrócenie.

– Ślepe uliczki –

BG mogą teraz podjąć cztery możliwe wątki dochodzenia (pięć, o ile zauważyli Gretę). Są to:

- **Psiarnia.** BG muszą udać się do gospody „Pod Zieloną Flaszka”, na Hauptstrasse (15 minut drogi, dzielnica klasy średniej). Patrz str. 79.
- **Brama Zachodnia.** BG muszą udać się (jak łatwo się domyśleć) do Bramy Zachodniej (pół godziny drogi, dość bezpieczna okolica). Patrz str. 79.
- **Zgubione kolczyki.** BG muszą udać się do majątku Oppenheimer, na Nordstrasse (25 minut drogi, dzielnica klasy średniej). Patrz str. 79.
- **Chez Louis.** BG muszą udać się do restauracji Chez Louisa,

jak wspomniano w ogłoszeniu Frau Oppenheimer (10 minut drogi, dzielnica klasy wyższej). Patrz str. 82.

- **Tajemnice Grety.** BG muszą podążyć za Gretą, która z niewyjaśnionych powodów uciekła przed oskarżeniami kaznodziejki (12 minut drogi, dzielnica klasy wyższej). Patrz str. 80.

Oczywiście Bohaterowie bywają kłopotliwi i mogą zechcieć wyruszyć na zakupy, zacząć odcinać sakiewki, albo robić dowolne inne, głupie rzeczy. To w końcu duże miasto, które oferuje mnóstwo zajęć odciągających od głównego wątku. Jeśli BG nie okażą zainteresowania fabułą, pozwól im do wieczora robić to, co chcą, a potem wykorzystaj zdarzenia z podrzdziału „Ustronie Rybaka”, na stronie 81, aby wciągnąć ich w akcję.

Psiarnia

Ta scena to zwykła „ślepa uliczka”.

Gospodę „Pod Zieloną Flaszka” szturmują dziesiątki nicponiów stojących przed pośpiesznie zabarykadowanymi drzwiami frontowymi. Niemal każdy ze zgromadzonych wagabundów i uliczników w tłumie trzyma szczeniaka, a w niektórych przypadkach wyrosnięte psy. Hałas, jaki podnosi tłum, jest przeraźliwy, a ogólne zamieszanie nie ustępuje, gdy w oknie na górnym piętrze pojawia się twarz przestraszonego mężczyzny, który mierzy w gawiedź z garlacza.

Mełczyzna krzyczy:

– Odejdźcie! Nie wiem, po co tu przyszliście, ale nie dla was nie mam!

Kilku z co bardziej bystrych osobników oddala się, ale większość tłumu zostaje na miejscu i nawołuje Herr Zimmermana. Gospodarz wygląda na zmieszanego, a tłum po chwili zaczyna wołać:

– Zimmerman, Zimmerman!

Po tym gospodarz na chwilę znika w głębi domu, a wołanie nabiera na sile.

Każdy BG obdarzony zdolnością **szósty zmysł** odczuje w tym momencie instynktowny impuls każący mu oddalić się od okna, bowiem kilka sekund później z wysoka, na ulicę i tłum poniżej, zostaje opróżniony nocnik. Wołanie milknie – ustępując miejsca śmiechowi lub pełnemu zdumienia milczeniu, zależnie od tego, czy dany osobnik został obłany, czy nie. Będący w pobliżu BG muszą wykonać udany test Zręczności, albo nieczystości spadają także na nich.

Gospodarz wraca do okna i wykrzykuje z całej siły:

– Tutaj nie mieszka żaden Zimmerman. A teraz wynocha, albo wezwę straż!

Po tym zatrzaskuje okno.

Po takiej odpowiedzi nastroje w tłumie wyraźnie się psują i BG mądrze robią, odchodząc z tego miejsca. Nie tylko ryzykują zwrócenie na siebie uwagi kilku kieszonkowców, których przyciągnęło zgromadzenie, ale za niecałe dwie minuty przybędzie patrol straży miejskiej, wezwany przez jednego z pracowników „Zielonej Flaszki”.

Daj BG szansę bezpiecznie odejść, jeśli tego chcą. W innym przypadku niech usłyszą gwizdy straży i spróbują odeprzeć napór ogarniętego paniką tłumu.

Ogłoszenie o Bonifazie, „szczeniaku z rodowodem”, to najwyraźniej żart. Pracownikom gospody „Pod Zieloną Flaszka” nie było jednak do śmiechu.

Brama Zachodnia

Ta scena to kolejna „ślepa uliczka”.

Kapitan straży, Wetzelsberge, jest na służbie, a jego biuro znajduje się w przebudowanej piwnicy u podstawy jednej z wież w murach miejskich. Zanim przejdzie do podania szczegółów zatrudnienia, zaznaczy, że zapewnią noclegi w namiotach, a pracownicy otrzymają trzy solidne posiłki dziennie i kubek ciemnego piwa za każde cztery godziny pracy. Wynagrodzenie wynosi zaledwie 4 p dziennie, ale robotnicy nie muszą ponosić kosztów utrzymania w ciągu tygodnia roboczego, a ci, którzy przepracują cały tydzień, otrzymają premię w wysokości 1 s. Nagabywany na temat pracy wyjaśni, że chodzi o oczyszczenie zablokowanego ujścia do ścieków, które prowadzą do rzeki i zamontowaniu kilku krat – mają uniemożliwić dostawanie się do środka różnych „rzeczy”. Kapitan przywykł do tego, że ludzie

odrzucają ofertę tej łatwej, choć nieprzyjemnej pracy, więc nie będzie zaskoczony, gdy BG także to uczynią. Jeśli zamierzają wykonać tę pracę, zniechęć ich do niej, jak najprędzej umieszczając ich Bohaterów w namiocie, który przecieka podczas deszczu, i każąc im spać na siennikach pełnych pcheł. Jeśli to nie pomoże, kilka testów Odporności na choroby powinno załatwić sprawę. W końcu brodzącą po pas w ściekach.

Zgubione kolczyki

Gdy BG idą w stronę Nordstrasse, niebo ciemnieje i zbierają się deszczowe chmury (dobrze to rozegraj, bo nie ma nic lepszego niż ogarnięci paranoją BG!). Bohaterowie mogą wykonać Bardzo Trudny (-30) test wiedzy (**Imperium**), by przypomnieć sobie, że nazwisko Oppenheimer pochodzi ze wschodu, a konkretnie z dawnej prowincji Sylanii. Frau Oppenheimer i jej dom są dobrze znani w tej części miasta, zamieszkaną przez klasę średnią. Dociekliwi BG usłyszą zakamuflowane ostrzeżenia i żarty na temat domu Oppenheimerów. Komentarze generalnie dzielą się na dwie grupy:

- „Dom Oppenheimerów, co? Nie szedłbym tam, bracie – podobno mieszka tam wiedźma.”
- „To niestworzone historie – tam mieszka tylko niegroźna stara wdowa. Nie słuchajcie dziecinnych bają.”

Zanim BG dotrą do domu, powinny ich dręczyć wątpliwości, czy warto wchodzić do środka i pytać o zaginione kolczyki.

Informacje kluczowe

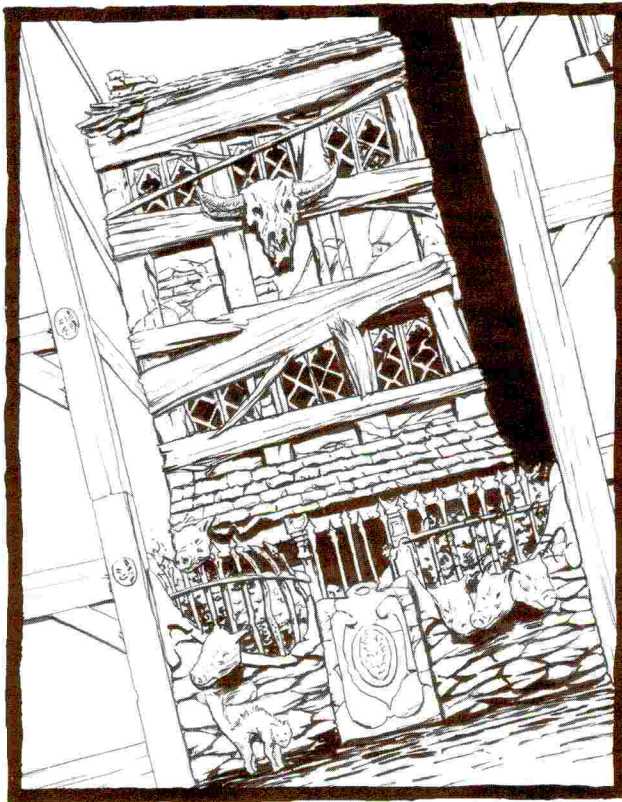
- Frau Oppenheimer wyjaśnia, że delektowała się obiadem u Chez Louisa, gdy rozpoczęły się występy. Wzięła w nich udział doskonała tileańska sopranistka.
- W pewnym momencie występów – wdowa nie jest pewna kiedy – musiała zdjąć kolczyki, które zostały potem skradzione.
- Wdowa potrafi powtórzyć całe menu i tytuły wysłuchanych arii, ale nie jest w stanie powiedzieć, kto był w restauracji, a nawet kto obsługiwał jej stolik.
- Kolczyki miały formę perłowych łez osadzonych w granacie. Są warte około 100 złe i mają niezwykle wartość sentymentalną, ponieważ są podarunkiem od jej nieodżałowanego męża. „Wiecie, przywiózł je z dalekiego Indu”.

Informacje opcjonalne

- Wdowa zna Rudiego.
- Może zapłacić BG, by przekazali jej list z gratulacjami dla Rudiego. Wdowa chwali jego udział w wyrzuceniu awanturującego się Emila Starka z balu dobroczynnego, ufundowanego przez Fleischera.

Dom Oppenheimerów

Dom Oppenheimerów to wąski, trzypiętrowy budynek odsunięty od ulicy. Przed nim rozciąga się długi ogród zarośnięty przez splątane pnącza. Chylące się ku ruinie domostwo tkwi wciśnięte pomiędzy sąsiednimi budynkami. BG widzą, jak z dachu odpada jedna z dachówek. Rozpadający się dom otaczają nowsze i lepiej utrzymane budynki, a bramę wejściową trzeba praktycznie wyłamać, by dostać się na ścieżkę prowadzącą do drzwi frontowych. Przedzieranie się przez ścieżkę zaślaną gruzem i obumarzonymi gałęziami jest zadaniem samym w sobie. Gdy ktoś pociągnie za spleśniały sznur od dzwonka, ten zerwie się, a dzwonek odpadnie. Uderzając o ziemię, wyda z siebie żalobną nutę – na ten dźwięk poderwie się para kruków, które kryły się pośród kępy muchomorów o płomiennych kapeluszach, rosnących w pobliżu ściany.



Drzwi uchylają się ze skrzypieniem. Przez wąską szparę wygląda blada dama w podeszłym wieku, odziana w kosztowny choć wyblakły strój z jedwabiu, pytając:

- Kto zakłóca mój spoczynek?

Jeśli BG nie zaczną w tym momencie szukać symboli religijnych i czosnku, być może naprawdę są bohaterami z krwi i kości. Spróbuj przez całe to spotkanie podtrzymywać w graczach niepewność, czy starowinka faktycznie jest stworem nocy, czy też nie.

Jeśli BG wyjaśnią, kim są, wdowa zmierzy ich uważnym spojrzeniem, a potem zaprosi do swojego domu. Zostaną poprowadzeni przez kiepsko oświetlony wąski korytarz mijając obrazy przedstawiające sielskie sceny (głównie rozległe lasy i malownicze ruiny). Wreszcie dotrą do małego saloniku, w którym huczy ogień na kominku. *Frau Oppenheimer* zasiądzie i spyta, co BG wiedzą o jej zaginionej biżuterii. Powinieneś przedstawić ją jako trzęsącą się staruszkę, która usiłuje zachować pozory dawnej wytworności, ale która potrafi także, gdy potrzeba, stać się ostra i stanowcza.

Możesz zachęcić BG, by wypytali *Frau Oppenheimer* o kolczyki i gdzie mogła je zostawić. Jednak bez względu na ich pytania, nie zdołają odkryć więcej niż fakty podane w punkcie Informacje kluczowe.

Jeśli BG wspomną, że pracują dla *Herr Fleischera* (o ile w tym momencie tak jest w istocie, albo nawet gdy wrócą tu później), wdowa ożywi się nieco i podnieconym głosem powie:

- Ach, tak, dobry Herr Fleischer. Jakże cudowny z niego rzemieślnik – robi tak wyborne mięsa, choć niestety nieco zbyt bogate smakowo jak na moje wiekowe podniebienie. Jednakże, czyni wspaniałe rzeczy dla tych drogiech, słodkich sierot. Winnicie wiedzieć, że niedawno byłam na jego przyjęciu, a pod koniec spotkania nastąpiło wielkie zamieszanie. Drogi Rudi, cudowne chłopię, popędził kota temu wstrętnemu Herr Starkowi. Cóż za dzielny czyn. Wiecie, nie widziałam go od wieków – naprawdę muszę jak najprędzej posłać mu list.

Jeśli BG zaoferują się przekazać list *Frau Oppenheimer* Rudiemu, staruszka poda im adres gospody „Pod Zbrojnym Puszkarzem” i wręczy kilka szylingów za fatywę, po czym pożegna ich. W ten sposób będą mogli skontaktować się z Wolfgangiem i Leopoldem oraz usłyszeć, co tamci mają do powiedzenia (więcej na ten temat w podrozdziale „Pod Zbrojnym Puszkarzem”, na str. 86).

Tajemnice Greta

Kobieta, która uciekła z Reiks Platz, nazywa się Greta Fischer. Jej zawstydzenie było wynikiem niepokoju, który wywołuje w niej związek z żonatym mężczyzną. Jest nim Dieter, dostawca pracujący dla miejscowego browaru.

W pewnym momencie BG mogą uznać, że Greta posiada informacje istotne dla głównego wątku. Mogą dowiedzieć się czegoś o Marii della Miragliano (patrz str. 93), jeśli inteligentnie przepytają Gretę, która najczęściej przebywa w gospodzie „Pod Zbrojnym Puszkarzem”.

W chwili, gdy BG zaczną przepytwać Gretę, dziewczyna poczuje się osaczona i przybierze skruszony wyraz twarzy. Bez względu na to, o co ją zapytają BG, będzie przekonana, że drużyna została wynajęta przez żonę Dietera i chcą powstrzymać ją przed widywaniem się z dostawcą.

Jeśli BG będą naciskali na nią swoimi pytaniami, dziewczyna da się przekonać do wyjawienia informacji kluczowych, chociaż początkowo będzie usiłowała milczeć na temat swojej znajomości z Marią della Miragliano.

