

Prezentuje

WFRP 2.0 - Dziedzictwo Sigmara



Informacje o Releas'ie

Źródło.....: Lendir

Skan.....: harfista

Edycja/składanie..: harfista

Liczba stron.....: 106

Rozdzielczość..: 1560x2130

Wydawnictwo...: Copernicus Corporation

Format.....: pdf

Rok wydania...: 2006

Data release'u...: 07.03.2007

Opis :

Imperium przetrwało kolejną Inwazję Chaosu, jednak pokój okupiono wielkimi stratami. W zniszczonych północnych prowincjach zginęły tysiące obywateli, miasta i wioski zostały złupione, a w ślad za wojną idą głód i zarazy. We wszystkich księstwach prorocy zagłady wieszczą nadejście końca świata, biczownicy i fanatycy nawołują do upustu krwi i pokuty, a kult Chaosu podkopuje fundamenty ładu. Oto Imperium w roku 2522 - niegdyś najpotężniejsze państwo Starego Świata, teraz kraina osłabiona i narażona na ciosy podstępnych nieprzyjaciół. Imperator ściga rozproszone resztki armii Archaona, lecz kto zmierzy się z wewnętrznym wrogiem potomków Sigmara?

Uwagi :

To jest wersja PROPER dla skanu wydanej wcześniej przez New RPG Order.
Poprzednia wersja nie posiadała dwóch stron.

Info :

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 , bądź wejdź na stronę <http://bibliotekasnow.enlightning.de>

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

DZIEDZICTWO SIGMARA



PRZEWODNIK PO IMPERIUM



WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

DZIEDZICTWO SIGMARA

Przewodnik po Imperium

Autor gry: Anthony Ragan

Pozostałe materiały: Kate Flack, Chris Pramas, Rick Priestley

Pomysł i opracowanie przygody: Chris Pramas, Robert J. Schwalb

Plan Bøgenhafen: Jim Bambra, Graeme Davis, Phil Gallagher

Rozwój: Chris Pramas

Opracowanie graficzne: Kate Flack **Dodatkowa oprawa graficzna:** Hal Mangold

Grafika na okładce: Mark Gibbons i Kinrade **Logo WFRP:** Darius Hinks

Ilustracje: Lee Carter, Liz Danforth, John Gravato, David Griffith, Jon Hodgson, Marius Hollsener, Karl Kopinski, Kenson Low, Britt Martin, Eric Polak, Rick Sardinha, Dan Scott, Adrian Smith, Dan Wheaton

Mapy: Dave Andrews, Shawn Brown, Nuala Kinrade

Kierownik d/s rozwoju WFRP: Kate Flack **Kierownik projektu:** Ewan Lamont

Dyrektor Black Industries: Simon Butler

Edycja polska

Redakcja: Szymon „Siriel” Gwiazda

Tłumaczenie: Grzegorz „Gregg” Bonikowski, Tomasz Kutner **Korekta:** Joanna „Norna” Cieślak

Skład: Andrzej Karlicki **Asystent DTP:** Michał Karlicki

Konsultacja merytoryczna: Konrad „Norman” Bella (Poltergeist), Paweł „Amdir” Kumorek, Łukasz „Pafnucy” Stochniał (Nowa Gildia), Marcin „Qendi” Sztomberski (Wrota Wyobraźni).

Pierwsze wydanie - Black Industries 2005 r.

BL Publishing
Games Workshop Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS
UK
Black Industries [www: www.blackindustries.com](http://www.blackindustries.com)



Copernicus Corporation
Andrzej Karlicki
ul. Długosza 2/16
01-174 Warszawa
Copernicus Corporation [www: www.copcorp.pl](http://www.copcorp.pl)
webmaster: Sylwek „Orth” Wróbel

© Copyright Games Workshop Ltd 2006. Wszystkie prawa zastrzeżone.
© Copyright Copernicus Corporation 2006. Wszystkie prawa zastrzeżone.

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 2000-2006, na terytorium Anglii i wszystkich państw na całym świecie. Polskie wydanie na podstawie licencji należy do Copernicus Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

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

ISBN: 83-86758-74-0

Spis treści

Wprowadzenie	3	Strażnicy dróg.....	36	Znaczące miejsca.....	83
Jak korzystać z tej książki?.....	3	Łowcy czarownic.....	36	Przykładowy Ostermarkczyk.....	85
Co jest w środku?.....	3	Zasady prowadzenia procesu.....	36	Pomysły na przygody.....	85
Pokłosie wojny	4	Procedury ogólne.....	36	Ostland.....	85
Rozdział I: Kraj i jego mieszkańcy	5	Wydanie werdyktu.....	37	Kraina.....	85
Geografia.....	5	Rozdział V: Kulty Imperium	38	Ludność.....	88
Cztery rasy.....	8	Lud Imperium i jego bogowie.....	38	Znaczące miejsca.....	91
Rozdział II: Historia Imperium	12	Rola zabobonów.....	39	Przykładowy Ostlandczyk.....	92
Pierwsze Tysiąclecie: Złamana obietnica i założenie Imperium.....	12	Kulty Imperialne.....	40	Pomysły na przygody.....	92
Narodziny Imperium.....	13	Manann.....	40	Reikland.....	93
Podwaliny.....	14	Morr.....	41	Kraina.....	93
Dylemat.....	15	Myrmidia.....	42	Ludność.....	94
Kult Sigmara.....	15	Ranald.....	43	Znaczące miejsca.....	95
Rozwój i apogeum.....	16	Shallya.....	43	Przykładowy Reiklandczyk.....	99
Drugie Tysiąclecie: Rozpad i upadek.....	16	Sigmar.....	44	Pomysły na przygody.....	99
Smród dekadencji.....	16	Taal i Rhya.....	45	Stirland.....	99
Dzieła i błahostki.....	17	Ulryk.....	47	Kraina.....	99
Plagi i szczury.....	17	Verena.....	48	Ludność.....	101
Nagłe odkupienie.....	18	Rozdział VI: Wielkie Prowincje	50	Znaczące miejsca.....	102
Rozpad.....	18	Averland.....	50	Przykładowy Stirlandczyk.....	103
Trzecie Tysiąclecie:		Kraina.....	50	Pomysły na przygody.....	104
Odrodzenie w ogniu.....	19	Ludność.....	51	Talabekland.....	104
Imperator Magnus.....	19	Znaczące miejsca.....	53	Kraina.....	104
Złoty Wiek.....	20	Przykładowy Averlandczyk.....	56	Ludność.....	105
Zawieszenie.....	20	Pomysły na przygody.....	57	Znaczące miejsca.....	108
Czasy obecne.....	20	Hochland.....	57	Przykładowy Talabeklandczyk.....	108
Inwazja Archaona.....	21	Kraina.....	57	Pomysły na przygody.....	110
Obecny stan Imperium.....	21	Ludność.....	58	Wissenland.....	110
Chronologia dziejów Imperium.....	21	Znaczące miejsca.....	60	Kraina.....	110
Rozdział III: Władze i polityka zagraniczna	26	Przykładowy Hochlandczyk.....	61	Ludność.....	111
Władze Imperium.....	26	Pomysły na przygody.....	61	Znaczące miejsca.....	114
Imperator.....	26	Kraina Zgromadzenia.....	62	Przykładowy Wissenlandczyk.....	115
Elektorzy.....	28	Kraina.....	62	Pomysły na przygody.....	115
Magistrowie.....	29	Ludność.....	63	Rozdział VII: Zakazane kulty	116
Polityka zagraniczna.....	29	Znaczące miejsca.....	64	Kult Żółtego Kłosa.....	116
Bretonia.....	29	Przykładowy mieszkaniec Krainy Zgromadzenia.....	66	Wykorzystanie kultu.....	117
Kislev.....	30	Pomysły na przygody.....	67	Kult Ahalta Łaknącego.....	118
Tilca.....	30	Middenland.....	68	Wykorzystanie kultu.....	119
Inne.....	30	Kraina.....	68	Rozdział VIII: Spisek w Bögenhafen	120
Rozdział IV: Prawo, sprawiedliwość i przestępcy	31	Ludność.....	69	Miasto Bögenhafen.....	120
Przestępczość i przestępcy.....	31	Znaczące miejsca.....	72	Początek przygody.....	124
Podróżni sędziowie.....	33	Przykładowy Middenlandczyk.....	73	Dzień pierwszy: Oferta pracy.....	129
Prawo.....	33	Pomysły na przygody.....	74	Dzień drugi: Stare tajemnice.....	133
Prawo Imperialne.....	33	Nordland.....	74	Dzień trzeci: Triumf Zieleniaków.....	135
Prawo Prowincji.....	34	Kraina.....	74	Osobistości Bögenhafen.....	136
Sądy specjalnej instancji.....	35	Ludność.....	76	Plan Bögenhafen.....	138
Stróże prawa.....	36	Znaczące miejsca.....	78	Aneks I: Nowe profesje	142
		Przykładowy Nordlandczyk.....	79	Aneks II: Cechy mieszkańców Wielkich Prowincji	147
		Pomysły na przygody.....	80	Indeks	148
		Ostermark.....	80		
		Kraina.....	80		
		Ludność.....	82		

- Wprowadzenie -

Witaj w Imperium, ojczyźnie Twoich Bohaterów i głównej arenie wydarzeń gry fabularnej *Warhammer Fantasy*. W niniejszej książce, zatytułowanej *Dziedzictwo Sigmar*, znajdziesz wszystkie informacje potrzebne do poprowadzenia ekscytujących przygód i rozbudowanych kampanii w okresie po odparciu inwazji Archaona. Spłodowane przez najeźdźców, zagrożone wybuchem wojny domowej oraz pogrążone w różnych spiskach Imperium potrzebuje śmiałych bohaterów, którzy pomogą przywrócić krainie jej dawną potęgę.

Jak korzystać z tej książki?

Gra fabularna przypomina improwizację teatralną, w której gracze są aktorami, a Mistrz Gry wciela się w podwójną rolę aktora i reżysera. W takim ujęciu Imperium staje się sceną, na której Ty i Twoi gracze tworzycie opowieści pełne przygód, przerażające i tajemnicze, a nierzadko przepełnione czarnym humorem. W Imperium po przejściu Archaona wszystko może się wydarzyć.

Ta książka to swoista skrzynka z narzędziami. Podsuwa sceny i tło, rekwizyty i kostiumy. Niczego, co tu zostało napisane, nie należy traktować jako ostateczność. Jeśli chcesz, aby Archaon zebrał nową armię i podbił Middenheim, nic nie stoi temu na przeszkodzie. Jeśli chcesz, żeby Imperator został zabity, a jego miejsce zajął ogarnięty żądzą władzy Wielki Teogonista Johann Esmer – niech tak będzie. A jeśli postanowisz zignorować wielką politykę i skoncentrować się na życiu w małym zakątku Imperium i z dala od wojen – baw się dobrze. Dzięki tej książce Ty i Twoi gracze możecie stworzyć opowieść, która przetrwa w Waszych wspomnieniach na długo po zakończeniu gry.

Co jest w środku?

Osiem rozdziałów, które następują po tym wprowadzeniu, dostarcza wszystkich informacji potrzebnych, aby rozpocząć przygodę i kampanie rozgrywane się w Imperium. Oto krótkie streszczenie *Dziedzictwa Sigmar*:

Rozdział I: Kraj i jego mieszkańcy

Pierwszy rozdział przybliża obraz Imperium, opisuje sposób myślenia i życia mieszkańców, a także pokrótce opisuje najważniejsze cechy ukształtowania geograficznego tej krainy. Rozdział poświęcony jest także czterem dominującym rasom Imperium – ludziom, krasnoludom, niziołkom i elfom. Omawia miejsce, jakie zajęły w tym kraju, co o nim myślą i jakie mają zdanie o sobie nawzajem.

Rozdział II: Historia Imperium

W następnym rozdziale zawarty został historyczny przegląd 2500 lat istnienia Imperium – od dnia, w którym Sigmar założył Imperium, do najazdu Archaona. Szczególną uwagę poświęcono kluczowym momentom w historii Imperium, które ukształtowały obecny charakter kraju.

Rozdział III: Władze i polityka zagraniczna

W tym rozdziale znajduje się klarowny opis struktur państwowych Imperium, stosunków dyplomatycznych z cudzoziemskimi królestwami, a także przedstawione zostały problemy i zagrożenia ze strony mieszkańców tych krain.

Rozdział IV: Prawo, sprawiedliwość i przestępcy

Ten rozdział to wgląd w zawili system prawny Imperium. Przedstawia działanie stróżów sprawiedliwości w miastach, prowincjach oraz w całym Imperium, a także opisuje prawo religijne. Poszukiwaczom przygód często zdarza się popaść w konflikt z prawem, a MG musi wiedzieć, jak na to zareagują władze. Czy Bohaterów czeka sala tortur, czy może stos?

Rozdział V: Kultury w Imperium

W rozdziale piątym przedstawiona została ważna rola różnych kultów religijnych działających w Imperium, od wyznawców srogiego Ulryka na Północy, do wiernych miłosiernej Shallyi w miejskich dzielnicach biedoty. Konflikty religijne to bogate źródło materiału na przygody, a ten rozdział przedstawia stosunki i napięcia panujące pomiędzy różnymi kultami. Prezentuje także poglądy kultów na wyzwanie, jakie bogobojnym wiernym stawia magia, od niedawna otwarcie praktykowana w Imperium.

Rozdział VI: Wielkie Prowincje

To główna część niniejszej książki. Rozdział szósty zabiera czytelnika w oszałamiającą podróż po ziemiach każdego z Książąt-Elektorów oraz najważniejszych wolnych miastach. Chociaż prowincje zjednoczyły się w walce przeciwko Archaonowi, napięcia i niechęć między wieloma z nich nadal się utrzymują. Podobnie jak konflikty religijne, spory między prowincjami to kopalnia pomysłów na przygody, w których niekoniecznie musi występować zagrożenie ze strony Chaosu.

Rozdział VII: Zakazane kultury

Rozdział siódmy rozszerza religijną panoramę Imperium o dwa nowe kultury: oddający cześć skavenom Kult Żółtego Kła oraz stary i przeżarty zepsuciem kult Ahalta Łaknącego.

Rozdział VIII: Spisek w Bögenhafen

Teraz, gdy wiesz już co nieco o Imperium, przydałaby się osadzona w nim przygoda. *Spisek w Bögenhafen* to scenariusz, w którym BG odkrywają, jak mogą splotać się polityka, zdrada i placki z mięsem.

Dodatki – I: Nowe profesje

Ten dodatek przedstawia osiem nowych profesji dostępnych dla graczy: trzy profesje podstawowe i pięć zaawansowanych.

II: Cechy mieszkańców Wielkich Prowincji

Ten opcjonalny dodatek wprowadza wariant cech rasowych dla ludzi pochodzących z poszczególnych prowincji Imperium.

Pokłosie wojny

– Nie, Anno! Nie! Nie możemy wrócić! Braciszek Tankred mówił, żeby trzymać się z daleka! Tak właśnie powiedział!

Mały Willi prawie krzyczał, szarpiąc dziewczynę za ramię. Ta uklękła na jedno kolano i mocno objęła chłopca, starając się dodać mu otuchy i uciszyć go. Nadal istniało niebezpieczeństwo, że wróg był gdzieś w pobliżu.

– Pst... – szepnęła, kołysząc w ramionach łkające dziecko. Willi miał zaledwie siedem lat, a jednak widział więcej zła niż większość ludzi ogląda w ciągu całego swojego życia. Podobnie jak oni wszyscy. Pozostała szóstka dzieci, od pięcioletniej Lotti do dwunastolatka Karla, stała w milczeniu i nasłuchiwała z niepokojem.

Anna podała chłopcu kawałek szmaty, w którą mógł wydmuchać nos, i osuszyła jego oczy rękawem swojego rękawa. Spojrzała na niego z najbardziej pokrzepiającym uśmiechem, na jaki było ją stać, choć wiedziała, jak bardzo jest wątpliwy i jak wiele kryło się za nim strachu. Ale teraz była najstarsza, a braciszek Tankred uczynił ją odpowiedzialną za dzieci. Miała szesnaście lat i powinna myśleć o znalezieniu sobie męża. Zamiast tego usiłowała utrzymać ich wszystkich przy życiu w tym piekle na ziemi.

– Willi, wiesz, że kończy nam się jedzenie i nie mamy dobrych ubrań na złą pogodę. Minął już dzień, odkąd cokolwiek słyszeliśmy od strony wioski. Myślę, że można już wracać. Weźmiemy, co nam potrzebne i na miejscu pomyślimy, co dalej. Pewnie znajdziemy braciszka Tankreda i innych. Zapewne ciężko pracują przy odbudowie domów. Po tym, co zobaczyła w dniu ucieczki, gdy spojrzała za siebie po raz ostatni, wiedziała, że to kłamstwo, ale przecież nie potrafili polować, a bez zapasów groziła im śmierć głodowa.

– Ufasz mi, Willi?

Chłopiec skinął głową i w odpowiedzi uśmiechnął się do niej blado.

– Dobrze więc – powiedziała do nich wszystkich, ponownie wstając. – Idziemy gęsiego! Ernst, masz najlepszy słuch, więc pójdziesz na końcu. Pamiętajcie, to jak zabawa w chowanego. Wszyscy macie być cicho!

Koszmar zaczął się trzy dni wcześniej, gdy jeździec przyniósł wieści o oblężeniu Hergig na wschodzie. Armie Archaaona, o których poprzedniego lata krążyły tylko sporadyczne pogłoski, wdarły się do Imperium, sprowadzając za sobą śmierć i mutacje. Do wioski przybył konny posłaniec, aby ostrzec mieszkańców przed znajdującym się o niecały dzień drogi oddziałem zwierzolutdzi, prowadzonym przez wojownika Slaanesha.

Wioska Vorheim została założona jako osada żołnierska. Nawet kapłan Sigmara, braciszek Tankred, był niegdyś zbrojnym. Jednak mężczyźni wyruszyli, aby dołączyć do armii i już nie wrócili, a do obrony wioski zostali tylko starcy, kobiety i dzieci. Podczas zwołanej naprędce narady, dorośli postanowili walczyć i zatrzymać wroga na tyle długo, aby przynajmniej dzieci zdołały uciec. Anna została wybrana do opieki nad dziećmi. *„Jesteś silna i masz głowę na karku, a młodzi słuchają się ciebie”*, powiedział jej braciszek Tankred. *„Weź ten młot. To moja cenna broń, poświęcona przez samego Arcylektora z Nuln. Bądź dzielna i niech Sigmara nad tobą czuwa”*.

Wróg przybył następnego wieczora, równo z zachodem słońca. Dzicy zwierzolutdzie o wielobarwnej sierści i ślepiach pełnych żądzy maszerowali wraz z orkami, które przysięgły służyć Panu Rozkoszy. Wiódł ich wojownik odziany w groteskową zbroję obłożoną miękką, wyblakłą skórą i pastelowym jedwabiem. Dorośli, uzbrojeni w starą broń

i narzędzia rolnicze, obsadzili palisadę. Wiedzieli, że patrzą w oczy śmierci.

Wojownik – nie można było stwierdzić, czy to był mężczyzna, czy kobieta – zakrzyknął do wieśniaków i wezwał ich, aby przyłączyli się do nowego ładu i poddali słodkiej opiece Władcy Cieleśności. Potem, wołając każdego z nich po imieniu, opisał ze szczegółami, co się z nimi stanie, jeśli stawia mu opór. Anna przycisnęła dłoń do uszu, gdy usłyszała swoje imię, ale to na nic się zdało. Zupełnie, jakby ten potwór siedział w jej głowie.

Jeden z wieśniaków, myśliwy imieniem Gerhardt, krzyknął i wystrzelił z łuku w kierunku wojownika. Strzała chybiła celu, ale utknęła w gardle chorążego, zabijając go na miejscu. Błuznierczy sztandar upadł na ziemię. Rozwścieczony tą zniewagą wojownik wydał swoim oddziałom rozkaz do ataku. Na nic się zdały odwaga i rozpaczliwe wysiłki wieśniaków. Różowo-niebieski jęzor ognia uderzył w bramę, która eksplodowała deszczem drzazg. Gdy wróg wdarł się do środka i rozpoczęła się rzeź, braciszek Tankred podbiegł do Anny i dzieci, które ukryły się w świątyni.

– Uciekajcie! Uciekajcie natychmiast przez tunel i zróbcie, jak wam powiedziałem, żeby zawałić przejście za sobą. Ja zatrzymam ich przy drzwiach. Biegnijcie!

Anna jako ostatnia zeszła do piwnicy i gdy zamykała drzwi za sobą, zdążyła jeszcze zobaczyć braciszka Tankreda padającego pod ciosem wojownika Chaosu.

To było dwa dni temu i pomimo kilku fałszywych alarmów nie zobaczyli więcej wroga. Nie doczekali się także grup poszukiwawczych z wioski. Wiedziała, że kapłan zginął, ale modliła się, aby żyli inni, którzy mogą zdjąć z niej ten ciężar.

Przybyli w pobliżu wznesienia, z którego powinni dojrzeć Vorheim. Anna odwróciła się do swoich podopiecznych.

– Zostańcie tutaj, a ja się rozejrzę i upewnię, czy jest bezpiecznie. Karl, trzymaj wszystkich w grupie i opiekuj się nimi. Nie odchodźcie, dopóki nie wrócę.

Karl nie był zbyt bystry, ale za to duży i silny jak na swój wiek. Dzieci będą go słuchały. Odwróciła się i przeszła między drzewami, by spojrzeć na Vorheim.

Wieś zniknęła.

Tam, gdzie niegdyś stał jej dom, gdzie mieszkali jej przyjaciele i towarzysze zabaw, nie było nic poza tłącymi się ruinami i spalonymi ciałami. Między nimi kłębiły się kruki, porywające kawałki mięsa. Świątynia Sigmara spłonęła do gołej ziemi. Na placu przed nią Anna dostrzegła ciała nabite na pal. Nie dało się go rozpoznać, ale była pewna, że to braciszek Tankred. Wstrząśnięta, wypuściła z garści młot, a powstrzymywane od kilku dni łzy spłynęły po jej policzkach.

Godzinę, może dwie później zebrała się w garść i podniosła młot. Odwracając się plecami do swojej przeszłości i wracając powoli do dzieci, zastanawiała się, co powinna im powiedzieć, a także, co miała teraz począć. Była ich opiekunką i musiała dopilnować, by były bezpieczne. Przypomniła sobie, co usłyszała pewnego razu od dorosłych. Pobliska rzeczka prowadziła do dopływu Talabeku. Mogliby przynajmniej zdobyć ryby i wodę. Stamtąd przedostaną się do jakiejś osady, a może nawet do wielkiego miasta Talabheim. A potem zaufa nie tylko opiece Sigmara, ale także łasce Shallyi i uśmiechowi losu Ranalda. Anna zatrzymała się i na myśl o tym, co ją czekało, zaśmiała się gorzko przez łzy.

– Zawsze mówiłam, że chcę zobaczyć Imperium. Ale nie w taki sposób!

Kraj i jego mieszkańcy

„Góry, które okalają z trzech stron ziemi Imperium, są niczym mury potężnego zamku. Jednakże, w obecnych czasach te mury są tak słabo obsadzone, że zamkowi grozi zagłada.”

– Albert Kornhammer,
kapłan Sigmara.



W powszechnym pojęciu mieszkańca Starego Świata, Imperium to wielkie, mroczne puszcze otoczone przez niedostępne góry. To kraina, w której ludzkość i inne rasy żyją na rozsianych wyspach cywilizacji i zza murów wypatrują lękliwie wszelkich niebezpieczeństw czyhających w cieniach pod drzewami.

W tym obrazie jest wiele prawdy, ale podobnie jak w przypadku każdego powszechnego osądu, jest to wizja malowana bardzo grubą kreską, zbyt upraszczająca o wiele bardziej skomplikowaną i złożoną sytuację. W tym rozdziale przyjrzymy się uważnie ziemiom Imperium i ludom, które je zamieszkują.

— Geografia —

Imperium opasują wielkie łańcuchy górskie. Są to: od zachodu Góry Szare, od południa Góry Czarne i od wschodu Góry Krańca Świata. Wszystkie są wysokie i niedostępne, ale każdy z łańcuchów górskich ma własny charakter i specyficzne zagrożenia.

Skalne mury

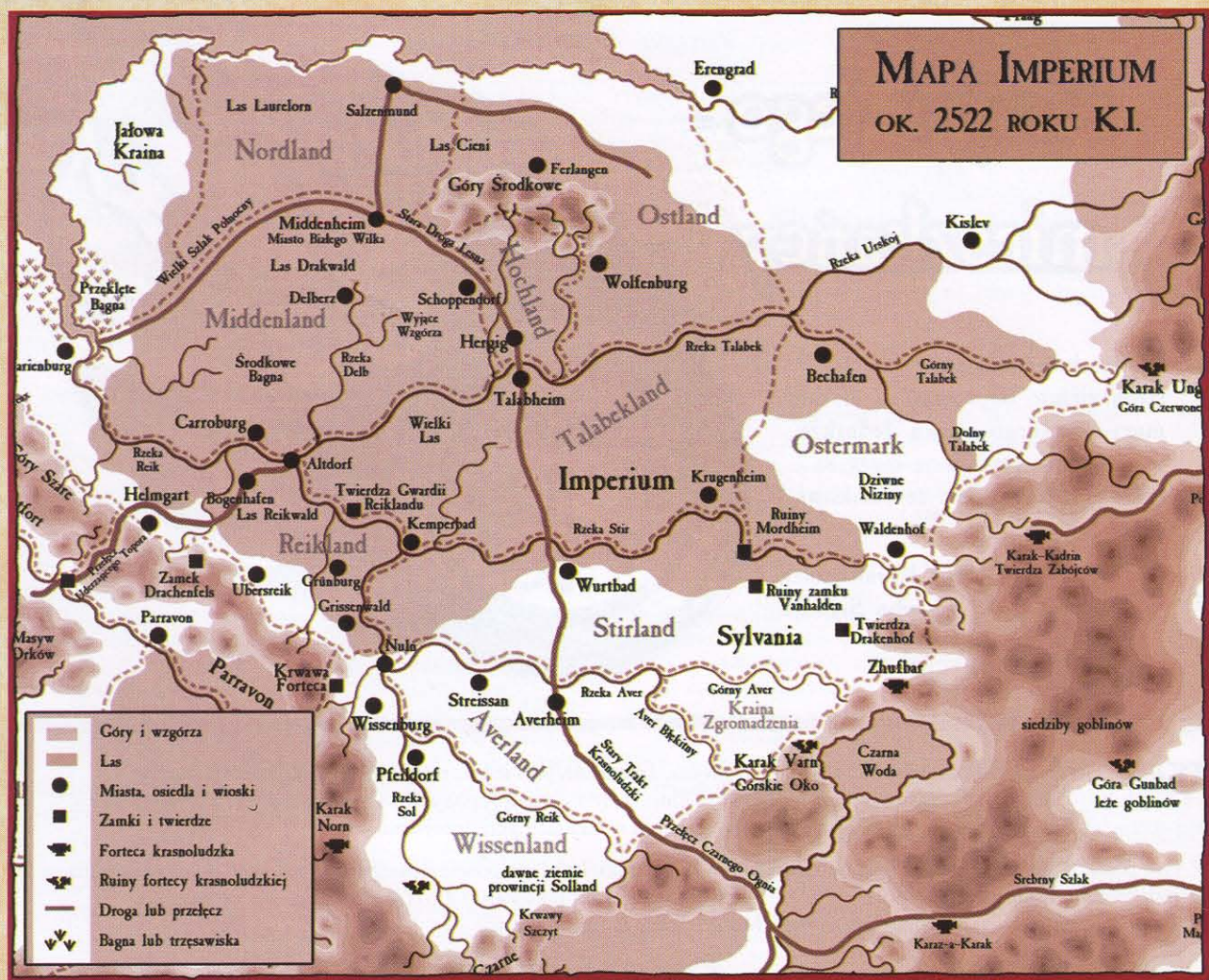
Góry Szare tworzą zachodnią granicę Imperium, oddzielającą je od Bretonii. W kilku miejscach łańcuch górski przecinają przełęcze. Najbardziej znaną jest Przełęcz Uderzającego Topora, przez którą prowadzi szlak od Bögenhafen przez Helmgart, a dalej do Bretonii, ale równie często używaną jest Przełęcz Szarej Pani, która zapewnia przejście z Übersreiku na równiny między Parravonem a Lasem Loren. Swoją nazwę wzięła z legendy o Frezie. Była to kobieta żyjąca podczas Wieku Wojen, która przysięgła czekać wiernie na swojego męża wojownika, aż ten powróci z wyprawy do Bretonii. Gdy długo nie wracał, Freta weszła na szczyt przełęczy i zbudowała chatkę, z której go wypatrywała. Czekala ponad pięćdziesiąt lat i zmarła w czasie zamieci śnieżnej, obłąkana z żalu. Miejscowi powiadają, że do dziś dnia pozostała tam jako duch, który porywa wędrowców, w których mylnie rozpoznaje swojego męża.

Nie licząc kilku osad i wiosek górniczych, w Górach Szarych zamieszkują przede wszystkim krasnoludy z twierdź i kopalni, częściej występujących w południowym paśmie niż na północy, gdzie góry przechodzą w skażone Chaosem wzgórza Jałowej Krainy. Populacja tamtejszych krasnoludów maleje jednak, ponieważ złoża w kopalniach wyczerpują się, a coraz więcej górników przenosi się do ludzkich miast. Ukryte wśród szczytów i dolin między przełęczami Uderzającego Topora i Szarej Pani tkwią ruiny zamku Drachenfels, powszechnie uznawane za opuszczone.

Na dalekich, południowych rubieżach kraju ciągną się Góry Czarne i łańcuch Przeskok, stanowiące barierę między Imperium i Księstwami Granicznymi oraz Tileą. To właśnie w Górach Czarnych na Przełęczy Czarne Ognia Sigmara stoczył zwycięską bitwę. Przez Góry Czarne prowadzi wiele przełęczy, z których najsłynniejszą są Zimowe Kły. Strzegą ich zamki i forty, które zarówno dbają o bezpieczeństwo szlaków handlowych, jak też chronią kraj przed najazdami i inwazjami orków, które często pustoszą państwa Księstw Granicznych.

Przeskok to miejsce, w którym spotykają się cztery wielkie łańcuchy górskie. Prowadzi przez nie tylko jedna droga do Tilei – Przełęcz Brenheim, którą często blokuje śnieg

MAPA IMPERIUM OK. 2522 ROKU K.I.



zalegający od późnej jesieni do nadejścia wiosny. Wzdłuż tej drogi wybudowano kilka klasztorów, zatem podróżni w potrzebie mogą znaleźć tam schronienie. W pobliżu szczytu przełęczy stoi także samotna gospoda, zwana „Domem Brandy”. To ufortyfikowana budowla z kamienia, wzniesiona stulecia temu i od tego czasu prowadzona przez tę samą ludzką rodzinę. To tam, w okresie między wiosennymi roztopami a jesiennymi przymrozkami, krasnoludy z Przeskoku i zachodnich Gór Czarnych przybywają handlować z Imperialnymi i Tileańczykami, a także, kosztować podawanej w gospodzie słynnej brandy.

Jednakże największym cudem Przeskoku jest Rzeka Pogłosów, która stanowi źródło dwóch rzek: Sol w Imperium i Kryształowej, płynącej przez Tileę. Rzeka Pogłosów ma ponad trzysta kilometrów długości, a pośrodku jej biegu znajduje się podziemne miasto. Ta rzeka stanowi bezpośredni trakt kupiecki między północną Tileą i Wissenlandem.

Południowo-wschodni brzeg Imperium tworzą Góry Kraja Świata, sięgając Gór Czarnych w pobliżu Czarnej Wody i kierując się na północ, w głąb Kisleva. Ten ogromny masyw górski tworzą największe wzniesienia w Starym Świecie. Stanowią dom dla smutnych pozostałości prastarego imperium krasnoludów, których twierdze były pierwszą i zwykle ostatnią linię obrony przeciwko inwazjom ze

Wschodu. Liczne tunele, kopalnie i osiedla pamiętające dni chwały państwa krasnoludzkiego czekają opustoszałe pośród gór. Niektóre z tych miejsc zajęli zielonoskórzy i jeszcze gorsze istoty, inne zostały porzucone i zapomniane, a ich skarby czekają na śmiałków, którzy je wydobędą.

Zyciodajne rzeki

Imperium nie mogłoby istnieć bez swoich rzek. Są niczym układ krwionośny zapewniający życie całemu państwu. Chociaż Imperium przecina kilka dużych szlaków lądowych, często okazują się zbyt niebezpieczne, aby nimi podróżować. Bandyci, wojna, potwory, a nawet zła pogoda sprawiają, że dla wielu podróżników podróż drogami oznacza zbyt duże ryzyko. Nic dziwnego, że preferowanym sposobem transportu towarów i pokonywania dalekich odległości w Imperium stały się spływy rzekami. Armie w polu często posuwają się wzdłuż rzeki, trzymając się blisko źródła zapasów. Wielkie rody kupieckie z Marienburga i miast imperialnych wolą korzystać z przewozu towarów barkami, tańszego i bezpieczniejszego od transportu wozami. Wielkie rzeki wyznaczają także naturalne granice między kilkoma Prowincjami Elektorskimi, stanowiąc zarówno wyraźną linię demarkacyjną, jak i barierę powstrzymującą zatargi między księstwami.

Reik to zapewne najważniejsza z rzek Imperium, bowiem poprzez wielki port w Marienburgu zapewnia całej krainie dostęp do świata zewnętrznego. Nurtem tej rzeki spływają imperialne towary wysyłane do Bretonii i dalej, podczas gdy importowane dobra luksusowe, pożądane przez majątne klasy – między innymi bretońska brandy, katajskie jedwabie i perfumy z Arabii – płyną w górę rzeki. Reik, rzadko blokowany przez lód, zasilają u jego źródła Górny Reik i Sol. Natomiast Aver, Stir i Talabek łączą z nim swoje wody w dalszej części biegu. Powodzie są zatem częstym problemem na wiosnę, gdy topnieją śniegi. Miasta i osady podejmują wszelkie możliwe starania, by zmniejszyć straty, ale tylko Nuln i Altdorf osiągnęły znaczące sukcesy na tym polu.

Biorąc pod uwagę natężenie ruchu kupieckiego, nie dziwnego, że zlewisko Reiku boleśnie dotyka problem piratów, szczególnie pomiędzy Altdorfem i Jałową Krainą. Patrole rzeczne kursują często na tym terenie, ale ich jednostki przeważnie nie są w pełni obsadzone, a czasami bywają przekupne, co doprowadziło do tego, że wielu podróżnych wynajmuje własnych ochroniarzy.

Następną pod względem znaczenia rzeką jest Talabek, który zaczyna się w miejscu, gdzie wody Górnego Talabeku i rzeki Urskoj spotykają się w Kislevie, a kończy wpadając do Reiku w Altdorfe. To szeroka i powolna rzeka, która wije się przez ciemne puszcze na północy i jest najczęściej wybieranym szlakiem komunikacyjnym wiodącym do odległego Kisleva. Wody Talabeku tętnią życiem, a wiele wiosek rozsianych wzdłuż jego biegu utrzymuje się z połowu ryb. Jedynym większym miastem, przez które przepływa rzeka, jest Talabheim. Tamtejszy port Taalgrad zyskał sobie reputację miejsca zarówno niebezpiecznego, jak i świetnie nadającego się do topienia nieszczęśników, których nie stać na opłacenie myta.

Talabek wyznacza także granicę między Talabeklandem i jego sąsiadami na północy: Middenlandem, Hochlandem i Ostlandem. To tradycyjnie sporna granica, na której dochodzi do obustronnych najazdów w czasach, gdy słabnie zwierzchnictwo Imperium. Rzeka jest zbyt szeroka, aby dało się ją pokonywać brodem, zatem częstymi punktami zatargów są przeprawy promowe, przy których zwykle stoją domy mytników, zapewniające pokaźne wpływy do elektorskiej kasy.

Głównymi rzekami południowego Imperium są Aver i Stir. Każda z nich dała imię prowincji, przez którą płynie. Mają swe źródła w Górach Krańca Świata, a ciemne wody, jakie spływają z tych szczytów, nadają rzekom głęboką, niemal granatową barwę. Obie rzeki to główne szlaki handlowe prowadzące do krasnoludzkich twierdz Karak Kadrin oraz Zhufbar. Wzdłuż rzek biegą prastare trakty wiodące do miast, które znaczą koniec szlaku dostępnego dla łodzi. Obie rzeki kończą bieg, wpadając do Reiku – Aver poniżej Nuln, a Stir w wolnym mieście Kemperbad.

Kresy Północne

„Kresy Północne” to ogólne określenie północnych prowincji Imperium, często stosowane przez mieszkańców Południa oraz Reiklandczyków, z pewną pogardą wspominających o ziemiach swoich rodaków z Północy.

Prowincje Middenland, Ostland, Hochland i Nordland jawią się Południowcom jako dzikie miejsca, gdzie ludzie kryją się za drewnianymi palisadami swych miast i osad, ze strachu przed tym, co czai się w mrocznych lasach. Chociaż jest w tym sporo prawdy, szczególnie po spustoszeniach spowodowanych przez Archaona, mieszkańcy tamtych krain, a także rozsądni ludzie z całego Imperium, zgodnie twierdzą, że północne ziemie to serce i dusza Imperium.

Nieprzebyte lasy to najbardziej charakterystyczny wyróżnik północnych ziem. Puszcze ciągną się niemal nieprzerwanym pasmem od ciemnych, liściastych borów zachodniego Middenlandu do nawiedzanych przez duchy sosnowych puszczy na pograniczu Kisleva.

Na zachodzie Middenlandu rozciąga się las Drakwald, który wziął swoją nazwę od żyjących tam niegdyś smoków. Ludzie i elfy walczyli z nimi od czasów poprzedzających Sigmara, a ostatni z potworów zginął w IV wieku, zgładzony toporem Imperatora Hündroda Zapalczywego. Chociaż od tego czasu nie widziano w Drakwaldzie żadnego smoka, w głębi lasu na północny wschód od Delberz, pod Ofiarnym Głazem, nadal można zobaczyć poczerwiałą ziemię w miejscu, gdzie krew spalonego Chaosu gada na zawsze zatrula glebę. Na dalekiej północy ciągnie się Las Laurelorn – kraina tajemniczych Leśnych Elfów. Chociaż zarówno Middenland, jak i Nordland uważają tę puszczy za swoją własność, elfy nie pozwalają nikomu na potwierdzenie tych roszczeń.

Na północ i wschód od Gór Środkowych rozciąga się Las Cieni, który leży niemal w całości w granicach Ostlandu. Puszcza ta jest uznawana za najbardziej ponury las w Imperium. Jego prastare drzewa rozrosły się tak blisko siebie, że ich gałęzie przeplatają się niczym mocno zaciśnięte palce. To miejsce zawsze uchodziło za niebezpieczne. Mówiono, że w lesie żyją olbrzymie pająki i zwierzoludzie, a kultysty Chaosu spotykają się tam potajemnie. Teraz, po porażce Archaona pod Middenheim, Las Cieni stał się jeszcze groźniejszy. Schroniły się w nim niedobitki armii Chaosu, które czipchają na uchodźców powracających do swoich domów.

Na wschód od Middenheim i na północ od Hochlandu wznoszą się Góry Środkowe. Są mniejsze od gór otaczających Imperium, ale równie niedostępne i niebezpieczne dla podróżnych. Władcy Middenheim niegdyś utrzymywali tam karną kolonię górniczą, ale po ataku Archaona uznano ją za zniszczoną. Od wybuchu wojny niewielu podróżnych zapuściło się w Góry Środkowe, krąży bowiem plotka, że wódz armii Chaosu wycofał się do starożytnej Mosiężnej Twierdzy, niegdyś siedziby marszałków Gór Środkowych. Tam gromadzi swoje oddziały, planując następne uderzenie.

Północne wybrzeża Imperium obmywane są przez wody Morza Szponów – dzikiego, targanego sztormami akwenu, na którym grasują piraci i łupieżcy z Norski. Imperium próbowało zakładać porty i bazy marynarki na wybrzeżu Morza Szponów, ale z niewielkim powodzeniem. W konsekwencji musi polegać na okrętach z Marienburga, które utrzymują bezpieczeństwo wzdłuż wybrzeży. Jest to sytuacja, która stanowi ujmę na honorze i godzi w ambicję północnych władców.

Spichlerz południowy i zachodni

Na południe od rzeki Talabek i na zachód od Reiku znajduje się rolnicze centrum Imperium, zamieszkiwane przez większość mieszkańców krainy. Są to prowincje: Talabekland, Averland, Stirland, Reikland oraz Wissenland. Tylko zachodnia połowa Talabeklandu oraz obszary Reiklandu ciągnące się wzdłuż biegu rzeki Reik są porośnięte lasami – zwanymi Wielkim Lasem oraz Reikwaldem. Oba są siedliskami groźnych bandytów, gdyż Imperator oraz Elektor Talabeklandu musieli wysłać znaczne siły do walki z Archaonem. Oddziały utrzymujące ład i porządek mają problemy z wyeliminowaniem groźby napadów rozbójniczych, szczególnie w Wielkim Lesie. Dzieje się tak dlatego, że szeregi banitów wciąż zasilają zdesperowani uchodźcy, przeklinający szlachtę za to, że nie zdołała ich ochronić.

W pobliżu Gór Szarych lasy rzędna, a ziemia nadaje się do uprawy. W istocie, białe reiklandzkie wino jest uważane za najlepszy z wyrobów Imperium, a wzgórza na zachód od Bögenhafen są czasami nazywane „Ogrodem Ranalda”, ze względu na ilość produkowanego tam wina.

Na południe od Talabeklandu ciągną się faliste wzgórza Stirlandu i Averlandu, wykorzystywane zarówno pod uprawę, jak i do wypasu bydła. Te prowincje są mniej zalesione i gęściej zaludnione niż północne rubieże, a wzdłuż rzek i dróg wznosi się znacznie więcej miast i wiosek. Jest to rejon wzmożonego handlu z krasnoludzkimi kupcami z Gór Krańca Świata, którzy zdążają tędy w kierunku Talabheim, Wurtbadu i Averheim – ważnych rynków zbytu towarów krasnoludzkiego wyrobu. Stamtąd produkty podróżują na północ do Middenheim albo na zachód do Nuln i Altdorfu, a potem dalej, do Marienburga.

– Cztery rasy –

Obecnie ludzie są dominującą rasą w Imperium (a także w całym Starym Świecie), jednak mieszkające w jego granicach elfy, krasnoludy i niziołki odgrywają istotną rolę w życiu krainy. W istocie, niziołki mają nawet własnego Elektora imperialnego, co drażni dumę krasnoludów, a głupcy, którzy im to wypomną, gorzko tego żałują. W tym podrozdziale omówiono, jak cztery wspomniane rasy radzą sobie w Imperium i w jaki sposób postrzegają siebie nawzajem.

Ludzie

Ludzie tworzą rdzeń populacji Imperium i większość jego klasy rządzącej. Jako rasa mnożąca się szybciej od pozostałych trzech, ludzie wypełniają swoje miasta aż do granic możliwości. Lśniące powozy bogaczy dzielą drogi z owrzodzonymi stopami zdesperowanych nędzarzy, a ubogie chaty stoją obok wspnianych pałaców. Miejsce urodzenia wydaje się niezwykle ważnym czynnikiem określającym status człowieka, chociaż bywa, że nawet najniżej urodzeni osiągną wyższy społeczny. Ludzie są zdolni do wielkich osiągnięć intelektualnych, chociaż równie często poddają się uprzedzeniom oraz pokusom złowrogich kultów.

Kraina Zgromadzenia dawno temu została odłączona od ziem Stirlandu i Averlandu przez Imperatora Ludwiga Grubego. Obecnie to najbardziej żyzny region Imperium. Żyjące tam niziołki przeważnie trzymają się własnego towarzystwa, handlując z sąsiadami i sprowadzając jedynie towary luksusowe, których nie mogą wyprodukować same – na przykład delikatną porcelanę i jedwabie.

Na wschód od Krainy Zgromadzenia południowe równiny zaczynają wznosić się w stronę Gór Krańca Świata. Lasy stają się bardziej gęste, przechodząc w puszcze pokrywające tereny Ligi Ostermarku oraz odwiedzane przez wampiry ziemie Sylvanii. Z tej pierwszej krainy pochodzą najbardziej waleczne oddziały Armii Imperium, gdyż populacja Ostermarku jest niezwykle zahartowana przez wieki walk z inwazjami orków, najazdami bandytów, a nawet legionami ożywieńców. Z drugiej wymienionej krainy nadeszły nieumarłe armie von Carsteinów, które poniekąd przysłużyły się Imperium w chwili największej potrzeby.

Na najbardziej wysuniętym na południe krańcu Imperium znajduje się elektorska prowincja Wissenland, uważana za nuworysza, który wzrósł w siłę, wchłaniając prastary Solland po inwazji orków w XVIII wieku, a potem ogłaszając zwierzchnictwo nad Nuln. To kraina mniej przyjazna uprawom niż graniczący z nią od północy Reikland, jednakże produkuje wystarczającą ilość jedzenia, aby zaspokoić potrzeby swoich mieszkańców. Wspomnieć należy, iż Wissenland eksportuje wyjątkowej jakości wełnę z owiec wypasanych na tamtejszych wzgórzach. W pobliskich górach Przeskok działa wiele kopalni, szczególnie wzdłuż górnego biegu rzeki Sol i w pobliżu wioski Scharmbeck, gdzie niedawno odkryto żyłę złota. Niewielu jednak śmiałków zapuszcza się głęboko w góry, ponieważ krasnoludy z Karak Hirn oraz Karak Norn zazdrośnie strzegą złóż, które uważają za swoją ojcowiznę.

To wszystko niezwykle zdumiewa przedstawicieli pozostałych ras, którzy zastanawiają się, w jaki sposób słabo zorganizowana rasa zdołała osiągnąć aż tak znaczną przewagę. Ludzie podają różne powody, dla których Imperium powinno należeć do nich. Tłumaczą to łaską bogów, przeznaczeniem, ambicją, niepróbowaną biegłością w walce, a nawet ślepym trafem. Większość rozumnych obserwatorów zgadza się jednak w jednej kwestii – ludzie posiadają zdumiewającą elastyczność i zdolność adaptacji. Jeśli coś im się nie powiedzie, nie załamują się, podchodzą do problemu z innej strony i próbują ponownie. Powtarzają to tak długo, aż osiągną zamierzony cel. Jak ujął to kiedyś z odrobiną zawishi ambasador Leśnych Elfów: „*Ludzie są zbyt głupi, aby wiedzieć, kiedy ich przedsięwzięcie nie ma szans powodzenia, więc próbują tak czy inaczej i w końcu im się udaje*”. Być może najdrobniejszy okrucieństwo Chaosu towarzyszący ich powstaniu zapewnia ludziom energię i kreatywność, która decyduje o życiu Imperium.

Dominująca pozycja ludzi w Imperium często sprawia, że przyjmują protekcyjną postawę wobec innych ras. Życzliwa pobłażliwość wśród wyższych klas – „*Niziołki to tacy doskonali kucharze!*” – może zmienić się we wrogość i odrazę wśród niższych klas, skierowane wobec tych, których postrzegają jako zabierających to, co słusznie

należy się ludziom. Gdy miejscowy krasnoludzki kowal jest znacznie zręczniejszy w swoim fachu i zbiera gros zamówień, ludzki rzemieślnik klnie pod nosem i z niesmakiem, bądź nawet nieskrywaną nienawiścią, pyta: „Dlaczego ten pokurcz nie siedzi u swoich?”. Chociaż generalnie w miastach i miasteczkach wszystkie rasy żyją ze sobą w zgodzie, urazy czasami doprowadzają do wybuchu gwałtownych rozruchów.

Krasnoludy postrzegają ludzi jako swoich młodszych podopiecznych – rasę, której pomogli się rozwinąć i która będzie kontynuowała ich dzieło, gdy krasnoludy ostatecznie wymrą. W ich przekonaniu, wiele tajników sztuki budowania, wojny i rzemiosła zostało przekazanych właśnie przez nich dawnym barbarzyńskim pasterzom i łowcom z ludzkich plemion. Chcąc przypomnieć o tym ludziom, krasnolud zwykle nie przepuści okazji, aby wskazać na budowlę wzniesioną lub zaprojektowaną przez krasnoludy, albo skrytykuje produkt ludzkiego mistrza rzemiosła, oceniając go jako nie mogący się równać z choćby przeciętnym wytworem krasnoludzkich rąk.

W oczach elfów ludzie są zadziwiający i niebezpieczni. Niewiele elfów żyje w Imperium, więc ich wiedza o ludziach pochodzi od tych, którzy ryzykują podróżą w tamte strony, oraz dzięki kontaktom utrzymywanym w ambasadach imperialnych. Elfy zdumiewają się gwałtownymi zmianami w ludzkich społecznościach, szybką ewolucją mody i trendów. Nie rozumieją też, jak te prymitywne stworzenia zdołały osiągnąć tak wielką potęgę. Elfy ponieważ postrzegają ludzi jako zagrożenie dla całego świata, ponieważ są oni niezwykle podatni na pokusy Chaosu. Właśnie pragnąc zapobiec konsekwencjom tego zjawiska, elfy nauczyły ludzi magii kolorów, bardzo ograniczonej wersji praktykowanej przez elfy Wysokiej Magii. Jak powiedział Teclis: „*To powinno powstrzymać ich przed nieopatrzynym zniszczeniem świata*”.

Niziołki zwykle postrzegają ludzi na dwa sposoby: albo jako wielkich, niezdarnych przyglupów, którzy mimo iż nie potrafią odróżnić rołaty od piernika, są dobrym źródłem zatrudnienia, albo jako wielkich, niezdarnych przyglupów, którzy sami się proszą, aby uwolnić ich od ciężaru sakiewki. Tak czy inaczej, niziołki uważają, że czerpią same korzyści ze swoich kontaktów z ludźmi. Korzystają z darmowej ochrony swojego terytorium, położonego pośrodku Imperium, a tylko czasami muszą brać udział w rzeczywistej walce. Pomimo tego, uczestniczą w najważniejszej strukturze rządzącej Imperium – czyli w Radzie Elektorów.

Krasnoludy

Krasnoludy to „drugi lud” Imperium i najważniejsza z nie-ludzkich ras. Jednak jest to lud powoli wymierający i tracący na znaczeniu. To już nie są krasnoludy z Karaz Ankor, pradawnego królestwa z Gór Krańca Świata. To uchodźcy – potomkowie uciekinierów z upadających twierdz krasnoludzkich lub wygnańców, którzy uwierzyli, że sprawa krasnoludów jest stracona, i postanowili rozpocząć nowe życie wśród ludzi.

Te napływowe krasnoludy odczuwają szczególną więź z Imperium, ponieważ jego założyciel, boski Sigmar, powołał armię, która zmasakrowała hordę zielonoskórych i ocaliła państwo krasnoludzkie podczas bitwy na Przełęcz



Więc między ludźmi i krasnoludami trwa od najdawniejszych czasów Imperium.

Czarnego Ognia. Chociaż wydarzyło się to ponad 2 500 lat temu, krasnoludy twierdzą, że zaciągnęły niespłacalny dług wobec Sigmara i jego dziedziców. A zatem pracują tak ciężko, jak potrafią, żeby usprawnić funkcjonowanie Imperium, najczęściej wykorzystując swoje talenty do pomnażania jego bogactw lub służąc w imperialnych armiach.

Krasnoludy można spotkać w miastach i miasteczkach Imperium, gdzie czasami stanowią nawet 10% populacji. Chociaż organizują się we własne gildie i handlują przede wszystkim między sobą, krasnoludy to podpora imperialnej gospodarki. Dostarczają doskonałej jakości towarów i usług tym, którzy mogą sobie pozwolić na pokrycie wysokich kosztów oraz udzielają pożyczek tym, których nie zniechęcają wygórowane odsetki.

Krasnoludy są także kluczową siłą armii imperialnej na polu bitwy. Zgodnie z pradawnym porozumieniem, oddają swoje usługi jedynie Imperatorowi, chociaż naturalnie biorą udział w obronie miast, w których mieszkają, a niektóre wynajmują się miejscowym władcom jako najemnicy. W armii imperialnej krasnoludy formują własne jednostki pikinierów i toporników, a także wspomagają wojsko swoimi umiejętnościami inżynierskimi oraz wiedzą dotyczącą taktyk oblężniczych.

Niestety, krasnoludy nigdy nie poczują się w pełni komfortowo w Imperium. Nigdy nie pozbędą się wrażenia, że to nie jest ich miejsce, albo że nie są tu mile widziane. Jako rasa z natury klanowa i zamknięta w sobie, skupiają się we własnych dzielnicach albo we własnych miasteczkach odgradzonych murami, co oczywiście nie sprzyja skutecznej integracji z innymi rasami. Niektórzy ludzie odbierają tego rodzaju zachowania jako przejaw snobizmu

O elfach

Osady w Laurelorn to pozostałość po niegdyś kwitnących koloniach Ulthuanu w Starym Świecie. Tysiące lat przed wielką wojną z krasnoludami, elfy kontrolowały większość wybrzeży i nizin, które potem stały się Imperium, Bretonią, Estalią, Tileą i Kislevem. Zwycięstwo krasnoludów w tej wojnie, choć okupione wielkimi stratami, doprowadziło do wyparcia elfów z prawie całego Starego Świata. Wyjątkiem okazało się kilka enklaw zamieszkałych przez elfy, które nie zdecydowały się na ucieczkę. Zakochane w swoich lasach, nie były w stanie ich porzucić, tym samym pozostawiając je krasnoludom. W konsekwencji zignorowały wydany przez Króla Feniksa rozkaz ewakuacji i odmówiły ucieczki ze swoich lasów. Były nieliczne i słabe, a większość z nich nie miała wątpliwości, że wkrótce nadejdzie ich zagłada.

Ale wojna srodze osłabiła także krasnoludy, a katastrofy, jakie niedługo później spadły na ich imperium, sprawiły, że brodacze mieli większe zmartwienia niż kilka niewielkich wrogich osad. Elfy zyskały zatem czas, aby odzyskać siły i umocnić się w nielicznych małych koloniach wokół środka Starego Świata. Najważniejszymi z nich były Królestwa Lasów Laurelorn i Loren, w których zamieszkuje ponad 80% elfiej populacji w Starym Świecie. Te dwa skupiska stały się miejscami krytycznymi dla przetrwania elfów, a wszystkie pozostałe klany i plemiona uznają ich zwierzchnictwo. Chociaż Imperium i Bretonia do dzisiaj roszczą sobie prawa do tych dwóch lasów, mieszczące się w nich elfie królestwa niezłomnie utrzymują swoją niepodległość.

Mieszkańcy Imperium powszechnie nazywają elfy z Laurelorn Leśnymi Elfami, aby odróżnić je od Morskich Elfów, które żeglują na wielkich statkach kupieckich i zamieszkują Dzielnice Elfów w Marienburgu, oraz od Wysokich Elfów, czyli tych, które żyją na Ulthuanie. Jednak jest to mylne rozróżnienie, gdyż nie istnieją fizyczne różnice między tymi trzema grupami, chociaż występuje pewne zróżnicowanie kulturowe.

Elfy z Laurelorn pragną, aby pozostawiono je w spokoju w pięknych lasach, które uznają za swój dom. W odróżnieniu od ludzi, starających się ujarzmić ziemię, na której żyją, elfy z Laurelorn traktują las i jego okolice jak żywą istotę, z którą pragną żyć w harmonii i której chcą bronić. Przyznają jednak, że ludzkość stanowi mur chroniący ich krainę przed zielonoskórzymi i Chaosem, więc starają się nie drażnić ludzkich władców okolicznych ziem, o ile nie spróbują oni zapanować nad samym lasem Laurelorn.

Spotykani w Imperium elfi poszukiwacze przygód prawie zawsze pochodzą z Laurelorn. Być może wyruszyli na wielkie zwiędzanie „świata na zewnątrz”, a może podążają z jakąś ważną misją lub nie pasowali do własnej społeczności i teraz szukają swojego miejsca gdzie indziej. Bez względu na powód, elfy są traktowane w Imperium jako obcy, bowiem ich wynikające z dalekosiężnej perspektywy poglądy jawią się poważnie myślącym ludziom Imperium jako „nonszalanckie” i „nieczule”. Prawdą jest także, iż z elfami wiążą się liczne ludzkie przesady, które również niekorzystnie wpływają na wzajemne relacje obu ras.

Elfy w Imperium są rzadkością, a elfi BG powinni spodziewać się, że będą traktowani jak cudzoziemcy. Planowane dodatki bardziej szczegółowo omówią elfy, ich rolę w społeczeństwie oraz różnice między poszczególnymi plemionami.

i dumi, chociaż krasnoludy tradycyjnie odczuwają potrzebę trzymania się razem. Przyczyną takiej ostrożności stała się również potrzeba wzajemnej obrony przed przypadkami wyładowywania na krasnoludach ludzkich frustracji, spowodowanych biedą i niedolą.

Uczucia ludzi wobec krasnoludów są mieszane. Niewielka liczba ludzi, szczególnie spośród sigmarytów, oddaje im niemal religijną cześć, pamiętając o kluczowej roli krasnoludów w historii Imperium. Inni są tak przyzwyczajeni do ich widoku i prowadzenia z nimi interesów, że wydają im się niczym innym jak niskimi ludźmi. Inni – przeważnie ci, którym nie wiedzie się w życiu – gardzą krasnoludami i są przekonani, że musiały one dopuścić się jakiegoś oszustwa, aby zdobyć miejsce, jakie obecnie zajmują w społeczeństwie. Jednakże wszyscy, poza najbardziej zażartymi rasistami, przyznają, że krasnoludy stanowią nieodłączną część Imperium.

Elfy przejawiają powszechnie znaną niechęć wobec krasnoludów, której źródłem jest ich klęska sprzed tysięcy lat w tak zwanej Wojnie o Brodę. Podczas podróży przez Imperium, Leśny Elf będzie skłonny nadłożyć drogi, byle tylko uniknąć spotkania z krasnoludem. Jeśli jednak wymienia z sobą kilka słów, elf nie omieszcza w jakiś sposób urazić krasnoluda, najczęściej wspominając, że krasnoludy są w gruncie rzeczy zaledwie wyrzutkami i żebrakami żyjącymi na łasce ludzi.

Niziołki postrzegają krasnoludy jako istoty niewiele różniące się od ludzi, ze względu na podobieństwo kontaktów, jakie z nimi utrzymują – krasnoludy to ich partnerzy handlowi, pracodawcy, albo potencjalne ofiary kradzieży. Wiele niziołków uważa także, że krasnoludy z Imperium nie okazują im szacunku, na jaki zasługują – w końcu, jedynym nie-ludzkim elektorem jest niziołek!

Elfy

W odróżnieniu od pozostałych trzech ras, elfy nie uważają się za obywateli Imperium. Żyły w tych lasach i na tych polach na długo przedtem, zanim ze Wschodu nadeszły barbarzyńskie plemiona, a nawet nim jeszcze krasnoludy zeszyły ze swych gór, aby handlować i wszczynać wojny. Gdy ich rodacy z Ulthuanu porzucili pole walki, Leśne Elfy postanowiły zostać i bronić ukochanego Laurelorn. Strzegły lasu i chroniły jego serce przed zbezczeszczeniem przez krasnoludy, orki, ludzi, a niekiedy przed napaściami korsarzy Mrocznych Elfów. Ludzcy władcy Nordlandu i Middenlandu mogą głosić swoje prawa do lasu, ale po kilku kosztownych lekcjach nauczyli się, że lepiej pohamować ambicje. Nawet gdy zechcą zapolować w cieniu drzew, władcy ludzi muszą najpierw uzyskać zgodę na ustrzelenie choćby królika.

Tak przynajmniej każe wierzyć Leśnym Elfom ich duma i poczucie wyższości. Jednakże za tą hardą i nonszalancką fasadą kryje się świadomość, że znajdują się w Imperium i ich los jest z nim związany. W swoich sercach i umysłach, w chwilach cichej zadumy dostrzegają, że są ludem wymierającym i potrzebującym ochrony Imperium oraz jego nieprzeliczonych rzesz ludzi. Przyjmując do wiadomości tę nieprzyjemną prawdę, niektóre Leśne Elfy postanowiły przerwać izolację i wyruszyć do Imperium, choćby po to, aby upewnić się, że ludzie niczego nie zepsują.

Ponieważ elfy nie są dość liczne, aby tworzyć własne dzielnice w miastach i osadach Imperium, zwykle spotyka się je pojedynczo, jako wędrownych kuglarzy lub awanturników. Elfi eksperci są mile witani w domach szlachty i możnych, gdzie służą jako nauczyciele, trenerzy szermierki, instruktorzy łucznictwa, myśliwi oraz dworzanie „na pokaz”. Napotkana w mieście grupa Leśnych Elfów to zapewne ambasador z orszakiem w drodze na spotkanie z jakimś imperialnym władzą, pragnący omówić sprawę handlowe lub dotyczące bezpieczeństwa, albo zamierzający stanowczo poskarżyć się na niegodziwości, jakich Leśne Elfy doświadczają z rąk ludzi i krasnoludów!

Opinia ludzi o elfach to połączenie podziwu, zazdrości, strachu i pewnej irytacji. Magowie z Ulthuanu znają zaklęcia niedostępne innym, a elfy jako rasa żyją znacznie dłużej niż ludzie. Ich wojownicy dysponują zabójczymi umiejętnościami, którymi z powodzeniem nadrabiają swoją niewielką liczebność, a ich skrytość sprawia, że wszyscy zastanawiają się, co takiego elfy ukrywają w cieniu drzew Laureloru. Wszystko to pogarsza jeszcze typowa postawa Leśnych Elfów, którą ludzie i krasnoludy uznają za wywyższanie się i protekcyjność. Elfy postrzegają tę sprawę nieco inaczej. Uważają, że muszą podchodzić z cierpliwością do bardziej ograniczonych od siebie ras i starają się traktować ludzi jak dzieci, przekazując im subtelne koncepcje ubrane w słowa zrozumiałe dla potomków barbarzyńców.

Krasnoludy dokładają starań, aby mieć jak najmniej do czynienia z elfami, nadal wypominając im krzywdy doznane podczas Mściwej Wojny, którą te „bezczelne elfy nazywają Wojną o Brodę”. Krasnoludy i ludzie doskonale radzą sobie z rządzeniem Imperium i nie ma potrzeby, by do ich spraw wtrącała się „gromada zakochanych miłośników drzew”. Gdy jednak dojdzie do spotkania krasnoluda z elfem, ci pierwsi często wychodzą z siebie, by obrazić lub zawstydić elfa, choćby po to, aby „utrącić mu trochę uszu”.

Pomijając spotkania z osobnikami wędrującymi po Imperium, niziołki raczej nie utrzymują kontaktów z elfami. Ich podejście do mieszkańców Laureloru przypomina stosunek przejawiany przez ludzi, chociaż niziołki są być może mniej skore do okazywania służalczego uwielbienia albo otwartej wrogości.

Niziołki

Niziołki od tak dawna stanowiły część Imperium, że ich pochodzenie zostało zapomniane. Nawet najstarsze zapiski i legendy są pełne sprzeczności. Niektóre źródła twierdzą, że niziołki zawędrowały wraz z ludźmi na przyszłe ziemie Imperium, inne zaś sugerują, że były już tam wcześniej. To nie sprawia wielkiej różnicy samym zainteresowanym, ponieważ niziołki wiedzą, że są niczym lukier na cieście – bez ludzi nie przetrwałyby na tym świecie.

To jednak nie znaczy, że niziołki są tylko biernymi obserwatorami uczepionymi poły Imperium. Wprost przeciwnie, mają swój udział w jego życiu – jako łucznicy i procarze w armii imperialnej, kucharze u możnych, niańki dla dzieci elit lub twórcy najstojniejszych ogrodów w Starym Świecie. Niziołki odegrały kluczową rolę w zapewnieniu



Elfy z Laureloru strzegą granic swego leśnego królestwa

dobrobytu państwa. Jeśli wystarczająco zezłościć niziołkę, ten przypomni (a potem jeszcze raz... i jeszcze raz), że od nich pochodzi jedyny nie-ludzki elektor w Imperium oraz że zasłużyły na ten zaszczyt za całe dobrodziejstwo, jakie wyświadczyły ludziom. Z drugiej strony, ludzie lekceważą Elektora Krainy Zgromadzenia jako kolejną z dziwacznych dekretów Imperatora Ludwiga Grubego.

Jednakże niziołki żyjące w Imperium mają także swoją mroczniejszą stronę. Ze względu na popularne nieporozumienie związane z ich dziecięcym wyglądem, który sprawia, że ludzie traktują przedstawicieli tej rasy jako całkiem nieszkodliwych, niziołki mogą skutecznie służyć różnym frakcjom (czasami kilku jednocześnie) jako szpiegdy, szarlatani, a nawet skrytobójcy. Bardziej chciwe niziołki często wykorzystują łatwowierność głupców, działając jako zręczni kieszonkowcy lub naciągacze. Niejedną z przestępczych band zatrudnia niziołkowych „ekspertów”.

Niziołki służą także w wojsku i to nie tylko w oddziałach kwatermistrzowskich. Ich zwiadowcy okazują się bezcenni na terenach zalesionych, natomiast procarze i łucznicy stanowią świetne jednostki partyzanckie.

Ludzie, krasnoludy i elfy rzadko poważnie traktują niziołki. Nie potrafią brać na serio osób, które bardziej przejmują się chwastami w swoich ogródkach niż sprawami kraju. Zgodnie z powszechną opinią panującą pośród tych ras, niziołki mogą być dobrymi służącymi, a elfy traktują je czasem jak swoje ulubione zwierzątka domowe. Jednak w czasach kryzysu, pozostałe rasy szybko przekonują się, że pomimo puciołowatych buzi, leniwego usposobienia i zaniżonego poczucia godności, w niziołkach drzemie hardy i niezłomny duch.

Historia Imperium

„Historia nie jest dla osób słabych duchem, młody człowieku. O, nie! To profesja ekscytująca i pełna niebezpieczeństw. Spytaj kogokolwiek, kto musiał tłumaczyć się ze swoich badań łowcom czarownic.”

– sp. profesor Hans Meidecke,
Uniwersytet Altdorfski.