Informacje kluczowe

- Greta wplątała się w intrygi Marii della Miragliano (patrz str. 93), która przekazała jej kilka drobnych błyskotek, wziętych z zapasów niegodziwie zdobytych dóbr.
- Pracowała w kuchni kilka dni wcześniej, gdy w sali występowała tileańska pieśniarka. Greta zobaczyła, jak sopranistka przechadza się między stołami, nie przerywając śpiewu, i zabiera gościom biżuterię.
- Gretę zdumiało, że wszyscy wśród publiczności, włącznie z pracownikami gospody, byli nieruchomi jak posągi.
- Podczas wykonywania arii Maria odwróciła się i dostrzegła Gretę, a chwilę później zatrzymała się. Występ zakończył się prawie natychmiast, słuchacze wydawali się reagować normalnie i nastąpiła brawa.
- Później tej nocy Maria podeszła do Greta i ofiarowała jej parę perłowych kolczyków (należących do *Frau Oppenheimer*), każąc zapomnieć o całej sprawie.
- Greta przyjęła łapówkę i oddała już kolczyki do lombardu. Teraz jest w spółce z Marią i działa jako czujka sopranistki, gdy ta dokonuje swoich kradzieży.
- Maria śpiewa tylko w miejscach, gdzie pracuje Greta, dzięki czemu dziewczyna może zasunąć rygiel w drzwiach, by nie dopuścić do niespodziewanego pojawienia się kogoś nieczulego na czar pieśni. Jeśli Greta dostrzeże przy stoliku klienta, na którego nie działa ten urok, ma za zadanie odwrócić jego uwagę przynosząc do stolika niewłaściwe zamówienie.
- Nie ma pojęcia, gdzie mieszka Maria.

Więcej szczegółów dotyczących gospody znajduje się w podrozdziale „Pod Zbrojnym Puszkarzem”, na str. 86.

– Początek intrygi –

Do tej pory BG powinni spędzić pierwszy dzień przygód, zajmując się eksplorowaniem różnych „ślepych uliczek” fabuły i zbieraniem informacji, mniej lub bardziej przydatnych. Teraz, gdy są już dobrze osadzeni w scenarii przygody, pora naprowadzić ich na trop głównego wątku.

Jeśli z własnej woli nie odwiedzą *Herr Fleischera*, wykorzystaj wydarzenia opisane w podrozdziale „Ustronie Rybaka”, aby skierować BG we właściwą stronę.

Kiełbasiana uczta

Links Park łatwo odnaleźć. To przyjemna dla oka, okolona drzewami aleja biegnąca wzdłuż wąskiego ogrodu miejskiego. Pod numerem 182 znajduje się średnich rozmiarów, skromny budynek (w porównaniu z innymi na tej ulicy). Na zewnątrz wisi długi łańcuch (udany test *sposzregawczości* pozwala zauważyć, że ogniwa łańcucha są błyszczące i nowe, a farba na drzwiach frontowych także jest świeża), a po pociągnięciu za łańcuch w głębi budynku odzywa się dzwon. Krótką chwilę później drzwi otwiera chudy mężczyzna ubrany w strój w stonowanych kolorach. Pyta, z czym przychodzą BG. Prowadzi Bohaterów przez pusty korytarz (po kolejnym udanym teście *sposzregawczości* BG zauważą puste miejsca na ścianach, gdzie kiedyś wisiały obrazy) do jadalni służby, obok kuchni. W jadalni znajduje się pojedynczy długi stół, wokół którego stoi kilka ławek. Lokaj oddala się do kuchni, a przez te same drzwi wychodzi kobieta o czarnej twarzy, która niesie tacę pełną kufli mocnego piwa i talerz ze stosem kiełbas.

– Czestujcie się – mówi kucharka. – Pan bez wątpienia z radością się z wami zobaczy. Przez ostatnie kilka dni był tak okropnie przybity...

Po tych słowach kucharka wychodzi, zanim ktokolwiek zdąży zadać jej jakieś pytanie. Gdy BG skończą jeść doskonale kiełbaski, lokaj zaprowadzi ich do małego gabinetu, w którym siedzi spocona, korpulentna i brodata postać.

Lokaj przedstawia drużynie *Herr Fleischera*, a potem wychodzi.

*Herr Fleischer wstaje i ponurym głosem mówi:
– Och, chwała niech będzie Sigmariowi! Dobrze. Wiedziałem, że ktoś odpowie na tę ofertę pracy. No cóż, lepiej przejdę do rzeczy. Nazywam się Georg Fleischer. Moja ukochana córka, Hanna, zaginęła przed kilkoma dniami. Nie wiem, co robić. Chciałbym, żebyście rozpyłali się w okolicy i dowiedzieli się, gdzie przepadła. Nie rozumiem tego, zupełnie nie rozumiem. To taka dobra dziewczyna! Nigdy by nie uciekła.*

W ramach zapłaty *Herr Fleischer* oferuje zaliczkę w wysokości 5 zł dla każdego Bohatera, plus pokrycie wydatków bieżących (w rozsądnych wielkościach) oraz dalsze 25 zł dla każdego za bezpieczne sprowadzenie Hanny. Dzięki udanemu testowi *targowania* można wynegocjować dodatkowe 5 zł.

Jakieś pytania?

Ze względu na wstrząs nerwowy *Fleischer* nie myśli trzeźwo, ale po każdym udanym teście *plotkowania* doda jeden z poniższych szczegółów:

- Ostatnio widziałem Hannę, gdy szła do swojej ulubionej restauracji, wraz z jedną ze swoich przyjaciółek, *Carlą Lindt*. Następnego dnia spytałem *Carłę*, gdzie podziła się moja córka,

*ale odpowiedziała, że Hanna musiała wcześniej wrócić do domu. Wtedy *Carla* widziała ją po raz ostatni.*

- *Myślę, że możecie spróbować rozpytać się w moich sklepach. Zrobiłem to już, ale moi chłopcy mogli o czymś zapomnieć. Popytajcie sąsiadów, kupców – kogokolwiek! Ktoś musi wiedzieć, gdzie ona jest. Nie wiem, czy to ma jakiś związek, ale w ciągu kilku ostatnich miesięcy kilkakrotnie włamano się do jednego z moich sklepów. Według *Ericha* – rzeźnika, który tam pracuje – nic nie zginęło. Przypuszczam, że straż musiała wystraszyć rabusiów. Sądzę, że *Erich* może powiedzieć wam coś więcej o tych włamaniach.*
- *Och, powinienem dać wam ten medalion, żebyście wiedzieli, jak wygląda Hanna. Ona ma przy sobie identyczny medalik, w którym znajduje się moja podobizna. Zamówiłem je miesiąc po śmierci jej matki, siedem długich lat temu...*

Fleischer wydaje się pochłonięty rozmyślaniami, gdy do drzwi uprzejmie puka lokaj i informuje BG, że ich posłuchanie dobiegło końca. Szybko wyprowadza BG z domu. Podaje im adres najnowszego rzeźni *Fleischera* i mierzy ich wzrokiem z góry na dół.

– Nie wracajcie, dopóki nie zdobędziecie dobrych wieści dla pana – powiada oschle i zatrzaskuje drzwi, zanim ktokolwiek zdąży powiedzieć choćby słowo.

Ustronie Rybaka

Jeśli BG nie podejmą tropu, na który prowadzi ogłoszenie *Fleischera*, pozwól im spędzić tę noc w gospodzie zwanej „Ustroniem Rybaka”. W niniejszej scenie Bohaterowie uratują (miejmy nadzieję) *Fleischera* z rąk dwóch zbirów i otrzymają propozycję „zarobienia prawdziwych pieniędzy” następnego dnia.

Ustronie Rybaka to nadwodna tawerna popularna wśród podróżników, rybaków i osobników szukających dorywczej pracy. To obskurny, dwupiętrowy budynek stojący przy nadbrzeżu, w pobliżu murów miejskich. Od strony frontu potężnie zbudowany, młody mężczyzna wytacza beczkę ciemnego piwa z wózka i przepycha ją przez boczne drzwi. To dostawca *Dieter*. Wraca kilka chwil później, by ściągnąć z wózka kolejną beczkę i zabrać ją do tawerny.

Chociaż tawerna wygląda na nieco zapuszczoną, to jednak tętni życiem – posługacze przeciskają się przez gesty tłum, nosząc tace z kufkami i misy parującego gulaszu.

Gdy rozglądacie się po sali wspólnej, zauważacie człowieka, który wyróżnia się wśród gości tawerny. Jest ubrany w bogaty strój kupca i od pewnego czasu głośno domaga się piwa. Barman odmawia i z krzykiem żąda, by goś opuścił przybytek, bowiem jest już pijany w sztok.

Po kilku kpinach ze strony pozostałych gości, którzy nie doprowadzili się jeszcze do takiego stanu, mężczyzna chwilem obraca się w miejscu i zataczając się wychodzi z lokalu. Gdy pijany rusza ku wyjściu, jego kosztowne ubranie i zamroczenie umysłu przyciąga uwagę dwóch niecznych typów, którzy piasną swoje kusle w pobliżu drzwi. Gdy wyjdzie przez drzwi, natychmiast ruszy za nim jeden z mężczyzn. Kilka chwil później drugi człowiek kończy swój napitek i także wychodzi. Wszyscy goście w tawernie skrupulatnie odwracają swój wzrok. Zdaje się, że taka sytuacja nie jest tu niczym niezwykłym.

Fleischer rusza ulicą i kilka przecznic dalej doganiają go opryszki. Pierwszy zbir nagłym pchnięciem kieruje nieszczęśnika w głąb bocznej alei. Następnie drugi zbir także wbiega w tę uliczkę. Jeśli któryś z BG zdecydował się iść ich śladami, zobaczy przebieg napasici.



Wrażliwi na niedolę bliźniego BG mogą w tym momencie ruszyć z pomocą. Bohaterowie pozbawieni skrupułów mogą spróbować ograbić zbirów. Zakładając, że BG zajęli się zbirami i przepędzili ich, pijany kupiec łapie się za krwawiącą głowę i usiłuje wymacać chusteczkę, by zatrzymać upływ krwi. Zanim Bohaterowie zdążą zadać mu jakiekolwiek pytanie, kupiec omdlewa i dowolny ze stojących obok BG może wykonać test Zręczności, by spróbować złapać mężczyznę, zanim ten przewróci się na kocie lby. Jeśli test okaże się udany, kupiec stopniowo wróci do zmysłów i pijanym głosem podziękuje BG, który go podtrzymał. Chwiejnie stanie na nogi i wyjmie pomiętą wizytówkę (Wskazówka 2), po czym wcisnie ją w dłoń BG, wraz z kilkoma szylingami. Mężczyzna spogląda na BG przez przymknięte, zaczerwienione oczy i mówi:

- Hep! Przydałby mi się taki gość jak ty. Czy ty i twoi przyjaciele nie chcieliby zarobić parę groszy, co? Na wizytówce jest mój adres. Wpadnijcie jutro, dobra?

Po tych słowach Herr Fleischer chwiejnym krokiem rusza w stronę głównej ulicy i wzywa nosicieli lektyki, by zabrali go do domu. Zakładamy, że BG następnego dnia udadzą się odwiedzić Fleischera, aby przygoda mogła przejść do wydarzeń z podrödziału „Kielbasiana ucztą”, na str. 81.

Wścibska sąsiadka

BG mogą teraz podążać kilkoma potencjalnymi drogami dochodzenia. Jeśli nie bardzo mogą się na cokolwiek zdecydować, niech podejździe do nich Marguerite Garten, sąsiadka Fleischera. Jeśli postanowią rozpytywać się w okolicy, niech dom Marguerity będzie pierwszym, do którego zawitają. Tak czy inaczej, powinna stać się następną osobą, jaką spotkają Bohaterowie.

Poza Frau Garten BG mogą wypyttywać różnych sąsiadów. Wszyscy będą twierdzili, że nic nie wiedzą o Herr Fleischerze. Jedynym pozostałym źródłem informacji w tej okolicy jest miejscowa wytwórnia szkła. Tam BG mogą dowiedzieć się o kochanku Hanny, o ile będą zadawali odpowiednie pytania. Więcej na ten temat w podrödziału „Wytwórnia szkła Otto”, na str. 83

Niektóre drużyny mogą od razu zająć się zbadaniem sieci sklepów Fleischera. W takim przypadku przeprowadź spotkanie z Margueritą, a potem po prostu przeskocz do rozdziału „Na tropie”, na str. 83. Jeśli zajdzie taka potrzeba, możesz później wrócić do tego podrödziału.

Marguerite Garten

Po drugiej stronie alei, która biegnie na tyłach domu Fleischera (i przed oknem sypialni Hanny) znajduje się dom Marguerity Garten – kobiety, która wydaje się znać każdą wstydliwą plotkę o wszystkich mieszkańcach tej dzielnicy.

Informacje kluczowe

- Hanna widuje się z Hansem z warsztatu szklanego Otta.
- „Konkurencyjny” kochanek śpiewał serenady pod oknem Hanny przez trzy dni, zanim zniknął.

Po wyrzuceniu z kuchni Herr Fleischera staje się jasne, że okno Frau

Garten wychodzi dokładnie na ogród domu Fleischera. Frau Garten zawsze chętnie rozpowie o wszystkim, co wie – za pewną cenę. W tym przypadku szuka wymówki, by udać się do restauracji Chez Louisa (więcej o tym miejscu w podrödziału „Chez Louis”, poniżej) i próbuje znaleźć dzentelmenów, którzy ją tam zabiorą. Decyzja należy do BG.

Marguerite ma umowę z Lysettą, która pracuje dla Louisa, i zawsze dostanie tam wolny stolik. W zamian za obiad (opłacony przez drużynę), poda następujące istotne informacje. Niektóre z nich są nawet prawdziwe:

- „Hanna Fleischer widywała się z młodzieńcem z wytwórni szkła Otta”. Prawda – to był Hans.
- - Herr Fleischer najwyraźniej dopuścił się oszustwa, by zdobyć najnowszy kontrakt z Imperialną Akademią Artylerii”. Fałsz – to plotka rozsiewana przez Starka, który usiłuje oczernić Fleischera.
- „Trzy noce z rzędu pod oknem Hanny śpiewał mężczyzna ubrany w szeroki kapelusz i ciemny płaszcz. Miało to miejsce tuż przed jej zniknięciem. Być może śpiewakiem był Hans, ale on chyba nie umie śpiewać”. Prawda – to była Maria della Miragliano.
- „Kielbasy Fleischera są tak popularne, bo dodaje do nich rzadkich ziół z Kisleva”. Fałsz – zioła są miejscowe, ale „dodatek” Starka pochodzi z terenów nieco bardziej odległych niż Kislev.