Historia Imperium liczy ponad dwa i pół tysiąca lat, ale w ciągu tego czasu wiele wydarzeń zostało zapomnianych. Wojny, pożary, powodzie, spiski oraz ludzka głupota i zawiść doprowadziły do zagubienia i zniszczenia wielu zapisów historycznych, spisanych w księgach lub na zwojach, albo zachowanych w postaci artefaktów. Uczni pracownicy próbowali doszukać się prawdy, lecz natrafiając na wiele luk, wyciągali niekiedy błędne wnioski.

Ponadto, niektóre tajemnice najlepiej zostawić pogrzebane, bowiem ich ujawnienie mogłoby zasiać zwątpienie wśród dotychczas posłusznego społeczeństwa. Obawiać się należy nie tylko odkrycia przerażającej prawdy, ale także osób, które wołałyby utrzymać te informacje w ukryciu lub wykorzystać je dla własnej korzyści. Badacz historii Imperium zawsze powinien być gotowy, aby strzec swej wiedzy lub wydrzeć ją z rąk niepowołanych osób.

— Pierwsze Tysiąclecie: Złamana obietnica i założenie Imperium —

Nikt nie wie, kiedy ludzkie plemiona po raz pierwszy pojawiły się w Starym Świecie, chociaż prastare zapiski krasnoludów mówią o wędrówkach ludzi przez Góry Krańca Świata. W okresie trwającym kilka wieków wiele ludów przekroczyło barierę górskich szczytów, uciekając przed silniejszymi plemionami lub hordami zielonoskórych. Najwcześniejsze wzmianki o migrujących plemionach zamieszczone zostały w Kronikach Nurna Łamacza Tarcz, króla Karaz-a-Karak. Pokryte prastarym krasnoludzkim pismem złote karty tej książki, której nie pozwala się oglądać nikomu obcemu, opowiadają o pasterskim plemieniu ludzi, którzy czcili przyrodę. Onieśmieleni obecnością wojowniczych krasnoludów i prześladowani na własnej ziemi, ukrywali się na lesistych obszarach, które w przyszłości miały stać się terenem Imperium. Krasnoludscy historycy oceniają, że wydarzyło się to około piętnastu stuleci przed ukoronowaniem Sigmara. Umieszczone pięćset lat później inskrypcje na skałach Przełęczu Czarnego Ognia opisują przybycie wielkiego skupiska koczowniczych plemion, nadchodzących

z przyszłych ziem Księstw Granicznych oraz stepów zza Gór Krańca Świata. Krasnoludzkie pieśni historyczne z tamtych czasów także mówią o tej wędrówce: „*Na Wschodzie srogi był świat, ziemie pełne wrogów i klany czelczyń uciekły na Zachód. Nie znając sztuki kucia stali, nie mieli oręża, który mógłby wstrzymać gobliny i ich sojuszników. Dali nam złoto, bydło i sól, a my pozwoliliśmy im przejść, pod osłoną naszych tarcz i twierdz*”. Uczni zauważyli, że liczne z wymienionych plemion nosiły nazwy bardzo podobne do nazw rodów, które założyły Imperium. Wśród nich byli Hünberokinowie, Tutokninowie, Merokinowie oraz Jutonikowie.

W odróżnieniu od pokojowo nastawionych plemion rolniczych, jakie wcześniej przybyły do Starego Świata, nowi przybysze byli agresywni, w drodze najazdów zdobywając bydło i niewolników. Chociaż nie mogli przeciwstawić się żelaznej broni zielonoskórych, ich ostrza z brązu i rydwany wystarczyły do pokonania pokojowych plemion wyposażonych jedynie w obsydianową i krzemienną broń.

W ciągu stulecia przodkowie Teutogenów, Unberogenów oraz innych plemion założycielskich zajęły miejsce wcześniejszych ludów, zagrabiając ich najlepsze ziemie.

W ciągu następnych stuleci plemiona na zmianę ze sobą handlowały lub wojowały, jednocząc się w obliczu zewnętrznego zagrożenia, by następnie, gdy niebezpieczeństwo minęło, powrócić do dawnych sporów i waśni. Twierdze krasnoludów dawały pewną ochronę, ale wraz ze zmniejszaniem się potęgi Karaz Ankor, na ziemi ludzi przedostawało się coraz więcej wojennych band orków i goblinów. Zielonoskórzy zakładali swoje kryjówki w głębi lasów lub pośród surowych wzgórz, skąd najeżdżali okoliczne ludzkie osady. Przez przełęczę przedzierały się także gorsze stworzenia – wojownicy Chaosu szukający chwały w imię swoich plugawych bogów oraz mutanci poszukujący pożywienia.

Narastające zagrożenie doprowadziło do rozwoju osadnictwa w formie ufortyfikowanych wiosek, a następnie pierwszych miast. Na zachodzie, Unberogenowie założyli otoczoną murem wioskę u zbiegu rzek Reik i Talabek, nazywając ją Reikdorf. Na południu, tileańscy kupcy z Miragliano wybudowali ufortyfikowaną stanicę handlową na ruinach osady Wysokich Elfów, która szybko stała się punktem zbiorczym miejscowych plemion, kryjących się w niej w razie niepokoju. Stanica rozrastała się z biegiem czasu i stała się miastem Nuln.

Na północy Teutogenowie długo szukali bezpiecznego miejsca, aż wizja zesłana przez ich bóstwo opiekuńcze – Ulryka, Pana Zimy i Wilków – doprowadziła ich do góry o płaskim szczycie, która wystawała niczym wyspa forteczna ponad otaczającymi ją lasami. Tutaj zbudowali swoją główną osadę, Middenheim, a górę nazwali Fauschlag, obecnie szerzej znaną jako Ulricsberg – Góra Ulryka. Inne plemiona również wybudowały umocnione wioski, takie jak Carroburg, założony przez Turyngian, władców Drakwaldu.

Ten stan rzeczy pozostał niezmienny przez setki lat, do Wielkiej Inwazji Orków i nadejścia Sigmara.

Narodziny Imperium

Co nie dziwi w przypadku człowieka, który stworzył wielkie mocarstwo, a potem stał się bogiem, pochodzenie Sigmara skrywa zasłona legendy – chociaż członkowie kultu przekonują, że wszystkie opowieści stanowią niepodważalne dogmaty, nawet te, które są ze sobą sprzeczne.

Uczeni zgadzają się, że Sigmar przyszedł na świat w Reikdorfie, w rodzinie należącej do jednego z klanów północnych Unberogenów. To były niebezpieczne czasy, epoka wszechobecnego zagrożenia ze strony zielonoskórzy. Równie często dochodziło do konfliktów z Merogenami i Teutogenami. Legendy kultu głoszą, że na znak błogosławieństwa bogów w noc narodzin Sigmara przez niebo przemknęła kometa o dwóch bliźniaczych ogonach. Młodzieniec szybko wyrósł na potężnego wojownika, a rodacy zdumiewali się jego zaciekłością i wojennym talentem.

W piętnastym roku życia Sigmar razem z wojownikami z plemienia przebywał na polowaniu gdzieś w lasach na południe od Reikdorfu – dokładne miejsce nie jest znane,



Imperator Sigmar, założyciel Imperium.

ale niektórzy uważają, że było to w pobliżu Kemperbadu – gdy tropiciele odkryli ślady orków. Banda zielonoskórych prowadzona przez czarnego orka, wodza Vagraza Depczącego Czerepy, napadła z zasadzki na krasnoludzki konwój kupiecki z Karaz-a-Karak i wracała do obozu wraz z łupami i jeńcami. Unberogenowie zaczęli się na ich drodze i wycięli w pień całą bandę.

Od uwolnionych jeńców Sigmar dowiedział się, że ocalił życie Kurgana Żelaznobrodego, króla Karaz-a-Karak, który wraz z kilkoma towarzyszami został pochwycony przez Vagraza Depczącego Czerepy. Wdzięczny król nagroził unberogęńskiego wojownika przepięknym młotem wojennym *Ghal Maraz*, którego nazwa w języku krasnoludzkim oznacza „Rozbijacz Czaszek”. Odtąd wierni przyjaciele, Żelaznobrody i Sigmar (od tego czasu zwany Młotodzierzą), walczyli ramieniem przeciwko coraz silniejszym hordom orków i goblinów.

Już jako wódz plemienia, Sigmar podjął starania w celu umocnienia swojej władzy, miał bowiem wizję, że tylko zjednoczona ludzkość przetrwa liczne groźby jej niebezpieczeństwa. Używając podstępów, zręcznych dyplomatycznych wybiegów, hojnych darów i otwartych groźb, przekonał wodzów innych plemion do zawarcia sojuszu, sam zaś stanął na jego czele. Jedynie Teutogenowie odmawiali uznania przywództwa Sigmara i przyłączyli się doń dopiero po tym, jak Młotodzierza pokonał ich wodza, Artura, w pojedynku, który odbył się w sali tronowej w Middenheim.

Wkrótce potem do obozu Sigmara w pobliżu Nuln przybyło poselstwo krasnoludów z wieścią o wielkiej armii orków – największej, jaką widziano od wieków – która próbowała przebić się przez Przełęcz Czarnego Ognia. Krasnoludy broniły jej ze wszystkich sił, lecz ich los wydawał się przesądzony. Z tego powodu król Kurgan powołał się na starą przyjaźń z Sigmarem. Argumentował, że obie rasy muszą wspólnie stanąć do obrony swojej przyszłości, gdyż jak to ujął: *„Jeśli polegniemy tutaj i przełęcz padnie, oba nasze ludy przeminają na zawsze!”*.

Sigmar nie marnował czasu. Jak głoszają legendy, zwołał plemiona na wielką radę na ziemiach wschodnich Brigundian i przedstawił zgromadzonym wodzom, jak poważnym zagrożeniem jest najazd orków. Wymienił wszelkie nikczemności dokonane przez zielonoskórych: spalone gospodarstwa i wymordowane rodziny, ukradzione bydło i zatrute studnie. Opowiedział im o niebezpieczeństwie czającym się w górach, o wielkiej hordzie orków, którą usiłują powstrzymać krasnoludy. Zaklinał zebrane plemiona, aby nie ruszały na orki i gobliny tak jak to czyniły w przeszłości, trzymając się z dala od siebie i odmawiając udzielenia pomocy oraz połączenia sił w potrzebie – to doprowadziłoby tylko do porażki. Jego głos rozbrzmiewał wściekłością, którą poczuło całe zgromadzenie. Wezwał wszystkie plemiona, by zjednoczyły się i stanęły do walki obok krasnoludów. Jak zapisano w *Księdze Początków*, na ostatni okrzyk Sigmara *„Do boju!”* odpowiedział wiat tak głośny, że usłyszano go nawet na Przełęczy Czarnego Ognia.

Historia zapisała, że armia Sigmara przybyła w samą porę, gdy fala orków przełamała mur, jaki król Kurgan zbudował w poprzek przełęczy. Prowadząc natarcie

w rydwanie Siggurda, wodza Brigundian, Sigmar spadł na zielonoskórych niczym sam gniewny Ulryk. Siła szarży zatrzymała natarcie orków i goblinów, a następnie przełamała ich szyk. Jednocześnie krasnoludy wyszły ze swych fortów i wież, uderzając na flanki wroga.

Strach padł na szeregi zielonoskórych. Morale hordy osłabło, a wiele orków i goblinów rzuciło się do ucieczki. Jednak ich wódz, potężny, stary ork zwany Krwawa Burza, zdołał zebrać wokół siebie kilka oddziałów i ponownie ruszył do ataku. Wrzaski z jego świtą natarł, aby zmierzyć się twarzą w twarz z Sigmarem i pozbawić ludzką armię dowódcy.

Sigmar i wódz orków rozpoczęli pojedynek, podczas gdy Siggurd i jego gwardziści walczyli z wojownikami Krwawej Burzy. Powietrze aż huczało od grzmotów, gdy młot zderzał się z wielkim tasakiem, a obaj dowódcy ścierali się, próbując zdobyć przewagę. Wreszcie Sigmar zabił orkowego wodza, najpierw potężnym ciosem złamał łapę dzierżącą tasak, a potem rozbił czaszkę Krwawej Burzy.

Śmierć wodza przypieczętowała klęskę armii orków, która rozpięchła się i uciekła w panice. Rzeź, jaka potem nastąpiła, była straszliwym widokiem. Armie ludzi i krasnoludów runęły na swego znienawidzonego wroga. Powiada się, że nigdy na całym świecie nie pojawiło się tak wielkie skupisko kruków jak wtedy, gdy uctowały na zostawionych bez pochówku ciałach zielonoskórych. Tego dnia zginęło tak wiele orków i goblinów, że musiało upłynąć ponad tysiąc lat, zanim ponownie zebrała się taka armia.

Po bitwie ludzie wrócili na swoje ziemie, ale nie do dawnego stylu życia. Wodzowie plemion zrozumieli, że razem będą bezpieczniejsi niż podzieleni. Wiedzieli też, komu zawdzięczać zjednoczenie plemion. I tak w Reikdorfie, w rok po Bitwie na Przełęczy Czarnego Ognia, Ar-Ulryk ogłosił Sigmara Imperatorem, wkładając mu na skronie koronę ze złota – dar od krasnoludów. Wodzowie plemienni przysięgli braterstwo sobie nawzajem oraz wierność Imperatorowi Sigmarrowi i nowopowstałemu Imperium.

Podwaliny

Mimo słyszanych zapewnień o jedności, Sigmar wiedział, że przywiązanie ludzi do dawnych struktur plemiennych było bardzo silne. Rozumiał także, że ziemie Imperium, rozciągające się od Gór Szarych do Gór Krańca Świata oraz od Morza Szponów do Przeskoku, były po prostu zbyt rozległe, by rządzić nimi centralnie. Z tego właśnie powodu wybrał najlepsze możliwe wyjście z tej sytuacji i uczynił wodzów dwunastu plemion Książętami Imperium. Każdy miał być suwerennym władcą na swoich ziemiach, posłuszny jedynie prawom i edyktom, które Imperator ustanowił dla Imperium jako całości. W ten sposób ziemie plemienne stały się Wielkimi Prowincjami Imperium.

Lata rządów Sigmara były czasem pokoju i wewnętrznego rozwoju Imperium. Sigmar nakazał budowę dwóch traktów: biegnącej przez wielkie północne puszcze drogi łączącej Altdorf z Middenheim oraz szlaku wodącego z Altdorfu do Nuln, który biegł wzdłuż brzegów Reiku, by następnie połączyć się ze Starym Traktem Krasnoludzkim w Averlandzie. Imperator miał nadzieję, że drogi i rzeki

pospołu będą służyły jako więzi łączące plemiona ze sobą i osłabiały ich dążenia do samodzielności.

Pokój i dobra pogoda zaowocowały regularnymi i bogatymi zbiorami. Z biegiem czasu Imperium wytwarzało coraz więcej żywności, co oczywiście umożliwiło wysoki przyrost liczby ludności. Obywatele Imperium budowali nowe osady i miasta, niekiedy na pozostałościach swoich warownych obozów, ale także na dziewiczej ziemi. Taleutenowie odkryli olbrzymi, wymarły krater pośrodku Wielkiego Lasu, wewnątrz którego wybudowali swoją stolicę, Talabheim. Brigundianie założyli stanicę kupiecką w Streissen, a w Averheim księżęta Averlandu zbudowali potężną fortecę, która nigdy nie została zdobyta. Middenheim, religijna stolica Imperium, obrastało w bogactwa, bowiem wielu wiernych składało ofiary w głównej świątyni Ulryka, wiedząc, że Pan Wilków jest ulubionym bogiem Sigmara.

Na południu prosperowało Nuln, korzystając z rozwijającego się handlu rzeczno z twierdzami krasnoludzkimi. Miasto rychło urosło w taką potęgę i bogactwo w porównaniu z resztą prowincji (wówczas znana jako „Uissenctland”), że księżęta Wissenlandu przenieśli tam z Pfeildorfu główną siedzibę swego rodu.

Dylemat

Pięćdziesiąt lat po objęciu tronu Sigmar ogłosił kres swych rządów. *„Moje dzieło tutaj jest skończone”* – powiedział zgromadzonym książętom i arcykapłanom różnych kultów. *„Zjednoczone Imperium rozkwita. Wiem, że zostawiam kraj w dobrych rękach. Ale mam zadanie, które trzeba wykonać. Poza tym muszę zwrócić Ghal Maraz jego prawowitemu właścicielowi”*. Po tych słowach Pierwszy Imperator położył koronę na stole, podniósł tobolek, zarzucił na ramię runiczny młot i ruszył na spotkanie swego przeznaczenia.

Zebrani książęta stanęli w obliczu kryzysu. Sigmar nigdy się nie ożenił i o ile wiadomo, nie spłodził potomka. Nie wskazał także, kto powinien zająć jego miejsce. W istocie, nigdy podczas 50 lat jego rządów nikt nie podniósł kwestii sukcesji.

Teraz kilku spośród książąt chciało sięgnąć po tron, niektórzy uzasadniając to tym, że są najsprawniejszymi wojownikami lub politykami, inni przypisywali sobie łaski bogów, a nawet zapewniali o sekretnej obietnicy danej przez samego Sigmara. Spory w Reikhausie zaczęły się zaostrzać i nad państwem zawisło widmo wojny domowej. Na szczęście, należąca do świty księcia Stirlandu kapłanka Rhyi zaproponowała przeprowadzenie elekcji, czyli wyboru następcy Imperatora. Zgodnie z propozycją, wszyscy książęta mieli odnowić śluby braterstwa, a następnie podać przyczyny, dla których to właśnie on lub ona powinni otrzymać koronę. Pierwsza osoba, która zdobyłaby większość głosów, zostałaby następnym Imperatorem.

Zdecydowani zapobiec rozłamowi i wojnie domowej, książęta zgodzili się na to rozwiązanie i udali się na debatę do Wielkiej Sali Reikhausu. Po upływie trzech dni (podczas których wiele było obietnic, gróźb oraz krążącego z rąk do rąk złota), Ar-Ulryk ogłosił Fulka Wissenlandzkiego nowym Imperatorem. Książęta wspólnie postanowili, że każdy nowy Imperator będzie wybierany spośród ich grona

Dwanaście pierwszych prowincji

Nie wszystkie prowincje, jakie stworzył Sigmar, istnieją do dziś dnia. Niektóre upadły na skutek katastrof, inne pochłonęła inwazja lub wojna domowa. Poniżej znajduje się lista dwunastu pierwszych Wielkich Prowincji, włącznie z powiązanymi z nimi plemionami i władcami. Pierwsi Książęta-Elektorzy byli wybierani spośród wodzów „Wielkiego Sojuszu”, a dotychczas wielu szlachciców wywodzi swoje rody od któregoś z tych legendarnych przywódców.

Nazwa	Plemię	Władca
Averland	Brigundianie	Siggurd
Drakwald	Turyngianie	Otwin
Hochland	Cherusenowie	Aloysis
Middenland	Teutogenowie	Artur
Ostermark	Ostagoci	Adelhard
Ostland	Udosesi	Wolfila
Reikland	Unberogenowie	Sigmar
Solland	Menogoci	Markus
Stirland	Asobornowie	Królowa Freya
Talabecland	Taleutenowie	Krugar
Westerland	Endalowie	Marbad
Wissenland	Merogenowie	Henroth

oraz że wybrana w ten sposób osoba przeniesie stolicę do głównego miasta swojej prowincji. Ponadto wynieśli potężnego szlachcica z Reiklandu do godności nowego księcia tej prowincji. W uznaniu swojej roli w wyborze Imperatora potomkowie wodzów plemion przybrali tytuły „Książąt-Elektorów”.

Kult Sigmara

Niespełna 25 lat po odejściu Sigmara, podczas rządów Imperatora Henesta w Nuln, w Altdorfie pojawił się żebrzący mnich imieniem Johan Helstrum, który opowiadał o nowym bogu – Imperatorze Sigmarze. Z dzikim błyskiem entuzjazmu w oczach i mocą przekonywania w głosie, wygłaszał kazania o Boskim Sigmarze wszystkim, którzy zechcieli słuchać, zdobywając uczniów nawet wśród kapłanów innych kultów.

Nie wszyscy równie chętnie przyjmowali jego słowa. Wielu członków kleru innych bogów lekceważyło Helstruma, a jego wizje uznawali za skutek obłądki. To, o czym mówił, bliskie było bluźnierstwu, bowiem twierdził, że doznał widzenia, w którym sam Ulryk włożył koronę na głowę Sigmara, namaszczał go bogiem i wskazując jako ich władcę. Niektórzy chcieli zabić proroka, ale inni byli bardziej tolerancyjni. Nowy kult Helstruma głosił jedność Imperium i posłuszeństwo wobec Imperatora oraz Książąt-Elektorów. Niewielka grupka wyznawców uzyskała więc zgodę na wybudowanie świątyni w ulubionym mieście Sigmara, Altdorfie, natomiast Johan Helstrum został pierwszym Wielkim Teonistą kultu.

W miarę upływu wieków kult bogacił się i umacniał. Oddawanie czci Sigmarowi stało się tak popularne w Reiklandzie i Stirlandzie, że w tych rejonach praktycznie wyrugowało kult Ulryka. Pieniądze z datków i ofiar wpływały do skarbca kultu Sigmara, aż Wielki Teogonista zaczął dorównywać pod względem majątku i władzy Książętom-Elektorom, a kult zaczął domagać się prawa głosu w elekcjach.

Rozwój i apogeum

Imperator Fulko Wissenlandzki przeniósł stolicę do Nuln, gdzie pozostała ona przez kilka stuleci, gdyż jego potomkom udawało się wygrywać wszystkie kolejne elekcje. Dla Imperium był to okres rozwoju i rozkwitu, a rosnąca populacja zaczęła szukać nowych terenów do zasiedlenia. Niezadowoleni z samego zaludniania ziem, której już zajęli, Książęta-Elektorzy zapragnęli rozszerzać swoje prowincje, a tym samym zwiększać własne wpływy. Od V do X stulecia – w okresie, którzy historycy nazywają „Marszem ku Kresom” – książęta i Imperatorzy powiększali ziemie Imperium o żyzne i bogate sąsiednie krainy.

Książęta Ostlandu i Talabeklandu agresywnie kolonizowali i prowadzili ekspansję na terenach dzisiejszego Kisleva, chcąc zagarnąć wszystkie ziemie do gór i rzeki Linsk, ale ich osady rzadko były w stanie się utrzymać. Więcej szczęścia miały wysiłki Talabeklandu wchodzącego na ziemie za swoją południowo-wschodnią granicą. Pierwotnie rządzone przez Adelharda z Ostagotów, miasta Ostermarku stały się „Wschodnią Marchią” Talabeklandu, później odzyskując niezależność jako Liga Ostermarku.

W międzyczasie Stirland i Averland agresywnie wkraczały na mniej żyzne, wschodnie regiony swoich ziem, zajmując wzgórza uznawane przez krasnoludy za ich tereny. Na tym tle dochodziło do sporadycznych starć zbrojnych. W trakcie tych starć prowincje podporządkowały sobie pomniejsze plemiona i niewielkie królestwa, które nigdy nie przyłączyły się do konfederacji Sigmara, szczególnie Fennonów, których ziemie stały się prowincją Sylvanii, rządzoną przez księcia Stirlandu.

Imperatorem najczęściej kojarzonym z tym okresem był Sigismund Zdobywca. W VI wieku pokonał króla Jutonów i przyłączył ziemie Jutonsryk do prowincji Westerland, przemierzył Góry Szare i utworzył Zachodnią Marchię po bretońskiej stronie, a także najechał krainy Księstw Granicznych (wówczas dziki, plemienny region), ustanawiając prowincję Lichtenberg. Wybudował tam łańcuch zamków, które miały strzec południowych granic Imperium.

Jednakże, jeden obszar nie uległ żadnym najeżdżcom – królestwo Leśnych Elfów w Laurelorn. Sięgali po nie Książęta-Elektorzy Drakwaldu, Middenlandu i Westerlandu, ale elfy nie przyjmowały żadnego zwierzchnictwa i odpierały wszystkie ataki. W 897 roku KI odniósł najbardziej spektakularne zwycięstwo, pokonując w bitwie armię księcia drakwaldzkiego, którego historia zapamiętała jedynie pod przydomkiem „Nieszczęsny”. Porażka była tak miazdząca, że zapoczątkowała przyszłą degenerację Drakwaldu i ostateczny upadek prowincji.

W X stuleciu Imperium osiągnęło apogeum swojego rozwoju terytorialnego. Nie mogło się z nim równać żadne inne państwo Starego Świata, a jego władcy planowali podbój całego kontynentu. Zaślepieni pychą, nie dostrzegali pęknięć, które pewnego dnia miały doprowadzić do rozłamu i klęski.

– Drugie Tysiąclecie: Rozpad i upadek –

Przelom tysiąclecia zwiastował kryzys potęgi Imperium. Był to okres zbytku, słabych rządów i wewnętrznych waśni. Książęta Drakwaldu – którzy tytuł Imperatora nabyli za łapówki – zaczęli wykorzystywać władzę do utrzymania swojej słabnącej pozycji. Klęska w bitwie z Leśnymi Elfami oraz kilka innych porażek osłabiły prowincję tak znacznie, że groziła jej utrata samodzielności. Władcy przenieśli stolicę do Carroburga i rozpoczęli rządy, które stały się symbolem polityki przeżartej korupcją i sprzedajnością. Do dziś określenie „Drakwaldczyk” oznacza osobę chciwą i zachłanną. Ich wątpliwe przewodnictwo polityczne zapoczątkowało rozpad Imperium.

Smród dekadencji

Przez ponad sto lat kolejni Imperatorzy kontynuowali politykę rodu Drakwaldczyków, poszukując wszelkich sposobów, aby wzbogacać własny skarbiec, i troszcząc się bardziej o własne ambicje niż o dobrobyt Imperium. Niepełne annały z tego okresu podsuwają obrazy rozpusty i orgii odbywających się na Dworze Imperialnym – a także inne, jeszcze bardziej obsceniczne sceny.

Na początku XI stulecia miały miejsce dwa znaczące wydarzenia, oba za panowania Imperatora Ludwiga II Hohenbacha, zwanego „Wielkim” na wybijanych przez

niego monetach, ale zapamiętanego przez historię jako „Gruby”. Będąc obżartuchem i wielkim lubieżnikiem, Ludwig zasłynął z torturowania i zabijania kucharzy, którzy nie zdołali zadowolić jego kulinarnych wymagań. Wreszcie nakazał swojemu niziołkowemu paziowi, by przygotował „posilek godny majestatu władcy”. Obfita uczta, jaką urządził niziołek, odniosła tak wielki sukces, że Ludwig nie tylko mianował swego paza Kucharzem Imperialnym, ale wywyższył go do godności Księcia-Elektora, odrywając od Stirlandu i Averlandu żyzne ziemie uprawne i tworząc w ten sposób niezależną od innych prowincji Krainę Zgromadzenia. Ludwig uczynił tak nie tylko z tego powodu, że zachwyił go znakomity posilek, ale dało mu to też okazję do zemsty na władcach obu tych prowincji, ponieważ ich córki odrzuciły jego konkury.

Widząc sukces takiej taktyki, Świątynia Sigmara zaczęła również zabiegać o względy otyłego Imperatora. Zapraszany bezustannie na uczty, bankiety i prywatne kolacje, Imperator powoli zaczął postrzegać kult w pozytywnym świetle. Ludzie zaczęli szeptać, że arcykapłan kultu zasiada po prawicy Ludwiga, ustawicznie zapełniając jego talerz wyśmienitym jadłem, a kielich winem. Istotnie, kult obdarował Imperatora pałacem w Altdorfie, który podobno był wyposażony w wielkie

kuchnie, jadalnie i niezwykle luksusowe wychodki. Wreszcie Imperator podpisał dekret gwarantujący kultowi głos elekcyjny. Podobno Wielki Teogonista tamtego okresu zmarł niedługo później z obżarstwa.

Dzieła i błahostki

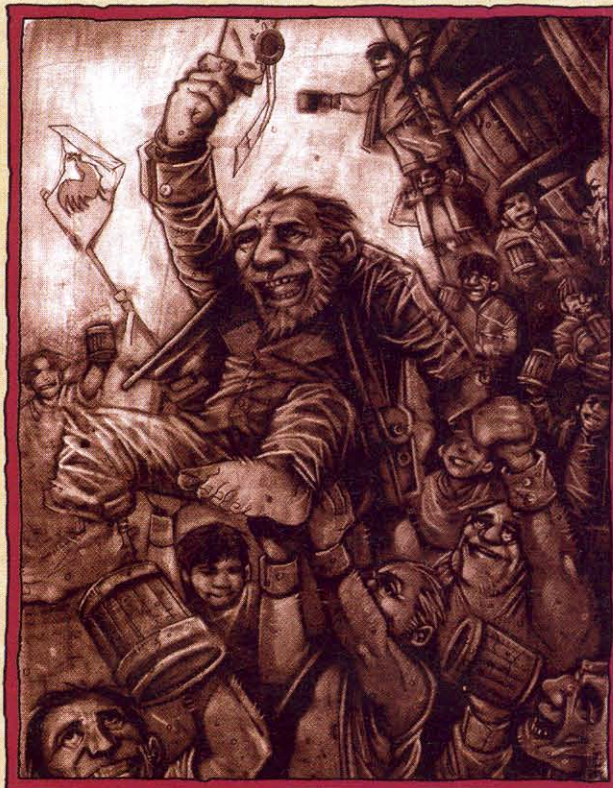
Wraz z nadejściem Imperatorów Drakwaldzkich nastąpił gwałtowny rozwój sztuki, zwykle pod szlacheckim mecenatem. W swoim dążeniu do zdobycia chwały, dekadencyjni władcy zamawiali upiększające rzeczywistość obrazy, pochlebne dzieła literackie oraz pompatyczne utwory muzyczne. Szlachta szybko podchwyciła ten trend i wkrótce każda znacząca osoba miała artystów na swoje usługi.

Tak zwany „ruch naturalistyczny” w sztuce odszedł w zapomnienie. Nikt nie był już zainteresowany dosłownym zapisem historii. Wiele rodzin dostrzegło szansę zapisania się w annałach historii i skrzętnie z niej skorzystało. Absurdalne roszczenia, ubarwione sprawozdania z bitew oraz upiększone opisy przodków stały się normą w kronikach, co doprowadziło do kilku niezwykle przypadków awansu społecznego.

Wielu magnatów pragnęło mieć portrety ukazujące ich w „odpowiednim świetle” – na przykład okryty niesławą i śliniący się książę Leicheburga został przedstawiony jako urodziwy, w pełni sprawny mężczyzna, bez śladu garbu i z dwójgim oczu. Niektórzy poszli tak daleko, że ich podobizny bywały umieszczane na obrazach lub gobelinach przedstawiających wydarzenia z odległej historii Imperium, na przykład Bitwę na Przełęczy Czarnego Ognia.

Zwykli ludzie traktowali to jako pozbawioną sensu frywolność, ale nawet im rozkwit sztuki zapewnił pewne korzyści. Kult Sigmara jako jeden z pierwszych zaadaptował ideę ilustrowania książek, zamawiając kosztowne, iluminowane mistrzowską ręką tomy. Te dzieła, zwykle na temat życia Sigmara, były regularnie uznawane za obiekty kultu, a niektóre świątynie przeznaczały tysiące koron na ich stworzenie. Ukończenie Świątyni Sigmara w Altdorfie stało się okazją do zamówienia ośmiu takich książek, oprawionych w kute złoto z krasnoludzkich kopalni. Po ich spisaniu w 1012 roku, osiem tomów „Żywotu Sigmara” przewieziono w uroczystym orszaku przez całe Imperium, a potem złożono w skarbcu w podziemiach Świątyni.

Popyt na tak wiele dzieł sztuki wywołał wielki wzrost obrotów w handlu barwnikami oraz doprowadził do szybkiego rozwoju technik kolorystyki i konserwacji. Dużym popytem cieszyły się nie tylko barwne tusze, ale także materiały i farby o pięknych odcieniach. Niektóre cechy rzemieślnicze zaczęły specjalizować się w wyrobie niezwykle kosztownych barwników, używanych do portretowania szlachty, eksperymentując ze wszelkimi składnikami, by osiągnąć najprawdziwszy błękit lub najjaśniejszy poblask złota w farbie. Ten krótkotrwały, lecz wysoce intensywny rozwój sztuki osiągnął szczyt w 1023 roku KI, gdy baronowa Auerbach z Hochlandu podobno zapłaciła 120 tys. złotych koron za wytworzoną na bazie pereł farbę, która miała idealnie odwzorować barwę jej uzębienia.



Obżarstwo Ludwiga Grubego doprowadziło do mianowania niziołka Księciem-Elektorem i stworzenia Krainy Zgromadzenia.

Ten krótki okres rozwoju sztuki nie trwał jednak długo. Nadchodzące katastrofy na dobre położyły kres dekadencji rodu Drakwaldczyków.

Plagi i szczury

Rok 1053 był świadkiem koronacji ostatniego i najgorszego z Imperatorów Drakwaldzkich, Borysa Hohenbacha, który na zawsze został zapamiętany jako Borys „Złotobierny” lub „Nieudolny”. Obsesyjnie chciwy i skąpy, pozwalał Książętom-Elektorom rządzić, jak im się podobało, dopóki otrzymywał stosowne „podarunki”. Tworzono oraz sprzedawano nowe stanowiska i godności, więc Książęta-Elektorzy konkurowali ze sobą w pogoni za jeszcze wspanialszymi tytułami, takimi jak chociażby „Arcyksiężna” lub „Wielki Margrabia”. Znaczna łapówka mogła spowodować odwołanie przez Imperatora statusu wolnego miasta, które sprawiało jakieś problemy, przy czym pierwsze wieści o tym wydarzeniu docierały wraz z żołnierzami miejscowego szlachcica, którzy przejmowali kontrolę i wieszali burmistrza. Inni przyłączyli się do gry i nawet kultury zaczęły kupczyć stanowiskami w hierarchii duchownej. Sam Imperator sprzedawał pospółstwu prawo do spędzenia nocy w pałacu imperialnym, wynajmując komnaty swego poprzednika z IX wieku, Jurgena Leniwego.