Chez Louis

Lokal Chez Louisa to najbardziej wytworna restauracja w mieście. Na początku każdego sezonu należy zapisać się na stolik, z wyprzedzeniem kilku tygodni i nawet samej hrabinie Emmanuelle

kiedyś odmówiono miejsca – po raz pierwszy i ostatni. Przybytek słynie z serwowanych świeżych produktów doskonałej jakości i niezwykle drogiej brandy (to prowadzona przez Louisa, kucharza i właściciela, forma protestu przeciw zawyżonym podatkom na bretońskie trunki).

BG mogą dostać się do lokalu Chez Louisa, jeśli pozwolą im na to fundusze i pozycja społeczna. BG mogą przybyć tu, by sprawdzić zapewnienia Grety Fischer, przekupić *Frau* Garten lub szukać zaginionych kolczyków. W każdym razie, powinni zdobyć przynajmniej Informacje kluczowe.

Informacje kluczowe

- Ostatnio w tym miejscu doszło do kradzieży biżuterii gości.
- U Chez Louisa śpiewa „Tilleani Słowik” (Maria della Miragliano).

Jeśli BG przybędą przed otwarciem restauracji (około godziny 18:00), lokal będzie zamknięty. Poszukiwania na tyłach budynku zakończą się spotkaniem z nieprzyjaźnie wyglądającym młodzieńcem, który zażąda wyjaśnień, czego BG szukają na tyłach lokalu. Przepytany młodzieniec przekaze dwie informacje, w zamian za niewielką łapówkę albo jeśli uda się go zastraszyć:

- Kilko gości straciło swoje naszyjniki lub kolczyki, gdy stołowali się w restauracji, a przynajmniej tak twierdzą. Louis był załamany i złożył wszystkim okradzionym wyrazy przeprosin, po czym osobiście sprowadził starszego oficera straży, by dokonał oględzin miejsca przestępstwa.
- Greta Fischer pracowała tutaj, ale jakieś dwa lub trzy tygodnie temu odeszła, zdaje się po kłótni z Louisem. (Louis wyrzucił Gretę, ponieważ przed występami artystycznymi zawsze kręciła się w pobliżu drzwi wejściowych, zamiast pilnować swojego stanowiska w kuchni).

Posiłek u Chez Louisa

Jeśli BG przyjdą w godzinach pracy lokalu, nie zostaną wpuszczeni, o ile nie mają na sobie ubrań dobrej lub najlepszej jakości. Jeśli zaczną robić sceny, stojący przy drzwiach potężnie zbudowany ochroniarz zacznie „nalegać”, by odeszli. Zakładając, że Bohaterowie są uprzejmi i dobrze ubrani, zostaną wpuszczeni i powita ich Lysette, kelnerka, która z typowo bretońską wytwornością zaprowadzi ich do pobliskiego stolika.

Jeśli przybędą tu wraz z *Frau* Garten (patrz „Marguerite Garten”, na str. 82), zostaną zaprowadzeni do stolika bez względu na ich ubranie, ponieważ „pani ręczy za nich”. Odpowiednio oczarowana *Frau*

Garten zaaranżuje za pośrednictwem swojej przyjaciółki Lysetty rozmowę BG z Louisem. Minimalna suma, jaką mogą wydać BG, to 6 s za chleb i wodę (personel sali obdarzy ich jeszcze swoją pogardą). Maksymalna suma ograniczona jest jedynie przez to, ile brandy są w stanie wypić Bohaterowie.

Gdy BG zostaną usadzeni, mogą uzyskać posłuchanie u Louisa, na kilka różnych sposobów. Mogą próbować przekupić kelnerkę lub oczarować Lysette. Jednak najlepsze podejście to zjeść posiłek, a potem wyrazić pragnienie pochwalenia kucharza. Louis stanie się wyjątkowo otwarty wobec nich, jeśli zaczną komplementować jego innowacyjny styl gotowania.

Dopóki BG pozostaną uprzejmi, Louis należy sobie kieliszek koniaku i zasiądzie przy ich stole. Smutnym głosem opowie, że ostatniej nocy zostały ograbione dwie kobiety. Obu zabrano biżuterię, gdy jadły, a nikt niczego nie zauważył. Louis dodaje:

– Czuję się trochę gupio, ale miałem pełno łzów suchając pienknego wykonania Lamentu Volidinię, której śpiewała nasza cudowna sopranistka. Ależ ma potężne puca, nie?

Jeśli BG zapytają o sopranistkę, Louis odpowie:

– Zowie się Maria della Miragliano. Może o niej syszeliście, nie? Pracuje tu od kilku miesięcy i myślę, że przedkłada kameralną atmosferę restauracji nad tem w operze. Ja jeżdżem gotów zakochać się w takiej kobiecie, ale ona mnie nie zauważa, nawet gdy wypłacam jej pensję.

Wytwórnia szkła Otto

Obok domu Fleischera, przy tej samej ulicy stoi niski budynek, od którego już od wejścia bije ciepło. Przednia część warsztatu, choć jest tam bardzo ciepło, nie jest tak nieznosnie gorąca, jak tylny fragment budynku, gdzie znajdują się piece do wypalania szkła. Otto Uhl – właściciel – wesoło wita przybyłych BG i z ożywieniem opowiada o różnych rodzajach szkła oraz technikach stosowanych w warsztacie. Niewiele wie o Hannie, poza faktem, że to córka *Herr* Fleischera. Zwoluje jednak swoich trzech czeladników, którzy mogą wiedzieć coś więcej. Karl i Uwe nie wiedzą za dużo, ale Hans ze wstydem przekazuje Informacje kluczowe tej sceny.

Informacje kluczowe

- Hanna od trzech miesięcy w sekrecie widywała się z Hansem.
- Hans przejmując się „rywalem”, którego widywano, jak śpiewał Hannie serenadę.

– Na tropie –

BG, którzy zaczną odwiedzać sklepy Fleischera, mogą dowiedzieć się więcej o Hannie, a także o Emilu Starku. To konkurent Fleischera (a także czarny bohater tej przygody). Powinienesz spróbować przekonać BG, by odwiedzili najnowszy sklep rzeźnika, potem sklep Albrechta, a następnie najstarszy sklep, w tej kolejności – dzięki temu przepływ informacji będzie prawidłowy. Jeśli w dowolnym momencie stwierdzisz, że tempo akcji siada, możesz rozegrać pojawienie się Uliczników (patrz str. 85).

Sklep Utera

Najnowszy lokal Fleischera znajduje się na granicy najlepszej części miasta. Ponieważ ten sklep leży najbliżej jego domu, kupiec spędza tam więcej czasu niż w pozostałych sklepach, osobiście nadzorując codzienną pracę. Założył tę rzeźnię, by obsługiwać majątnych mieszkańców, skoro tylko takich stać na smakowite i rzadkie mięsa, w których specjalizuje się sklep.

Informacje kluczowe

- Rzeźnik Uter nie zna zbyt dobrze Hannę.
- Adres Carli.
- Adres sklepu Albrechta.

Informacje opcjonalne

- Hanna mogła uciec ze swoim kochankiem. (To nieprawda).

Ta rzeźnia mieści się między sklepami dla wyższej klasy, przy krótkiej bocznej uliczce. Mały sklep jest jaskrawo pomalowany z zewnątrz, a marmurowa lada w środku błyszcząca i wydaje się być rzadko używana. Uśmiechnięty osobnik w słomianym kapeluszu i pasiastym fartuchu odwraca się i wita was, gdy wchodzicie do sklepu.

– Dzień dobry, witam! Czym mogę wam służyć?

Jeśli BG wyjaśnią, że pracują dla Herr Fleischera, Uter wyraźnie spochmurnieje.

- Ach tak, Hanna zaginęła, co? Straszne wieści. To przemile dziewczę. Spotkałem ją tylko kilka razy, ale nie wydaje mi się, by była w typie tych, co uciekają z domu. Powinniśmy mieć nadzieję, że chodzi tylko o to, prawda?

Jeśli któryś z BG zapyta, czy ostatnio zauważył jakieś zmiany w Hannie, rzeźnik zaprzeczy:

- Nic nie zauważyłem. Szczepie mówiąc, nie znalazłem jej zbyt dobrze. Wiecie, zawsze lepiej nie wdawać się w kontakty z rodziną szefa. Jeśli chcecie, pójście zobaczyć się z Albrechtem w starym sklepie. Pracował dla Herr Fleischera znacznie dłużej niż ja.

Uter nie może dodać nic więcej ponad to, co powiedział – naprawdę nie znał tak dobrze Hannę. Podaje BG lokalizację rzeźni Albrechta i mówi, że drugi rzeźnik może wiedzieć więcej. Odpowiednie informacje znajdziesz w podrozdziale „Sklep Albrechta”.

Jednakże łatwo można wysledzić Carłę, przyjaciółkę Hanny. Franz – posłaniec pracujący w sklepie – mówi, że Carla mieszka kilka ulic dalej i opisuje jej dom. Wie, gdzie mieszka dziewczyna, ponieważ kilka razy przynosił jej zakupy do domu. (Patrz „Dom Carli”, na str. 86).

Ma także pewne wiadomości o zniknięciu Hanny. Jeśli zostanie przekupiony, powie konspiracyjnym tonem:

- Złożę się, że uciekła ze swoim gachem.

Franz nie wyjaśni nic więcej i będzie wydawał się zawstydzony, że powiedział nawet tyle.

Sklep Albrechta

Ten sklep znajduje się mniej więcej pół godziny drogi od domu Fleischera, a zatem nie jest często odwiedzany przez kupca. Znajduje się w niezbyt zamożnej, ale bezpiecznej okolicy.

Informacje kluczowe

- Hanna widywała się z chłopakiem o imieniu Hans.
- Emil Stark nie ma żadnych klientów.
- Adres sklepu Ericha.

Informacje opcjonalne

- Stark stanowił konkurencję, ale od kiedy stracił swoją żonę, jego przedsiębiorstwo podupadło.

Istnieje wyraźna różnica między czystym i przestronnym sklepem Utera, a tym lokalem. Wewnątrz tłoczy się mały tłum i niemal każdy narzeka na ceny mięsa.

W chwili, gdy wchodzić, stary, żyłasty mężczyzna rabie jagnięcinę. Spogląda na was ze swojego stanowiska pracy i mówi:

- Zajmę się wami za minutkę, jak tylko z tym skończę. Znika za zasłoną i wraca kilka chwil później. Wychodzi z zaplecza, cmokając ustami i gdy mówi, czujecie zapach gorzalki z jego ust:

- Witajcie, jestem Albrecht, co mogę dla was zrobić? Mocno trzyma się lady, jakby pomagało mu to zachować równowagę.

W tym momencie BG nie zdają sobie jeszcze sprawy, że Albrecht ma tylko jedną nogę. Wysoka lada uniemożliwia im zobaczenie tego.

Gdy BG wyjaśnią, kim są i dla kogo pracują, Albrecht będzie rad, mogąc im pomóc. Powie:

- Wolę nie myśleć, jak musi się czuć Herr Fleischer. Hanna to piękna, młoda kobieta, a stale słyszy się opowieści o tym, jak niebezpiecznie

jest chodzić ulicami, nawet w świetle dnia. Mój kuzyn w Weissbrucku zajmował się swoimi sprawami, gdy...

Albrecht nade wszystko uwielbia słuchać własnego głosu i zawsze chętnie przerywa pracę, by poplotkować z klientami.

- Wiecie – powiada – stary dom Herr Fleischera był tuż za rogiem, a pan i jego Hanna stale siedzieli w sklepie pomagając obsługiwać klientów. Zabawne – dodaje – od jakiegoś czasu nie widywałem Hanny, ani jej serdecznego przyjaciela. Zawsze chadzali wtedy na spacer do parku.

Jeden z klientów woła:

- Albrecht, może zrobisz nam wszystkim uprzejmość i pójdziesz pracować w rzeźni Herr Starka! W jego sklepie będziesz mógł plotkować jak dzień długi.

Na to odpowiada inny klient:

- Tak, ale tylko dlatego, że u Starka nikt już nie kupuje!

Zapytany, co jeszcze wie o adoratorze Hanny, Albrecht powie:

- Zdaje mi się, że ma na imię Hans. Tak, to był Hans. Obawiam się, że to wszystko co wiem. Pamiętajcie, najszybciej znajdziecie Hannę pokładając ufność w Naszej Pani Miłosierdzia. Hannie nie się nie stanie, dopóki Ona ma ją w swojej pieczy.

Jeśli ktokolwiek zapyta o Herr Starka, Albrecht odpowie:

- Ach, biedny Herr Stark. Jego interesy tak bardzo ucierpiały. Śmierć żony bardzo nim wstrząsnęła i wydaje się, że nie może się pozbierać po tym strasznym wydarzeniu.

Albrecht może także podać adres sklepu Ericha (patrz dalej), jeśli to będzie potrzebne.

Sklep Ericha

Przejdźcie do lokalu Ericha ze sklepu Albrechta zajmuje jakieś 15 minut drogi przez kręte i zatłoczone ulice. Fleischer jest dumny z tego lokalu, więc czasem wpada tu z wizytą.

Informacje kluczowe

- Hanna ostatnio zrobiła się całkiem pulchniutka.
- Włamanie miały miejsce w sklepie Albrechta, nie w tym.
- Po pracy można znaleźć Albrechta w gospodzie „Pod Zieloną Flaszka”.
- Albrecht może im dać klucz do swojego sklepu.
- Adres gospody „Pod Zieloną Flaszka” (patrz str. 85).

Najstarszy przybytek należący do imperium Fleischera znajduje się na ulicy, wzdłuż której pobudowali się kupcy wszelkiego rodzaju – tkacze stoją obok handlarzy rybami, a rymarze pracują obok kowali.

Gdy przybywacie, sklepikarze zamykają sklepy po zakończeniu dnia pracy. Zauważacie czeladnika, który zdejmuje z drzwi frontowych duży, drewniany szyld przedstawiający świniaka.

- Dzisiaj wcześniej zamykam – mówi. – Szkoła artyleryjska wzięła wykupiła wszystkie mięso, jakieśmy mieli. Powiadają, że to na parade. No wicie, pewnie, że chopaki potrafią wypić, to i zagryźć dobrze też muszom...

Nerwowo czeladnik rzeźnika przedstawia się imieniem Karl. Zapytany o Hannę, mówi:

- Pewnie, znam Hannę. Nie wiedziałem, że wzięła zniknęła – wicie, nam czeladnikom niewiele mówiom. Ładna z niej dziewczyna, tyle, że nie dla mnie, zwłaszcza, że ostatnio cusik siem wzięła grubiejsza zrobiła.

Bystrzy BG mogą pomyśleć, że Hanna zaszła w ciążę z Hansem. Niech tak sobie myślą, ponieważ zwiększy to jeszcze późniejszy szok.

Główny rzeźnik w tym lokalu, Erich, został powiadomiony, że BG mogą go odwiedzić i poinstruowano go, by im pomagał. Jeśli usłyszy BG wspominających o włamaniu do jego sklepu, ze zdumieniem wyjaśni:

– To nie była ta rzeźnia. Dobrze tu wszystko zamykam na noc. Myślicie o sklepie Albrechta. Herr Fleischer musiał pomylić się z frasunku. Pomówcie z Albrechtem. Po pracy znajdziecie go „Pod Zieloną Flaszka”, gdzie przepiją swoje pieniądze. Jak wychyli kilka kolejek, z pewnością odda wam klucz do swojego sklepu.

Ulicznicy

W dowolnym momencie przygody, w okolicach alei i na ulicach w pobliżu sklepu oraz domu Fleischera bawi się lub awanturuje mniej więcej tuzin uliczników. Niektórzy z czeladników dają im jedzenie, by ulicznicy sobie poszli, ale to tylko zachęca dzieciaki, które zaraz wracają.

Ci ulicznicy są ważni dla scenariusza, ponieważ to od nich ostatecznie BG dowiedzą się, gdzie znajduje się Hanna, ale w tej chwili przedstaw ich jako zuchwałych, aroganckich i wygłodniałych nicponi.

Informacje kluczowe

- Pod oknem Hanny śpiewała kobieta przebrana za mężczyznę.

– Intryga rozwija się –

BG powinni podejrzewać, że Hanna uciekła ze swoim kochankiem, albo jest w jakiś sposób powiązana z Tileańskim Słowiakiem. W dalszej części historii BG znajdą miejsce, gdzie Stark miał nurglingi, by skazać kielbasy Fleischera. Te i inne ponure odkrycia kierują intrygę ku jej kulminacji.

Gospoda „Pod Zieloną Flaszka”

Ulubiony lokal Albrechta jest teraz znacznie spokojniejszy niż poprzednio (patrz „Psiarnia”, na str. 79). W gospodzie nie ma nic niezwykłego lub rzucającego się w oczy. Albrechta można znaleźć w głębi zadymionej sali wspólnej. Siedzi rozparty za długim stołem w kącie. Na ławie pod ścianą spoczywa solidny kostur (rzeźnik upił się tak bardzo, że zostawił swoją drewnianą nogę w rzeźni i musiał zdobyć prowizoryczne kule). Ponownie siedzi w sposób uniemożliwiający dostrzeżenie, że nie ma jednej nogi.

Informacje kluczowe

- W ciągu minionego miesiąca do jego sklepu włamano się trzykrotnie.
- Ktokolwiek to był, nie zabrał mięsa.
- Bohaterowie mogą obejrzeć to miejsce, skoro pracują dla szefa.
- BG muszą dostać klucz do sklepu.

Gdy zobaczy BG, powie:

– Hej, to wy ludziska. Znaleźliście ją? Mam nadzieję, że wszystko z nią w porządku, bo nie chciałbym, żeby ją spotkało to, co stało się z moim siostrzeńcem z Talabheim. Wiecie, kiedy kupował koszulę, ktoś wziął i...

Bez wątpienia BG przerwą mu, mówiąc, że Herr Fleischer i Erich wspomnieli o potrzebnym kluczu. Jeśli BG postawią staremu pijakowi kolejkę, klucz pojawi się natychmiast. W innym razie, Bohaterowie będą musieli spędzić pół godziny wysłuchując jednej z jego niekończących się historii o zaginionych krewnych w odległych miejscach...

Jeśli jednak zapytają o włamanie, Albrecht stanie się nieco bardziej rzeczowy i będzie usiłował wyjaśnić:

Informacje opcjonalne

- Ulicznicy często są wykorzystywani do przekazywania wiadomości.
- Ulicznicy zapamiętają, kim są BG, za dodatkowe „wsparcie”.

Grupa brudnych i chytrze spoglądających dzieci ulicy od pewnego czasu ma na was oko. Wydaje się, że wreszcie zdecydowali się wykonać ruch. Gdy większość niewielkiej bandy trzyma się z tyłu, trajkocząc do siebie i szyderczo komentując wasze ubrania, wysoki chłopak w podartym kapeluszu występuje naprzód.

– Jakem słyszał, pono w całym mieście pytacie o córkę rzeźnika – odzywa się. – Cóż, jeżeli szukata plotek, zdaje mnie siem, że możeta pogadać z nami... Co byndzie ździębko kosztować!

Przywódcą grupy zwie się Hanke. Chłopaki z jego gangu biegają po całym mieście i sporo wiedzą. W zamian za kilka srebrnych szylingów ulicznik może powiedzieć BG o pieśniarce pod oknem Hanny.

– Taa, bogata damulka. Odziana w menskiego kapelusza i płaszcz. Śpiewała pod domem rzeźnika przez kilka noców, ale od paru dniów już tego nie robi.

Hanke nie wie, kim była ta kobieta, chociaż sugeruje, że może dowiedzieć się więcej i będzie próbował wycisnąć z BG tyle pieniędzy, ile się da. Im dłużej trwa konwersacja, tym bardziej zbliżają się dzieci, aż BG całkiem otoczą zadzierający nosa, rozgadani i hulaśliwi mali żebracy. Traktują krasnoludy jak równe sobie, ale głośnym szeptem rzucają obraźliwe uwagi za plecami elfów.

– Trzy razy w ciągu kilku ostatnich miesięcy otworzyłem swój sklep i zobaczyłem poprzesztawiane rzeczy. Wyglądało na to, że ktoś wspiął się na ścianę z tyłu, dostał się do magazynku i ukradł kilka kielbas. Dziwna rzecz, że za każdym razem znajdowałem na podłodze krew i kilka kawalków mięsa, ale nigdy nie zginęło nic o większej wartości. Zupełnie jakby złodzieje wykorzystywali magazyn do własnej produkcji!

Z powrotem w sklepie

Gdy Bohaterowie otrzymają klucz, zachęć ich, by jak najszybciej przebadali sklep. Ta scena powinna mieć klimat niepokojący i makabryczny, więc możesz nieco ubarwić opis.

Informacje kluczowe

- Ktokolwiek dokonywał włamań, zdobył medalionik Hanny.

Ulica przy rzeźni jest znacznie cichsza wieczorem, a drzwi do sklepu otwierają się z łatwością. Główną część rzeźni stanowi duży, prostokątny pokój z trzema stopniami prowadzącymi w górę, do lady sięgającej piersi. Ładę można bez trudu odsunąć i znaleźć zakryte zasłoną przejście do pomieszczenia na tyłach, gdzie pracują sprzedawcy.

Drugie pomieszczenie za zasłoną prowadzi na niewielkie podwórko z wysokimi ścianami z trzech stron i wejściem do magazynu.

Magazyn to pojedynczy pokój, pozbawiony okien. Światło i powietrze wpadają przez kłapę na suficie. Drzwi nie są zamknięte na klucz, a wewnątrz znajduje się wielki drewniany stół i ręczny młynek do mięsa. Jest oczywiście, że to serce przedsiębiorstwa Herr Fleischera.

Stół w tym pokoju to szeroka płyta drewniana, środkiem której biegnie wyżłobienie, a pod nią stoi wiadro. Pośród setek pęt kielbas, jakie zwisają z sufitu, znajduje się osiem, stanowiących najnowszy wyrób Starka. Bohater obdarzony umiejętnością wykrywania magii poczuje zaniepokojenie, gdy zbliży się do kielbas, ale nie zdoła

określić, czym jest ono powodowane. Możesz podrażnić czarodziejów, sugerując im, że słyszą odgłosy gnildów wijących się w Eterze.

BG rozglądający się po pokoju mogą wykonać test **spostregawczości**. Udany test pozwala zauważyć trzy rzeczy:

- Kłapa w suficie ma metalową ramę, tak przrzedzewiałą, że nigdy nie zamyka się do końca. Złodzieje łatwo mogli dostać się tamtędy do środka.
- Za beczką z wórami (używany do pochłaniania krwi z podłogi) leży coś, co wygląda jak okrwawiona ludzka noga. Każdy, kto to zobaczy, musi wykonać udany test Siły Woli, inaczej otrzymuje Punkt Obłądu.

— Świadek —

Na tym etapie BG powinni poważnie obawiać się o los Hanny. Być może nawet podejrzewają, że została przerobiona na kielbasę. Jeśli wrócą do domu Fleischera i powiedzą mu o tym, ojciec wpadnie w rozpacz, ale poprosi BG, by do końca wyjaśnili, co się stało z Hanną.

Jeśli wrócą do Albrechta, ten pijanym głosem powie im, by dalej szukali i przy okazji przynieśli jego nogę.

Pozwól im trochę pogłównkować. Jeśli zapomnieli przepytac Carłę, możesz im o tym przypomnieć.

Dom Carli

Dom rodziny Lindtów można znaleźć bez trudu. Wygląda dokładnie tak, jak opisał go Franz. Kilka schodków prowadzi do drzwi frontowych, obok których wisi gruba lina od dzwonka. Dom ma trzy piętra z dwoma oknami na każdym piętrze, a z tyłu mieści się dobrze utrzymany ogród, który ogranicza niski mur.

Jeśli BG nie zapytali w sklepie rzeźnika o Carłę, kilka udanych testów **plotkowania** w mieście pozwoli im zdobyć ten adres. Jeśli BG będą próbowali odnaleźć Carłę, zanim dokonają inspekcji sklepu Albrechta (jak opisano w rozdziale „Intryga rozwija się”), drzwi otworzy sługa, który powie, że państwo Lindtowie wyjechali, ale powinni wrócić lada dzień. W innym przypadku, scena rozwija się jak opisano poniżej.

W kilka chwil po pociągnięciu za dzwonek drzwi otwiera ładna, ale zapłakana dziewczyna. Poprosi, by BG przedstawili się i powiedzieli, co ich tu sprowadza. Gdy BG wyjaśnią, dlaczego tu są, dziewczyna spojrzy przez ramię i wyjdzie przed drzwi, zamykając je za sobą.

– Mam na imię Carla i nie widziałam drogiej Hanny już od kilku dni – powie ocierając łzę. – Tak dobrze bawiłyśmy się Pod Zbrojnym Puszkarzem, gdy odbywały się tam występy. Ale później podczas tańców zniknęła mi z oczu i pomyślałam, że wyszła odetchnąć świeżym powietrzem.

Było tam tak wielu młodych oficerów – doda zamysłona. – A jeszcze później, gdy wychodziłam ze słodkim Wolfiem, moim przystojnym kawalerem, nastąpiły te nieprzyjemności. Podobno ktoś został ograbiony, zdaje się, dwórka hrabiny. Ta kobieta zapewne zgubiła swój naszyjnik, a potem oskarżyła kogoś innego. Co za suka!

Informacje kluczowe

- Hanna była w gospodzie „Pod Zbrojnym Puszkarzem”.
- Carla nie widziała, co stało się z Hanną.

Informacje opcjonalne

- Podczas występów śpiewał Tileński Słowik.

- Obok pęta kielbas Starka wisi mały medalion. Jest to jeden z pary wisiorów kupionych przez Herr Fleischera. Wewnątrz namalowana jest miniatura Hanny i podobizna jej ojca.

Stark rzeczywiście za pierwszym razem wszedł przez kłapę w suficie, ale ze względu na swoją tuszę miał kłopoty z wyjściem. Dlatego zatrudnił Williego (swojego pomocnika, kultystę), który wspinał się za niego. Noga to drewniana proteza, której Albrecht potrzebuje, by chodzić wygodnie. Jest tak pijany, że zostawił ją na miejscu pracy i bardzo tego pożałuje, gdy już się obudzi. Stark powiesił medalion Hanny obok kielbas, uważając, że jest to wyborny żart. Faktycznie, nie jest zbyt rozgarnięty.

Carla naprawdę nie wie, gdzie znajduje się Hanna, ale obawia się, że przydarzyło się jej „coś straszego”. Jej rodzina nie wypuszcza jej z domu, dopóki Hanna się nie odnajdzie. Z tego powodu Carla nie może spotykać się ze swoim ukochanym Wolfiem, imperialnym artylerzystą (to dlatego płacze). Zapytana o Tileńskiego Słowika, Carla może potwierdzić, że sopranistka miała swoje występy podczas wieczornych pokazów. Carla jest nieco próżna, ale uczciwa.

„Pod Zbrojnym Puszkarzem”

„Pod Zbrojnym Puszkarzem” to przyzwitoa gospoda często odwiedzana przez wielu młodszych oficerów z Imperialnej Akademii Artylerii. Nad głównym wejściem wisi mała, drewniana replika działa, regularnie „pożyczana” przez żaków z uczelni. Gospodę otworzył kilka lat temu emerytowany oficer artylerii i od tego czasu jest to lokal cieszący się popularnością wśród szlachciców próbujących udawać, że są żołnierzami. Wystrój jest surowy i wzorowany na stylu koszarowym, a cały lokal jest dobrze utrzymany i czysty. Długi bar zajmuje całą ścianę, a naprzeciwko wisi wielki sztandar z osobistym herbem Imperatora. Do identyfikacji sztandaru potrzebny jest udany test **wiedzy (Imperium)** lub Bardzo Łatwy (+30) test **nauki (genealogia/heraldyka)**.

Bohaterowie nie mający wojskowego pochodzenia otrzymują na terenie gospody „Pod Zbrojnym Puszkarzem” modyfikator -10 do testów **przekonywania** i **plotkowania**, stosowanych wobec klienteli.

Greta Fischer pracuje tu jako barmanka (więcej na jej temat w podrozdziale „Tajemnice Greta”, na str. 80). Jeśli BG wpadną na to, by ją przepytac, dziewczyna w końcu przyzna się do swojej znajomości z Tileńskim Słowikiem. Zapytana o to, co stało się z Hanną w nocy, gdy zaginęła, Greta opowie BG, że wydawało jej się, jak widzi Hannę kłócącą się z młodym urzędnikiem z ratusza (był to sam nadzorca zezwoleń!).

– Myślę, że poszło o coś w związku z tańczeniem w lokalu nie mającym licencji.

Wolfgang i Leopold

To kolejni dwaj goście gospody „Pod Zbrojnym Puszkarzem”, którzy mogą przyciągnąć uwagę BG. Obaj młodzieńcy są dobrze ubrani i nieźle wstawieni. Głośno rozprawiają mówiąc z akcentem charakterystycznym dla wyższych sfer.

– Jeszcze zupy i piwa, dobry czelku! – nawołują. – I to chyżo!

Ci dwaj to Wolfgang i Leopold, młodzi szlachcice, którzy usiłują zniszczyć sobie wątroby, zanim skończą się pieniądze ich ojców.

Informacje kluczowe

- Znają Rudiego.
- Rudi zaginął.
- Rudi zjadł mnóstwo kielbas.