Dzień sądu nadszedł w 1111 roku KI, kiedy jednocześnie w kilku miastach na Wschodzie wybuchła zaraza, rozszerzając się nieubłaganie na zachód. Najbardziej wysunięte na wschód ziemie Talabeklandu i Ostlandu zostały całkowicie wyjałowione i musiały zostać porzucone. Najmocniej ucierpiały zatłoczone miasta, a zdesperowani

władcy podpalali całe dzielnice przy pierwszym przypadku zarazy. Podróżni podejrzani o przenoszenie choroby byli wieszani, a ich ciała palone przez bezlitosnych strażników dróg. Modlitwy do bogów pozostawały bez odpowiedzi, kapłani umierali na swych ołtarzach, podczas gdy szlachta i bogacze opuszczali obszary miejskie, udając się do stosunkowo bezpiecznych majątków na wsi.

Sam Imperator nie dbał o to w najmniejszym stopniu. Ukrył się w pałacu w Carroburgu i dopuszczał do siebie tylko najbardziej majątnych i urodziwych ze swoich poddanych. Wszelkie myśli o pladze i pokrytych krostami wieśniakach były daleko stąd. Dworzanie Imperatora śmiali się, pili i czekali na wygaśnięcie ognisk zarazy.

Latem 1115 roku KI nastąpiło szczególnie gwałtowne apogeum epidemii. Imperator, wraz z większością Książąt-Elektorów oraz ich najbliższymi rodzinami i poddanymi, zamknął się w pałacu w Carroburgu, aby przeczekać zarazę. Jednak pewnego upalnego wieczora nadszedł kres panowania ostatniego z linii Imperatorów Drakwaldzkich.

W czasie wystawnego balu Imperator obżerał się pieczoną gęsią, a dworzanie tańczyli pod gwiazdami, ale nikt nie zauważył odzianych w postrzępione łachmany istot, które ustawiły się tak, aby wiatr wiał z ich strony prosto na uczujących. Byli to trzymający kadzielnice z trującym dymem czciciele zarazy z klanu Pestilens, którzy mieli rozpocząć ostatni etap podstępnego ataku skavenów na Imperium.

Wiatr rozniósł zarazę po całym pałacu. Tej nocy umarło wielu najważniejszych dostojników Imperium. Na ich ciałach pojawiały się gnijące wrzody i pękające krosty. Konający Borys Nieudolny słuchał wodza skavenów, który opowiadał mu o wielkim planie szczuroludzi, o armiach maszerujących tej nocy przez całe Imperium, niosących śmierć i zagładę. O tej rozmowie jednak nikt nie pamięta, gdyż nie przeżył żaden z zaproszonych na ucztę gości.

Nagłe odkupienie

Owej strasznej nocy wiele osad i miast padło z rąk skavenów oraz tych, którzy przyszli za nimi. Nawet miasta, które zdołały się obronić, poniosły olbrzymie straty. Płonęły biblioteki, świątynie, uniwersytety i całe dzielnice. Oddziały Imperium usiłowały stawić opór, ale pozbawione organizacji i kompetentnego dowództwa stanowiły zaledwie cień dawnej potęgi. Wielkie miasta, takie jak Nuln i Mordheim, stały się wyspami w morzu terytoriów opanowanych przez skaveny. Jednak nawet i potężnym fortecom przeznaczona była zagłada. Za murami miast, kilku ostatnich pozostałych przy życiu przywódców Imperium patrzyło, jak w trującym, morowym powietrzu umiera marzenie Sigmara.

Jednak z północy nadeszła nadzieja. Książę-Elektor Middenlandu i Middenheim, graf Mandred von Zelt, zebrał wszystkie wojska i przełamał oblężenie Middenheim, wypierając skaveny za linię Talabeku i Reiku. Przez następne dziewięć lat Mandred mobilizował lud Imperium i wygrywając kolejne bitwy, spychał szczuroludzi z powrotem do ich podziemnego świata. Wreszcie w 1124 roku KI, w bitwie pod Averheim

Mandred rozbił armie skavenów i zmusił je do panicznej ucieczki. Na polu bitwy pozostali przy życiu Elektorzy ogłosili go Imperatorem Mandredem I „Szczurobójcą”.

Mandred musiał zmierzyć się z olbrzymim dziełem odbudowy. Mówi się, że z powodu plag i innych zbrodni skavenów, z każdego dziesięciu mieszkańców Imperium przeżyło ledwie trzech, a wielkie połacie ładu zostały spustoszone, w większości zamieniając się w dzikie pustkowia. Jednak pierwszym aktem wydanym przez Mandreda po zajęciu tronu było ukaranie winnych głupoty, która doprowadziła do katastrofy. Mocą imperialnego dekretu odarł dom Hohenbachów ze wszelkich honorów, ogłosił rozwiązanie Wielkiej Prowincji Drakwaldu oraz włączenie tych ziem do Middenlandu i Nordlandu. Runiczny Kiel Drakwaldu został złożony w skarbcu Świątyni Ulryka w Middenheim.

Imperator Mandred rządził przez ponad 25 lat, w tym czasie zyskując reputację silnego i surowego, ale także sprawiedliwego władcy. Rozpoczęła się odbudowa osad i miast, ale podczas wojny na zawsze przepadło wiele ksiąg z beczennymi zapisami historyków. Mandred był silnym Imperatorem i Książęta-Elektorzy słuchali jego woli w każdej sprawie. Po kilku latach ludzie zaczęli zapominać o koszmarze lat 1115-1124. Jednak skaveny nie zapomnieli.

Rozpad

Szczuroludzie dopełnili zemsty w noc Geheimnisnacht roku 1152. Skrytobójcy z klanu Eshin zamordowali Imperatora Mandreda w jego komnatach, zadając mu ponad tuzin pchnięć i wycinając serce władcy. Podobnie jak wcześniej Sigmar, Mandred nie mianował następcy.

Rada Elektorów wybrała na Imperatora słabeusza, Ottona z Sollandu. Przez kilka następnych stuleci pozycja Imperatora stała się przedmiotem targów i handlu między ambitnymi elektorami. Pochłonięci zaspokajaniem swoich osobistych celów, Książęta nie dbali o dobro Imperium, a nad jedność krainy przedkładali prawo do prowadzenia wzajemnych wojen. Wewnętrzne konflikty stały się tak powszechne, że okres ten przeszedł do historii jako „Wiek Wojen”. Pomimo tego, imperialny tron pozostawał ważnym symbolem jedności, aż do czasu, gdy pewna osoba postanowiła nie dzielić się władzą z nikim innym.

W roku 1359 Imperatorem został wybrany Książę Stirlandu, jednak Księżna Ottilia z Talabeklandu ogłosiła, że tron należy do niej. Rok później, pomijając elekcję, ogłosiła się Imperatorką i zakazała w Talabeklandzie wyznawania kultu Sigmara, w zemście za nałożenie przez Księcia Stirlandu podatków na wiernych Ulryka.

Od tej chwili prywatne wojny w Imperium nabrały charakteru waśni religijnych, gdy prowincje sigmaryckie ścierały się z wiernymi Ulrykowi, a dwa trony walczyły o władzę. Nierzadko bywało tak, że inne prowincje przyłączały się do jednej ze stron, nawet do, wydawałoby się, swoich zaprzysięgłych wrogów.

Sytuacja pogorszyła się w 1547 roku KI, gdy Elektor Middenlandu Książę Heinrich uznał, że zdobył dość głosów podczas elekcji, by stać się Imperatorem i ponownie zjednoczyć naród. Inni jednak nie zgodzili się z tym stwierdzeniem i dali to wyraznie do zrozumienia – nawet

grożąc wyciągniętą bronią. Obrażony Książę wrócił do Middenheim, gdzie ogłosił się Imperatorem. Wkrótce zaczął wybijać własne monety i wydawać edykty. Teraz Imperium miało troje Imperatorów – jednego wybranego i dwoje samozwańczych – a rozpad państwa wydawał się nieuchronny.

Imperator Heinrich wypowiedział wojnę panującemu w Talabheim Frederikowi V. Ów władca, wywodzący się z dynastii „Otiliańskich Imperatorów”, w tym czasie wojował z Imperatorem nulneńskim, którego imię zaginęło w odmętach historii, ale najwyraźniej był tylko marionetkowym władcą kierowanym przez Wielkiego Teogonistę. W tych burzliwych czasach nawet pomniejsze prowincje ogłaszały swoją autonomię. W 1550 roku władający zachodnim Middenlandem ród Bildhofenów ogłosił niezależność od Middenheim, w zamian za poparcie Imperatora w Nuln otrzymując Runiczny Kieł Drakwaldu. Choć nie zachowały się przejrzyste zapisy tłumaczące, w jaki sposób ten miecz zniknął z krypt w Middenheim i pojawił się w Nuln, kapłani kultu Ranalda nazywają to „Wielkim Skokiem”. W 1681 roku, podczas wielkiego zamieszania po Nocy Niespokojnych Umarłych, Sylvania uzyskała niepodległość wobec Stirlandu. Natomiast w 1905 roku miasta Ostermarku zbuntowały się przeciw Talabeklandowi, z pomocą Książąt Ostlandu tworząc Ligę Ostermarku.

W 1707 roku KI, po odparciu hordy orków pod wodzą Gorbada Żelaznego Pazura, Wissenland wchłonął zniszczone tereny Sollandu. Zanim władze zdążyły wyrazić na to zgodę, inni Elektorzy zażądali separacji Nuln i Wissenlandu. W roku 1750 Talabheim uzyskało krótkotrwałą niezależność od Talabeklandu, gdy tamtejszy Imperator Horst Lękliwy uciekł przed najeżdżącą armią. Doprowadziło to do rewolty w mieście, które osadziło na tronie własnego Imperatora, Helmuta II. Rozłam Imperium stał się faktem w roku 1799, gdy „zgromadzenie tymczasowe” Elektorów doprowadziło



Wiek Trzech Imperatorów niemal doprowadził do rozpadu Imperium.

do wyboru Księżnej Magritty. Nikt spoza Wissenlandu, Stirlandu i Averlandu nie uznawał jej władzy, a Wielki Teogonista ogłosił okres bezkrólewia. Przez następne blisko cztery stulecia, potężne Imperium było zaledwie błędnym wspomnieniem w pamięci jego mieszkańców.

– Trzecie Tysiąclecie: Odrodzenie w ogniu –

Nadejście XXIV wieku zbiegło się z wielkim zagrożeniem z Północy. Niszczycielskie Potęgi ponownie zaczęły spoglądać w kierunku krain ludzi. Zorze na niebie widziane były daleko na południu, aż pod Nuln, znaki w świątyniach mówiły o nadejściu strasznego niebezpieczeństwa, a kislevscy zwiadowcy donosili o olbrzymiej, przerażającej armii zbierającej się na Północy.

Imperator Magnus

W 2302 roku KI armie Chaosu przeprawiły się przez rzekę Linsk, wkraczając do Kisleva i rozpoczynając oblężenie Erengardu oraz Praag, a jednocześnie skrzydło hordy ruszyło na miasto Kislev. Przez Morze Szponów żeglowała Flota Chaosu, pustosząc wybrzeża i zatapiając wszystkie statki, jakie napotkała na swej drodze. Car wysłał wieści na dwory każdego z Elektorów, błagając o pomoc, ale w odpowiedziach pobrzmiwała niepewność, a nawet otwarcie wyrażane obawy. Nie wybrano przywódcy, bowiem żaden z Książąt nie ufał pozostałym na tyle, by rzec się władzy na jego lub jej korzyść. Arcykapłani Sigmara i Ulryka spierali się, kto powinien przejąć władzę, a wielu magnatów odmówiło wysłania pomocy.

Niektórzy obawiali się, że gdy ruszą z wojskiem na Północ, ich ziemie zaatakują sąsiedzi. Inni tchórzliwie uznali, że sprawa jest przegrana i zaczęli otwarcie wyznawać Mrocznych Bogów, licząc na ich miłosierdzie po porażce Imperium.

Jednakże jeden człowiek nie poddał się rozpacz. Magnus von Bildhofen z Nuln, młody szlachcic i kapłan Sigmara, nadal wierzył w sen o zjednoczonym Imperium, silnym i zdolnym do pokonania armii Chaosu. Przemierzył południowe i zachodnie Imperium, dzięki swej sile woli i gorącej wierze gromadząc armię podobnie myślących wojowników, którzy ruszyli na pomoc Kislevowi. W roku 2302 przybyli do Middenheim, gdzie Ar-Ulryk wpierw nazwał Magnusa oszustem, ale po cudownym wstąpieniu młodzieńca w Świąty Płomień, udzielił mu błogosławieństwa Ulryka i Middenheim przyłączyło się do sojuszu. W roku 2303 do obozu pod Talabheim dotarły wieści o upadku Praag. Wojna osiągnęła punkt przełomowy.

Magnus niezwłocznie dał rozkaz do wymarszu w stronę Kisleva. Najpierw przełamał oblężenie stolicy, a potem rzucił wyzwanie wrogiej armii, doprowadzając do walnej bitwy w Lesie Grovodskim. Walki trwały przez trzy dni, aż w końcu horda Chaosu została rozbita i rozproszona.



Założeniu Kolegiów Magii towarzyszyło zarówno świętowanie, jak i rozruchy.

Widząc, jak niewiele zabrakło do zniszczenia państwa, a jednocześnie jak popularny stał się Magnus wśród mas pospólstwa, przywódcy Imperium zrozumieli, że w chwili zagrożenia kraj potrzebuje silnego władcy. W 2304 roku, po powrocie wojsk do Wolfenburga, Rada Elektorska formalnie osadziła Magnusa z Nuln na tronie Imperatora.

Złoty Wiek

Magnus rządził przez 65 lat, a wielu uczonych uważa ten okres za najszcześniejszy w dziejach Imperium od czasu panowania samego Sigmara. Na ziemiach zapanował powszechny pokój, a ponowne zjednoczenie oraz wznowienie handlu między prowincjami przyniosły rozwój i dobrobyt. Magnus podjął kroki w celu wzmocnienia obrony Imperium, anulując nakaz ścigania czarodziejów, a potem tworząc Imperialne Kolegia Magii pod patronatem elfiego Mistrza Wiedzy Teclisa, który podczas wojny przybył na pomoc Imperium. Rozpoczęła się nowa epoka ożywienia intelektualnego i rozwoju nauki.

Magnus dostrzegł konieczność zachowania równowagi władzy pomiędzy największymi miastami Imperium a otaczającymi je terenami wiejskimi. Z tego powodu nadał Nuln status miasta-państwa, jednocześnie ratyfikując ponowne złączenie Middenlandu i Middenheim pod władzę grafów z rodu Todbringerów. Jego dalecy kuzyni, von Bildhofenowie z Middenlandu, zginęli podczas wojny, ale Magnus nie pragnął zagarnąć prowincji dla siebie i odmówił tego prawa swojemu bratu. Co więcej, zawiesił jego głos elektorski. Potwierdził także formalnie ponowne zjednoczenie Talabheim z Talabeklandem, które praktycznie nastąpiło kilka wieków wcześniej.

Magnus zmarł we śnie, w roku 2369. Ze względu na wielkie dokonania za życia oraz oddanie Imperium i Sigmariowi, konklawe Elektorów nadało mu tytuł „Pobożnego” i ogłosiło dzień jego narodzin powszechnie obowiązującym w całym Imperium świętem dziękczynnym.

Zawieszenie

Zjednoczenie Imperium nie powstrzymało jednak dążeń do wewnętrznych podziałów. Wybierając następcę Magnusa, Elektorzy odrzucili kandydaturę jego brata Gunthera i zamiast niego wskazali Leopolda Unfähigera, Księcia-Elektora Wielkiego Księstwa Stirlandu. Jak dawniej, rozpoczęły się targi możnowładców, które prowadziły do tego, że kandydaci kupczyli głosami, zdobywając poparcie Elektorów w zamian za oferowane im nowe przywileje i prawa, co stopniowo, lecz nieuchronnie osłabiało pozycję Imperatora.

Ten problem skłonił Imperatorów z linii Unfähigerów do poszukiwania innych źródeł dochodów, które pozwoliłyby utrzymać przewagę wobec pozostałych Elektorów. Imperator Dieter IV posunął się jednak za daleko, gdy przyjął olbrzymią łapówkę od rajców Marienburga, a potem ogłosił niepodległość ich miasta. Skandal związany z oderwaniem się prowincji za cichą zgodą Imperium był tak wielkim wstrząsem, że w roku 2429 powołano nadzwyczajne spotkanie Książąt w Volkshalle w Altdorfie. Elektorzy odsunęli od władzy Dietera i osadzili na jego miejsce arcyksięcia Wilhelma z Reiklandu, przodka obecnego Imperatora. Po porażce Armii Imperium pod Marienburgiem nowy Imperator Wilhelm III uznał niepodległość Jałowej Krainy i uczynił Dietera Księciem-Elektorem Talabeklandu, od którego odłączył Talabheim w podobny sposób, jak stało się to z Nuln.

Ze względu na pamięć o zniszczeniach kraju podczas Inwazji Chaosu, Elektorzy Imperialni, ich lennicy oraz kapłani ze wszystkich sił unikali wybuchu otwartej wojny domowej. Wciąż jednak knuto intrygi i zawiązywano spiski w nieustannej walce o władzę.

Czasy obecne

Obecny Imperator, Karl Franz, zasiadł na tronie w 2502 roku KI. Z początku porywczy, wykazał się jednak sprawnością w rządzeniu i większą siłą charakteru niż jego bezpośredni poprzednicy. Ożywił też nadzieje na silne przywództwo nad Imperium. Elektorzy zostali zmuszeni do posłuszeństwa, a Imperator zręcznie manipulował kultami Sigmara i Ulryka, które usiłowały zdobyć jego łaski.

Doświadczeni politycy oraz znający tajniki władzy uczeni twierdzą, że Karl Franz utrzymuje porządek w drodze zmuszania każdej frakcji do akceptacji rozwiązania, które wydaje się równie niekorzystne dla wszystkich stron. Dzięki tej taktyce, Imperator osiągnął wiele ze swoich celów, dając zwaśnionym stronom to, czego wołałyby nie zostawiać dla innych, ale nie spełniając ich początkowych roszczeń.

W ten właśnie sposób zdołał przekonać gildie z Altdorfu do podpisania niesławnego „Smrodliwego Dekretu” z roku 2506, na mocy którego gildie zgodziły się uiszczać wysokie grzywny i opłaty za oczyszczanie miasta.

Oczywiście, nie zrobili tego ze szlachetnych pobudek, lecz z powodu przekonania, że tak wysokie koszty zrujniają konkurencyjne gildie.

Jako mąż stanu, wspomagany w znaczący sposób przez znakomitych doradców, Karl Franz przeprowadził podzielone na frakcje Imperium przez liczne niebezpieczeństwa. Wielu powiada, że bez niego państwo rozpadłoby się podczas Burzy Chaosu. Dzięki odwadze i mądrości swego władcy, Imperium – choć podzielone i wstrząsane wewnętrznymi sporami – znów stanęło do walki z odwiecznym wrogiem.

Inwazja Archaona

W roku 2521 nadeszły wieści o nowym zagrożeniu z Północy. Horda Chaosu pod wodzą Surthy Lenka najechała Kislev i wschodnie obszary Imperium. Armie ludzi poniosły kilka krwawych porażek, a miasto Wolfenbürg zostało całkowicie spalonych i spługawione. Surtha Lenk został wreszcie pokonany w bitwie pod Mazhorod. W pierwszej chwili wydawało się, że zagrożenie minęło, ale wkrótce stało się jasne, że oddziały Surthy Lenka były jedynie szpicą znacznie większej hordy. Prawdziwym wrogiem był wybraniec Chaosu imieniem Archaon, znany jako Pan Końca Czasów.

Archaon zjednoczył armie oddane wszystkim Niszczycielskim Potęgom i pod jego sztandarem wspólnie ruszyły na wojnę legiony Nurgła, Tzeentcha, Slaaneshy oraz Khorna. Rozmaite omeny i znaki na niebie wieszczyły nieuchronność najazdu potężniejszego niż ten, z którym zmierzył się Magnus Pobożny. Przeczując, że do pokonania Archaona potrzebne będą wszelkie siły, Imperator wezwał Książąt-Elektorów i innych możnowładców Starego Świata na wielkie spotkanie w Altdorfe, znane jako Konkławe Światłości. Wielu odpowiedziało na wezwanie, nawet elfy z Ulthuanu – sławetny Teclis ponownie przybył do Altdorfu. Władcy ludzi, elfów i krasnoludów zgodzili się odłożyć na bok swoje waśnie i walczyć ramieniem przeciwko Niepodzielnemu Chaosowi.

A jednak, sytuacja w Imperium daleka była od spokojnej. W obliczu groźby Archaona kultury Chaosu nabrały śmiałości i nawet zacni ludzie schodzili na zakazane ścieżki i w tajemnicy modlili się do Czterech Panów Chaosu o miłosierdzie, podobnie jak to czynili słabi duchem w czasach przed nadejściem Magnusa. Jednak w odróżnieniu od tamtych wydarzeń, tym razem nadzieja nadeszła od ludu. Wojowniczy kapłan Luthor Huss ogłosił, że znalazł samego Sigmarę, odrodzonego w ciele kowala o imieniu Valten. Jakkolwiek wyglądała prawda, zdesperowani ludzie potrzebowali czegoś, w co mogli wierzyć, więc tłumnie gromadzi się pod sztandary Hussa, tworząc armię fanatyków.

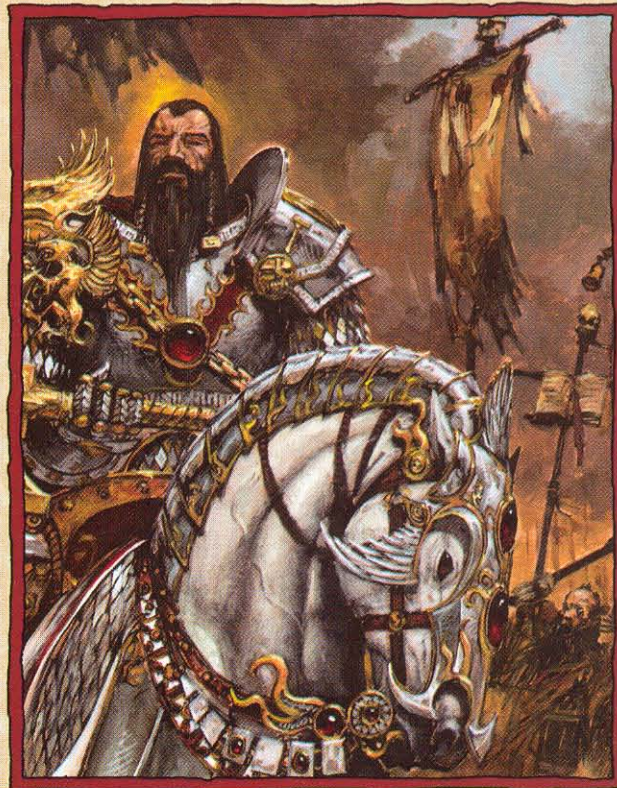
Archaon rozpoczął napaść w roku 2522. Jego horda ponownie przewalała się przez Kislev i wkroczyła na północno-wschodnie ziemie Imperium. Armia Ostlandu została pokonana, a resztki oddziałów pod wodzą arcyksięcia Raukova prowadziły desperackie działania partyzanckie. Książę Borys Todbringer powołał swoje oddziały z Middenheim, próbując połączyć się z wojskami Hochlandu i Nordlandu. Siły Archaona były jednak zbyt

potężne i armie ludzi musiały wycofać się do Middenheim, które Chaos wkrótce zaczął oblegać. Wszyscy wyczekiwali nadejścia Imperatora i Valtena, zastanawiając się, czy młody kowal rzeczywiście stanie się ich wybawcą.

W 62 dniu wojny armie Imperatora i Valtena przybyły pod Middenheim. Archaon odstąpił od oblężenia, aby przygotować się do walnej bitwy, do której doszło pod wioską Sokh. Przez cztery dni wojska Imperium z trudem utrzymywały swoje pozycje. Valten niemal zdołał zabić Archaona w pojedynku, lecz sam został powalony przez Pana Końca Czasów. Życie uratował mu niespodziewany i zdradziecki atak orkowych sprzymierzeńców na tyły armii Archaona, co zmusiło wodza Chaosu do wycofania się i przegrupowania. Wreszcie przybycie nieumarłej armii von Carsteinów z Sylvanii przechręciło szalę zwycięstwa i doprowadziło do rozproszenia oddziałów Archaona, który musiał zarządzić odwrót. W pierwszej chwili wydawało się, że horda ozywieńców pomaszeruje w stronę Middenheim, lecz Książę Wampirów Manfred von Carstein, mając przed sobą zjednoczoną armię Imperium oraz licznych czarodziei, zawrócił swoje nieumarłe legiony i skierował się z powrotem do Sylvanii.

Obecny stan Imperium

Groźba Chaosu nie została zażegnana, lecz Imperator zyskał trochę czasu. Odroczenie wojny jest dla Imperium niezwykle cenne. Chociaż koszmarni wojownicy Archaona rozproszyli się, a on sam wycofał się do starożytnej Mosiężnej Twierdzy w Górach Środkowych, gdzie zbiera siły i planuje nową



Do odparcia Archaona spod Middenheim potrzeba było największych bohaterów Imperium.

kampanię, to wojska Imperium poniosły dotkliwe straty. Karl Franz i Księżęta usilnie starają się odbudować militarny potencjał państwa, jednak na to potrzeba czasu.

Północne i wschodnie rejony Imperium zostały spustoszone. Szczególnie ucierpiał Ostland, spalony przez wojska Archaona. Równie wielkie zniszczenia dotknęły Hochland. Wiele miast i wiosek tej prowincji zostało całkowicie spalonych, podobnie jak wschodnie tereny Middenlandu i Nordlandu.

Zagrożenie jeszcze nie minęło. Chociaż siły imperialne odparły najeźdźców, pozostałości ich armii wycofały się do wielkich lasów i puszcz, skąd przeprowadzają najazdy na ocalałe osady lub niewielkie grupy podróżnych oraz żołnierzy. A tam, gdzie nie czyhają potwory, czają się bandyci. Ani drogi, ani rzeki nie są bezpieczne i na północy Imperium tylko głupiec podróżuje bez uzbrojonej po zęby eskorty.

Na północnym-wschodzie ludność została zdziesiątkowana. Tych, którzy nie zostali zabici lub nie ulegli mutacjom, najprawdopodobniej czeka powolna śmierć, gdyż zapowiada się sroga zima. Klęska głodu jest niemal pewna, bowiem

oddziały Archaona spaliły wszystkie zbiory, których nie zdołały spłądować. Chłopi uciekli albo zginęli w obronie swych gospodarstw. Brak ocalałych dokumentów prawnych oznacza, że trudno obecnie potwierdzić prawo własności ziemi, co uniemożliwia przeprowadzenie nowych zasiewów. Handel niemal całkiem zamarł. Na północnym wschodzie cywilizacja wydaje się stać na krawędzi przepaści. Na dwór w Altdorfie dochodzą doniesienia o aktach kanibalizmu i mnożeniu się zakazanych kultów.

Południowe i zachodnie prowincje dały sobie radę znacznie lepiej, bowiem ich ziemie nie stały się polem bitew. Jednak i przed nimi piętrzą się poważne problemy. Zakłócenie handlu wywołało niedobór dostaw i wzrost cen, a jednocześnie w stronę zachodnich obszarów Middenlandu, Talabeklandu i Stirlandu ruszyła fala uchodźców, co doprowadziło do przeludnienia miast i wzbudziło niepokój ich dotychczasowych mieszkańców. Uwadze władców południowych prowincji nie umknął jednakże fakt, że ta wojna zapewniła doskonałą wręcz okazję do wyrównania porachunków z północnym krajanami. Nawet teraz, w godzinie próby, górę biorą ambicje i żądza władzy.

— Chronologia dziejów Imperium —

-1500 do -1: Prehistoria

- 1500: Uciekając przed silniejszymi wrogami, rolnicze plemiona ludzi wkraczają na ziemie pomiędzy Górami Krańca Świata a Górami Szarymi.
- 1000: Przodkowie plemion-założycieli Imperium przynoszą znajomość brązu i koła.
- 500: Znaczący wzrost liczby ludzi w Starym Świecie. Liczni wodzowie i królowie wojują ze sobą, aby ustalić granice swoich krain. Wiele plemion kolonizuje stepy na Północy i zewnętrznym skraju Pustkowi Chaosu. Większe osady zakładane są wzdłuż rzek i wybrzeży morskich. Trwają nieustanne walki z goblinami i zwierzoludźmi.
- 250: Krasnoludy rozwijają handel z ludźmi na ziemiach, które w przyszłości staną się Imperium. Ludzie są kiepskimi rzemieślnikami i uczą się stosunkowo powoli.
- 50: Artur, wódz Teutogenów, odkrywa skałę Fauschlag (później znaną jako Góra Ulyrka) i prosi o pomoc klan krasnoludów, które wykuwają tunel biegnący przez górę i budują potężną fortecę na jej szczycie.
- 30: Narodziny Sigmara – syna wodza z plemienia Unberogenów.
- 20: Marius z Jutonów zostaje pokonany przez Teutogenów i postanawia wyprowadzić swoich ludzi do nowej krainy. Jednak nie wszyscy z jego poddanych decydują się opuścić ziemie przodków, które później będą należeć do prowincji Nordland i Ostland. Od tego czasu te plemiona nazywano Was-Jutonami. Marius prowadzi swych poddanych na zachód i zakłada królestwo Jutonsryk, zostając

jego pierwszym władcą. Rozpoczyna dziesięcioletnią kampanię w celu uwolnienia bagien od demonów mgielnych. W odpowiedzi na napływ Jutonów na bagna, Marbad – wódz żyjącego na tym terenie plemienia Endalów – zakłada osadę Marburg u ujścia Reiku. Tam odkrywa starożytny miecz elfów i nazywa go Wilczym Pazurem. Ostrze stanie się symbolem jego władzy, na który później przysięgnie lojalność wobec Sigmara.

- 15: Krasnoludzki konwój kupiecki z Karaz-a-Karak zostaje napadnięty na drodze do Gór Szarych. Król Kurgan Żelaznobrody zostaje porwany przez orki, a potem uratowany przez Sigmara. Z wdzięczności za ocalenie, Kurgan wręcza młodzieńcowi podarunek w postaci runicznego młota, *Ghal Maraz*.
- 8: Po śmierci ojca Sigmar zostaje wodzem plemienia Unberogenów.
- 1: Bitwa na Przełęczy Czarnego Ognia. Zjednoczone armie ludzi i krasnoludów miażdżą hordę zielonoskórych. To zwycięstwo zwiastuje początek Imperium. Niedługo potem do kraju Sigmara zaczynają przybywać krasnoludzcy rzemieślnicy. Obie rasy rozpoczynają wymianę handlową na wielką skalę, a dzięki popytowi na rzemieślnicze arcydzieła, górskie twierdze odzyskują część dawnej potęgi ekonomicznej.

1 do 999: Czasy Sigmara

- 1: Sigmar zostaje koronowany na Imperatora przez arcykapłana Ulyrka. Alaryk Szalony zaczyna tworzenie Runicznych Kłów, mieczy ofiarowanych później wodzom dwunastu ludzkich plemion.
- 40: Talgris, syn Krugara, zakłada Talabheim.

- 50: Po 50 latach wojen i budowania potęgi Imperium Sigmar odchodzi na Wschód. Zostaje utworzony system elektorski. Odtąd władcy prowincji ze swojego grona wybierają nowego Imperatora.
- 63: Wulcan, arcykapłan Ulryka, doznaje wizji i buduje świątynię w Middenheim, która zaczyna przyciągać nieprzerwany strumień pielgrzymów.
- 73: Kult Sigmara jako Bóstwa Opiekuńczego zostaje uznany w Imperium. Pierwszym arcykapłanem (później nazywanym Wielkim Teogonistą) zostaje Johan Helstrum.
- ok. 100: Imperator Heydrich otrzymuje wykonane przez Alaryka Szalonego Runiczne Kły i przekazuje je Książętom-Elektorom.
- 100-500: System elektorski umacnia się, a powszechność kultu Sigmara doprowadza do otwartego konfliktu z arcykapłanem Ulryka.
- 113: Zostaje ukończona budowa świątyni Ulryka w Middenheim.
- 322: W Drakwaldzie Imperator Hündrod Zapalczywy zabija ostatniego smoka, Mascara Wielkiego.
- 400-900: „Marsz ku Kresom”.
- 501: Armia Imperatora Sigismunda II pokonuje króla Jutonów i włącza dawne ziemie krainy Jutonsryk do prowincji Westerland.
- 555: Imperator nadaje Middenheim status wolnego miasta, aby zapobiec jego całkowitemu oderwaniu się od Imperium.
- 632: Pierwsze najazdy Norsmenów na Marienburg.
- 765: Przymierze zawiązane podczas zgromadzenia Athlingu w Traktatsey kończy najazdy Norsmenów na rozwijającą się osadę w Marienburgu.
- 1000 do 1546: Powstanie krain**
- 1000: Krainy Starego Świata rodziły się w ogniu wojen i podziałów. Zaraza i rozruchy niweczą plany kolonizacji regionów zalesionych. Łowcy i poszukiwacze przygód podróżują wzdłuż rzek, docierając aż do źródeł Talabeku. Imperialną władzę reprezentują kapłani Taala i Rhyi, zakładając osady i świątynie na brzegach większych rzek, często w miejscach dawnych siedzib elfów i krasnoludów.
- 1010: Niziołki osiedlają się w Stirlandzie. Ludwig Gruby wydaje dekret przyznający niziołkom z Krainy Zgromadzenia autonomię administracyjną oraz głos elektorski.
- 1053: Od samego początku rządy Borysa Nieudolnego stają się symbolem łapownictwa i sprzedajności.
- 1102: Manann zostaje uznany bóstwem opiekuńczym Marienburga.
- 1106-1110: W Drakwaldzie rośnie liczba pojawiających się tam bestii Chaosu. Vilner, dziedzic tronu

drakwaldzkiego, zostaje zabity. Imperator umieszcza Runiczny Kieł Drakwaldu w pałacowym skarbcu, dopóki nie wybierze nowego dziedzica.