Informacje opcjonalne

- Adres Rudiego (prowadzący do Wskazówki 4: Poplamiony list).

Ci dwaj szyczą ze wszystkich o podłejszym urodzeniu od nich, są przyjaźni wobec tych, którzy wydają się szlachciami i zachwycają się każdą piękną kobietą, jaka przejdzie obok ich stolika. Rozprawiali o zaginionym przyjacielu, Rudim.

– Jego przeklęty lokaj odszedł wraz z całym jedzeniem, jakie trzymaliśmy dla siebie – poskarżył się Leopold. Gdy zostaną zapytani o Rudiego, albo zobaczą list od Frau Oppenheimer (otrzymany w podrozdziale „Zgubione kołczyki”, na str. 79), Wolfgang powie:

– Zapewne znalazł sobie młodą klaczkę i przez jakiś tydzień będzie ją ujeżdżał.

Po udanym Prostym (+10) teście **spozstrzegawczości** można zauważyć, że on sam nie wierzy we własne słowa. Jeśli BG sprawiają wrażenie uczciwych osobników, Wolfgang i Leopold postanowią im zaufać. Naprawdę nie wiedzą, co się stało z Rudim i chcą odnaleźć przyjaciela, zwłaszcza, że zalega im za kilka miesięcy czynszu. Po cichu zaofiarują BG 10 zł, by poszukali Rudiego. Leopold zauważy także:

– Tuż przed zniknięciem przyszedł do domu z górą smakowitych kiełbas, co trochę niepodobne do starego Rudiego. To pewnie nie takiego, ale pomyślałem, że wspomnę o tym na wszelki wypadek. Nie sprzątałyśmy jego pokoju, od kiedy odszedł.

Przekonani przez innego szlachcica albo piękną kobietę (lub po udanym Trudnym teście **przekonywania** wykonanym przez kogokolwiek innego), pozwolą BG przyjść do ich domu i poszukać w pokoju Rudiego jakichś wskazówek. Przeszukiwanie nie zajmie wiele czasu, ponieważ Rudi przegrał prawie wszystko, co miało jakąkolwiek wartość. Poza kurzem i zwykłym łóżkiem w pokoju znajduje się tylko **Wskazówka 4**, którą powinieś w tym momencie wręczyć graczom.

Wolfgang i Leopold nie wiedzą nic o Hannie, ani o młodym urzędniku.

Ratusz

Ta scena dostarczy BG pewnych informacji o rywalu Fleischera i wyjaśni udział Rudiego w tym wszystkim. Dowolni wyznawcy Ranałda lub inne podejrzane postacie nie będą miały łatwo w ratuszu. Kryminaliści nie są tutaj mile widziani.

Informacje kluczowe

- Urzędnik wydający zezwolenia nic nie wie o Hannie, ani o jej zniknięciu.
- Fleischer pokłócił się z Emilem Starkiem podczas przyjęcia.
- Zuchwały młody szlachcic wyrzucił Starka.
- Stark i Fleischer są rywalami, a Stark przegrywa we współzawodnictwie kupieckim.

Ratusz to wielki, imponujący budynek, który zajmuje niemal całą pierzeję Reiks Platz. Jego front z kolumnadą prowadzi do wielkich wrót, po obu stronach których stoją ludzie w barwach straży. Tuż za wejściem znajduje się długie biurko, a za nim siedzi ponury osobnik w szatach skryby. Czyta zwoje, niektóre podpisuje, a inne podaje małemu chłopcu, ledwo widocznemu zza stosu papierów, które niesie na rękach.

Gdy przybywacie, mężczyzna spogląda na was zza biurka i uśmiecha się bez wesołości. Odkasłuje i mówi:

– Witajcie, obywateli. Jestem nadzorcą zezwoleń. Będę rad, mogąc wam pomóc.

Ton jego głosu wyraźnie wskazuje, że urzędnik daleki jest od zadowolenia.



Jeśli BG pytają o spotkanie z Hanną w gospodzie „Pod Zbrojnym Puszkarzem”, urzędnik odpowie:

– *Dokonywałem inspekcji lokalu, ponieważ najwyraźniej właściciel nie posiadał kilku istotnych zezwoleń o żywotnym znaczeniu dla legalnego prowadzenia tawerny, gospody lub domu uciech. Widok sprośnych tańców i śpiewów w miejscu nie mającym zezwolenia na prowadzenie imprez rozrywkowych to było nazbyt wiele, zatem podjąłem próbę zatrzymania nielegalnej działalności. Jednakże, mój pojedynczy głos zatonął w hałaśliwym tłumie. Zatem wyszedłem, aby później wystawić nakaz zamknięcia przybytku. Niemniej, ku mojej satysfakcji, dokonana potem darowizna na rzecz miasta rozwiązała tę kłopotliwą sytuację.*

Jeśli BG wspomną o tym, że pracują dla Herr Fleischera, urzędnik jęknie i zrobi kwaśną minę. Odprawi małego chłopca, który niepewnym krokiem odejdzie w głąb korytarza, ledwo cokolwiek widząc ponad niesionym stosom zwojów.

Urzędnik spogląda znad swojego biurka i mówi:

– *Herr Fleischer to zaiste dobry człowiek i hojny, choć uczciwie mówiąc, odrobinę... rozrzućny, jeśli można tak powiedzieć. Czy mogę spytać, po co tym razem przyszedł was tutaj? Czy chodzi o kolejny bal dobroczynny na rzecz bezdomnych dzieci? Naprawdę doceniamy to co czyni dla biednych, ale ostatnie przyjęcie było, mówiąc najogólniej, nieco nieudane... To znaczy, musieliśmy praktycznie wezwać straż, gdy on i Herr Stark zaczęli się kłócić – naprawdę nie chciałbym wystawiać zezwoleń, jeśli ponownie miałyby dojść do takich ekscesów.*

BG mogą w tym momencie poczuć się nieco zagubieni. Urzędnik zakłada, że BG są posłańcami lub pracownikami Herr Fleischera, którzy przyszli w sprawie kolejnego hojnego przyjęcia dobroczynnego, jakie ma zamiar wydać rzeźnik.

Jeśli wyjaśnią nieporozumienie, urzędnik zacznie rozwodzić się na temat ostatniego balu charytatywnego, jaki zorganizował Herr Fleischer.

– *Cztery miesiące temu w budynku ratusza odbyło się przyjęcie dobroczynne z tańcami i dobrym poczęstunkiem. Jego celem było*

zebranie datków dla wsparcia miejskiej biedoty. Pojawili się wszyscy znaczący obywatele miasta, włącznie z kilkoma szlacheccami z dworu. Zabrakło jednakże hrabiny. Podczas tego bardzo przyjemnego wieczoru, gdy każdy dobroczyńca był przedstawiany z imienia i nazwiska, po czym oklaskiwany przez gości, niejaki Herr Stark wstał z miejsca i wszedł na scenę. Stamtąd zaczął piętnować Herr Fleischera za jego domniemaną chciwość i gwałtowność wobec pewnych kobiet. Na szczęście, jeden z młodych dżentelmenów przerwał potok oszczerczych słów Starka i wyrzucił tego gburę z sali – czemu towarzyszył zasłużony aplauz.

Jeśli BG spytają o szczegóły dotyczące Herr Starka, urzędnik zajrzy do swoich dokumentów.

– Jak mniemam, Herr Stark to mistrz rzeźniczy, ale jego przedsiębiorstwo podupadło. Najwyraźniej jego główny konkurent o lepszy – ehem – okrawek rynku to Herr Fleischer. Niektórzy powiadają,

że Fleischer osiąga sukcesy ze względu na zasługi dla biednych i potrzebujących, ale słyszałem też, że w grę wchodzi pewne łapówki. To oczywiście nonsens!

Zapytany o tożsamość kobiet wspomnianych w przemowie Starka, urzędnik nie potrafi udzielić dalszych odpowiedzi. Co więcej, nie wie, kim był młodzieniec, który wziął się za Starka, ale mówi:

– Spróbujcie w gospodzie „Pod Zbrojnym Puszkarzem”. Tam zawsze przesiaduje szlachta.

To powinno doprowadzić BG do Wolfganga i Leopolda, jeśli jeszcze z nimi nie rozmawiali (więcej na ten temat w podrozdziale „Pod Zbrojnym Puszkarzem”, na str. 86).

Po kolejnych pytaniach urzędnik zaleca, by BG pytali osobiście Herr Starka. Nic nie wie na temat rabunków.

– Sklep Starka –

Wszystkie wątki powinny teraz doprowadzić do Emila Starka. BG mogą mieć szalone teorie na temat tego, co się dzieje, ale gdy znajdą Hannę, prawda okaże się dziwniejsza od domysłów. Po nie przynoszącej rozstrzygnięcia rozmowie ze Starkiem, ulicznicy mogą podać BG istotne informacje, które będą im potrzebne do odnalezienia Hanny. Ponieważ przygoda zmierza do punktu kulminacyjnego, w następnych scenach powinieneś zwiększyć tempo akcji.

Wyborne Mięsiwa Starka

Do sklepu Starka może doprowadzić notatka znaleziona w domu Rudiego. Jeśli tak właśnie się stało, rozegraj scenę normalnie, ale opóźnij wydarzenia z podrozdziału „Co teraz robi Stark?”, dopóki Bohaterowie nie odwiedzą ratusza.

Ta scena powinna wywołać u BG wrażenie, że utknęli w martwym punkcie. Jeśli oskarżą rzeźnika lub mu zagrożą, Stark będzie usiłował ukryć swoje wzburzenie. Jeśli go zaatakują, ucieknie do kanałów, uwalniając zmutowanego Rudiego, by zatrzymał BG, umożliwiając ucieczkę rzeźnikowi. Więcej szczegółów na ten temat znajduje się w podrozdziale „Wyborne Mięsiwa Starka – Dogrywka”, na str. 90. Zakładamy jednak, że do tego nie dojdzie, więc kontynuuj scenę zgodnie z opisem.

Napis na szyldzie głosił niegdyś „Wyborne Mięsiwa Starka”, ale farba luszczy się, odsłaniając jasne drewno pod spodem. Niszczący, dwupiętrowy budynek stoi obok porzuconego sklepu mydlarza i ściany magazynu. To z całą pewnością nie jest najprzyjemniejsza część miasta, a połamane, zabite nieheblowanymi deskami okna na froncie sklepu tylko wzmagają wrażenie upadku i ruiny.

W słabo oświetlonym sklepie znajduje się zgrzebna zasłona, która oddziela część dla klientów od właściwej rzeźni. Gdy wchodzicie do sklepu, kurtyna jest zasunięta i wylania się zza niej otyły, spocony i łysy mężczyzna. Wita was bezzębnym uśmiechem i wyciera krew z rąk w swój fartuch.

– Hejże! – mówi wesóło – Chcecie pasztecików, prawda? A może szukacie czegoś innego?

Informacje kluczowe

- Przyzna, że miał „zajście” z Fleischerem.
- Znał Rudiego, ale twierdzi, że go przeprosił.
- Utrzymuje, że nie wie, gdzie znajduje się Hanna.

Stark przekonywująco kłamie na temat Hanny.

– Po prostu nie mam pojęcia, gdzie może teraz przebywać – stwierdza.

Na temat Rudiego powie:

– Ach, tak. Zostałem dość oschle potraktowany przez młodego człowieka o tym imieniu, jeśli dobrze sobie przypominam. Początkowo byłem rozgniewany, ale później musiałem przyznać, że do wspomnianych wydarzeń doprowadził mój własny brak obycia. Złożyłem już przeprosiny panu Rudiemu.

Jeśli chodzi o Herr Fleischera, powie:

– To prawda, mieliśmy scysję. To jednak rzecz należąca do przeszłości. Obecnie usiłuję tylko dać sobie radę z moim własnym życiem. Nie mam czasu na spory.

Tylko jeden temat wywoła u Starka wyraźne poruszenie – jego żona. Jeśli ktoś wspomni o niej, Stark wyraźnie poblednie i poprosi BG, by wyszli, ponieważ przypomniał sobie właśnie o ważnym spotkaniu.

Co teraz robi Stark?

Twierdzenia Starka wydają się prawdopodobne. Gdy rzeźnik przekona się, że natręci odeszli, napisze list z pogrózką do Fleischera (Wskazówka 3) i zapłaci jednemu z chłopaków Hankego, by przekazał wiadomość.

Jeśli BG obserwują sklep, zobaczą Starka, który wręcza list ulicznikowi. Potem dzieciak pobiegnie w stronę miasta.

Następnie Stark przygotowuje swój plan awaryjny na wypadek powrotu BG (związany jest z tym pies i kilka specjalnych kiełbas; patrz podrozdział „Coś tu cuchnie”, na str. 89). Potem otwiera przejście do ścieków, zapewniając sobie drogę ucieczki i używa swojego amuletu władzy, by wezwać do sklepu Marię della Miragliano. Wszystko to zajmie około dwóch godzin, a po upływie tego czasu czuwający w okolicy BG zobaczą Tileańskiego Słowika. Pieśniarka przybywa do sklepu i wygląda trochę dziwnie.

Ulicznicy... znowu

Spragniony pieniędzy Hanke uznaje list od Starka za szansę na zdobycie łatwej gotówki. Po otrzymaniu listu, on i jego gang odnajdują BG, po czym oferują im list. Hanke nie umie czytać, ale przyznaje, że Stark zapłacił zbyt mało za przekazanie wiadomości, zatem zatrzymali list i są gotowi go odsprzedać...

Co więcej, ulicznicy zauważyli, że Stark w sekrecie odwiedzał pewną szopę. To więzienie Hanny, ale o tym chłopaki nie mają pojęcia. Wiedzą tylko, że za każdym razem, gdy rzeźnik tam idzie, wygląda tak, jakby czuł się bardzo winny. Wyjawienie tego spostrzeżenia wymaga sowitszej zapłaty, ponieważ ulicznicy przywykli do wyłudzenia pieniędzy od ludzi.

- Hej panie, ja żem widział, gdzie ten gruby facio poszedł. Może bym se to przypomniał, alem tak głodny, że nie idzie mi jasno myśleć.

Informacje kluczowe

- Wskazówka 3
- Położenie szopy, w której przetrzymywana jest Hanna.

Szopa

Hanna jest więziona w porzuconej szopie, w najbiedniejszej części miasta. Zabite deskami drzwi do jedyne pomieszczenia szopy można sforsować za pomocą Łatwego (+20) testu Krzepy. Wewnątrz znajduje się sterta szmat i starych worków. Hanna leży na podłodze pod tym prowizorycznym kocem. Widać jej jedną nogę przykutą do żelaznego trzpienia wbitego w podłogę. Jeśli ktokolwiek ściągnie przykrycie, Bohaterowie będą musieli wykonać udany test Siły Woli, albo otrzymają Punkt Oblędu po ujrzaniu jej przerażającej transformacji.

Hanna uległa koszmarniej mutacji. Jej ciało powiększyło się dwukrotnie i całe ocieka paskudną ropą wylewającą się z otwartych wrzodów. Jasne włosy kleją się od ropy i toju, a lewe oko jest zamknięte i pokrywa je skorupa brudu. Nieszczęsna bełkocze przez poczeriałe, nabrzmiałe usta:

- Tatusz was przysłał, prawda? Pomóżcie mi! Na Miłosierdzie Shallyi, pomóżcie mi! Złe kielbasy tłuszciocha zrobiły to ze mną.

Chociaż jej wygląd jest odrażający, wydaje się, że pozostała w niej odrobina człowieczeństwa.

Informacje kluczowe

- Mutację dziewczyny wywołały kielbasy Starka.
- Została zwabiona w to miejsce przez „magiczne pieśni”.

Hanna mówi jak w malignie i pojękując, przekazuje urwane informacje:

- Kielbasy... Chciwcy... Piosenki w mojej głowie... Magiczne piosenki... Nie mogłam się powstrzymać... - Po tych słowach omdlewa, jakby wysiłek utrzymania świadomości okazał się zbyt wielki.

BG muszą teraz zdecydować, co zrobić z biedną Hanną. Najprostsze rozwiązanie to zakończyć jej cierpienia, ale więcej można uzyskać, zabierając ją do jednej ze świątyń w mieście.



Najlepszy wybór to oczywiście świątynia Shallyi. Gdy tamtejsi zakonnicy usłyszą o Hannie i jej stanie, zgodzą się przybyć do szopy (i tak często wyruszają na misje do biednych części miasta). Jeśli tak się nie stanie, BG mogą przenieść Hannę, o ile wykonają prymitywne nosze z worków i użyją kilku desek z drzwi szopy. Przy wykorzystaniu tej metody BG mogą zostać zauważeni przez fanatyków religijnych albo przypadkowych przechodniów w mieście, co może doprowadzić do różnego rodzaju komplikacji.

Cokolwiek się stanie, jeśli ktoś zajmie się Hanną, BG będą mogli ścigać Starka. Podkreśl znaczenie upływającego czasu. BG powinni dopaść Starka najszybciej, jak się da.

— Zakończenie —

BG dotarli wreszcie do zakończenia przygody. Muszą powstrzymać Starka przed rozesłaniem skażonych kielbas po całym mieście i muszą pochwytać jego samego. Odkryją, w jak strasznym stanie jest Rudi, zatrzymując Tileańskiego Słowika, a Stark doczeka się sprawiedliwości.

Coś tu cuchnie

BG powinni domyśleć się, że za zniknięciem Hanny stoi Emil Stark. Gdy dochodzenie doprowadzi ich z powrotem do „Wybornych Mięsiw Starka”, zapada noc. Zanim rozegrasz tę scenę, upewnij się, że BG wiedzą o obrzydliwym skażeniu kielbas przez Starka i zdają sobie sprawę, do czego to może doprowadzić. Innym ludziom także grozi straszny los Hanny. Wydarzenia rozpoczynają się na zewnątrz sklepu „Wyborne Mięsiwa Starka”.

Gdy rozglądacie się przed budynkiem, zauważacie sylwetkę Starka w oknie na górnym piętrze. Szybki rzut oka pozwala stwierdzić, że w sklepie na dole nie ma nikogo, a ulica jest pusta.

BG mogą spróbować włamać się po cichu (wykonując udany test otwierania zamków) lub wyważyć drzwi – wykonując Prostą (+10) test Krzepy.

Od czasu, gdy BG ostatnim razem odwiedzili Starka, całkiem zawiązała nim paranoja. Zostawił w sklepie psa i założył mu obrozę, do której przymocowany jest mały dzwonek. Gdy tylko usłyszysz dźwięk dzwonka, Stark pociągnie za sznurki w swoim pokoju, które łączą się przez deski podłogowe z tuzinem pęt jego „specjalnych kielbas”. Pociągnięcie sznurków zwalnia pęta, które upadają na ladę. Pies, oczywiście, spróbuje schwycić smaczne kąski. Jeśli BG nie chcą mieć do czynienia z kolejnym potworem o rozmiarach Hanny, muszą odciągnąć kielbaski od psa, zanim skażone mięso zostanie zjedzone.

Gdy zaglądacie w ciemne wnętrze sklepu, zauważacie pęta kielbas opadające z sufitu na ladę poniżej. Nagle z mroku wyskakuje biały pies, który chwytając w zęby pęta, odbija się od lady i wyskakuje przez okienko w ścianie budynku. Słyszycie dzwonek na obroży psa, który biegnie po bruku ulicy.



BG mogą teraz skupić całą swoją uwagę na Starku, albo rzucić się w pościg za psem. Okienko w ścianie jest zbyt małe, by przecisnąć się przez nie nawet niziołek, zatem BG chcący ścigać psa muszą obieć cały budynek. Jeśli jakiś głodny biedak lub pies zjedzą skażone kielbasy, stanie się coś bardzo złego. O ile Bohaterowie nie domyślili się tego sami, każ im wykonać test Inteligencji, by przypomnieli sobie, że kielbasa wywołuje mutacje.

Jeśli BG nie ruszą za psem, przejdź od razu do podrozdziału „Wyborne Mięsiwa Starka - Dogrywka”, poniżej.

Pogoń za kłopotami

Pies biegnie w stronę głównej ulicy, gdzie wmisza się w wieczorny tłum mieszkańców wracających z szynków i zacznie szukać miejsca, gdzie będzie mógł zjeść swoją zdobycz. Złapanie psa wymaga nie tylko szybkości, ale także dobrego refleksu. Pogoń można rozstrzygnąć, wykonując przedłużony Prosty (+10) test Zręczności. Każda osoba biorąca udział w pościgu może wykonać jeden test w ciągu rundy i musi osiągnąć w sumie 6 poziomów skuteczności, by złapać psa. Można je sumować po każdej rundzie (BG może na przykład osiągnąć 1 poziom skuteczności w pierwszej rundzie, 3 w drugiej i 2 w trzeciej, co wystarczy, by schwytać psa). Ta sztuka może powieść się BG w ciągu niespełna minuty, ale i tak oznacza to stratę cennego czasu. Jeśli po 12 rundach BG nadal nie zdołają dogonić psa, zwierzak wskoczy pod wózek na rogu ulicy i będzie warczeć na każdego, kto się zbliży. Kielbasy można wyrwać z pyska psa po wykonaniu udanego testu Walki Wręcz. Można także nakłonić psa, by oddał je dobrowolnie, za pomocą udanego testu **oswajania**.

BG posiadający umiejętność **oswajanie**, mogą także po udanym teście nakłonić psa, by odnalazł Starka. W takim przypadku pies doprowadzi ich do barki zakotwiczonej przy nadbrzeżu. W innym przypadku, pozostaje im wrócić do sklepu „Wyborne Mięsiwa Starka”.

Wyborne Mięsiwa Starka - Dogrywka

Sklep jest otwarty, a światło widoczne wcześniej na górnym piętrze zostało zgaszone. Gdy BG wejdą do pomieszczenia na zapleczu, czeka ich przerażający widok. Na podłodze stoi zapalona latarnia, w świetle której widać Starka przeciskającego się przez otwór w podłodze zasłanej wiórami. Między BG a Starkiem stoi wymachujący mackami potwór – to biedny Rudi, którego umysł uległ wypaczeniu na skutek koszmarnych mutacji ciała. Stark trzyma wysoko nad głową mały medalion, który lśni bladym, zielonkawym blaskiem.

– *Rudi, bierz ich!* – woła. – *Zniszcz ich!*

Po tych słowach korpulentny rzeźnik znika z pola widzenia. BG czeka teraz prawdziwa walka. Rudi to przeciwnik powolny, ale wygląda koszmarnie. Na jego widok BG muszą wykonać test Strachu.

Gdy Rudi umrze, jego mackowate ramię szarpnie się i rozbije latarnię, rozpryskując płonąca oliwę na drewnianej ścianie. Po kilku chwilach cały sklep staje w ogniu. Skoro Rudi jest martwy, a sklep płonie wokół nich, BG pozostaje tylko jedno – ruszyć za Starkiem w głąb kanałów.

Pod miastem

Otwór, który Stark wykonał w podłodze swojego sklepu, ma średnicę około metra, a jego brzegi pokryte są paskudnie wyglądającym śluzem. Otwór prowadzi w dół, prosto na stertę odpadków, która blokuje przejście pośrodku korytarza w kanałach. W ciemności słychać maniackalny śmiech i odgłos chlupotu wody.

Kanał tonie w mroku, więc o ile wszyscy BG nie posiadają zdolności **widzenie w ciemności**, będą potrzebowali jakiegoś źródła światła. Można naprędce zrobić pochodnię z leżących w pobliżu szczap drewna.

Kanał ściekowy to rura o średnicy około 2 metrów. Biegnie prosto, wzdłuż lekko opadającej pochyłości. Co każde 4 metry mała rura prowadzi w górę, na powierzchnię miasta powyżej. Po jakiś 20 metrach z kanałem łączy się podobna sekcja, z prawej strony. Z tego kierunku ponownie dobiega śmiech szaleńca. Stark wciągnął BG w pułapkę, ponieważ stoi w pobliżu ujścia kanału do rzeki i jest z nim jego wierny kultysta, Willi (którego BG mogą pamiętać jako jednego z ulicznych zbirów, którzy napadli *Herr Fleischera*). Willi czekał tu z napiętą kuszą, od kiedy Stark ostrzegł go wcześniej o wizycie BG. Gdy tylko Stark przejdzie obok niego, Willi uniesie swoją broń i będzie czekał. Ma w sumie 5 beltów i wystrzeli pierwszy z nich, gdy BG wyłoni się z rozgałęzienia kanałów. Jeśli BG nie wpadną na to, by zgasić swoje źródło światła, Willi otrzymuje premię +10 do Umiejętności Strzeleckich, gdy strzela do osoby niosącej pochodnię. Odległość dzieląca Williego od rozgałęzienia wynosi 30 metrów. Ze względu na śliskie podłoże i ciasnotę panującą w kanałach nie można w nich biegać. Co więcej, cecha Szybkość wszystkich postaci zostaje tymczasowo zredukowana o 1, a postacie, które chcą wykonać „szarżę”, muszą najpierw wykonać udany Wymagający (-10) test Zręczności, albo ten atak nie udaje się.

Gdy Willi wystrzeli wszystkie belty poza ostatnim, wycofa się przez wyłamaną kratę ściekową i wejdzie w płytki nurt rzeki. Jeśli BG rzucią się za nim w pościg, natychmiast wskoczy do rzeki.

Barka

W międzyczasie Starkowi udało się wejść na pokład barki zacumowanej przy nadbrzeżu. W tej chwili usiłuje odwiązać statek od pacholka cumowniczego. Willi, o ile przeżyje, czeka ukryty w cieniu na brzegu wody, celując bronią załadowaną ostatnim beltom w wyłot kanałów.

— Podsumowanie —

I tak wróg został pokonany, a Bohaterowie uniewinnieni od zarzutu podpalenia (przynajmniej w oczach straży miejskiej). BG mogą uznać, że trzeba to uczcić. Georg Fleischer zgodnie z danym słowem wypłaci każdemu Bohaterowi dalsze 25 zł (plus maksymalnie 10 zł, na pokrycie wydatków), dziękując za „ocalenie” jego córki. Każdy dostanie także wielką porcję doskonałych nuluńskich kielbas, chociaż niektórzy z BG mogą stwierdzić, że na długo mają dość widoku kielbasy...

To jednak nie musi być koniec wydarzeń scenariusza *Kielbasy, kobiety i śpiew*, ponieważ kilka wątków intrygi można wykorzystać jako podstawę dalszych przygód. Na przykład, co dalej z wyznawcami Nurgla? BG mogli znaleźć przy Starku list od jego sprzymierzeńca z odległego Altdorfu. Co z tym zrobić? BG wiedzą także, że skażone kielbasy Starka zostały sprzedane w sklepie Albrechte’a przynajmniej trzykrotnie. Czy zjedzenie tych kielbas wywołało jakieś efekty, czy może ich ilość była zbyt mała? Może inni mutanci zaczną nękać Nuln z powodu machinacji Starka?

Co BG uczynią z Marią della Miragliano? BG mogli odkryć, że jest przestępczynią, ale swoją rolę w intrydze Starka wypełniała pod przemusem magii. Zakładając, że nie wspomnieli kapitanowi straży o jej kradzieżach biżuterii, laskawi BG mogą ją wypuścić – dama o takim uroku, wdzięku i imponującym biuście z pewnością zawsze zdoła zarobić na siebie. Jeśli drużyna wypuści ją wolno, zdobędą sprzymierzeńca na całe życie i będą mieli zagwarantowane najlepsze, darmowe miejsca podczas wizyt w operze. Bardziej bogobojni BG mogą zdać sobie sprawę, że kobieta jest mutantem, a zatem została dotknięta przez Chaos, pomimo jej pociągającej powierzchowności. Takie postacie mogą optować za bardziej ognistym końcem kariery Marii della Miragliano.

Na pokładzie barki, przywiązana do masztu, stoi Maria della Miragliano. Stanowi tajną broń Starka. Gdy BG przybędą na miejsce, Stark zedrze okrywający ją koc i zawoła:

– *Mario, ty wiedzmo, użyj swego głosu, powstrzymaj ich!*

Maria odwróci zapłakaną twarz w stronę Starka i zaskrzeczy:

– *Nie, nie!*

Wrażenie przeraźliwe, gdy Stark uniesie wyżej swój amulet, który lśni niezwykłym zielonym światłem. Oczy Marii rozblaskną podobnym blaskiem, jej twarz ściągnie się, a potem kobieta zacznie śpiewać. Wydobywa z siebie iście anielski głos i każdy BG musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli, albo zostanie sparaliżowany przez jej pieśń. Jeśli Bohaterom, którym nie powiodł się ten test, zostały w tym dniu jeszcze jakieś Punkty Szczęścia, to dobry moment, by je wydać.

Stark i Willi spróbują teraz zająć się wszelkimi postaciami, które oparły się śpiewowi Marii. Ci, którzy zastygli w bezruchu, tkwią w tym stanie, dopóki Maria nie przestanie śpiewać lub Stark nie wypuści amulet. Jeśli BG uda się wytrącić amulet z rąk Starka, Maria nie weźmie udziału w walce. Od samego początku została do tego przymuszona, a teraz pragnie tylko, by Starka dosięgła kara.