- 1109: Norsmeni najeżdżają Marienburg. Snorri Półręki ogłasza się jarlem Vestlandu. Książęta Westerlandu wycofują się na wyspę Rijkera.
- 1111: Klan Pestilens uwalnia Czarną Zarazę w Imperium. W ciągu następnych czterech lat od chorób i głodu wymrze większa część ludności. Przez kraj przewala się potężna inwazja skavenów. W Sylvanii nekromanta Vanhel tworzy wielką armię nieumarłych, ożywiając ciała ofiar zarazy. Legiony żywych trupów odpierają ataki skavenskich najeźdźców. Większość populacji Middenheim unika plagi dzięki ścisłej izolacji zarządzanej przez grafa Gunthara. Norsmeni porzucają Marienburg.
- 1115: Skaveny zaczynają systematycznie niszczyć ocalałe osady ludzkie w Imperium. Imperator Borys Nieudolny umiera na Czarną Zarazę, nie pozostawiając następcy.
- 1122: Książę Mandred zbiera wojsko i rusza na wyprawę przeciw szczuroludziom.
- 1124: Po ostatecznym zwycięstwie Mandred zostaje wybrany Imperatorem.
- 1152: Imperator Mandred Szczurolójca ginie w skrytobójczym zamachu. Książętom-Elektorom nie udaje się wybrać następcy i Imperium rozpada się na samorządne prowincje. Rywalizujący kandydaci na Imperatora walczą o władzę. Wybucho wojna między Talabeklandem i Stirlandem.
- 1153-1200: Wioski w Drakwaldzie znikają, gdy puszcza odbiera zagarnięte przez ludzi tereny, a osady zostają spustoszone przez gobliny i bestie Chaosu.
- 1359: Książę Stirlandu zostaje wybrany Imperatorem w Nuln.
- 1360: Arcyksiężna Otilia z Talabeklandu ogłasza się Imperatorką. Spór między grafem Heinrichem i arcykapłanem Ulryka doprowadza do przenosin Ar-Ulryka do Talabheim i udzielenia wsparcia Otili. Bezbronny Marienburg zostaje złupiony po raz trzeci. W ciągu następnych kilkuset lat będzie dwóch Imperatorów: wybrany na elekcji oraz aktualny Książę Talabeklandu.
- 1366: Tileańscy najemnicy najmują się do walki po obu stronach w wojnie domowej, która szaleje w Imperium.
- 1414: Nordland i Middenland podpisują ugodę, która dzieli sporne ziemie Drakwaldu, co kończy właśnie wywołane po ogłoszeniu dekretu Mandreda.
- ok. 1450: Wyprawy zbrojne na teren Arabii.
- 1547 do 1999: Wiek Trzech Imperatorów
- 1547: Dochodzi do pojednania między arcykapłanem Ulryka i Księciem Middenlandu. Na wszystkich

kapłanów Ulryka zostają nałożone śluby czystości (ma to uniemożliwić Ar-Ulrykowi założenie rywalizującej dynastii). Książę Middenheim ogłasza się Imperatorem. W krainie panuje teraz trzech Imperatorów. Żaden z nich nie zdobywa zbyt wiele posłuchu w pozostałych prowincjach i w efekcie każdy rządzi niezależnym regionem.

- 1550: Wybucho wojna między Middenheim a Talabheim. Middenland staje się oddzielną prowincją. Marienburg zostaje zajęty przez bretońską armię pod wodzą diuka L'Anguille. Pięcioletnią okupację kończy zbrojna wyprawa Księcia Middenlandu.
- 1550-1978: Dalszy rozpad Imperium, któremu towarzyszy wzrost liczby demonologów, nekromantów i czcicieli bogów Chaosu.
- 1604: Książę van Buik oddaje miejsce w radzie miejskiej Marienburga kupcom i armatorom, zapoczątkowując demokratyczne rządy w mieście.
- 1681: Noc Niespokojnych Umarłych. W ciągu jednej nocy na całym Starym Świecie zmarli wstają z grobów, a potem wyruszają ścąc przerażenie i zamieszanie wśród żywych. Przed końcem koszarnej nocy całe wioski i miasta zostają przejęte i zniszczone.
- 1707: Wódz orków Gorbad Żelazny Pazur przekracza Przełęcz Czarnego Ognia i napada na południowe tereny Imperium. Nuln zostaje splądrowane, a Kraina Zgromadzenia spalona. Książę Eldred ginie w bitwie, a wkrótce potem zniszczony Solland przestaje istnieć jako oddzielna kraina. Runiczny Kiel Księcia trafia w ręce orków. Gorbad prze na północ wzdłuż Górnego Reiku. Wielka armia imperialna pod wodzą księcia Wissenlandu zostaje pokonana w bitwie pod Grünbergiem na południe od Altdorfu, ale Gorbad zostaje ranny podczas walki. Rozpoczyna się oblężenie Altdorfu. W trakcie szturm orkowe wywerny zabijają Imperatora Sigismunda, ale Altdorf dzielnie odpiera kolejne szturm zielonoskórych.
- 1812: Middenlandczycy oblegają Middenheim. Na pomoc obrońcom ruszają krasnoludy. Podziemne Miasto zostaje zapieczętowane na zawsze.
- 1850: Norsmeni wznawiają napaści na wybrzeże Morza Szponów. Marienburg zostaje splądrowany po raz czwarty.
- 1979: Magritta z Marienburga zostaje wybrana Imperatorką przez kilku Książąt-Elektorów. Wielki Teogonista Sigmara odmawia uznania tej elekcji i ogłasza bezkrólewie. Od tej pory, aż do czasów Magnusa Pobożnego, nie ma żadnych Imperatorów. Pojedyncze miasta tworzą własne rządy, a do władzy dochodzą kupieccy burmistrzowie.
- 1999: Mordheim zostaje zniszczone przez kometę o dwóch ogonach.

2000 do 2501: Nowe Tysiąclecie

- 2000: Żeglarze Starego Świata wyruszający na wyprawy badawcze na zachód zostają powstrzymani przez elfy przed lądowaniem na wybrzeżu Ulthuanu.
- 2010: Wojny z Książętami Wampirów rozpoczynają się od zniszczenia Ostermarku przez Vlada von Carsteina, najśłynniejszego z władców Sylvanii. Armie nieumarłych pustoszą Stirland.
- 2025: Vlad von Carstein zostaje pokonany przez Krugera, Wielkiego Mistrza zakonu Rycerzy Białego Wilka. Von Carstein powraca rok później, a u podnóża Gór Ulryka zostaje znalezione wysane z krwi ciało Krugera.
- 2051: Vlad von Carstein zostaje zabity podczas oblężenia Altdorfu, a jego żona Izabella popełnia samobójstwo, nie chcąc wieść nieumarłego życia bez niego. Książęta Wampirów walczą między sobą, a nieumarła armia zostaje podzielona pomiędzy zwaśnione wampirze stronnictwa.
- 2094: Konrad von Carstein przejmuje władzę nad Sylvanią.
- 2111: Książę Middenlandu, Luitprand II, każe wymordować wszystkich mieszkańców miasta Rotebach za „sojusz z Chaosem”.
- 2132-2145: Manfred von Carstein, najmłodszy i najbardziej przebiegły z Książąt Wampirów, przeprowadza zaskakujący atak na Imperium pogrążone w zażartej wojnie domowej. Niemal udaje mu się podbić Altdorf, ale połączone armie Imperium, krasnoludów i Wysokich Elfów ostatecznie zmuszają go do odwrotu do Sylvanii. Zdecydowane wyeliminować zagrożenie ze strony Książąt Wampirów, różne frakcje Imperium jednoczą się. Razem ze sprzymierzonymi oddziałami krasnoludów i Wysokich Elfów przepatrują mroczne lasy Sylvanii. Na Bagnie Hel Manfred zostaje osaczony i pokonany, a jego armia nieumarłych zniszczona.
- 2302: Rozpoczyna się Wielka Wojna z Chaosem. Horda demonów przekracza Linsk i oblega Praag. Miasto zostaje zdobyte zimą na przełomie lat 2302 i 2303.
- 2303: Magnus Pobożny ściera się z armiami Chaosu i pokonuje je u bram Kisleva. Kilka oddziałów szczeroludzi infiltruje ziemie Imperium i wkrótce w Nuln, Talabheim oraz Marienburgu wybuchają niewielkie ogniska zarazy.
- 2304: Magnus Pobożny z Nuln zostaje obrany Imperatorem. Następuje odbudowa Imperium. Magnus zakłada dwór w Nuln. W Altdorfie Teclis tworzy Kolegia Magii. Magnus wydaje „Imperialny Dekret o Magii” – zbiór praw i regulacji, których muszą przestrzegać wszyscy obywatele Imperium obdarzeni umiejętnościami magicznymi. Złamanie postanowień dekretu karane jest śmiercią.
- 2369: Po śmierci Magnusa, skłócony z Wielkim Teogonistą brat Imperatora, Gunthar von Bildhofen, zostaje odsunięty od władzy, a na tronie zasiada Książę Leopold ze Stirlandu.

2371: Wnuczka Gunthara von Bildhofena poślubia Borysa Todbringera, a ich syn staje się pierwszym grafem Middenheim z rodu Todbringarów.

2378: Marienburgskie floty kupieckie i ochotnicze przeprowadzają wysoce skuteczną kampanię przeciwko piratom.

2383: Kilkoro dzieci opowiada o objawieniu się Shallyi w zagajniku pod Pfeildorfem. Niektórzy twierdzą, że dzieci potrafią czynić cuda. Inkwizytorzy z Nuln odmiennie oceniają ich dar i palą malców na stosie. Ich popiecznikom udaje się przetrwać i wkrótce zakładają Zakon Dzieci Gołębiczy.

2420: W Górach Krańca Świata wódz goblinów, Grom, zwoluje plemiona orków i goblinów.

2424: Po pokonaniu krasnoludów w Bitwie pod Żelaznymi Wrotami, armia Groma rusza na Imperium. Większość terenów na północy i wschodzie zostaje zdewastowana, a część Nuln spalona do gołej ziemi. Grom prowadzi armię nad morze, gdzie buduje wielką flotę i żegluguje na zachód, by nigdy nie powrócić do Starego Świata.

2429: Marienburg odłącza się od Imperium. Imperator Dieter IV przekazuje rajcom miejskim władzę nad Jałową Krainą w zamian za pokaźną kwotę w złocie. Gdy skandal wychodzi na jaw, Dieter zostaje pozbawiony władzy. Tron przejmuje Wilhelm III, a korona przechodzi w ręce Książąt-Elektorów Reiklandu. Śmiałe trio iluzjonistów związanych z szanowaną trupą teatralną odwiedza Pałac Imperialny w Altdorfie i odjeżdża wraz z częścią skarbów ze zbiorów Imperatora. Wilhelm III rozkazuje przeprowadzenie masowych procesów czarodziejów, oskarżając ich o czarostwo i konszachty z Chaossem. Zostaje stoczona bitwa na Bagnie Grootscher. Książę Frederik zmienia Twierdzę Tarhelm w więzienie.

2448: Potop zalewa Marienburg. Następuje rozbudowa murów Vloedmuur i usprawnienie systemu odwadniającego.

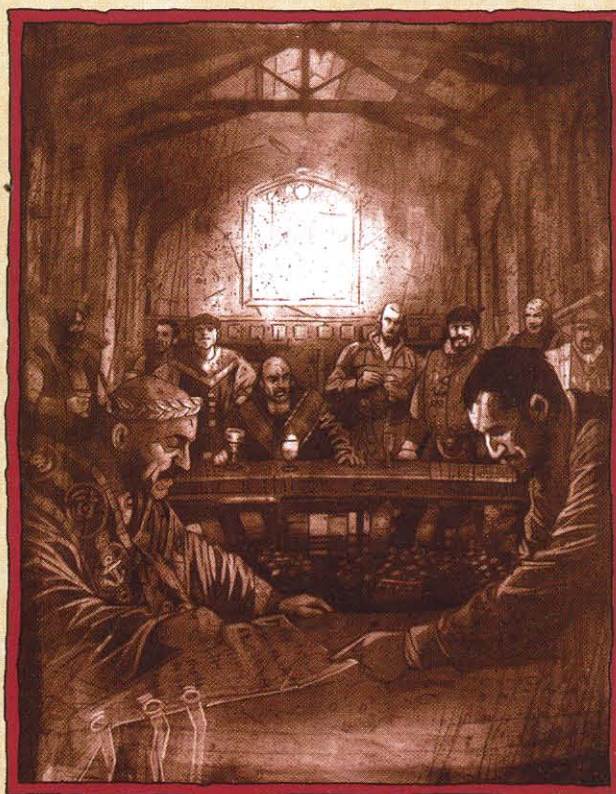
2449: W odpowiedzi na wprowadzone przez radę miejską prawo gwarantujące gildiom ograniczenie wpływów związków pracowniczych, w Marienburgu wybuchają zamieszki, które rozpoczynają się w stoczni Suiddock i ogarniają całe miasto.

2502 do czasów obecnych: Rządy Karla Franza

2502: Koronacja Karla Franza, obecnego Imperatora.

2515: Herszt zwierzoludzi Graktar niszczy Gortsburg i Leitenbad, ale przegrywa w bitwie pod Helmgartem.

2516-2517: Graktar zostaje wyzwany do pojedynku i pokonany przez Khazraka, który przeprowadza serię najazdów w całym Drakwaldzie, plądrując Jagerhausen, Immelscheld i Arenburg.



Ku wielkiemu niezadowoleniu Altdorfu, Marienburg kupił niezależność od Imperatora Dietera IV.

2518: Borys Todbringer II oczyszcza Drakwald ze zwierzoludzi i osobiście wylupia oko Khazrakowi w bitwie pod Elsterweldem.

2519: Khazrak wylupia prawe oko Todbringera podczas zasadzki pod Norderingen. Książę oferuje 10 tys. złotych koron za głowę Khazraka.

2521-2522: Zjednoczeni przez Archaona, Pana Końca Czasów, łupieżcy z Pustkowi Chaosu ruszają na południe w wielkiej liczbie. Luthor Huss spotyka młodego Valtena i stwierdza, że jest to Sigmar Odrodzony. Imperator Karl Franz zwoluje Konklawę Światłości, by omówić sprawę narastającego zagrożenia z Północy. Nazwana Burzą Chaosu, inwazja z Północy przewala się przez Kislev i wdzierza do Imperium. Huss i Valten spotykają się z Karlem Franzem. Imperator wręcza młodemu kowalowi *Ghal Maraz* i mianuje go Wybrańcem Sigmara, ale zachowuje władzę nad Imperium. Archaon zamierza splugawić Płomień Ulryka w Middenheim. Połączone siły Middenlandu, Ostlandu i Hochlandu opóźniają jego natarcie. Armia dowodzona przez Karla Franza i wspomagana przez Teclisa i Valtena odpycha wojska Archaona spod Middenheim. W czasie bitwy Valten zostaje śmiertelnie ranny. Po pokonaniu hordy Chaosu Imperium rozdiera schizma religijna. W Świątyni Shallyi zostaje znalezione ciało zamordowanego Valtena, ale wkrótce zwłoki znikają. Mówi się, że powróci on ponownie, gdy będzie potrzebny.

2522: Czasy obecne.

Władze i polityka zagraniczna

„Przekujmy w siłę nasze podziały.”

– Imperator Sigmar.

„Rząd? Nazywacie to rządem?
Coś takiego mógłby wymyślić goblin!”

– hrabia Claude Villecroix du Parravon,
ambasador Bretonii na dworze
Imperatora Karla Franza.



Powszechnie głoszony obraz Imperium ukazuje potężne, jednolite państwo, rządzone przez mądrego Imperatora, któremu doradzają jego lojalni Książęta-Elektorzy oraz najważniejsi kapłani kultów. Wszyscy pracują wspólnie dla dobra Imperium i jego ludu. Podobnie jak w przypadku większości oficjalnych oświadczeń, ten obraz ma niewiele wspólnego z rzeczywistością.

– Władze Imperium –

Imperium to sojusz prowincji zamieszkałych w większości przez potomków starożytnych plemion, które sprzymierzone z Sigmarem walczyły w bitwie na Przełęczu Czarnego Ognia. Sigmar zrozumiał, że Imperium jest zbyt wielkie, aby mógł władać nim samodzielnie jeden człowiek, więc nadał plemiennym wodzom tytuły Książąt i powierzył władzę nad zamieszkanymi przez nich obszarami. Każdy z nich był odpowiedzialny za sprawy swojego regionu, ale miał być posłuszny Imperatorowi w tych kwestiach, które dotyczyły Imperium jako całości. Niezależność władców miała służyć jako przeciwwaga wobec tyranii Imperatora, a osobiste ambicje Książąt zapewniłyby kontrolę nad poczynaniami pozostałych dostojników.

Niestety fakt, że Sigmar nie pozostawił następcy, oraz stworzenie systemu elektorskiego, okazały się przysłowiową łyżką dziegciu w beczce miodu. Rady Elektorów często wysuwały żądania wobec kandydatów do tronu w zamian za poparcie w głosowaniu. Dotyczyły one najczęściej nadania kolejnych przywilejów i w konsekwencji zmniejszenia władzy centralnej. Jak większość władców w historii ludzkości, Elektorzy kierowali się głównie własnym interesem. W obawie, że energiczny Imperator ograniczy ich niezależność, rzadko popierali silnego kandydata. Nawet gdy tron dziedziczył syn zmarłego Imperatora, Elektorzy szybko przypominali mu o obietnicach złożonych przez jego poprzedników

i w zamian za poparcie żądali potwierdzenia oraz rozszerzenia posiadanych przywilejów. Na szczęście dla Imperium, w każdym z krytycznych momentów władzę sprawował silny i odważny Imperator, jednak najczęściej na tronie zasiadali „potulni słabeusze”, którzy nie utrudniali Elektorom realizacji własnych celów, nierzadko sprzecznych z dobrem Imperium, a nawet działających wbrew imperialnym edyktom.

Czasami jednak elekcje nie szły po myśli Książąt i nawet w czasach pokoju na tron wstępował silny Imperator. Do takich przypadków dochodziło zazwyczaj wtedy, gdy nowy władca był znacznie bardziej sprawny politycznie lub sprytniejszy, niż uważano podczas elekcji, lub miał tak zdecydowany charakter, że udawało mu się przekonać wielu możliwych, aby oddali mu władzę. Imperator Karl Franz okazał się właśnie takim człowiekiem. Na szczęście dla Imperium, objął tron przed pojawieniem się zagrożenia w postaci inwazji Archaona.

Imperator

W teorii, Imperator jest najwyższym władcą państwa, mogącym wydawać dekrety i ustanawiać prawa wedle swego uznania, nakładać podatki i dowolnie zarządzać skarbcem imperialnym, a także wypowiadać wojny i zawierać pokój. Kult Sigmara posuwa się nawet do tego, że uznaje jego

Członkowie Rady Stanu

Dostojnik

Esmer III, Wielki Teogonista
 Książę Siegfried von Walfen
 Balthasar Gelt, Najwyższy Patriarcha
 Amadeus Mencken, baron Strigau
 Kurt Hellborg, Marszałek Reiklandu
 Lotte Hochsvoll, baronowa Stimmeswaldu
 Agatha von Böhrn, Lektor kultu Vereny
 Arne Damstadt, książę Heilborn

Obowiązki

Religia
 Kanclerz Reiklandu (mistrz szpiegów imperialnych)
 Doradca w sprawach magii
 Szambelan Pieczęci (polityka zagraniczna)
 Osobisty doradca wojskowy Imperatora
 Kanclerz skarbcza imperialnego
 Najwyższy Strażnik Praw (prawo i sądownictwo)
 Szambelan Domu Imperatorskiego

Każdy członek Rady zajmuje się nadzorem nad całokształtem decyzji podejmowanych w kontrolowanej przez siebie dziedzinie. Chociaż Bohaterowie Graczy prawdopodobnie nie poznają osobiście tych ludzi, mogą napotkać ich wysłanników, agentów i oficerów. BG posiadający dobre koneksje mogą usłyszeć następujące plotki:

- Podobno Esmer jest chory, co nie ułatwia rozwiązywania konfliktu między dostojnikami kultu Sigmara (więcej na ten temat na str. 44).
- Wszyscy wiedzą, że Balthasar Gelt nosi złotą maskę, która ukrywa rany odniesione w następstwie potwornego wypadku alchemicznego. Ludzie zaczynają szeptać, że Patriarcha ukrywa pod swoją maską coś gorszego niż blizny.
- Von Walfen, kuzyn Imperatora, utrzymuje niezależną od Gwardii Reiklandu i łowców czarownic, tajną sieć wywiadu, odpowiadającą jedynie przed Imperatorem. Jego zadaniem jest wyszukiwanie spisków i zagrożeń ze strony Elektorów lub innych frakcji. Dzięki temu zdobył niezbyt pieszczotliwy przydomek „Wiedźmołap”.
- Amadeus Mencken podobno kontroluje wszelkie sprawy związane z polityką zagraniczną – niełatwe zadanie w tych ciężkich czasach. Najbardziej niepokoi go związek między Księciem-Elektorem Valmirem von Raukov i piękną kislevską ambasadorką znaną jako „Lodowa Księżniczka”.
- Kurt Hellborg wrócił z wyprawy przeciw Archaonowi. Jego gwardziści twierdzą, że podobno dowódca wygląda, jakby postarzał się o kilkanaście lat.
- Stimmeswaldowie są wyjątkowo pazerni na pieniądze. Powiada się nawet, iż ród ten wywodzi się od nieślubnego dziecka ostlandzkiej pokojówki i samego Borysa Złotobiernego.
- Mówi się, że Agatha von Böhrn konsultuje się z arcykapłanem kultu Vereny, zanim podejmie się interpretacji prawa. Niektórzy szepczą też, że błysk złota potrafi podsycić „boską inspirację” u kapłanki – szczególnie, gdy sprawa wydaje się przegrana.
- Zgodnie z pewnymi pogłoskami, szambelan Damstadt zaczął pić z rozpaczny nad żalosnym stanem osobistej szkatuły Imperatora. Mówi się nawet, że wiele pięknych obrazów i mebli znikło z pałacu imperialnego, rzekomo wyniesione „do oczyszczenia”, ale może trafiły do domów aukcyjnych? Któż to wie?

władzę „w miejscu Boskiego Sigmara”, choć niewielu poza najbardziej radykalnymi przedstawicielami kultu naprawdę w to wierzy. Istnieje jednak wiele ograniczeń i sposobów kontrolowania władzy Imperatora.

Rada Stanu

Codziennie obowiązki administracyjne to przytłaczająca ilość pozornie nieistotnych decyzji i dokumentów, bez których państwo nie mogłoby skutecznie funkcjonować. Obowiązków tych jest zbyt wiele, aby mógł sobie z nimi poradzić jeden człowiek. Każdego dnia uwagę Imperatora zaprzątają tuziny decyzji, od konieczności ustalenia wysokości podatków na zboże, przez wydanie

ostatecznego werdyktu w sprawie więźnia skazanego za zdradę, do oficjalnego otwarcia Wielkiego Jarmarku w Altdorfie. W celu uporządkowania tego zamieszania i upewnienia się, że tylko najpilniejsze sprawy dotrą do uszu samego Imperatora, kolejni władcy mianowali członków prominentnych rodów, by doradzali im w rozmaitych zagadnieniach prawnych, finansowych, dyplomatycznych i militarnych. Z biegiem czasu ta grupa doradców utworzyła Radę Stanu, w skład której prawie zawsze wchodził aktualny Wielki Teogonista.

Rada nie posiada władzy formalnej, chociaż Imperator Matheus II, dziadek Karla Franza, usiłował spisać konstytucję Imperium, formalnie uznając Radę Stanu za organ władzy administracyjnej państwa. Starania te zostały po cichu

powstrzymane przez Elektorów, którzy od początków Imperium sprzeciwiają się wszystkiemu, co mogłoby ograniczyć ich władzę. Jednakże Rada faktycznie kontroluje dostęp do Imperatora, a przez to decyduje, jakie informacje do niego docierają. Z tego powodu jej władza jest całkiem znacząca – pod warunkiem, że uda jej się osiągnąć zgodę w danej sprawie. Gdy tak się zdarza, zwykle jest to wynikiem zakulisowych działań Wielkiego Teogonisty, wpływającego na decyzje w kluczowych kwestiach.

Elektorzy

Książęta-Elektorzy – Władcy Wielkich Prowincji – są w teorii lojalnymi doradcami i wasalami Imperatora, którzy pracują w imię sprawiedliwości i pokoju w swoich krainach. To także jedyne osoby w Imperium, które mogą wybrać nowego Imperatora lub zdeponizować obecnego. Jest to obowiązek, jaki wykonują z rozumą i poczuciem odpowiedzialności.

Przynajmniej czasami.

Przeważnie jednak Elektorzy są skłóceni i intrygują przeciwko sobie równie często, jak współpracują. W historii Imperium nierzadko zdarzały się wojny

pomiędzy Wielkimi Prowincjami. Ich przyczynami bywały osobiste ambicje, urażona duma lub zwykła chciwość – a czasami wszystkie te trzy rzeczy naraz. Oprócz knozań na szkodę konkurentów, Elektorzy dokładają starań, aby Imperator nie urósł zbyt w siłę. Jednym z rezultatów takiego działania było utworzenie w XI wieku Ambasad Elektorskich oraz Rady Naczelnej. Władcy każdej z Wielkich Prowincji zakładają w stolicy ambasadę, prowadzoną przez zaufanego członka rodziny, który wraz z innymi rzecznikami zasiada w Radzie Naczelnej, pełniąc rolę nadzorczą. Ambasadorzy przeglądają wszelkie nowe edykty i prawa wprowadzane przez Imperatora, po czym składają raporty swoim Elektorom. Ponieważ Elektorzy mogą ignorować niektóre zarządzenia imperialne, otrzymanie zgody Rady Naczelnej bywa przydatne przy próbach forsowania ogólnych reform i zmian administracyjnych.

Mniejsze prowincje

Tereny Wielkich Prowincji tworzą mozaikę mniejszych regionów, majątków należących do kultów lub zakonów, a także miast i osad z prawami samostanowienia. Jej obecny wygląd jest rezultatem wielu stuleci feudalizmu, dziedziczenia, wojen i nadań ziemskich. Doprowadziło to do wielu osobliwości – na przykład Książę Reiklandu, który jest Imperatorem i zwierzchnikiem pozostałych Elektorów, jest jednocześnie wasalem Księcia Talabeklandu, ponieważ zarządza niewielkimi lennami Talabeklandczyka. Podobnie, kult Ulryka posiada prawa do sigmaryckiego klasztoru w Wissenlandzie.

Każdy szlachcic, od najdrobniejszego posiadacza ziemskiego do największego magnata, teoretycznie winien jest posłuszeństwo stojącemu wyżej w hierarchii seniorowi. W ten sposób łańcuch poddaństwa lennego ciągnie się aż do samych Elektorów, którzy odpowiadają tylko przed Imperatorem. Z kolei seniorzy zobowiązani są do ochrony i wspierania swych wasali. A zatem, jeśli Elektor Stirlandu toczy spór z księciem Niebelwaldu, musi złożyć skargę na ręce Elektora Averlandu, którego wasalem jest ów książę.

Co jeszcze bardziej komplikuje sprawy, rozwój miast i wzrost ich siły ekonomicznej doprowadził do zwolnienia większości z nich z feudalnych zobowiązań. Wielokrotnie status „wolnego miasta” był przyznawany w zamian za przysługi wyświadczone któremuś z arystokratów. W ten właśnie sposób w 1066 roku Kł, w zamian za podarunek w postaci dostawy wymienionych win, miasto Kemperbad otrzymało od Imperatora Borysa Nieudolnego prawa do samostanowienia, zrywając tym samym swoje zobowiązania wobec Reiklandu. Szlachta nienawidzi tego stanu rzeczy, gdyż oznacza to dla niej utratę dochodów i prestiżu, dlatego często stara się ukrócić przywileje wolnych miast. Dla przykładu wystarczy wspomnieć, że kiedy w roku koronacji Karla Franza w mieście Streissen, po kolejnym podniesieniu cen chleba, wybuchł bunt miejskich biedaków, ówczesna Księżna-Elektorka Ludmiła z Averlandu zażądała, aby miasto zerkało się swojego statusu wolnego miasta. Bunt został krwawo stłumiony, co zresztą stało się pretekstem do późniejszego zdeponizowania Księżnej Ludmiły.

Aktualni Elektorzy

Prowincja/Pozycja	Książę-Elektor
Averland	sporne
Hochland	Aldebrand Ludenhof
Middenland	Borys Todbringer
Kraina Zgromadzenia	Hisme Mężny
Nordland	Theoderic Gausser
Ostermark	Wolfram Hertwig
Ostland	Valmir von Raukov
Reikland	Imperator Karl Franz
Stirland	Alberich Haupt-Anderssen
Talabekland	Helmut Feuerbach*
Wissenland	Emmanuelle von Liebowitz
Wielki Teogonista	Esmer III
Arcylektor	Kasmir XI
Arcylektor	Thorgad IV
Ar-Ulryk	Emil Valgeir

* Helmut Feuerbach nie wrócił jeszcze z wojny. Istnieją uzasadnione obawy, że zginął. Podczas gdy niektórzy modlą się o jego powrót, inni knują i krążą wokół wolnego stanowiska, przygotowując posunięcia polityczne, szukając sobowtórów i zbierając fundusze na łapówki, które z pewnością okażą się przydatne.



Magistrowie

Z kolei Elektorzy nie są zachwyceni koncentracją mocy magicznej w Altdorfie, w którym mieszczą się Kolegia Magii. Taka potęga dostępna na wyłączne usługi Imperatora znacząco zaburzyła równowagę władzy między dworem a Elektorami. Od tego czasu wielu moźnych próbowało nakłonić czarodziejów z Kolegiów Magii do przeniesienia się na ich dwory. Krążą pogłoski, że trzech potężnych Magistrów Płomienia przyjęło ofertę Elektora Talabeklandu, który ogłosił plany utworzenia w niedalekiej przyszłości na terenie swojej prowincji nowej szkoły magii. Można tylko zgadywać, jaka będzie reakcja Imperatora, oraz czy łowcy czarownic podejmą jakiegokolwiek działania w tej sprawie.

— **Polityka zagraniczna** —

odmówiły przyłączenia się do sojuszu Młotodzierzcy. Chociaż Imperium zostało założone rok po bitwie na Przełęczu Czarnego Ognia, minął niemal tysiąc lat, zanim Gilles le Breton zjednoczył plemiona bretońskie i stworzył własne królestwo. Imperatorzy często okazywali arogancję w kontaktach z młodym królestwem Bretonii, co nie spodobało się dumnym potomkom Gillesa. Podczas Wielkiej Wojny z Chaosem, Bretończycy odmówili przysłania pomocy Magnusowi

Bretonia

Pobożnemu, który na czele armii Imperium i Kisleva powstrzymywał hordy z Północy.

Gdy Imperator Karl Franz zwołał Konklawe Światłości, wielu imperialnych szlachciców spodziewało się, że Bretonia ponownie zignoruje wezwanie. Jednakże król Louen Leoncoeur właściwie ocenił wagę zagrożenia ze strony Archaona, nie tylko dla Imperium, ale także wobec całego Starego Świata. Wiedział, że gdyby Kislev i Imperium upadły, będzie tylko kwestią czasu, nim ten sam los spotka Bretonię. W bezprecedensowym posunięciu ogłosił Wojnę Rycerską, zwołując liczne zastępy rycerzy, giermków i żołnierzy. Król Leoncoeur poprowadził armię do Imperium, gdzie walcnie przyczyniła się ona do zwycięstwa nad hordami Chaosu. Karl Franz nie zapomniał o szlachetnym zachowaniu sąsiada i stosunki między oboma narodami układają się tak dobrze, jak nigdy dotąd.