Miejmy nadzieję, że BG raz na zawsze położą kres szaleństwu Starka. Jeśli przeszukają jego ciało, znajdą 20 zł i list (**Wskazówka 5**). Będzie najlepiej dla wszystkich, jeśli amulet wpadnie do rzeki podczas walki. Jeśli tak się nie stało, zmyślni BG pozbędą się go szybko, gdyż jest to artefakt Chaosu.

Jest jeszcze pies Starka. Każdy BG, który zaprzyjaźni się z psem podczas kulminacji przygody, zdobędzie nowego najlepszego przyjaciela. Piec czeka na zewnątrz gospody, w której mieszkają BG. Podbiegnie do wybranego Bohatera i zacznie ujadać z radości. Zdaje się, że nietrudno zaskarbić sobie prawdziwe oddanie zwierzęcia!

BG mogą także zastanawiać się nad zamieszaniami, jakie wywołało ogłoszenie o zaginionym szczeniaku. Może Bonifaz to kryptonym szpiega pracującego dla bretońskiego szlachcica. Kto wie, o co tak naprawdę chodziło w tej wiadomości?

I wreszcie, pozostała kwestia losu Hanny. W bajkach Hanna powstrzymałaby swoją transformację, wróciła do ojca, poślubiła Hansa i wszyscy żyliby długo i szczęśliwie. Ale to nie jest bajka. Hanna spędziła wiele miesięcy w świątyni Shallyi, ale infekcja Nurgla zaszła zbyt głęboko, by można było ją odwrócić. Z ciężkim sercem, kapłanki świątyni oddadzą Hannę w ręce kościoła Sigmara i nikt jej już więcej nie zobaczy...

Punkty Doświadczenia

Kielbasy, kobiety i śpiew to scenariusz obfitujący w różne informacje i spotkania. Najlepiej zastosować abstrakcyjną metodę nagradzania Punktami Doświadczenia (patrz *Księga Zasad*, str. 222), przyznając każdemu BG 100 PD za każde 4 godziny gry, przy maksimum wynoszącym 300 PD. Możesz także rozdać 20-50 PD za dobre odgrywanie ról i pomysłową taktykę.

— Obsada —

W tym rozdziale znajdują się dodatkowe opisy i informacje ułatwiające odgrywanie istotnych postaci niniejszej przygody. Zamieszczone zostały współczynniki Emila Starka, Rudiego, Marii della Miragliano, Williego oraz Kurta, ponieważ istnieje spora szansa, że BG zmierzają się z nimi w walce. Pozostali BN-i prawdopodobnie będą tylko rozmawiali z BG, więc ich współczynniki nie będą potrzebne. Jeśli Twój BG zrobią coś głupiego (powiedzmy, spróbują obrabować wytwórnię szkła Otto), powinniśmy znaleźć odpowiednie współczynniki w Rozdziale XI *Księgi Zasad*.

Ciałoplujouciech

Rola: „specjalny składnik”

W skrócie: Demon Nurgla, o całkiem niezłym smaku po odpowiednim doprawieniu.

Typowy cytat: „Przyłóż się do tego, ty tłusty osle! Sam się nie zmieję.”

Opis: Ciałoplujouciech to wstrętny mały demon i zdeprawowany sługa „Ojca Nurgla”. Zawsze cieszą go wizyty w świecie ludzi i wykonywanie rozkazów jego pana. Ciałoplujouciech jest dumny z tego, że kawalki jego ciała wywołały tak piękną przemianę Hanny i Rudiego. Uwielbia drażnić nieszczęsnego Emila Starka i zawsze śpiewa na cały głos, gdy znika w młynku do mięsa. Jeśli cokolwiek złego przydarzy się rzeźnikowi, Ciałoplujouciech będzie niepoczyszony po stracie tak doskonałego gospodarza.

Dieter

Rola: dostawca

W skrócie: Kochanek Grety, zdradza swoją żonę.

Typowy cytat: „Jaka Greta?”

Opis: Dieter to dobrze zbudowany mężczyzna po czterdziestce. Dostarcza beczulki piwa z miejscowego browaru do kilku gospód, karczm i zajazdów w mieście. Dzięki temu ma świetny dostęp do informacji o skandalach i sekretach mieszkańców miasta. Ostatnio wdał się w romans z Gretą Fischer, która pracuje w kilku miejskich gospodach jako sprzątaczką. Dieter nie zachował odpowiedniej ostrożności w utrzymywaniu tego w tajemnicy i teraz lęka się, że jego żona dowiedziała się o wszystkim. Jak na razie jednak, nie powiedziała słowa na ten temat.

Greta Fischer

Rola: współniczka z poczuciem winy

W skrócie: Dziewka kuchenna, kochanka Dietera, drobna przestępczyni.

Typowy cytat: „Mój mąż nie żyje, ale ja – owszem.”

Opis: Greta Fischer to urodziwa wdowa po trzydziestce. Jej mąż zginął na rynku miejskim sześć lat wcześniej, podczas zamieszek po wprowadzeniu podatku opałowego. Od tego czasu Greta wiodła nieszczęśliwe życie miłosne, wplątując się w kolejne nieodpowiednie znajomości. Ostatnio zaczęła romans z dostawcą, który przywozi beczki do kilku z gospód, w których Greta pracuje. Dieter jest żonaty, ale to nie powstrzymało ich obojga przed kontynuowaniem tego nagannego związku. Greta boi się teraz, że żona Dietera dowie się o tej znajomości i zmusi Dietera, by z tym skończył. Greta cierpi na głuchotę, od kiedy ukończyła siedem lat. Udało jej się przetrwać atak gorączki malarycznej, która przetoczyła się przez jej rodzinną wioskę, ale dla niej skończyło się to utratą słuchu. Ponieważ potrafi mówić dość normalnie, wielu ludzi nie zdaje sobie sprawy, że rozmawia z niesłyszącą, chociaż podczas rozmowy dziewczyna zwykle patrzy na usta rozmówcy, z ich ruchu odczytując znaczenie słów. Tylko dzięki

temu pozostała odporna na pieśń Marii, co postanowiła wykorzystać na swoją korzyść i zarobić trochę pieniędzy.

Georg Fleischer

Rola: właściciel i ofiara

W skrócie: 48-letni rzeźnik i kupiec, parweniusz, ofiara szantażu Emila Starka, ojciec Hanny Fleischer.

Typowy cytat: „Pieczyście z dzika w pieprzu jest wysmienite, moja pani. Doskonale smakuje ze świeżymi jarzynami.”

Opis: Georg nie zdaje sobie sprawy, jak bardzo nienawidzi go Emil Stark i jak daleko posunie się w swojej zemście. Żona Georga, a matka Hanny, zmarła niemal dziesięć lat wcześniej i od tego czasu Georg musiał sam wychowywać Hannę. Ponieważ interesy zajmują większość jego czasu, w ciągu lat on i Hanna oddalili się od siebie, na tyle, że obecnie sam dobrze nie zna własnej córki.

Hanna Fleischer

Rola: Córka i ofiara porwania

W skrócie: Zepsuta 17-latką, córką Georga Fleischera, dziewczyna Hansa.

Typowy cytat: „Pomóżcie mi, pomóżcie. Urglll...”

Opis: Hanna jest córką Georga Fleischera. Ostatnio widywano ją w towarzystwie Hansa Oldenlitz, ale od trzech dni jest uznawana za zaginioną. Obecnie pozostaje uwięziona przez Emila Starka. Siedzi związana i zakneblowana w szopie. Dotknęła ją także przerażająca mutacja po zjedzeniu specjalnych kielbas Starka.

Marguerite Garten

Rola: wścibska sąsiadka

W skrócie: 79-letnia wiedźma, wtykająca nos w nie swoje sprawy.

Typowy cytat: „Właśnie wyglądałam przez okno o północy, gdy zobaczyłam coś nader dziwnego.”

Opis: Marguerite Garten to miejscowa podglądaczka. Jej spostrzeżenia są bardzo poszukiwane przez szpiegów i plotkarzy, a jeśli czegoś nie wie, nie jest to warte uwagi. Mieszka w pokoju nad sklepem niegdyś prowadzonym przez dawno zmarłą siostrę, tuż obok domu Otto Uhla. Okno jej sypialni wygląda dokładnie na aleję za domem Fleischera i staruszka kilkakrotnie widziała oraz słyszała pieśniarza. Wcześniej zauważyła razem Hannę i Hansa, zatem uznała, że Hanna musi mieć nowego adoratora, obdarzonego anielskim głosem.

Rudi Holst

Rola: zmutowany pomagier

W skrócie: Młody szlachcic, hazardzista i hulaka zmieniony w stwora Chaosu.

Typowy cytat: „Cokolwiek rozkażesz, panie.”

Opis: Rudi był kiedyś swawolnym szlachcicem obracającym się wśród młodej elity miasta. Regularnie odwiedzał *Frau Oppenheimer*, często wpadając do swojej „krewnej z Sylvanii”. Chociaż ich więzy rodzinne w najlepszym razie są dość wątłe, Rudi oczarował starą damę i zdobył jej sympatię. Nie jeden raz poczęstowała go obiadem i przymykała oko, gdy „pożyczył” sobie kilka błyskotek, za pomocą których zaspokajał nałóg hazardu.

Podczas wieczoru przyjęcia dobroczynnego Rudi „wyprowadził” Herr Starka z ratusza i wrzucił do rynsztoka. Tej samej nocy Stark poszedł za Rudim do jego domu, a następnego dnia przesłał mu paczkę swoich specjalnych kielbas oraz list (Wskazówka 4). Rudi przeczytał wiadomość po pijackiej nocy spędzonej przy hazardzie i obudził służkę, każąc mu przygotować kilka kielbas na późną kolację. To była kropla gorczy, która przepelniła czarę i służący odszedł następnego dnia, stwierdzając, że nie może dłużej pracować dla dzentelmena, który bezustannie jest pijany i pogrążony po uszy w długach.

W ciągu kilku dni Rudi zaczął się przekształcać. Najpierw wyrósł ze swoich ubrań, gdy masa jego ciała gwałtownie wzrosła. Potem całe jego ciało pokryły wrzody. Gdy nie mógł już tego wytrzymać, pod osłoną nocy uciekł z domu, przerażony tym, w co się zmieniał. Emil Stark obserwował jego ucieczkę i wykorzystał moc amuletu, który dał mu Ojciec Nurgle. Rudi dostał się pod kontrolę Starka i teraz przebywa na tyłach podwórka rzeźnika, gnijąc i mutując w coś, co stanowi ohydłą karykaturę ludzkiej postaci.

Rudi Holst

Profesja: szlachcic

Rasa: mutant

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	25	40	50	27	22	30	24
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	4	5	3	0	6	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, hazard, jeździectwo, mocna głowa, plotkowanie, przekonywanie, wiedza (Imperium) +10, znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: broń specjalna (parująca), broń specjalna (szermiercza), etykieta, niezwykle odporny, przemawianie, twardziel

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu – Krótkie nogi, macki zamiast ramion, potworna otyłość.*
- *Odporność Nurgla.* Nowa forma Rudiego zapewnia mu premię +10 do Odporności.
- *Rój much.* Rudi otoczony jest brzęczącym rojem much, które żerują na jego otwartych wrzodach. Postacie prowadzące z nim walkę wręcz otrzymują modyfikator -10 do WW.

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz)

Carla Lindt

Rola: najlepsza przyjaciółka

W skrócie: 18-letnia rozrywkowa dziewczyna mająca słabość do żołnierzy.

Typowy cytat: „Wypijmy jeszcze po jednym, zanim pójdziemy obejrzyć występy.”

Opis: Carla Lindt to piękna córka z bogatej rodziny kupieckiej. Jej ojciec wyjechał daleko, by dopilnować interesów. Dziewczyna jest obdarzona gorącym temperamentem i chętnie z tego korzysta. Matka nie daje sobie z nią rady, a Carla sprawia wrażenie dziewczyny, która bardzo dobrze bawi się w otoczeniu bogatych i przystojnych mężczyzn.

Maria della Miragliano

Rola: syrena



W skrócie: „Tileański Słowik”, złodziejka biżuterii, wbrew swej woli pomocnica Emila Starka.

Typowy cytat: „Grazie, grazie.”

Opis: Maria della Miragliano to operowa sopranistka, sławna w swojej ojczystej Tilei, ale mniej znana w Imperium. Ze względu na niedawny wypadek związany z serią rabunków wśród bogatych miłośników opery, uciekła w południowe rejony Imperium i nosi się jak dama z wysokich sfer. Skończyła czterdzieści lat, ale wygląda znacznie młodziej. Urodziła się jako mutant, chociaż patrząc na nią, trudno się tego domyśleć. Z powodu swojej mutacji nie może mówić normalnie – udaje jej się wypowiedzieć tylko dwa lub trzy słowa, zanim zacznie skrzeczeć jak ptak. Od urodzenia ma krtań harpii, a zatem, gdy śpiewa, potrafi oczarować i oszołomić wszystkich słuchaczy (w ten sposób zdobywa pieniądze na opłacenie swoich kosztownych strojów i wykwintnych obiadów). Chociaż z pewnością nie jest na wskroś zła, Maria stała się nieco zbyt zachłanna w swoim poszukiwaniu pieniędzy i biżuterii. Próbuje walczyć ze swoim uzależnieniem, ale jak dotąd bez powodzenia.

Stark w przeszłości kilkakrotnie przejmował nad nią kontrolę. Ostatnio zmusił ją do śpiewania po nocach Hannie, by skaza Chaosu zawarta w kielbasach szybciej zaczęła działać na córkę rzeźnika. Maria została zmuszona do stania w alejce za rezydencją Fleischera i śpiewania pod oknem Hanny. Gdy Hanna zaczęła się zmieniać, magia pieśni wciągnęła ją w łapy Starka. Maria jest w pełni świadoma, co się dzieje, ale ze względu na amulet nie była w stanie powstrzymać Starka. Rzeźnik obiecał Marii, że oswobodzi ją, gdy Hanna znajdzie się w bezpiecznym miejscu i pod jego kontrolą. Pieśniarka walczy ze swoją kleptomanią, a obecnie (z powodu amuletu władzy Starka), przepelnia ją także nienawiść do szalonego rzeźnika.

Maria della Miragliano

Profesja: cyrkowiec

Rasa: mutant

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	25	26	31	35	38	30	48

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: czytanie z warg +20, kuglarstwo (śpiew) +10, mocna głowa, plotkowanie, pływanie, przekonywanie, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), wiedza (Tilea), wycena, znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański), zwinne palce

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, przemawianie, szybki refleks

Zasady specjalne:

- Syreni śpiew.* Ktokolwiek słucha tego śpiewu musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że staje sparaliżowany pieśnią, niezdolny do działania. Ten efekt trwa, dopóki Maria śpiewa. Ofiary niczego potem nie pamiętają, poza oszałamiającym pięknem pieśni.