Kislev

Kislev poważnie ucierpiał podczas wojny. Erengard i większość okolicznych ziem uległy zniszczeniu. Pomimo tego Kislewczyki wypełnili swoją powinność wobec odwiecznego sojusznika. Caryca wysłała młodego bojara z Erengardu, Aleksieja Makarewa, na czele armii, która miała pomóc broniącym się wojskom Ostlandu i Middenlandu. Imperator Karl Franz, poruszony lojalnością Kisleva, przysiągł uczynić wszystko, aby spłacić ten dług honoru.

Jednak nie wszyscy w Imperium życzą dobrze Kislevowi. Książę-Elektor Talabeklandu pamięta prastare roszczenia swoich lenników wobec znacznych obszarów na Wschodzie. Korzystając z osłabienia rywali w zniszczonym Ostlandzie, Książę układa plany odzyskania tych włości. Jeśli będzie trzeba, z użyciem siły.

Handel między Kislevem i Imperium odbywa się obecnie tylko dzięki rzece Talabek, ale natężenie wymiany towarów znacznie zmalało od czasu rozpoczęcia wojny, co doprowadziło do niedoborów i wzrostu cen niektórych towarów, w szczególności doskonałej wódki, ulubionego trunku klasy średniej i szlachty. Co więcej, z biegiem rzeki uciekali na zachód uchodźcy, którzy teraz tłoczą się w przeludnionych dzielnicach Talabheim i pozostałych miast wschodniego Talabeklandu. W niektórych miejscach dochodziło już do rozruchów i starć między miejscowymi i przybyszami.

Tilea

Oddalone od bezpośrednich problemów wojen z Chaosem, tileańskie miasta-państwa od wieków toczą swoje wewnętrzne spory i wojenki, a także prowadzą handel z Estalijczykami i mieszkańcami Arabii. Choć niegdyś, za panowania Imperatora Gunthara II Wiernego, Imperium władało większością terenów północnej Tilei, obecnie kontakt między tymi krainami ogranicza się w zasadzie do wymiany handlowej prowadzonej przez pośredników w Marienburgu. Jednakże niektóre tileańskie rody

kupieckie – szczególnie te z Miragliano i Remas – wykorzystały niedawne odkrycie rzeki Pogłosów (biegnącej od północnej Tilei do Wissenlandu), jako okazję do zdobycia rynków zbytu w Nuln, Pfeildorfie i pozostałych miastach południowego Imperium. Tileańczycy liczą na stworzenie stałego, całorocznego szlaku, który ominie Marienburg i jednocześnie obniży koszty zimowego transportu przez zasypane śniegiem przełęcze w Górach Czarnych.

Z nadejściem wojny zauważalny stał się wzrost liczbeności i pozycji Tileańczyków w strukturach armii Imperium. Najemnicy z tej krainy, szczególnie kusznicy i pikinierzy, zawsze stanowili powszechny widok w Imperium. Obecnie jednak coraz więcej kapłanów i kapłanek Myrmidii zajmuje znaczące stanowiska w świątyniach szlachciców z południowych i zachodnich ziem Imperium, pełniąc rolę doradców wojskowych, a nawet dowódców połowych. Osłabiony walką z Archaonem kult Ulryka z niezadowolaniem obserwuje wzrost liczby wyznawców Myrmidii – przebiegłej bogini wojny, rywalizującej z Panem Bitewnego Szалу.

Inne

Po drugiej stronie smaganego przez sztormy Morza Szponów, niewielkie królestwa Norski – ogólnie przyjazne wobec Imperium – utrzymują się na wybrzeżach, usiłując powstrzymywać ataki barbarzyńskich plemion i wyznawców Chaosu. Od czasu inwazji Archaona nie było żadnych wieści z tych osad, a Imperium nie może poświęcić czasu ani ludzi, aby wysłać im pomoc lub choćby dowiedzieć się czegoś o ich losie.

Na południe i południowy wschód od Imperium ciągną się ziemie Księstw Granicznych, które od dawna były cierniem w boku Imperium i stanowiły cel wypraw ambitnych i żądnych władzy awanturników. Mimo iż niepokoje wywołane przez napaść Archaona w większości ich nie dotknęły, książęta i władcy tych ziem musieli zmagać się z częstymi najazdami orków i goblinów, które schodziły z Gór Czarnych i Krańca Świata, korzystając z faktu, że większa część wojsk Imperium uczestniczyła w działaniach na Północy. Miejscowi władcy lękają się, że jeśli zielonoskórzy sprawią zbyt wiele problemów Imperium, wówczas Książęta Wielkich Prowincji stwierdzą, że nadszedł czas na zabezpieczenie południowych granic swych ziem i zajmą Księstwa Graniczne, tworząc z nich pierwszą linię obrony przed atakami orków.

Marienburg, pomimo sporadycznych wezwań do „odzyskania utraconej prowincji”, utrzymuje dobre, choć niezbyt ożywione stosunki z Imperium. Pomaga w tym wspólne dziedzictwo kulturowe i historyczne, a także regularne udzielanie pożyczek Elektorom, pomniejszym rodóm magnackim i wolnym miastom. Marienburg polega także na Imperium jako na przeciwwadze wobec ambicji bretońskich. Z tego powodu Dyrektoriat miasta pozostaje głęboko zaniepokojony ostatnimi wydarzeniami w Imperium.

Prawo, sprawiedliwość i przestępcy

„Strażnicy dróg i bandyci, szlachta
i złodzieje – ba! Co za różnica?
Na stryczku każdy dynda tak samo.”

– middenlandzki chłop.

„Co powiedziałeś? Złodzieje nie mają
honoru? On jest dla mnie niczym
brat, więc wykradłem mu jedynie
dziesiątą część tego, co miał.
Jakby to był ktokolwiek inny,
to wziąłbym jedną piątą!”

– włamywacz z Altdorfu.



Nawet osłabione po Burzy Chaosu, Imperium to bogata kraina, a wszelkiego rodzaju towary są transportowane wzdłuż jego rzek i dróg niczym życiodajna krew, budując dobrobyt miast, osad i wiosek. Bogactwo kryje się pod podłogą chatki prostej praczki, w skarbcach dworu skąpca lub zamknięte w skrzyniach w magazynie kupca. Ma wiele form: monety, klejnoty, futra, rzadkie trunki z najdalszych miejsc świata, a nawet magiczne artefakty, których najlepiej w ogóle nie używać. A gdziekolwiek gromadzą się bogactwa, tam pojawiają się ci, którzy chcą je zagarnąć dla siebie.

Przestępczość nie musi dotyczyć tylko zdobywania złota i towarów. Skrytobójca nie dba o to, jaki pierścień nosi hrabina, gdy jego zadanie polega na podcięciu jej gardła. Kultysta nie ceni zakazanej księgi ze względu na jej wartość, lecz z powodu zawartej w niej wiedzy. Gdy ją posiędzie, sama księga stanie się dlań bezużyteczna. A całe złoto i klejnoty świata nie ocalą występnego czarodzieja, gdy znajdą go łowcy czarownic.

Ten rozdział omawia kwestie przestępczości i systemu karnego w Imperium, opisuje organizacje i osoby, które pragną chronić uczciwych obywateli, a także przedstawia zasady przeprowadzania procesu sądowego.

– Przestępczość i przestępcy –

Przestępczość przybiera w Imperium wiele form. Najczęstszymi są występkę związane z kradzieżą lub zagrabieniem cudzej własności. W imperialnych osadach i miastach zwykle włamania są tak powszechne, że uległy pewnej specjalizacji. Popularne są przykładowo włamania na „wędkarza” lub na „turkawkę”. Wędkarz to złodziej, który używając zakończonych hakami tyczek, wyciąga cenne przedmioty z pokoiów przez otwarte okna. Natomiast turkawka to młoda kobieta, która zatrudnia się w charakterze służącej lub pokojówki, a potem tworzy plan domostwa, zaznaczając na nim miejsce ukrycia kosztowności lub cennych obrazów. Po odpowiednim czasie (takim, który nie wzbudzi podejrzeń) turkawka rzuca pracę, a do akcji wkraczają jej przyjaciele. W ciągu tygodnia przeprowadzają skok i opróżniają dom ze wszystkiego, co można sprzedać.

Dosyć często dochodzi również do napadów, co zmusza osoby zamożne do wynajmowania ochroniarzy. Dla

pozostałych poruszanie się ulicami lub prowadzenie kramu bywa powodem do nieustannego niepokoju: przypadkowe zderzenie z atrakcyjną kobietą może odwrócić uwagę od noża odcinającego sakiewkę. Na porządku dziennym jest również wymuszanie haraczy od drobnych kupców. Nieszczęśników tych niespodziewanie odwiedzają silni panowie w ciemnych płaszczach i grzecznie informują, że w okolicy dochodzi do spontanicznych pożarów, a za niewielką opłatą można się „ubezpieczyć” od takiego nieszczęścia.

W Imperium nie brakuje też wszelkiej maści oszustów i szarlatanów. Niektórzy udają uczciwych przedsiębiorców, sprzedających rzadkie przedmioty lub cudowne leki na wszystko, podczas gdy inni wcielają się w duchownych lub urzędników i wyludzą pieniądze od naiwnych obywateli. Tego rodzaju zdarzenie miało miejsce w zeszłym roku w Grissenwaldzie. Ubrany w mundur Armii Imperium mężczyzna wkroczył do ratusza i zażądał wydania



Nikt nie cieszy się z przybycia podróżnego sędziego. Oczywiście, nikt oprócz grabarza.

funduszy z miejskiego skarbca na poczet „wsparcia wojska w potrzebie”. Burmistrzowie uwierzyli mu i wręczyli pieniądze, a nieznajomy potajemnie wyjechał z miasta. Do dzisiejszego dnia człowiek znany jedynie jako „kapitan Franz” nie został schwytany, pomimo olbrzymiej nagrody wyznaczonej za jego ujęcie.

Przestępczość nie ogranicza się tylko do miast. Porywacze i rozbójnicy rzeczni to zagrożenie obecne na niemal wszystkich drogach wodnych Imperium. Piraci przejmują ładunki, łodzie, a nawet porywają ludzi. Na zachodzie dobrze znana jest banda piratów, którzy pomimo starań straży rzecznej w służbie księcia von Walfena, wciąż nękają podróżnych między Carroburgiem a Jałową Krainą.

Nawet w czasach pokoju trakty bywają niebezpieczne, gdyż zbójcy napadają na podróżnych, a nawet plądrują samotne gospodarstwa, przydrożne zajazdy i stacje mytników. Teraz, gdy nadeszła wojna, wielkie rzesze prawie bezbronnych uchodźców stały się głównym celem pozbawionych skrupułów osobników, którzy za kilka sztuk srebra zabiliby nawet własnych krewnych, a co dopiero obcych przybyszów z innej prowincji. Pojawiły się też doniesienia o rodzicach, którzy sprzedawali swoje

dzieci nadzorcom aren gladiatorских lub z przeznaczeniem „na służbę” – w nadziei, że w ten sposób zapewnią im schronienie, a sobie lub pozostałym potomkom szansę na odrobinę lepsze życie. Jak na ironię, po zniszczeniu Ostlandu i Hochlandu, na straży wszelkiego prywatnego mienia stanęły szajki przestępcze. Choć ceny „odkupienia dobytku” są wysokie, a bardzo często przestępcy domagają się też przysług lub posłuszeństwa, dla wielu obywateli jest to wyjście lepsze niż utrata dorobku całego życia. Książę von Raukov przysiągł ukrócić ten proceder, ale obecna sytuacja jest zbyt niestabilna, aby jego starania mogły odnieść zamierzony efekt w krótkim czasie.

Nie wszyscy przestępcy działają otwarcie. Niektórzy zarabiają na życie jako paserzy, oferując w miarę bezpieczny sposób pozbycia się skradzionego towaru. Zwykle proponują swoim klientom niewielki procent wartości przedmiotu – więcej, jeśli z rzeczą wiąże się

niewielkie ryzyko, mniej, jeśli towar jest szczególnie „gorący” – a potem sprzedają go z zyskiem. Prawo Imperialne nie czyni specjalnej różnicy między tymi, którzy kradną i tymi, którzy sprzedają kradziony towar, zatem paserzy zazwyczaj są bardzo ostrożni.

Z dziennika kata

17 dzień Czasu Sigmara 2521

Przybywam do Delberz dokonać sprawiedliwości. Mężczyzna lat 30, 20 batów za kradzież dwóch świń sąsiada. Kobieta lat 50, pięć batów i grzywna za publiczne pijaństwo i bluźnierstwo. Z litości nie biłem mocno. Dwaj mężczyźni lat 18 i 27, tortury i ścięcie za morderstwo oraz oddawanie czci Chaosowi. Czysta egzekucja, u obu wystarczyło po jednym cięciu.

Podróżni sędziowie

Czasami ambitnemu prawnikowi nie udaje się zdobyć reputacji w dużym mieście, a życie adwokackie okazuje się zbyt wymagające. Biorąc pod uwagę wysokie opłaty i przywileje, z jakich korzystają najlepsi, nic dziwnego, że rywalizacja między adwokatami jest niezwykle zaciepła.

Biada tym, którzy nie dotrzymają kroku, albo co gorsza, rozniewiają miejscową gildię jurystów. Prawnicy, którzy trafili na czarną listę, nie mają wielkiego wyboru – mogą tylko złożyć u lokalnych władz prośbę o przyznanie licencji sędziego podróznego.

Podróż po krainie, przeprowadzanie procesów w wioskach i doradzanie strażnikom dróg nie jest przyjemnym ani łatwym zajęciem, dlatego też niewielu prawników z ochotą wypełnia powierzone im obowiązki. Na drogach czują się zagrożeni, a także potwory, szczególnie na terenach zniszczonych przez Burzę Chaosu. Chociaż podróżni sędziowie cieszą się szacunkiem i niemal religijną bojaźnią wśród pospólstwa, wielu innych stróżów prawa i zwykłych sędziów spogląda na nich z wyższością.

Po otrzymaniu licencji, podróżni sędzia dostaje pod swoją pieczę określony obszar. W imieniu miejscowej szlachty lub Księcia-Elektora może wydawać wyroki skazujące na

stryczek lub dyby, rozstrzygać spory ziemskie, udzielać ślubów i wykonywać wiele innych zadań zwykłego sędziego – przynajmniej dopóki w okolicy nie pojawi się stały przedstawiciel prawa.

Większość sędziów podróżuje w lektyce noszonej przez ochroniarzy, pełniących także funkcje oprawców. Tajemnicza i niemal teatralna oprawa procesu ma wzbudzać odpowiedni respekt wśród pospólstwa – nikt bowiem nie powinien uznawać się za stojącego ponad prawem. Tradycyjnie, sędziowie prowadzą procesy siedząc na wielkiej księdze, ponoć po to, aby nie mogli postawić stóp na ziemi, jeśli wydając werdykt nie zachowali bezstronności. Wielu nosi ozdobne kapelusze będące znakiem ich profesji – w ten sposób są rozpoznawani nawet przez niepiśmiennych chłopów.

Sędziowie mogą pobierać fundusze niezbędne do życia w miejscu, gdzie przeprowadzają proces lub wydają wyrok. Ich zarobek zależy przede wszystkim od liczby i skali procesów, jakie przeprowadzili w ciągu roku. Ciekawe, dramatyczne lub rozbudowane procesy z wieloma świadkami i wielkimi ławami przysięgłych to szczyt marzeń wielu sędziów. Bohaterowie Graczy, którzy napotkali podróznego sędziego, równie dobrze mogą zostać zaproszeni na obiad i uczoną dysputę, jak też wciągnięci do naprędce zwołanej ławy przysięgłych.

— Prawo —

Prawo w Imperium to skomplikowana i tajemnicza sztuka. Powiada się, że trudność opanowania prawa ustępuje jedynie badaniom nad sztukami magicznymi. Za czasów Sigmara prawo stanowiło proste połączenie zwyczajów plemiennych i „prawa silniejszego”. Wraz z rozwojem Imperium pojawiały się pierwsze prawa majątkowe, oczywiście jako przywilej władców feudalnych, ale nie zwykłych ludzi. Dopiero w czasach obecnych rosnący wpływ klasy średniej doprowadził do wprowadzenia powszechnie obowiązującego prawa.

Mimo to trudno o jednoznaczność stosowanych przepisów. Gdy osoba popełnia przestępstwo, często zachodzi konflikt między różnymi, sprzecznymi ze sobą systemami prawnymi. Statuty wolnych miast i osad ścierają się z surową sprawiedliwością strażników dróg. Zawiłości praw religijnych współzawodniczą o pierwszeństwo z prawami gildii. Zeznania szlachcica może przypieczętować wyrok śmierci i zwykle bywa ważniejsze od słowa chłopu. Niepisane prawa gildii złodziejskich odnoszą się zarówno do członków szajki, jak też do ich ofiar. Rezultatem jest labirynt sprzecznych przepisów, w którym proces może ugrzęznąć na całe tygodnie, a nawet miesiące. Biorąc pod uwagę złożoność prawa i jego procedur, słuszne wydaje się stare powiedzenie Reiklandczyków: „Trzymaj wrogów blisko siebie, a prawnika jeszcze bliżej”.

Prawo Imperialne

Zgodnie z prawem, Imperator może wydawać dowolne decyzje i regulacje, obowiązujące na terenie całego Imperium. Prawda jest nieco bardziej skomplikowana, ponieważ dekrety

muszą najpierw zostać przejrane przez Radę Naczelną, która składa raporty Elektorom. Niepoehlebna opinia Rady zwykle wystarcza, by Elektor odmówił respektowania niektórych przepisów lub nawet otwarcie je zignorował, szczególnie gdy na tronie zasiada słaby władca. W takich przypadkach zdecydowany wprowadzić swoje postanowienie Imperator może wyrzucić dyplomatyczny, a nawet publiczny nacisk na opornego Elektora, aby wymusić jego posłuszeństwo. Często to wystarczy, by uzyskać niechętną akceptację wprowadzonego prawa. Ale jeśli Elektor jest zdeterminowany, Imperator może odwołać się do instancji ostatecznej i postawić sprawę przed trybunałem imperialnym. W rzadkich przypadkach, niustępliwa odmowa Elektora może nawet wywołać akcję wojskową. W 2433 roku KI Wilhelm Franz, przodek obecnego Imperatora, zagroził interwencją zbrojną Elektorowi Grunnwaldowi z Averlandu, który wszczął rewoltę po ogłoszeniu Podatku od Deseru.

Prawo Imperialne dotyczy przede wszystkim kwestii podatków i ochrony przed zagrożeniami zewnętrznymi oraz wewnętrznymi, a także określa zasady praktykowania magii oraz metody działania wobec kultów Chaosu. Zdarzało się, że Imperatorzy przejmowali prawa do sukcesji na tronach elektorskich i rezerwowali sobie prawo do usuwania Elektorów, podnoszenia nowych rodów do godności elektorskiej, a nawet przekazywania całych prowincji innemu Elektorowi, jak stało się to z Drakwaldem pod rządami Imperatora Mandreda. Chociaż ma to swoje korzenie w prastarych prawach i precedensie dokonany przez samego Sigmara, żaden Elektor formalnie nie potwierdza tego prawa, a wszyscy

Dziwaczne prawa Imperium

W ciągu ponad 2500 lat istnienia Imperium jego władcy wydali setki przepisów, które dziś są przestarzałe, sprzeczne, osobliwe lub wręcz niedorzeczne. Poniżej przedstawiono kilka z nich, które MG mogą wykorzystać w swoich przygodach, choćby po to, aby przybliżyć graczom codzienne życie w Imperium.

- „Żadnemu niziołkowi nie wolno poruszać się po mieście Larswald bez towarzystwa swego pana lub bez przywdziewania liberii rodu, któremu służy”. Wprowadzone w 2111 roku w Averheim, po fali włamań rabunkowych w podówczas bogatym Larswaldzie.
- „Na ulicach zady wszystkich koni mają być zawinięte w płótno”. Prawo z XXIV wieku, wprowadzone w Middenheim po tym, jak graf o jeden raz za dużo postawił stopę w niewłaściwym miejscu. Nigdy nie wprowadzone w życie, z powodu strajku i zamieszek woźniców oraz odmowy ich uśmierzenia przez Rycerzy Pantery.
- „Statki zacumowane w dokach znanych jako ‘Nabrzeże Imperatorki Annette’ muszą płacić po dwa szylingi za pół metra swojej długości, za każdy dzień cumowania” oraz niezależnie: „Wszystkie statki mają obowiązek cumować na ‘Nabrzeżu Imperatorki Annette’, o ile jest tam wolne miejsce”. Wydane w Altdorfie, w 2398 roku KI, na wniosek kontrahenta handlowego pewnego dworzanina, który posiadał magazyny w tej dzielnicy. Obecnie jest to okolica niebezpieczna i podupadła.
- „Wszystkie osoby przybywające do miasta nie mogą nosić broni dłuższej od krótkiego miecza. W innym przypadku zostanie to uznane za dowód, że zamierzają siać mord i zniszczenie”. Prawo Pfeildorfu, datowane na rok 1977, ale rzadko przestrzegane. Wprowadzone po wybuchu gwałtownych zamieszek między stronnikami dwóch rodów szlacheckich po zakończeniu turnieju rycerskiego.
- „Przez pierwsze trzy godziny po zachodzie słońca we wszystkich wyszynkach zezwala się na śpiewanie jedynie pieśni wychwalających Pana Sigmara. Kara za wykroczenie: 1 korona za śpiewającego lub zamknięcie lokalu”. Prawo wprowadzone w Nuln w XXIII wieku, podczas panowania Albrechta Pobożnego, czasami wykorzystywane przez straż miejską do uciszania szczególnie głośnych karczm i oberży.
- „Rzece Stir zakazuje się podnoszenia wód powyżej poziomu mostu Grossweg”. Prawo z Wurtbadu wprowadzone po Wielkiej Powodzi z 1512 roku. Nie zanotowano przypadków zastosowania.
- „Każdy krasnolud ma prawo pierwszeństwa na traktach publicznych podczas miesiąca Czas Sigmara”. Averlandzkie prawo ogłoszone w IX wieku dla uczczenia bliskich związków między królem Kurganem i Sigmarem. Zwykle cytowane przez pijanych lub opryskliwych krasnoludzkich woźniców i kupców.

sprzeciwiają się mu przy każdej okazji, obawiając się powstania ostatecznego precedensu.

Imperialne sądy urzędują we wszystkich głównych miastach, a sędziowie mianowani są przez Imperatora na wniosek przewodniczącego trybunału sprawiedliwości. Jednakże z powodu spornych jurysdykcji i naleciałości tradycji sięgających tysięcy lat, trybunały imperialne często popadają w konflikt z sądami lokalnymi. Na prowincji nie jest niezwykłym widok sesji sądu imperialnego, przerywanej przez zarządców władz lokalnych w drodze okazania pisma udzielającego im przewodnictwa nad sprawą. Zdarza się, że takie interwencje podejmowane są z opóźnieniem, gdy oskarżony już dynda na stryczku.

Prawo Prowincji

Prawo w Wielkich Prowincjach zależy od osobistego uznania Elektora. Podobnie jak stojący ponad nim Imperator, każdy Książę może wydawać stosowne edykty i domagać się ich wykonywania, chociaż tradycje prawne różnią się między poszczególnymi prowincjami. Prowincje autokratyczne, takie jak Talabekland i Nordland, oddają całą władzę w ręce Księcia-Elektora, którego nie ogranicza nic poza tradycją i opiniami jego uznanych doradców, zwykle wyrażanymi w nieformalny sposób. Inne prowincje rządzą się bardziej demokratycznie, na przykład Reikland, który posiada założony przez Imperatora Mattheusa parlament, obradujący w Twierdzy Gwardii Reiklandu. Zasiadający w nim przedstawiciele rodów szlacheckich, dostojnicy świątynni oraz wpływowi przedstawiciele mieszczaństwa mogą wyrażać swoje zdanie w kwestiach prawa stanowionego oraz uchwalanych podatków. Parlament funkcjonuje także jako sąd odwoławczy od wyroków lokalnych trybunałów. Jednak nawet tutaj Książę-Elektor Reiklandu ma decydujący głos.

Prawo w prowincjach skupia się na sprawach cywilnych i karnych, takich jak przestępstwa przeciwko majątkowi lub życiu oraz spory między zwaśnionymi stronami. Na obszarach wiejskich nadal obowiązuje prawo feudalne, a oskarżony zwykle jest zatrzymywany i doprowadzany na proces w posiadłości miejscowego pana. Na Północy i Wschodzie przesłuchania następują w obecności miejscowego szlachcica lub jego zarządcy. Na Południu i Zachodzie istnieje tradycja przeprowadzania procesów z udziałem ławy przysięgłych, do której włącza się dowolne dorosłe osoby, jakie znajdują się pod ręką. Całkiem możliwe jest zatem, że goszczący w zamku barona Bohaterowie Graczy zostaną wezwani przez jego zarządcę, aby zasiąść w ławie przysięgłych. Odmowa uczestnictwa w procesie jest przestępstwem. Wszędzie dozwolone są apelacje od wyroków, ale czasami ich rozstrzygnięcie przeciąga się, a w tym czasie nadgorliwi miejscowi urzędnicy mogą już wykonać wyrok.

W księgach prowincji zapisanych jest tak wiele praw, że większość zwykłych obywateli Imperium czuje się zagubiona i sfrustrowana, zastanawiając się, które prawa mają zastosowanie w jego przypadku i czy to wszystko nie jest jakimś spiskiem, który ma jedynie wzbogacić prawników. W istocie, znane z przywiązania do tradycji wolne miasto Talabheim prowadzi księgi precedensów sięgające czasów założenia miasta, a każdy z tych

przypadków jest sumiennie omawiany i przywoływany przez prawników. Ewentualne sprzeczności między poszczególnymi precedensami nie mają znaczenia, bowiem „tradycja jest prawem”.

Sądy specjalnej instancji

Imperium i jego prowincje nie wytworzyły spójnego systemu trybunałów specjalnej instancji na wzór sądownictwa wprowadzonego w Marienburgu. Większość spraw, zarówno karnych, jak i cywilnych, prowadzona jest przed obliczem tego samego sędziego. W systemie Imperium istnieje jednak kilka sądów specjalnych, a poniższy podrozdział pokrótce je opisuje.

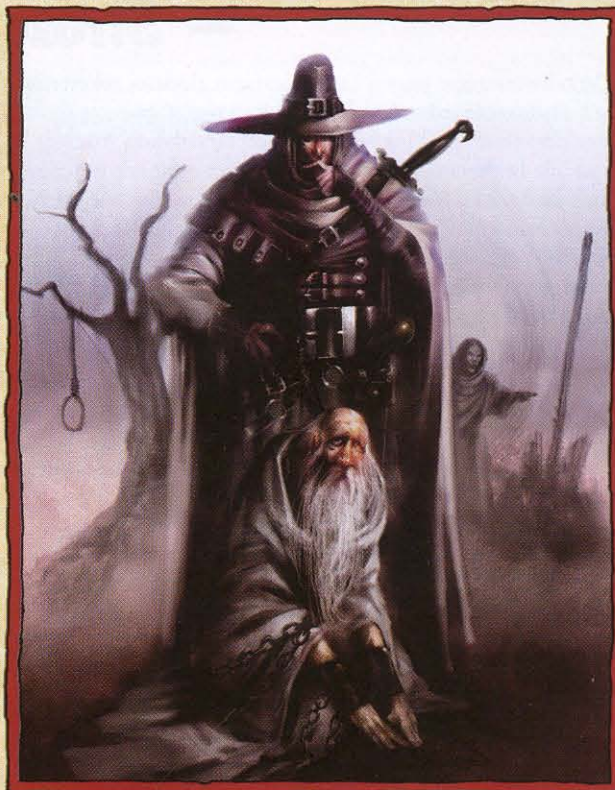
Sądy doraźne

Niektóre wykroczenia rozpatrywane są przez sierżantów i kapitanów straży miejskiej. Dotyczy to pomniejszych występków, jak pijaństwo lub bijatyka w miejscu publicznym, rozpatrywanych doraźnie w miejskiej kordegardzie. Karą jest zwykle grzywna wynosząca od jednego szylinga do jednej korony, a kara cielesna ogranicza się do odziania w wór pokutny lub wymierzenia pięciu batów. Przestępstwa obciążone wyższą karą muszą być przekazywane sądom właściwym, gdzie w procesie bierze udział obrońca. Stwierdziwszy zaś, że sprawa nie jest warta nawet uwagi sądu doraźnego, strażnicy na miejscu wyznaczają karę grzywny – czasami przyjmującej formę uiszczanej przez podejrzanego „dobrowolnej” opłaty na rzecz odstąpienia od wymierzenia kary.

Sądy gildyjne

W interesie gildii kupieckich leży utrzymanie zaufania publicznego, przy jednoczesnym zachowaniu wyłączności obrotu towarami lub usługami w danej dziedzinie handlu. Nędzne rzemiosło szkodzi reputacji gildii, a zbyt wiele skarg może odprowadzić do tego, że miejscowy władca przekaże przywileje handlowe konkurencji – taka perspektywa przeraża każdego kupca! I chociaż czeladnicy mogą być dzicy, nieposłuszni i grubiańscy, w interesie gildii jest utrzymywanie kontroli zarówno nad tymi mistrzami, którzy przesadzają z „napomnieniami”, jak i tymi, którzy nie spełniają zobowiązań wobec swoich uczniów.

Sądy gildyjne rozwinęły się zatem jako forma załatwiania spraw wewnętrznych bez przyciągania uwagi władz, które z pewnością chętnie przejęłyby nadzór nad działalnością gildii. Rada mistrzów cechowych – w poważnych przypadkach kierowana przez wielkiego mistrza gildii – wysłuchuje oskarżeń przeciwko rzemieślnikowi lub kupcowi. W przypadku stwierdzenia winy rada wyznacza stosowną karę, od nałożenia grzywny i nakazania wpłaty odszkodowania, przez pozbawienie czeladników, aż do wygnania z gildii. To ostatnie pozbawia skazanego wszelkich praw do prowadzenia dotychczasowej działalności. Wygnanie z gildii to wielki wstyd dla rzemieślnika, ale także dla samej organizacji. W zależności od wpływów i zasięgu działania gildii, procedura „wykluczenia” może oznaczać rozesłanie przez mistrzów



Pospólstwo wierzy, że ogień to jedyny sposób, aby pozbyć się czarownika.

zapięczętowanych czarnym woskiem not o wygnaniu lub też dyskretną, choć gwałtowną dyskusję na zapleczu doku, magazynu lub kuźni, należących do oskarżonego.

Sądy świątynne

Procesy o herezję, bluźnierstwo i wykroczenia przeciwko majątkowi kultu prowadzone są przed sądami publicznymi. Pospólstwo ceni sobie dobre widowisko, a głośny proces o herezję, zakończony spalaniem na stosie, wywiera zbawienny wpływ na moralność zgromadzonych gapiów i umacnia ich w wierze. W tych przypadkach kulty zadowolają się przekazaniem sprawy w ręce oskarżycieli elektorskich lub imperialnych, którym udzielają doradztwa.

Niektóre sprawy jednak są zbyt delikatne, wstydlive lub przerażające, aby ujawniać je ogółowi albo pozostałym władzom. W przypadku niezwyklej zbrodni, gdy na przykład okazuje się, że jakiś kapłan oddaje cześć jednej z Niszczycielskich Potęg, zwoływane są dyskretnie „sądy świątynne” pod auspicjami arcykapłana świątyni (lub zwierzchnika kultu, jeśli sądzony ma być arcykapłan). Oskarżony nie ma wielkich szans na ułaskawienie, gdyż już samo wysunięcie tak poważnego oskarżenia jest równoważne z wyrokiem skazującym, gdyż oznacza najczęściej, że ktoś zebrał niezbite dowody w tej sprawie. Skryta natura kultów sprawia, że wyroki wykonywane są potajemnie i dyskretnie. Winni popełnienia lżejszych grzechów zostają osadzeni w kazamatach świątyni lub w odizolowanym klasztorze, natomiast heretycy i bluźniercy kończą żywot na stosie.

— Stróże prawa —

Egzekwowaniem prawa, czyli ściganiem złodziei, reketerów, kultystów, morderców i innych złoczyńców zajmują się różne organizacje: od Inkwizycji, której jurysdykcja rozciąga się na całe Imperium, przez agentów poszczególnych urzędów, takich jak Biuro Celne, aż do lokalnych strażników miejskich. Łowcy czarownic i miejscowa szlachta także odgrywają swoje role, działając wszędzie tam, gdzie wyższe władze nie mogą lub nie chcą interweniować. W tym podrozdziale przedstawieni zostali stróże prawa w Imperium oraz opisane zasady prowadzenia procesów.

Strażnicy dróg

Strażnicy dróg działają na podobnych prawach jak strażnicy miejscy, aczkolwiek ich jurysdykcja obejmuje wyłącznie tereny poza granicami miast. Strażnicy dróg patrolują wiejskie drogi i odwiedzają samotne gospody lub gospodarstwa. Działają w służbie władz wolnych miast, szlachty i właścicieli ziemskich, a nawet Elektorów, starając się utrzymać porządek na ziemiach swojego pracodawcy oraz ścigając banitów i rozbójników. W odróżnieniu od strażników miejskich, często otrzymują upoważnienie do wymierzania sprawiedliwości na miejscu, zwoływania nieformalnych sądów w pobliskich karczmach, a nawet w miejscu popełnienia przestępstwa. Ponieważ w obecnych ciężkich czasach ich liczebność znacznie zmalała, strażnicy dróg często poddają się pokusie szybkiego zakończenia każdej sprawy poprzez przeprowadzanie pobieżnego przesłuchania, które najczęściej kończy się powieszeniem najbardziej prawdopodobnego podejrzanego.

Łowcy czarownic

Łowcy czarownic zostali powołani przez Wielkiego Teogonistę Siebolda II jako tarcza przeciwko Chaosowi

i wyznawcom Mrocznych Potęg. Działający w ukryciu w całym Imperium, ale obdarzeni pełnomocnictwem z pieczęcią Wielkiego Teogonisty, łowcy czarownic stali się budzącymi lęk żołnierzami Inkwizycji w walce z Chaosem. Potrafią sięgnąć nawet tronu elektorskiego, tak jak to miało miejsce w roku 2011, gdy Książę-Elektor Konrad von Blutheim z Wissenlandu okazał się wyznawcą Khorna. Wspomnienie jego walki z łowcami, stoczonej na szczycie najwyższej wieży pałacu w Wissenburgu, nadal powraca w pieśniach i miejscowym toaście: „*Uwaga, leci!*”.

Wielu Elektorów i kapłanów innych kultów obawiało się jednak łowców czarownic i władzy, jaką dał im Wielki Teogonista. Po objęciu władzy Magnus Pobożny rozwiązał ten spór, poddając łowców czarownic wyłącznej władzy Imperatora i nakazując im działać „*dla bezpieczeństwa i dobra całego Imperium oraz w imieniu wszystkich kultów*”. Od tego czasu stanowią świeckie ramię stanu duchownego, chociaż wielu łowców posiada wykształcenie teologiczne. Ich główna siedziba mieści się w ponurym budynku odległym o zaledwie kilkaset metrów od Świątyni Sigmara w Altdorfie. Pod budynkiem znajduje się więzienie. W ciągu stuleci wielu oskarżonych zostało tam doprowadzonych, ale tylko nieliczni kiedykolwiek opuścili żywi to miejsce.

Upoważnienia łowcy czarownic przewyższają wszelkie miejscowe władze, chociaż potężny szlachcic lub kapłan może wybronić się w sporze o zasięg jurysdykcji. Łowcy czarownic nie są obłąkanymi mścicielami, którzy skazują na stos przy najmniejszej przewinie, ale ich obowiązki wymuszają naturalną podejrzliwość lub nawet paranoję i skłonności do stosowania większej przemocy, niż to potrzebne. Jednak najważniejsze dla nich jest sumienne wypełnianie powierzonych im zadań.

— Zasady prowadzenia procesu —

Może się zdarzyć, że Bohaterowie Graczy w jakimś momencie przygody popadną w konflikt z prawem. Co gorsza, mogą zostać złapani. Wówczas decyzja, co z nimi zrobić, należy do MG. Wypuszczenie ich lub cudowne ocalenie może powodować niebezpieczne konsekwencje. Mogą zacząć lekceważyć prawo, ponieważ gracze zauważą, że ich Bohaterowie nigdy nie są karani za przestępstwa. Może to doprowadzić do zakłócenia równowagi gry poprzez wypaczenie obrazu świata, w którym codziennie stawiane są nowe szubienice i zapalane nowe stosy.

Poniżej przedstawiono zasady przeprowadzania procesu sądowego. Choć procedury są skomplikowane, podane w tym podrozdziale wskazówki umożliwią MG łatwe rozegranie procesu. Należy pamiętać, że żadna z zasad nie jest ostateczna, a biorąc pod uwagę kreatywność graczy, umiejętność improwizacji również może okazać się przydatna.

Procedury ogólne

Zarówno w przypadku sprawy cywilnej, jak i karnej, procedura procesu wygląda podobnie. Oskarżyciel (może

to być przedstawiciel władz lub osoba prywatna) wnosi pozew, a oskarżony musi dowieść swojej niewinności, gdyż w sądach Imperium obowiązuje zasada domniemania winy. Bohaterowie Graczy mogą sami się bronić, ale złożoność prawa sprawia, że jest to bardzo ryzykowne dla osób nie posiadających umiejętności **nauka (prawo)**. W przypadkach, gdzie stroną są władze, na przykład podczas procesu zbrodniarza, wystawiany jest obrońca z urzędu.

Sam proces działa według „metody adwersarzy”, gdzie prawnicy obu stron przedstawiają swoje argumenty, a następnie przesłuchują świadków, którzy zeznają pod przysięgą. Każda strona może przesłuchać świadków strony przeciwnej i sprzeciwić się pytaniu zadanemu przez drugą stronę. Sędziowie często przyjmują aktywną rolę w sprawie, sami przesłuchując świadków i gromiąc adwokatów, którzy marnują czas sądu. Znani są nawet sędziowie, którzy ogłaszali przegraną jeden ze stron, jeśli uznali, że reprezentujący ją prawnik jest wyjątkowo niekompetentny.

Gdy oskarżyciel zakończy przedstawianie sprawy, obrona może wezwać własnych świadków, którzy mogą również zostać

przesłuchani przez stronę przeciwną. Ponowne wezwanie świadków oskarżyciela jest możliwe po przedstawieniu nowych dowodów – w innym przypadku sędzia może ukarać obronę za „dreczenie świadków”. Na koniec procesu oskarżyciel podsumowuje sprawę w formie mowy końcowej. Podobnie czyni obrona, a sędzia (albo przewodniczący trybunału trzech sędziów, który prowadzi szczególnie poważne sprawy) przedstawia własne podsumowanie. Następnie ogłasza werdykt, o ile nie jest to proces z udziałem ławy przysięgłych, które przeprowadzane są najczęściej w południowych i zachodnich prowincjach Imperium. W takim przypadku przysięgli oddalają się, by podjąć decyzję, która zostaje ogłoszona przed sądem. Po odczytaniu werdyktu, sędzia ogłasza wyrok. Kara uwięzienia jest wykonywana natychmiast, nawet jeśli zostanie zgłoszona apelacja. Wyroki skazujące na śmierć, chłostę lub okaleczenie zwykle pozostają w zawieszeniu do momentu rozpatrzenia apelacji. Skazany jest jednak trzymany w areszcie, a proces odwoławczy może potrwać bardzo długo. Biorąc pod uwagę warunki panujące w większości więzień imperialnych, skazaniec rzadko kiedy dożywa rozpatrzenia apelacji.

Wydanie werdyktu

Sposób przeprowadzenia procesu zależy od tego, jak wiele pracy MG chce w to włożyć, jak bardzo gracze lubią aktorskie aspekty odgrywania BG, oraz od potrzeb samej kampanii. Gracze, których niecierpliwią długie, rozciągnięte sceny dialogowe, zapewne nie będą dobrze się bawili podczas procesu. Z drugiej strony, niektórzy mogą oczekiwać odegrania dramatu w sali sądowej, być może do tego stopnia, że zechcą przyjąć rolę BN-ów w sądzie (w dodatku *Ścieżki Przeklętych: Popioły Middenheim* znajduje się przykład, jak to przeprowadzić). Scena na sali sądowej może być krótką serią rzutów kośćmi, albo stanowić punkt kulminacyjny całej kampanii.

Szybki proces może zostać potraktowany jako seria testów umiejętności. Przy zastosowaniu tej metody, prawnicy oskarżenia i obrony wykonują odpowiednie testy przeciwstawne (opisane poniżej). Jeśli prawnicy nie są dostępni, dowolna strona (lub obie) mogą polegać na innych kandydatach, takich jak szlachta, kapłani lub ważni mieszczanie.

Proces symulowany jest przez trzy testy przeciwstawne, które reprezentują różne fazy procedury. Są to:

- **Faza 1 – Przemowy wstępne.** Prawnicy przedstawiają sprawę, opierając się na przeprowadzonych studiach odpowiednich zapisów prawnych. Jest to rozstrzygane za pomocą testu przeciwstawnego **nauki (prawo)**. Jeśli oskarżyciel lub obrońca nie posiada tej umiejętności, może wykonać test odpowiedniej innej umiejętności **nauka**, ale wówczas test obarczony jest modyfikatorem -20. Przykładowo, nie trzeba być prawnikiem, aby wiedzieć, że morderstwo jest przestępstwem, ale zawłości prawa nie będą znane osobie nie posiadającej umiejętności **nauka (prawo)**.
- **Faza 2 – Przesłuchanie świadków.** Każdy prawnik przedstawia swoich świadków i przesłuchuje świadków przeciwnika. Celem jest znalezienie niekonsekwencji, niejasności lub odkrycie jawnego kłamstwa świadka, co może podważyć jego zeznania. Przesłuchanie

umożliwia też określenie, których faktów można użyć, by podważyć wiarygodność świadków strony przeciwniej. Jest to rozwiązywane za pomocą testu przeciwstawnego **sposprzegawczości**.

- **Faza 3 – Przemowy końcowe.** Każdy prawnik korzysta ze swojej wiedzy i doświadczenia prawniczego, zebranych lub obalonych zeznań, a także siły perswazji, by przekonać sędziów, że fakty i prawo dyktują tylko jeden werdykt – wyrok będący po jego myśli. Jest to rozstrzygane za pomocą testu przeciwstawnego **przekonywania**.

Zależnie od okoliczności, można zastosować dodatkowe modyfikatory trudności testu. Przykłady znajdują się w **Tabeli 4-1: Trudność testu procesu**. Kolumna „Faza procesu” wskazuje, do którego testu odnosi się dany modyfikator.

Prawniki, którzy wygra przynajmniej dwa testy przeciwstawne, staje się zwycięzcą procesu, a sędzia wydaje wyrok zgodnie z argumentacją wygranej strony.

Naturalnie, niektórzy BG nie będą trzymali się litery prawa i spróbują zapewnić sobie korzystny werdykt za pomocą pokątnych sposobów, takich jak szantaż, łapówka lub wykorzystanie wyższości klasowej. BG oraz BN-i mogą posilkować się tymi lub innymi środkami w celu wpłynięcia na proces, ale szczegóły i efekty tych działań pozostają w gestii MG.

Tabela 4-1: Trudność testu procesu

Test	Modyfikator Modifier	Faza procesu	Przykład
Bardzo Łatwy	+30	2	Świadek strony przeciwnej to przestępca, przyjezdny lub włóczęga.
Łatwy	+20	3	Klient z wyższej klasy społecznej niż oskarżyciel/oskarżony.
Prosty	+10	1	Klient jest członkiem gildii lub świątyni prowadzącej proces.
Przeciętny	0	wszystkie	Nie ma specjalnych okoliczności.
Wymagający	-10	3	Oskarżony był już kiedyś skazany.
Trudny	-20	3	Klient oskarżony o konszachty z Chaosem.
Bardzo Trudny	-30	2	Przestępstwo widziało wielu godnych zaufania świadków.

Kulty Imperium

„Myrmidia uczy, aby odnaleźć słaby punkt przeciwnika, a potem uderzyć wci z wielką siłą. Ta zasada sprawdza się na wojnie, w polityce, a nawet w miłości.”

– Caterina Confalone,
kapłanka Myrmidii.



W Księdze *Zasad* zamieszczono podstawowe informacje o bogach oraz religiach wyznawanych w Imperium i pozostałych krainach Starego Świata. Lecz teologia to niezwykle trudna dziedzina i bogobojni Bohaterowie, którzy pragną żyć zgodnie z przykazaniami wyznawanej wiary, potrzebują szerszej wiedzy. Ten rozdział dokładniej opisuje religijną strukturę kraju, przedstawiając głębszy obraz duchowego życia w Imperium.

– Lud Imperium i jego bogowie –

Podobnie jak większość mieszkańców Starego Świata, obywatele Imperium to lud głęboko religijny. W obliczu zagrożenia ze strony licznych nieprzyjaciół, plag i demonów, zwykli ludzie nie mogliby sobie poradzić bez boskiej opieki. Zarówno na prowincji, jak i w wielkich miastach, czci się wiele istot i duchów – regularne składanie ofiar różnym bogom jest uważane za oznakę dobrych manier, intelektu i obycia. Poza tym, nigdy nie wiadomo, kiedy boska łaska może okazać się pomocna.

W dawnych czasach przodkowie obecnych obywateli Imperium czcili zupełnie inne bóstwa. Oddawano wówczas cześć siłom natury, duchom przodków, a nawet bóstwom obcych ras. W miarę upływu czasu niektórzy z dawnych bogów popadli w zapomnienie, wchłonieni przez bardziej popularne kulty. Do nowych religii przyciągały wiernych płomiennie przemowy charyzmatycznych kaznodziejów i splendor bogatych świątyń. Wiele z pierwszych bóstw Imperium przetrwało jedynie w nazwie jednego z „wcielen” bardziej popularnych bogów. Inne pozostały w pamięci ludowej jako pomniejsze bożki i miejscowe duchy, nieznane poza Imperium, ale nadal czczone w ograniczony sposób przez mieszkańców wsi i leśnych osad.

Zakazane kulty

Niektórzy bogowie Starego Świata nie są uważani za godnych czci. Z tego czy innego powodu, wiara w nich została zakazana, a wyznawcy są określani mianem bluźnierców lub heretyków. W przypadku niektórych, karą za wyznawanie zakazanej wiary jest kilka batów przy pierwszym ujawnieniu procederu. Zatwardziali heretycy mogą oczekiwać znacznie surowszej kary, włącznie ze śmiercią przez powieszenie, ścięcie, utopienie lub spalenie. Wśród zakazanych bogów wyróżnia się: Khaina, Pana Mordu i Zabójstw; Talosa, bóstwo wschodniego Stirlandu, zwane Wiecznym Wrogiem Krasnoludów; lecz przede wszystkim Czterech Władców Chaosu: Khorna, Tzeentcha, Nurgla i Slaanesh, zwanych też Niszczycielskimi Potęgami.

Skoro wyznawcom tych bogów grożą tak przerażające kary, dlaczego ich liczba nie maleje? Czemu ludzie wciąż szukają oparcia w zakłamanym naukach heretyckich kultów? W przypadku niektórych wiara w zakazane bóstwa zrodziła się ze strachu. Posłuszeństwo i wierna służba mają uchronić wyznawcę lub jego najbliższych przed gniewem innego bóstwa, kultu lub jednego z wymiarów świeckiej bądź religijnej sprawiedliwości. Są też tacy, którzy pragną zemsty lub zżera ich ambicja i żądza władzy. Wierzą, że

za swoje zasługi i oddawanie czci zakazanym bogom zostaną wynagrodzeni, gdy nastanie nowy, heretycki ład świata. Szczególnie wielu takich nieszczęśników zasila szeregi kultów Niszczycielskich Potęg Chaosu. Ludzi od dawna kusila potęga darów oferowanych przez władców demonów: szal Boga Krwi, kpina z rozpaczny Pana Much, perwersyjne przyjemności Księcia Żądź, albo magiczna potęga Wielkiego Konspiratora. Wszyscy bez wyjątku heretycy, zwani wewnętrznymi wrogami Imperium, są zdrajcami ludzkości. Walkę z nimi prowadzą łowcy czarownic i inkwizytorzy Imperatora.

Rola zabobonów

Chociaż pochodzenie zabobonów nie jest do końca związane z religijnością, przesady zajmują ważne miejsce w umysłach pospółstwa i z pewnością mają wpływ na duchowe życie Imperium. Chociaż obywatele większych i bardziej „cywilizowanych” reiklandzkich miast drwią sobie z dziwnych zakazów i obyczajów, większość mieszkańców prowincji wie w głębi serca, że stare zwyczaje i przesady nie zostały wyssane z palca. Poniżej podanych zostało kilka powszechnych przekonań, z jakimi mogą spotkać się Bohaterowie Graczy na terenie Imperium:

- Trzynogie psy przynoszą szczęście.
- Rosa zebrana w Ogrodach Morra usuwa piegi, narośle i kurczaki, odsyłając je, aby nękały dusze w Królestwie Morra. Nie stosuj zbyt często tego remedium, bo zmarli mogą nawiedzać cię, aby się mścić.
- Krasnoludy potrafią z daleka wywęszyć złoto, nawet jeśli jest zakopane pod ziemią.
- Nekromantów trzeba do drzewa przybijać i palić, inaczej ich duch będzie wędrował i opętywał ludzi. Po spaleniu ciała, drzewo musi zostać wyrwane z korzeniami i pocięte na kawałki, a potem raz jeszcze spalone.
- Jeśli umrzesz pijany, nie zaznasz spoczynku w grobie, zanim nie pochowają cię w beczce piwa.
- Zwierzoludzie uciekną, jeśli krzykniesz na nich głośno i zaczniesz przed nimi wywijać zapaloną pochodnię.
- Nie wolno rąbać drewna podczas „złego księżycza” (w trakcie pełni Morrslieba). Drewno na opał zrąbane w tym czasie szybko się zużyje.
- Elfy umierają, gdy je ogolisz ze wszystkich włosów.
- Zasiwywanie lub łatanie ubrania, gdy się je ma na sobie, przynosi pecha.
- Kto pracuje w lesie, ten nie doczeka bogactwa ani starości.
- Jeśli będziesz głośno oplakiwać zmarłych, nie będą mogli spocząć i pewnie powrócą, aby się na to skarżyć.
- Metal, szczególnie zaś ołów, chroni przed złym urokiem i wszelaką magią.

Szczęśliwy wybór

Żył niegdyś książę Talabeklandu znany z mądrości i bogactwa. A jednak najcenniejszym jego skarbem była jedyna córka, którą uznawał za najbardziej urodziwą i skromną pannę we wszystkich prowincjach. Kiedy nadszedł odpowiedni czas, książę rozgłosił, że poszukuje kandydata do jej ręki. To obwieszczenie zostało poniesione daleko, hen przez wszystkie ziemie Imperium. Już wkrótce do pałacu zaczęli tłumnie przybywać pełni nadziei adoratorzy, których liczne pisemne petycje szybko wypełniały prywatne komnaty księcia Talabeklandu.

– Biada! – zakrzyknął kanclerz księcia. – Chociaż podjęliśmy to zadanie z najwyższym poświęceniem, lato już niemal minęło, a my nie przeczytaliśmy dziesiątej części wszystkich petycji. Każdego zaś dnia przybywa coraz więcej kandydatów, co jeszcze pomnaża naszą pracę.

I tak kanclerze księcia rozpaczali, a korytarze pałacu rozbrzmiewały echem lutni i śpiewanych poematów. Służący skarżyli się, że nie mogą już wykonywać swojej pracy, nie potykając się o zakochanych młodzieńców. Wszystko to wielce trapiło księcia, bowiem bardzo kochał swą córkę i chciał wybrać dla niej najlepszego kandydata. Wreszcie, po kilku miesiącach i niewielkim postępie prac, wezwał do siebie kanclerza.

– Mości kanclerzu – powiedział. – Przynieś tu wszystkie petycje i do wieczora utwórz z nich stos na okrągłym stole w wielkiej sali.

I tak skrybowie zebrali wszystkie podania na okrągłym stole, zapewniając go od brzegu do brzegu, na wysokość kilku metrów. A nie był to mały stół, bowiem wokół niego stały krzesła dla dwóch tuzinów najgodniejszej szlachty Talabeklandu, która miała przywilej ucztować z księciem w pałacu zwanym Powiewem Zimy.

Z pierwszym biciem zegara książę wszedł do sali, gdzie oczekiwali nań kanclerz i wszyscy skrybowie. Spojrzał na wielki stos oraz na długi szereg skrybów, a potem trzykrotnie powoli obszedł stół. Wreszcie usiadł na krześle nie różniącym się od innych. Wtedy położył ręce na stosie i podzielił go równo, odkładając jedną połowę na lewą, a drugą na prawą stronę. Rozkazał skrybom zabrać papiery po lewej i pozbyc się ich w dowolny sposób. A co do tych po prawej, rozkazał kanclerzowi, aby zajął się nimi z najwyższą pilnością.

I tak się stało, a teraz skrybowie mogli skutecznie uporać się ze swoim zadaniem. Wkrótce zdołali przedstawić księciu krótką listę najbardziej odpowiednich kandydatów do ręki jego córki. Wszyscy odrzuceni adoratorzy zostali szybko odesłani z pałacu, ku wielkiej uldze i zadowoleniu służby. A jednak kanclerza nadal coś dręczyło i wreszcie znalazł odwagę, by spytać swego pana:

– Och, mądry i szczerobliwy władco, przez kilka ostatnich dni rozmyślałem nad tą sprawą i nie mogę zrozumieć, skąd mogłeś wiedzieć, że szczęście twojej córki leży po tej, a nie po tamtej stronie? Nie dostrzegam w tym oczywistego wyjaśnienia i chciałbym poznać źródło tej mądrej decyzji.

Na te słowa książę spojrzał prosto w oczy swego kanclerza i powiedział:

– Cóż, kanclerzu. Z pewnością nie sądzisz, że wydałbym moją córkę za człowieka, który ma pecha?

– Kulty Imperialne –

Zycie religijne w Imperium jest oczywiście zdominowane przez kulty głównych bogów. W ich świątyniach i kaplicach lud składa dary, licząc na zdobycie przychylności bóstwa i być może poprawę swojego losu. Dla przykładu, kupiec załatwiający interesy w pałacu lub sali gildyjnej, z pewnością zatrzyma się po drodze w kapliczce Vereny, aby pomodlić się o powodzenie w sprawie, jaką przedłoży władcy, albo wyszeptać modlitwę do Händricha, boga handlu, zanim rozpocznie się licytacja w gildii. Podobnie, wielu żołnierzy przed bitwą prosi Sigmara o siłę, aby mogli godnie walczyć za swą ojczyznę, lub modli się do Morra, aby ochronił ich przed śmiercią, a jeśli przeznaczony jest im koniec, by raczył przyjąć ich do swojego Królestwa.

Kulty wywierają znaczący wpływ na politykę całego Imperium, zarówno pod względem religijnym, jak i finansowym. Mogą wezwać swych wiernych, aby dla nich pracowali, a niektóre kulty mają nawet fanatyków gotowych umrzeć w ich służbie. Sigmaryccy biczownicy i dzicy Synowie Ulryka to tylko dwa przykłady takiego poświęcenia. Niektóre kulty, szczególnie zakon Vereny, pełnią rolę doradczą na dworach Imperatora i Elektorów, podczas gdy inne, takie jak shallyanie, skupiają się wyłącznie na wypełnianiu przykazań swej wiary, z pominięciem wszelkich innych spraw doczesnych.

Mieszanie się kultów religijnych w politykę komplikuje i tak już zawity splot życia codziennego ze wszelkimi jego przesadami i wierzeniami. Podsumowując, religia

w Imperium posiada wręcz nieskończoną liczbę subtelnych odcieni. Niektórzy obywatele są niezwykle pobożni, innych niewiele dzieli od jawnego oddawania czci Niszczycielskim Potęgom. Przybysze spoza Imperium często drapią się po głowach, zmieszani obowiązującymi tu zawiłymi prawami świątynnymi i niewytłumaczalnymi zwyczajami religijnymi, które tubylcom wydają się całkiem naturalne. Mieszczanie często śmieją się z takich oznak zakłopotania, żartobliwie dodając: *„Jeśli myślicie, że sprawy wiary są zawiłe, to spróbujcie zrozumieć nasze prawo podatkowe!”*.

Manann

Manann to Władca Mórz i Król Sztormów. Jest to główne bóstwo dawnej prowincji Westerland, zwanej obecnie Jałową Krainą. Władza północnymi wybrzeżami Imperium i jego rzekami, tak daleko, jak można odczuć morskie pływy. Mimo wielkiego znaczenia rzek dla istnienia Imperium, Manann nigdy nie był pierwszoplanową postacią w panteonie bogów, a do tego kult znacznie ucierpiał podczas Burzy Chaosu. Gdy armia Archaona wdarła się do Ostlandu, zbezczeszczone zostały nadmorskie kapliczki i zginęło wielu wyznawców. Świątynia w Salkalten przetrwała, rzekomo ocalona przez potężne sztormy zesłane przez samego Mananna, które zmusiły północne skrzydło armii Chaosu do cofnięcia się w głąb lądu.



Kwestia Stormfelsa

Zakazany w Imperium i Jałowej Krainie kult Stormfelsa wychwala istotę, która jest uosobieniem gwałtownej natury morza. Władza drapieżnikami, takimi jak rekiny i wielkie ośmiornice, sztormami, które zatapiają statki i pochłaniają życie żeglarzy, oraz piratami i rozbójnikami morskimi. Symbolem Stormfelsa jest wielki rekin z rozwartymi szczękami. Kult nie wyznaje zła, a jedynie uznaje prawdziwą naturę morza: bezlitosnego i brutalnego żywiołu, gdzie przetrwać mogą jedynie silni. Wyznawcy Stormfelsa składają ofiary z ludzi, aby przebłagać gniew swego boga, a za największy dar uważają złożenie ofiary z kapłanów Mananna – swoich śmiertelnych wrogów.

Kult Stormfelsa nie stanowi otlamu kultu Mananna. W większości cywilizowanych krain wyznawanie Boga-Rekina jest karane śmiercią. Jednakże uczeni Starego Świata debatują na temat podobieństwa doktryn obu kultów, wysuwając tezę (nigdy w obecności kapłana lub wyznawcy Mananna!), że Stormfels to relikwiarz wiary z barbarzyńskich czasów i stanowi pradawny aspekt Władcy Mórz. Jednak ta teoria nie została udowodniona.

Kulty powiązane

W Imperium istnieje kilka pomniejszych kultów Mananna, które sławią go pod innymi imionami. Niektóre czczą tylko jeden aspekt, tak jak kult Manalta, władcy darów morza,



Powiada się, że Manann wywołuje największe przypływy, ściskając księżyc w dłoni.

popularny wśród rybaków wzdłuż wybrzeży i na rzece Reik, aż do Carroburga. Istnieje także kult Mathlanna, powiązany z Morskimi Elfami, które oddają cześć potężde sztormów, oraz Manasa, boga pływów, wyznawanego przez nawigatorów.

Najdziwniejszy jednakże jest kult Manhavoka, spotykany jedynie w kilku wioskach środkowego Stirlandu, daleko od wszelkich zbiorników słonej wody. Jego rytuały, modlitwy i symbole mocno przypominają archaiczne praktyki kultu Mananna. Opowieści wyznawców mówią o tym, jak stulecia temu uciekli w głąb łądu przed jakimś wielkim zagrożeniem, choć nie precyzują, czym ono było. Twierdzą jednak, że są prawdziwymi dziedzicami spuścizny Mananna i oczekują na dzień, „gdy morze oczyści wszystkie łądy”.

Morr

Morr to bóg śmierci i zmarłych, a także snów i wieszczów. Patronuje wizjonerom, iluzjonistom i wszystkim, którzy oplakują tych, co odeszli z tego świata. To zamyślony bóg, który strzeże dusz umarłych przed Chaosem i nekromantami, podobnie jak jego kapłani strzegą ciał pochowanych w Ogrodach Morra. Ponadto chroni sny śpiących przed demonami, które chcą je splugawić. Morr i jego wyznawcy to zaprzysiężeni wrogowie nieumarłych i strażnicy grobów. Nie jest to popularny kult, ale ma wyjątkowe znaczenie w życiu religijnym Starego Świata, bowiem wszyscy kiedyś staną u wrót Morra.



Bractwo Całunu

Kult Morra jest bardzo skromnym kultem, nie szukającym rozgłosu. Odziani w czarno kapłani Pana Śmierci poświęcają swój czas głównie żałobnikom i umarłym, tym pierwszym niosąc pocieszenie, a drugim wieczny spoczynek. Kult bierze udział w polityce Imperium i podejmuje wysiłki mające na celu eliminację nekromantów oraz ich sług, jednak rzadko staje do bitwy. Kapłani Morra wiedzą, że wszyscy w końcu przybędą do nich i ich boga, zatem po co to przyspieszać? Jak ich bóg, są cierpliwi i spokojni.

Są jednakże tacy, którzy nie zamierzają czekać. Twierdzą, że nieumarli stanowią zagrożenie na tyle poważne, że trzeba natychmiast podjąć stanowcze działania, a dobro świata wymaga wielkiej wyprawy przeciwko nekromantom i ich plugawym twórcom. Doświadczyli wielkiego cierpienia na skutek działań nekromantów albo cudownie przeżyli niemal pewną śmierć z rąk nieumarłych. Wierzą, że są wybrańcami Morra i muszą się mu odwdziżyć, podejmując walkę z zagrożeniem, jakim dla świata są adepci magii nekromanckiej. Prędzej czy później ci żarliwi wyznawcy Morra zasilają szeregi organizacji, która wciela w życie ich dążenia. To Bractwo Całunu.

Mężczyźni i kobiety z Bractwa nazywają siebie „kompanami” i prowadzą wspólnie życie na podobieństwo klasztornych mnichów, poddając się ascetycznej dyscyplinie. Spędzają czas na modlitwie i szukaniu

sposobów coraz skuteczniejszego zwalczania tych, których zwą „wrogami Życia”. W ich ekwipunku znaleźć można nie tylko osinowe kołki i młotek, służące do wysyłania wampirów na wieczny spoczynek, ale także pobłogosławione świece i sól, niezbędne do odprawiania rytuałów wypędzających niespokojne duchy. Kompani działają wszędzie tam, gdzie spokój żywych i umarłych jest zakłócany przez występne czyny nekromantów, często wyręczając inkwizytorów i władze Imperium.

Główna siedziba Bractwa znajduje się w Tilei, gdzie tradycje kultu Morra są niezwykle silne. Na samotnej górze w pobliżu Remas stoi starożytny zamek Monte Negro. Lekliwi i przesadni tubylcy unikają tego miejsca za wszelką cenę. Legendy i ludowe opowieści głoszą, że każdy, kto przejdzie przez bramę zamku, zostanie uwięziony w królestwie Morra aż do nadejścia pisanego mu kresu życia. Na czele zgromadzenia stoi sędziwy, ale nadal potężny Wielki Mistrz Bractwa Całunu, Bassiano Dutra. Niegdyś był kapłanem Morra i niemal został zabity przez wampira w opuszczonym dworcu. Swoje cudowne ocalenie Dutra uznał za znak od Morra, nakazujący mu podjąć misję walki z nieumarłymi.

Ale jego przełożeni świątynni nie chcieli go słuchać, zatem Dutra porzucił kapłaństwo i poświęcił życie walce ze znienawidzonym wrogiem. Wraz z upływem lat zgromadził wielu podobnie myślących towarzyszy i założył kapituły we wszystkich krajach Starego Świata. Dwie najważniejsze znajdują się w Essen (w Ostermarku) oraz w Siegfriedhofie (w Stirlandzie).

Khaine: Aspekt Khorna czy zazdrosny brat Morra?

Khaine to bóg mordu i zabójców. Wiara w niego jest zakazana w całym Imperium. Przedstawiany jako demon z kłami, trzymający sztylety w każdej ze swych licznych rąk, Khaine jest porywczym bogiem zemsty, wyznawanym przez tych, którzy chcą odbierać życie innym. Jego kapłani są skrytobójcami i trucicielami, a niejedna zaginiona osoba zakończyła żywot jako ofiara na ołtarzu Khaina.

Nierozwikłanym problemem jest relacja między Khainem i Morrem, bowiem obaj przypisują sobie władzę nad śmiercią i umarłymi. Większość uczonych twierdzi, że Pan Mordu stanowi aspekt znacznie potężniejszego boga Chaosu – Khorna. Według tej teorii, kult Khaina to tylko ułudą, wyznanie Khorna zamaskowane przed głupimi śmiertelnikami, aby nieświadomie oddawali cześć bogu Chaosu. Łowcy czarownic i wielu kapłanów Sigmara podziela ten pogląd, nie widząc wielkiej różnicy między krwiożerczością kultystą Khorna a obsesją zabijania, jaka cechuje wyznawców Khaina.

Są też tacy, którzy utrzymują, że Khaine jest młodszym bratem Morra, zżeranym przez zazdrość o władzę swojego brata i pragnącym zagarnąć ją dla siebie. Wyznawcy Khaina dokonują rytualnych mordów, przyspieszając śmierć swoich ofiar, tak aby Khaine mógł wykraść odchodzącą duszę i wzmocnić własną potęgę. Kult Morra postrzega to jako najohydniejszą herezję.

Bractwo twierdzi, że działa w imieniu Morra, chociaż nie zostało uznane ani nie jest wspierane przez hierarchię Świątyni. Kult kilkakrotnie wysyłał petycje do Imperatora, prosząc go o zakazanie działalności tej organizacji na terenie Imperium, ale dzięki swoim sukcesom Bractwo zyskało kilku potężnych przyjaciół, którzy jak dotąd skutecznie powstrzymywali wszelkie próby rozwiązania stowarzyszenia.

Kulty powiązane

Istnieje kilka pomniejszych kultów Morra, także wśród innych ras Starego Świata. Elfy z lasów Loren i Laurelorn znają go jako Sarriela, Pana Snów, podczas gdy krasnoludy zwą go Gazul i uważają za pomniejszego boga umarłych i strażnika przodków pogrążonych w wiecznym śnie.

Ludzy wróżbici i wizjonerzy czczą Morra w aspekcie Forsagha, boga objawień i interpretacji snów. W Nowy Rok jego kapłani są często poszukiwani przez osoby, które pragną dowiedzieć się, co szykuje dla nich los. Zaś ci, których dręczą niespokojne sny, szukają pomocy Forsagha w zrozumieniu ich znaczenia.