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: brak

Hans Oldenlitz

Rola: adorator

W skrócie: Potajemny narzeczony Hanny, pracowity, 18 lat.

Typowy cytat: „*Tak, słyszałem, że zniknęła. Nie wiem co robić... Wiecie, chyba pogadam z jej ojcem... Poproszę go, sami wiecie, o co... Za rok, gdy będę miał własny sklep.*”

Opis: Hans jest czeladnikiem Otto Uhla, dmuchacza szkła, którego warsztat znajduje się dwie przecznice za największym sklepem Fleischera. Hans i Hanna spotykali się potajemnie już od trzech miesięcy. Hans jest absolutnie oczarowany Hanną i z radością będzie pomagał BG, do tego stopnia, że zacznie wchodzić im w drogę i bezustannie wypyttywać o postępy w sprawie.

Frau Oppenheimer

Rola: stwór nocy?

W skrócie: Szlachcianka z Sylvanii, zgubiła kolczyki, przyjaciółka Rudiego.

Typowy cytat: „*Imperium wielce się zmieniło od czasów, gdy byłam młodą damą.*”

Opis: Frau Oppenheimer to osobistość na scenie socjalnej Nuln i była nią, odkąd wszyscy sięgają pamięcią. Jej rodzina pochodzi z Sylvanii, co doprowadziło do pojawienia się wielu niepokojących poglądów na jej temat. Chociaż jej urok zbladł z wiekiem, nadal nosi się dystygowanie.

Emil Stark

Rola: łotr

W skrócie: Porywacz Hanny, rywal Herr Fleischera, kultysta Nurgla.

Typowy cytat: „*Skosztuj jeszcze jednej kiełbaski, moja droga. Przyprawilem je czymś specjalnym.*”

Opis: Los nie był łaskawy dla Emila Starka. A on wie, kogo należy za to winić – Georga Fleischera. W wieku 45 lat Stark ma już za sobą kilkadziesiąt lat w fachu, ale jego niegdyś prosperujący zakład stoi na krawędzi bankructwa na skutek „brudnych sztuczek” Fleischera. Stark obwinia rywala o śmierć żony przed dwoma laty. Emil uważa,

że gdyby Fleischer był mniej chciwy podczas zabiegania o kontrakt z Akademią Artylerii, być może jego żona otrzymałaby potrzebne jej kosztowne leczenie. Gdy umarła, Emil otrul medyka, który nie zdołał ocalić jej życia. Nikt nie powiązał nagłej śmierci lekarza z jego ostatnim posiłkiem, na jaki złożyły się kiełbasy Starka. Zabicie lekarza nie przywróciło życia ukochanej żonie, ale przynajmniej dzięki temu Stark poczuł się lepiej.

Przemysłne wykorzystanie zatrutego jedzenia w morderczych celach zwróciło na niego uwagę Pana Zepsucia. Ojciec Nurgle nazначzył go jako człowieka, który będzie szerzył jego plugawe dzieło w mieście. Trzy miesiące wcześniej Emil miał dziwny sen. Zobaczył żonę, która wyglądała na szczęśliwą i zdrową, nie licząc krosty na jej karku. Wyjaśniła, że znajduje się w znacznie lepszym miejscu, a Dobry Ojciec dogląda jej troskliwie. Powiedziała, że w cudowny sposób stała się brzemienna, a dziecko pojawi się w domu, gdy tylko Emil się obudzi. Potem wrzód na jej karku pękł. Wylał się z niego strumień paplających i wrzeszczących małych postaci, które tańczyły radośnie i biegly w stronę Starka...

Rankiem Stark obudził się zły zimnym potem i zauważył, że w nogach łóżka coś śpi, chrapiąc w najlepsze. Emil wymacał krzesiwo i zapalił świecę stojącą obok łóżka. Na drugim końcu posłania zobaczył tłustą, chorobliwie zieloną kulę wielkości szczura. Na szyi paskudztwa wisiał dziwny amulet. To był nurgling, pomniejszany demon w służbie chaotycznego Boga Zepsucia i Zarazy. Rzeźnik szturchnął małego grubego stwora. Nurgling otworzył powoli lśniące, czerwone ślepia i powiedział zaspianym głosem:

– *Zmiel mnie i nakarm ich mną, ojciec.*

W tym momencie Emil Stark stracił zmysły i upadł na podłogę, wijąc się w konwulsjach. Gdy odzyskał świadomość, okazało się, że w jakiś sposób zszedł do rzeźni pod domem i zajął się mieleniem małego stwora. Istota wierciła się w młynku, śpiewając radosną piosenkę i chichocząc, gdy on mielil ją na surowe mięso.

Pobladył Emil wiedział, co musi zrobić. Włożył mięso nurglinga do torby, a potem poszedł do rzeźni najbardziej nienawidzonego rywala, po czym włamał się do środka. Następnie dodał mięso nurglinga do mieszaniny, z której miały powstać kiełbasy, dorzucił kilka garści ziół, by zamaskować obcy smak i przerobił skażoną mielonkę na pęto kiełbas. Po zawieszeniu kiełbas na haku w chłodni, posprzątał po sobie i wrócił do domu. Przy dwóch następnych włamaniach pomagał mu Willi, który zawieszał skażone kiełbasy. Ojciec Nurgle nadal błogosławił go swoimi nowymi „synami”, tak by Stark mógł dalej dokonywać swojego nikczemnego dzieła.

Emil Stark

Profesja: rzemieślnik

Profesja poprzednia: kupiec

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	25	40	43	36	32	37	28

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: czytanie i pisanie, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, powożenie, rzemiosło (handel), rzemiosło (rzeźnictwo) +10, sekretny język (gildii), spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, niezwykle odporny, żyłka handlowa

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (tasak)

Wypożyczenie: Amulet władzy Nurgla. Ten amulet wielkości monety ma kształt muszki runy Nurgla i wisi na brudnym sznurku. Mogą go używać tylko ci, którzy przysięgli służyć Panu Zepsucia. Tacy wyznawcy Władcy Much potrafią siłą umysłu na krótko przejmować kontrolę nad stworami Chaosu i mutantami. Stark używa amuletów, by kontrolować Rudiego i Marię.

Otto Uhl

Rola: sąsiad

W skrócie: Ciężko pracujący kupiec, pracodawca Hansa, Karla i Uwe.

Typowy cytat: „Już wkrótce Hans przejmie po mnie interes i będę mógł odpocząć”.

Opis: Herr Uhl jest właścicielem „Wytwórni szkła Otto”. Jest osobą dobrze znaną i lubianą w okolicy. Wie, że Hans ma dziewczynę, ale nie ma pojęcia, kim ona jest. Otto planuje przejść na emeryturę w tym lub następnym roku, a potem odsprzedać sklep Hansowi. Zatrudnia także dwóch czeladników, Karla i Uwe. Ci 12-latkowie są kłopotliwi i hałaśliwi. Woleliby raczej bawić się na ulicy niż prowadzić życie uczniów fachu dmuchaczy szkła.

Willi i Kurt

Rola: oprychy

W skrócie: Miejskowe zbiry; Willi jest także kultystą Chaosu.

Typowy cytat: „Bardzo wyraźnie [lup] zem ci powiedział [lup], że co twoje, należy teraz do mnie! [lup]”

Opis: Willi i Kurt to typowe młode bandziory. Napadają na słabszych od siebie i uciekają przed wszystkimi, którzy stanowią dla nich zbyt duże wyzwanie. Jeśli wykorzystasz początkowe spotkanie podczas napaści na pijanego rzeźnika (Ustronie Rybaka, na str. 81), dopilnuj, by Willi uciekł, ponieważ jest kultystą Nurgla i poplecznikiem Emila Starka. Kurt to zwykły oportunistą i nicpoń, który czasami pracuje z Willim. Kurt nie wie, że Willi jest kultystą.

Willi i Kurt

Profesja: oprych

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	26	32	31	33	25	30	28
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	4	3	4	0	0	0

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

Zdolności: czuły słuch, odporność na trucizny, ogłuszanie, rozbijanie, szybki refleks, szybkie wyciągnięcie, zapasy

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka), kastet

Wypożyczenie: płaszcz z kapturem

Wolfgang i Leopold

Rola: młodzi hulacy

W skrócie: Hulaszczy młodzi szlachcice, przyjaciele Rudiego.

Typowy cytat: „Co za gbur! Natychmiast opuszczamy ten chlew.”

Opis: Wolfgang i Leopold są drobnymi szlachcicami rezydującymi w mieście. To chrońcy hazardziści i lenie. Rudi był trzecim członkiem ich małej grupy i wywierał na nią nieco stabilizujący wpływ. Od kiedy zniknął, zabierając ze sobą służącego, młodzieńcy nie są pewni, co mają teraz zrobić.

— Wskazówki —

WIELKA NAGRODA

Zaginął Bonifaz.

Proszę, pomóżcie znaleźć małego szczeniaka z rodowodem, który należy do mojej niedomagającej babki stryjecznej. Babcia jeszcze nie wie, że piesek zaginął. Proszę o pomoc. Na informacje czeka: Arne Zimmerman, Gospoda „Pod Zieloną Flaszka”, Hauptstrasse.

ZGUBIONO

Parę kółczyków, w pobliżu restauracji Chez Louisa. NAGRODA za pomocne informacje lub zwrot zguby. Kontakt: Frau Oppenheimer, Nordstrasse

Poszukiwani pracownicy na kilka tygodni lekkiej pracy w okolicach Bramy Zachodniej.

DOBRA PŁACA. DOBRE PIWO. DOBRE JEDZENIE.

Szukajcie kapitana Straży. Wetzelberge'a.

Wskazówki la, lb, lc and ld

Słynne Kiełbaski Fleischera. „Ulubione przez oficerów i kadetów Imperialnej Akademii Artylerii”

POSZUKIWANA POMOC

Potrzebnych kilku inteligentnych i zaradnych osobników w delikatnej sprawie. Wysokie wynagrodzenie. Zgłaszać się osobiście do Herr Fleischera, Links Park 182. Żadnych petentów po południu. Tylko poważne oferty.

Georg Fleischer

Mistrz Rzeźniczy

Wyborne mięsa i wędliny

Links Park 182, Nuln

Nie spodziewaj się,
że kiedykolwiek ujrysz
jeszcze swoją córkę.
Sam jesteś temu winien.
Wkrótce dokonam mojej zemsty.

Wskazówka 4

Wskazówka 3

Wyborne Mięsiwa Starka

Drogi Rudi,
Przepraszam za moje nierozważne
zachowanie podczas ostatniego
przyjęcia dobroczynnego Herr Fleischera.
Proszę, przyjmij to w ramach przeprosin.

- Emil Stark,
Mistrz rzeźniczy

Wskazówka 5

Gospoda „Pani na Kemperbadzie”, Altdorf

Drogi Mistrzu Infektorze,
Przygotowania osiągnęły ostatni etap i wszystko jest niemal gotowe, by wypuścić to na tych głupców.
Jakże mnie boli, że muszę udzielić im tak cudownej lekcji, gdy oni potrafią jedynie narzekać
i szukać ulgi z ręki chirurga. Z radością otrzymałem Wasze ostatnie dzieło. To zdumiewające,
że tak prosty obiekt potrafi wywołać tyle zamieszania. Wrzuciłem pierwszy, jaki mi przysłaliście,
za mur więzienia. Słyszałem krzyki, gdy więźniowie zaczęli o to walczyć, zatem mogę jedynie
wyobrazić sobie, jakie „niespodzianki” rozwijają się w chwili, gdy to piszę.
Oczekuję Waszej wizyty z niecierpliwością

Infektor Lutz

Poszukiwani awanturnicy! Sowita zapłata!

Czy szukasz przygód i bogatych łupów? Czy masz w sobie tyle hartu ducha, by zakraść się do kryjówek oszalałych kultystów i wyznawców mrocznej magii? Czy jesteś gotów z mieczem w ręku stawiać czoła przerażającym potworom zamieszkującym dzikie rejony wielkiego Imperium? Jeśli choć na jedno z tych pytań odpowiedziałeś „tak”, jesteś śmiałkiem, jakiego nam trzeba! Oferujemy sowitą zapłatę i niezapomniane przeżycia, ale nie odpowiadamy za ewentualne wyniki przy tej okazji okaleczenia lub szaleństwo...

Splądrowane Krypty to wybór przygód do gry fabularnej Warhammer. Mistrzowie Gry znajdą w tej książce sześć gotowych do poprowadzenia scenariuszy, włącznie ze współczynnikami Bohaterów Niezależnych, mapami i materiałami dodatkowymi. Wrzuć swoich graczy w wir niebezpiecznych przygód w ponurym świecie Warhammera!

- **Grona gniewu** – Miłość smakuje gorzko, ale zemsta jest słodka...
- **Z miłości lub dla pieniędzy** – Młoda dziewczyna poznaje gorzką prawdę o miłości i... żądzy wiedzy.
- **Nawiedzony dom** – Bohaterowie muszą pokonać pradawne zło.
- **Ciężka noc w gospodzie „Pod Trzema Piórami”** – Cichy wieczór w gospodzie zamienia się w noc pełną wrażeń.
- **Straszny dwór** – Ostatnie życzenie umierającego szlachcica wysyła drużynę do dziwnego, starego domu.
- **Kiełbasy, kobiety i śpiew** – Zwykłe porwanie to tylko przedsmak przerażających wydarzeń.

Jeśli szukasz pomysłu, jak zacząć nową kampanię, lub chcesz wzbogacić właśnie prowadzoną przygodę, zajrzyj do niniejszego dodatku. Sprawdź, co kryje się w środku!

A więc, przygotuj broń i mężnie wkrocz do Splądrowanych Krypt.

Przygoda czeka!

© Copyright Games Workshop Ltd 2005. © Copyright Copernicus Corporation 2005. Games Workshop, logo Games Workshop, Warhammer, logo Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, logo Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP, Citadel, logo Citadel, BL Publishing, logo BL Publishing, Black Industries, logo Black Industries, GW, Chaos, znaki towarowe, logo, pomysły, nazwy, rasy i insygnia ras, pojazdy, miejsca, oddziały, profesje, ilustracje i grafiki ze świata Warhammer są zastrzeżone ©, TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2005, na terytorium Anglii i wszystkich państw na całym świecie. Polskie wydanie na podstawie licencji należy do Copernicus Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Black Industries W W W:
<http://www.blackindustries.com/>



Black Industries

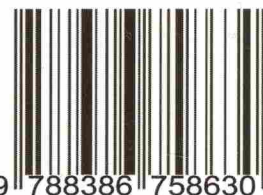
Czarna Biblioteka W W W:
<http://czarnabiblioteka.net>



Copernicus Corporation W W W:
<http://copecorp.pl>



ISBN: 83-86758-63-5



9 788386 758630