Myrmidia

General Doskonały i Królowa Pola Bitwennego to przydomki Myrmidii, bogini strategii i sztuki wojennej oraz patronki oficerów i wszystkich wojowników, którzy uważają, że dobry plan to połowa zwycięstwa w bitwie. W ciągu ostatnich stuleci kult poszerzał swoją strefę wpływów z macierzystej Estalii i Tilei na północ, na ziemi Imperium i Bretonii. W Imperium główna świątynia Myrmidii znajduje się w Nuln, a kapłani posiadają rozległe wpływy wśród szlachty i żołnierzy z południowych prowincji. Po rozpoczęciu inwazji Archona, kult przekonywał, że niedyscyplinowana taktyka wyznawców Ulryka oraz bezpośrednia strategia sigmartyków (*„Uderzenie większym młotem nie jest odpowiedzią na wszystkie problemy militarne”* to złośliwy aforyzm myrmidian) często wspierały zamiary wroga wskutek powodowania niepotrzebnych strat w oddziałach Imperium, co doprowadziło do osłabienia krainy. Nie trzeba dodawać, że tego rodzaju poglądy nie przysporzyły kultowi sympatii ze strony kapłanów Sigmara i Ulryka.



Rycerze Płonącego Słońca

Zakon Rycerzy Płonącego Słońca, założony w 1457 roku KI podczas Wojen Arabskich, znany jest jako elitarny oddział, który równie wysoko jak sprawność w walce ceni sobie wykorzystanie sprytu w bitwie. Dzięki doskonałej dyscyplinie i znajomości taktyki rycerze potrafią uderzyć w słaby punkt sił wroga, często jednym atakiem rozpraszać lub przełamując jego szyki. Nie

stronią też od podstępów i ataku z zasadzki, czym gardzą wojownicy Ulryka. Pozorowane odwroty, rozsyłanie fałszywych informacji, korzystanie ze szpiegów, a nawet przekupywanie wrogich dowódców – to typowe fortele rycerzy Płonącego Słońca. Dla myrmidian liczy się tylko zwycięstwo i niemal każda taktyka jest dozwolona, aby osiągnąć ten cel.

W większym stopniu niż w innych zakonach rycerskich, rycerze Płonącego Słońca cenią sobie wyszkolenie i czyny, stawiając je ponad szlacheckim stanem i wysokim urodzeniem. Mimo licznych żartów i docinków ze strony pozostałych kultów i zakonów, tego rodzaju podejście wywodzi się z tradycji Płonących Słońc, gdy mężczyźni i kobiety wszelkich stanów chwycili za broń w rozpaczliwej obronie Magritty. Wśród rycerzy zakonu nawet syn najbiedniejszego chłopca może być równy szlachcicowi, o ile dowiedzie swojej wartości na polu bitwy.

Zakon rzadko wystawia do walki pełną siłę wszystkich rycerzy. Najczęściej działają w niewielkich oddziałach, wspierając dowódców radą i wiedzą. Sami rzadko dowodzą armiami, nie dbając o chwałę i zaszczyty. Wiedzą, że sama ich obecność wzbudza w żołnierzach chęć walki i wiarę w zwycięstwo. Po wielokroć bywało, że gdy bitwa wydawała się przegrana, rycerze Płonącego Słońca zbierali rozproszone oddziały, które z nową siłą ruszały do bitwy. W walce pieszej lub konnej rycerze są wyjątkowo skuteczni, a często sam ich widok powodował, że wróg ustępował pola.

Zakon kultuwyje niezwykłą tradycję, niespotykaną wśród innych bractw rycerskich. Po zakończeniu okresu inicjacji młodzi rycerze wyruszają na dwuletnią wędrowną podróż po Starym Świecie, w trakcie której zdobywają wiedzę i doświadczenie. Biorą udział w bitwach, dołączając do kompanii najemników, albo po prostu wędrują drogami, szukając okazji do wykazania się swoimi umiejętnościami. Krążą opowieści o rycerzach, którzy stawiali nawet na czele chłopskich buntów, byle tylko móc doskonalić swoje umiejętności bitwne. Jeśli któryś z BG chciałby zagrać takim wojownikiem, na str. 145 opisano profesję rycerza Zakonu Płonącego Słońca.

Kulty powiązane

W Tilei i Estalii istnieje wiele pomniejszych kultów Myrmidii, praktycznie nieznanymi w Imperium. Najsłynniejszym spośród nich jest grupa wyznawców Furii – bogini karzącej nikczemne uczynki. Furia przedstawiana jest w sztuce jako jedna z tarczowniczek Myrmidii, z twarzą wykrzywioną wściekłością i włócznią uniesioną do ciosu. Jest patronką mścicieli i porywczych wojowników, którzy jednak nie wpadają w niekontrolowany szal. Mała sekta wyznawców Furii działa w Reiklandzie, a popularność kultu stale rośnie, wykorzystując porażki wyznawców Ulryka i podejrzenia, że kult Białego Wilka traci wpływy w Imperium.

Ranald

Ranald to bóg-kpiarz i patron złodziei, którzy kradną nie tylko dla zysku, ale także ze względu na dreszczyk emocji, towarzyszący zuchwałemu czynowi. To roześmiany pan uciskanych, zguba zadufanych w sobie, pan szczęścia i nocny łotrzyk, który docenia brawurę i ośmieszenie oficjalnych władz. Kult jest popularny w całym Starym Świecie, a jego wyznawcy wywodzą się z niemal wszystkich warstw społecznych. Biedni i bogaci, pechowcy i szczęściarze, ostrożni i ryzykanci – kult Ranalda przytąga wszystkich.



Jak przystało na zagadkowego boga, pochodzenie kultu również okryte jest tajemnicą. Nie wiadomo, gdzie po raz pierwszy pojawili się wyznawcy Ranalda, choć niektórzy kapłani innych kultów twierdzą, że z pewnością kult Ranalda został zapoczątkowany przez Estalijczyków lub Tileańczyków, „znanych” ze swej przebiegłości i sprytu, a także z tego, że nie można im ufać. Nawet legendy o pochodzeniu samego Ranalda są dość niejasne. Popularna opowieść przekazuje historię o tym, jak Ranald wykupił się od śmierci, rozsmieszając Morra. Inna sugeruje, że Ranald oszukał i uwiódł Shallyę, która zapewniła mu nieśmiertelność, aby nie musiał zostawać jej mężem. Wyznawcy Ranalda twierdzą, że był to układ korzystny dla obu stron, podczas gdy shallyanie powiadają, że ze strony bogini był to akt miłosierdzia – wobec siebie samej.

Kulty powiązane

Ranald posiada kilka pomniejszych wcieleń, symbolizujących poszczególne aspekty wiary. W Marienburgu popularny jest kult Ranalda Przekupnia, szczególnie wśród bezwzględnych kupców, którzy nieustępliwe targowanie się postrzegają jako formę sztuki. Nocny Cień to patron włamywaczy oraz złodziei działających w miasteczkach i większych miastach Imperium. Natomiast sekta Pana Szczęśliwego Losu skupia szulerów, którzy lubią grać o wysokie stawki.

Shallya

Życie mieszkańców Starego Świata jest naznaczone cierpieniem. Głód, choroby, rany i ciągle nieszczęścia mogą każdego doprowadzić do rozpacz i pozbawić nadziei. Tacy ludzie zwracają się do Shallyi, Białej Gołębicę Miłosierdzia, której łzy niosą obietnicę zmiłowania i pocieszenia. Uwięzionym, obłożnie chorym, skazanym na śmierć, umierającym w łóżku lub ginącym na placu boju Shallya oraz jej kapłanki i kapłani (do zakonu należy także pewna liczba mężczyzn) przynoszą ukojenie i wybawienie od bólu oraz obietnicę spokojnego snu w Królestwie Morra.

Kult jest popularny w całym Starym Świecie, a jego świątynie funkcjonują także jako przytułki i szpitale dla



Amulety szczęścia

Podobnie jak wszędzie w Starym Świecie, także w Imperium dużą popularnością cieszą się wszelkiego rodzaju talizmany i amulety przynoszące szczęście. Niektóre są powszechnie spotykane, inne stanowią lokalną ciekawostkę. Poniższy opis rozszerza informacje dotyczące talizmanów szczęścia, podane w *Księdze Zasady*, w **Rozdziale V: Ekwipunek i wyposażenie**. Choć nie są szczególnie związane z Ranaldem, jego wyznawcy często w ten sposób zabezpieczają się przed zmiennym humorem kapryśnego boga.

Tabela 5-1: Talizmany z Imperium

Talizman	Cena	Obc.	Dostępność
Piekielna moneta	35 <i>zk</i>	—	spordyczna
Psia łapka	20 <i>zk</i>	—	przeciętna
Pudełko życzeń	10 <i>zk</i>	25	mała
Strzęp flagi	50 <i>zk</i>	—	rzadka
Wiedźmie mydło	15 <i>zk</i>	10	mała

Piekielna moneta: Ten dość niezwykły talizman o niepokojącym wyglądzie przypomina monetę, wykonaną ze skrawka pancerza mutanta, zwierzoczeleka, łupieżcy lub wojownika Chaosu. Oznaczone runami śmierci, są często spotykane na terenie Imperium, zwłaszcza we wschodnich i północnych prowincjach. Podobno ich moc potrafi na chwilę „odwrócić uwagę” Morra w przypadku zagrożenia życia. Ich posiadanie nie jest zakazane, lecz wzbudza naturalną podejrzliwość, nie tylko wśród łowców czarownic. Użycie piekielnej monety pozwala zignorować udane trafienie, jednak należy to zadeklarować przed obliczeniem liczby odniesionych obrażeń. Moc talizmanu wystarcza na dwukrotne wykorzystanie, po czym moneta rozsypuje się w proch.

Psia łapka: Łapa psa o trzech nogach podobno odwraca pecha. Postać może użyć psiej łapki, aby powtórzyć dowolny nieudany test. Psią łapkę można wykorzystać tylko raz.

Pudełko życzeń: Te ciężkie, metalowe pudełka zwykle dekorowane są tajemnymi runami lub różnymi symbolami astrologicznymi i religijnymi. We wnętrzu pudełka umieszcza się zwitek pergaminu z zapisanym najskrytszym życzeniem właściciela. Pudełko zwykle nosi się na szyi, zawieszone na przetartym sznurze, który ponoć pęknie, gdy życzenie zostanie spełnione. Postać może użyć pudełka życzeń, by otrzymać modyfikator +20 do testu umiejętności związanej z wyrażonym życzeniem. Na przykład, może otrzymać modyfikator do **przekonywania**, jeśli próbuje oczarować kobietę swych marzeń. Pudełko życzeń może być użyte tylko raz.

Strzęp flagi: Niektórzy wojownicy wierzą, że chwała wielkiego zwycięstwa może być zawarta w przedmiocie. Z tego powodu wielką popularnością cieszą się niewielkie strzępy flag noszonych przez zwycięzców słynnych bitew. Szczególnie cenione są sztandary należące do znanych regimentów, pobłogosławione przez Wielkiego Teogonistę lub dotknięte dłonią Imperatora. Zaszyte w ubranie, zrolowane w naszyjniku lub przybite do tarczy, skrawki flag powszechnie uważane są za amulety chroniące przed śmiercią. Postać może użyć tego talizmanu, aby powtórzyć nieudany test lub zignorować udane trafienie (jednak musi to zadeklarować przed obliczeniem liczby odniesionych obrażeń). Strzęp flagi można wykorzystać dwukrotnie, potem jego moc gaśnie.

Wiedźmie mydło: To tłuste, zielonkawe mydło jest wytapiane z gęsiego łożu w świetle Gwiazdy Uroku, astrologicznego symbolu magii. Zawiera mieszkankę ziół powszechnie uznawanych za przynoszące szczęście. Regularne używanie go podobno zapewnia łaskę Ranalda. Jednak w rzeczywistości moc talizmanu wystarcza na jednorazowe skorzystanie z dobroczynnego efektu. Postać, która umyje się tym mydłem, w dowolnym momencie tego samego dnia może powtórzyć nieudany test. W przypadku udanego testu, talizman podwaja liczbę uzyskanych poziomów skuteczności.

tych, którzy są zbyt ubodzy, by pozwolić sobie na wizytę u medyka. W każdym mieście Imperium znajduje się przynajmniej jedna otynkowana na biało świątynia Shallyi. Nawet w małych miastach i wioskach, w świątyniach i kaplicach innych bogów swoje miejsce ma niewielka kapliczka poświęcona Białej Pani.

Kulty powiązane

W Imperium i poza nim można znaleźć kilka pomniejszych sekt Bogini Miłosierdzia. W Jałowej Krainie i w zachodnim Imperium wyznawcy Shallyi Oczyszczającej nauczają, że nawet mutantów można przywrócić do życia w społeczeństwie, a być może nawet uzdrowić. Wzdłuż Reiku krążą plotki o tajemnej wiosce nawróconych mutantów, położonej gdzieś w pobliżu Marienburga. Łowcy czarownic bardzo chcieliby odkryć, czy kryje się za nimi prawda.

W biednych dzielnicach Talabheim nędzarze wierzą w Salyak Szczodrobliwą. Prowadzone przez tę sektę jadłodajnie wydają za darmo tym, których nie stać na najmniejszy posiłek. Członkowie sekty nikomu nie odmawiają pomocy, w razie konieczności sami rezygnując z jedzenia. Wyższe klasy Talabheim, które zwykle nawet nie zaprzatają sobie głowy żebrakami, spoglądają z pogardą na kult Salyak. Szlachetnie urodzonych najbardziej zdumiewa to, jak można marnować tyle pieniędzy i czasu na zapijaczonych wieśniaków i brudnych nędzarzy, którzy nigdy nie odwdzięczą się za wyświadczoną im przysługę.

Sigmar

Sigmar to najbardziej popularny bóg w Imperium. To śmiertelnik, który założył wielkie państwo, a wywalczywszy sobie miejsce w niebiosach, otacza swą krainę boską opieką. Wiara w niego podtrzymuje tradycję władzy Elektorów i Imperatora, a legendy stanowią naukę o tym, jak powinno wyglądać Imperium. Jest to także kult wstrząsany niepokojami, a w jego dogmatycznej jedności pojawiły się pęknięcia, wywołane inwazją Archaona oraz doniesieniami o odrodzeniu się Sigmara i jego możliwym powrocie do Starego Świata.



Zagrożenia dla jedności

Burza Chaosu wywołała kryzys nie tylko w Imperium, ale także w samym kulcie Sigmara. Na początku inwazji Wielki Teogonista Volkmar został schwytany i był torturowany przez Archaona, po czym stał się żywą częścią sztandaru jego armii. Przeświadczeni, że Volkmar skończył albo wkrótce umrze, członkowie kultu powołali Arcylektora Esmera na stanowisko zwierzchnika Wielkiej Świątyni w Altdorfie. Jednak ich pewność siebie rozpadła się w gruzy, gdy kilka tygodni później nadeszły wieści, że Volkmar uciekł – a może został uwolniony? Przebywający w klasztornej szpitalu w Middenlandzie i powoli odzyskujący siły Volkmar twierdzi, że jest prawowitym Wielkim Teogonistą i zbiera poparcie wśród kapłanów, przygotowując swój powrót. Fakt, że przeżył uwięzienie przez Archaona, ma służyć jako dowód łaski Sigmara. Esmer odrzuca to twierdzenie i za pośrednictwem swoich popleczników poddaje w wątpliwość „ucieczkę” Volkmara. Tworzą się frakcje, a możliwość nastąpienia schizmy wzrasta, gdyż obaj kapłani coraz mocniej podtrzymują swoje stanowiska. Plotka głosi, że Imperator wysłał osobistych doradców do Altdorfu, aby pośredniczyli w rozmowach pojednawczych.

Inny kryzys w kulcie zapoczątkowało wydarzenie, które powinno być powodem do niezwyklej radości – powrót boskiego Sigmara, odrodzonego w ciele młodego kowala imieniem Valten. Bez względu na to, czy prawdą są twierdzenia kapłana Luthora Hussa, że Valten jest odrodzonym Sigmarem, nie da się zaprzeczyć, że kowal jest niezrównanym wojownikiem. A raczej był, gdyż zginął w czasie ostatniej bitwy z Archaonem. Niektórzy sprzyjający Luthorowi kapłani twierdzą, że Sigmar po prostu odszedł, podobnie jak to uczynił wcześniej, lecz powróci ponownie, gdy Imperium będzie go potrzebowało. Jednakże równie wielu kapłanów wyraża niepokojące obawy, że jeśli to rzeczywiście był bóg, być może po prostu porzucił swoich wyznawców lub został pokonany przez Chaos. Chociaż na zewnątrz kult utrzymuje pozorny spokój, wewnątrz kleru narasta wielkie wzburzenie i tworzą się podziały, grożące rozłamem całego Imperium.

Magnus i Wielkie Konklawe

Gdy Magnus Pobożny zasiadł na tronie w XXIV stuleciu, jednym z kluczowych problemów, z jakimi musiał się zmierzyć, było utrzymanie pokoju między różnymi kultami religijnymi. Ostatnie tysiąclecie upłynęło pod znakiem wojen domowych, często o wyraźnie wyznaniowym charakterze. Szczególnie intensywna rywalizacja i wrogość między kultami Sigmara i Ulryka doprowadziła do licznych konfliktów oraz wzajemnych prześladowań wyznawców.

Zgodnie z sugestią arcykapłanki Vereny, Magnus wydał dekret, na mocy którego arcykapłani wszystkich uznawanych kultów mieli raz na pięć lat spotykać się w Nuln, aby rozstrzygać sporne kwestie. W razie potrzeby spotkania mogłyby odbywać się częściej. Imperator i arcykapłanka stwierdzili, że w przypadku zaistnienia konfliktu, takie spotkanie umożliwi przeprowadzenie negocjacji i wyjaśnienie sporów, a ponieważ będzie odbywało się pod auspicjami samego Imperatora, trudno będzie jakiegokolwiek stronie wyjść w gniewie i wezwać swoich ludzi pod broń.

Te spotkania, nazywane „Wielkimi Konklawe”, jak dotąd dobrze spełniały swoją rolę. Arcykapłani zmienili jednak ich miejsce i obecnie zbierają się w Altdorfie. Najbliższe konklawe przewidziane jest w przyszłym roku, ale zamieszanie wywołane przez wojnę i kwestia pojawienia się Valtena budzi wątpliwości, czy termin tego spotkania nie powinien zostać przyspieszony.



Ołtarz Wojenny Wielkiego Teogonisty Sigmara to widok imponujący i przerażający.

Kulty powiązane

Sekty to rzadkość w Świątyni Sigmara, bowiem doktryna kultu nade wszystko podkreśla jedność. Najbardziej znanym odłamek jest kult Sigmara Złotego, który wierzy, że czasy Sigmara reprezentowały Złoty Wiek czystości rasy ludzkiej, do którego Imperium kiedyś powróci. W świetle tej doktryny, wszelki rozwój dokonany od tamtego czasu jest właściwie symbolem rozpadu. Choć patronują mu bogaci osobnicy, którzy lubią przebierać się w kostiumy i udawać, że są nieokrzesanymi prymitywami, ten kult nie posiada zbyt wielkich wpływów.

Wewnątrz struktur głównego kultu działa tajemna sekta, potencjalnie bardzo niebezpieczna dla utrzymania pokoju w Imperium. Wyznając aspekt Sigmara Jednoczącego, należący do niej kapłani wierzą, że wyniesienie Pierwszego Imperatora do boskości świadczy o uznaniu przewodnictwa Sigmara nad pozostałymi bogami. Wyznawcy tej wiary pracują dyskretnie nad doprowadzeniem do sytuacji, gdy w Imperium pozostanie tylko jeden bóg – Sigmar Boski Imperator. Obecna sytuację w krainie postrzegają jako dowód, że brak ufności w Młotodzierżę i wyznawanie innych bogów doprowadziło do podzielenia i osłabienia Imperium. Choć jest to kult popularny wśród radykałów sigmaryckich, nie zdradza otwarcie swojego istnienia, obawiając się, że skłonni do ustępstw dostojnicy świątynni, w imię zachowania pokoju pomiędzy religiami zdecydują się uznać kult za heretycki.

Taal i Rhya



Kapłani połączonego kultu Taala i Rhyi działają głównie poza miastami, na prowincji i w małych wioskach Imperium, przekazując nauki o niszczycielskim i ożywym aspekcie natury. Kult mało udzielał się w polityce imperialnej, bowiem sprawy władców i Elektorów – wojny, sojusze oraz zaspokajanie ambicji żądnych władzy magnatów – niewiele dla niego znaczyły. Zamiast tego kapłani poświęcali uwagę bardziej podstawowym sprawom. Według nich bogowie przyrody objawiają się w każdym zjawisku: narodzinach jagnięcia, zbożu dojrzewającym w letnim słońcu, śmierci starego kozła w szczękach drapieżnika i parze młodych, którzy zapoczątkowują nowy cykl życia.

W czasie Burzy Chaosu kult zaczął aktywniej działać na politycznej scenie Imperium. Ciesząc się zawsze silną pozycją na dzikich obszarach Wschodu, wyznawcy kultu poważnie ucierpieli na skutek najazdu Archaona. Jego armie splugawiły i zbezczeszczyły święte gaje, a świątynie Taala i kaplice Rhyi zostały zburzone lub spalone przez hordy Chaosu. Nieznany jest los wielu kapłanów, włącznie z hierarchami Ostlandu, Klausem Hartwigiem i Ludmiłą Giesling, którzy bronili świętego stawu Rhyi, położonego w lesie na wschód od Wolfenburga. Nie wiadomo, czy zginęli, czy też udało im się uciec w głąb Lasu Cieni. Wkrótce z Ostermarku i Stirlandu wyruszy



Rhya to Matka Ziemia, źródło urodzaju i jesiennych zbiorów.

wyprawa, której celem będzie zdobycie informacji o losie hierarchów, a w efekcie określenie dalszej obecności kultu w Ostlandzie.

Długonodzy

Taal i Rhya nie mają rycerzy świątynnych, którzy wychodziliby na pole bitwy w zwartych szeregach, idąc do walki pod imponującymi sztandarami. Wyznawcy bogów natury to mieszkańcy wsi i bezdroży, lepiej znający się na polowaniu na borsuki i lisy w głębokich lasach, niż na kodeksach rycerskich. To jednak nie znaczy, że kultowi brakuje obrońców. Należy do niego prastary zakon, który podobno wywodzi się z czasów sprzed założenia Imperium – łowcy znani jako „Długonodzy”.

Długonodzy to niezwykle wprawni myśliwi. Z tego powodu większą część otaczają Taala, choć niektórzy mieszkańcy Północy wyznają wiarę w Łowczynię Haleth, aspekt Rhyi. Związani przysięgą, aby nigdy nie pozostawać w jednym miejscu dłużej niż przez tydzień, wędrują po dzikich terenach Imperium konno lub pieszo, doglądając prastarych kaplic i kurhanów. Dbają, żeby święte miejsca pozostały nietknięte, sprzeciwiają się bezmyślnej eksploatacji ziemi i rzek oraz wykorzenianiu zagrożenie ze strony Chaosu i zielonoskórych. Zwykle wędrują samotnie, choć czasami spotyka się ich w grupach po dwóch lub trzech. Rzadko odwiedzają miasta lub osady. Uzbrojeni w łuk i miecz są groźnymi strażnikami głębokich lasów i niebosiężnych gór.

Długonodzy rekrutują nowych członków spośród myśliwych i leśników. To im starsi łowcy przekazują swoją mądrość. Szkolenie jest długie i żmudne, a uczeń może nie zobaczyć żadnej osady przez całe miesiące, a nawet lata. Zakon nie ma oficjalnej siedziby głównej, lecz jego członkowie zbierają się co siedem lat w lesie w pobliżu Talabheim – świętego miasta Taala – aby odnowić przysięgi i oddać cześć bogom.

W czasie Burzy Chaosu zakon wziął aktywny udział w walce przeciw Archaonowi. Długonodzy działali na tyłach wroga, uderzając zniemacka i wycofując się w dzikie ostępy, które znają lepiej niż ktokolwiek inny. Zapewnili bezcenne wsparcie armiom Imperatora jako zwiadowcy i czujki ostrzegające o poruszeniach wroga oraz oceniające jego siłę i plany.

Kulty powiązane

Prastary kult Taala i Rhyi ma wiele odłamów, z których większość wyznaje wiarę w bóstwa będące lokalnymi wcieleniami boskiej pary. Leśne Elfy z Laurelorn znają Taala pod postacią Torothal, kobiecej bogini deszczu i rzek, rybacy znad Talabeku czczą go jako Karoga, występującego także w kislevskich legendach, natomiast łowcy z Talabeklandu i Middenlandu składają ofiary Kurnosowi, Władcy Zwierząt.

Rhya również ma swoje pomniejsze sekty, takie jak kult Haleth na Północy i Dyrath na Zachodzie. Drugi z tych kultów szczególnie podkreśla jej aspekt jako Pani Płodności i Połogu.

Dawna Wiara

Niektórzy mędrcy przechwalają się, że potrafią prześledzić pochodzenie wielu bogów i praktyk religijnych aż do czasów prastarych plemion. Jednak nie ma zbyt wielu świadectw Dawnej Wiary, poza kilkoma zatartymi runami i dziwnymi inskrypcjami. Uważa się, że była to prymitywna forma czczenia natury, aczkolwiek ślady tej religii nadal są widoczne, jeśli się wie, gdzie ich szukać. Niektórzy uczeni wskazują, że wspólne wątki opowieści i legend znanych w całym Starym Świecie mogą wskazywać na szeroki zasięg wpływów Dawnej Wiary. Nie da się zaprzeczyć, że na terenie całego Imperium można znaleźć kręgi kamienne, w których podobno składano krwawe ofiary. Większość kultów odrzuca tę martwą wiarę i usiłuje zanegować wszelkie „prastare znaczenia” przypisywane monolitom i kręgom. Jedynie kapłani Taala i Rhyi, oraz oczywiście Magistrowie Kolegium Jadeitu i Bursztynu, doceniają znaczenie tych osobliwych, prastarych gładów i kręgów.

Najdziwniejszy i budzący spory wśród uczonych jest kult Luposa Wilka, Władcy Drapieżników. To jedna z najstarszych sekt, powstała jeszcze przed narodzinami Sigmara. Niektórzy twierdzą, że jest to wczesna forma kultu Ulryka, który mógł niegdyś być częścią boskiej trójcy, znanej jako prastare bóstwo Ishernos. Niewiele więcej wiadomo na ten temat, bowiem czciciele Luposa nie utrzymują związków z cywilizacją, nawet z pozostałymi wyznawcami Taala i Rhyi.

Ulryk

Starożytny i potężny kult Ulryka – Pana Zimy, Wilków i Bitewnego Szału – ucierpiał znacznie na skutek inwazji Archaona. Jego wyznawcy walczyli w pierwszym szeregu w większości bitew z najeżdżącą, wzięli też udział w obronie Middenheim – świętego miasta swego kultu. Zwycięstwo okupili życiem wielu wojowników, którzy na zawsze spoczęli w Ogrodach Morra. Choć śmierć w bitwie to wielki honor dla wyznawcy Ulryka, dostojników kultu bardziej martwi kwestia upadającego morale i narastającego zwątpienia. Śmierć wielu dzielnych wojowników oraz ocalenie z rąk sigmarytów (a także armii nieumarłych) doprowadziły do pojawienia się niepokojących opinii, że być może przeminął czas Pana Zimy, a jego moc słabnie. Słychać pogłoski, że Myrmidia zdobywa coraz większe poparcie w prowincjach południowych, a nawet middenlandzcy wojownicy wyrażali podziw dla wyznawców Furii. Jak na razie to zaledwie pojedyncze głosy, lecz Ar-Ulryk i pozostali kapłani są bardzo zaniepokojeni sytuacją wewnątrz kultu.

Synowie Ulryka

Wspomniani w *Księdze Zasad* Synowie Ulryka utrzymują, że są potomkami boga i z tego względu mają większe prawa do władzy nad całym kultem. To heretycka sekta, która odmawia wszelkim innym kultom praw do odprawiania obrzędów i prowadzenia działalności na ziemiach Północy – świętym terytorium Ulryka. Jeśli chodzi o kult Sigmara, radykalny odłam Synów Ulryka zaprzecza nawet boskości Młotodzierżcy, twierdząc, że mit o jego wyniesieniu do stanu boskiego to kłamstwo albo ułudą maskująca ingerencję sił demonicznych. Od czasów religijnego dekretu Magnusa sekta działa potajemnie i poza prawem Imperium, a wszyscy jej pochwyleni członkowie, jako winni herezji, dość szybko trafiają na stos lub szubienicę.

Z tego względu Synowie wolą działać ostrożnie i w tajemnicy. Przyłączyć się do nich mogą tylko ludzie z szanowanych rodów o bogatych tradycjach wiary. Jednak nawet wtedy kandydat jest poddawany uważnej obserwacji, aby przekonać się o jego fanatycznym oddaniu Ulrykowi. Szkolenie i praktyki religijne odbywają się w zawczasu przygotowanych kryjówkach: w piwnicach dworów szlacheckich, porzuconych

magazynach, opuszczonych gospodarstwach, itp. Dalsze ćwiczenia wymagają podróży do Lasu Cieni i Drakwaldu, gdzie kandydaci muszą wykazać się odwagą, bez użycia broni zabijając dzikie bestie. Kandydaci, którzy nie przejdą testu, lecz z jakichś powodów nie zginą w jego trakcie, zwykle są zabijani przez tego, kto ich zwerbował. Tylko w ten sposób może zostać zmazana plama na jego honorze.

Od czasu zakazania kultu, Synowie Ulryka doskonalili sztukę maskowania swoich przekonań i ukrywania się wśród ludności. Obecnie niektórzy zajmują wysokie pozycje w samym kulcie Ulryka. W ten sposób próbują osłabić ortodoksyjną hierarchię i wpływy grafa, wyczekując okazji, która pozwoli im przejąć władzę i stworzyć na Północy nowe państwo wyznaniowe. Sekta działa przede wszystkim w okolicy Middenheim, ale ma także wpływowych stronników w Carroburgu i na terenie Nordlandu.

Przywódcy Synów postrzegają wojnę z Archaonem jako sprzyjającą okoliczność, a problemy ortodoksyjnej części kultu jako utratę łaski Ulryka, który odwrócił się od „fałszywych” wyznawców. Obecnie toczą się debaty w sprawie ustalenia terminu ostatecznego uderzenia. Podejmowane są przygotowania, między innymi układane są plany „oczyszczenia” kultu w drodze zamordowania Ar-Ulryka i grafa Borysa.



Ulryk, Pan Zimy, Wilków i Bitwy.

Verena

Znany w całym Starym Świecie z mądrości i umiłowania sprawiedliwości, kult Vereny cieszy się szacunkiem niemal wszystkich praworządnych ludzi, choć jego najbardziej oddani członkowie wywodzą się z kręgu uczonych, prawników i filozofów. Kult utrzymuje pewne związki z czarodziejami, zwłaszcza z tymi, którzy cenią sobie wiedzę i badania naukowe, najczęściej z Magistrami Kolegium Niebios i Złota.



Chociaż kult nie posiada ściślejszej hierarchii (woli operować w ramach wspólnoty między świątyniami), wywiera potężny wpływ na politykę Imperium. Kapłani i kapłanki Vereny, a także osoby przez nich wyszkolone, często zajmują stanowiska doradców na dworze Imperatora i Elektorów. Wyznawcy Vereny stanowią znaczącą część urzędników sądowych, pod względem liczebności w trybunałach ustępując tylko sigmariotom. Wykorzystują swoją pozycję i wpływy, działając wszędzie tam, gdzie łamane jest prawo, oraz w każdym przypadku krzywdy lub jawnej niesprawiedliwości.

Kapłani Vereny zajmują się też historią Imperium, gromadząc annały i kroniki opisujące historię krainy. Jednakże wiele ksiąg zaginęło w licznych wojnach, jakie w Drugim Tysiącleciu pustoszyły ziemie Imperium. Kult podejmuje starania, aby odzyskać utraconą wiedzę i zachować to, co pozostało z dawnych czasów. W obliczu zniszczeń dokonanych przez Burzę Chaosu kult Vereny próbuje zabezpieczyć artefakty i ważne dokumenty, wywożąc je z obszarów ogarniętych pożogą wojenną. W tym celu rozpoczął rekrutację grup uzbrojonych najemników, którzy mają towarzyszyć klerykom Vereny podczas wypraw do strefy działań zbrojnych. Z uwagi na czyhających pośród ruin na Północy bandytów i potwory, dla wyznawców Vereny te misje to akt głębokiej wiary.

Kulty powiązane

Pomniejsze kulty Vereny zajmują się wydzielonymi dziedzinami i profesjami należącymi do obszaru nauki i sprawiedliwości. Sekta Klio wyznaje Verenę w jej aspekcie Strażniczki Przeszłości; ten kult jest szczególnie popularny wśród historyków i badaczy. Bóg Renbaeth to aspekt męski – Sędzia Doskonały – który zawsze dąży do prawdy, bez względu na dowody, wagę oskarżenia i linię obrony. Liczebność wyznawców tej sekty jest jednak niewielka. Z kolei Scripsisti jest patronką kaligrafów. Początkowo kultyści tej bogini skupiali się na pięknie i dokładności pisma, ale ostatnio zaczęli działać przeciwko upowszechnianiu pras drukarskich.

Kulty powiązane

W kuldzie Pana Wilków istnieje wiele sekt, z których Synowie Ulryka to tylko jeden, skrajny odłam. Do prawnie uznawanych należy Ursash – norska sekta wychwalająca Ulryka jako łowcę niedźwiedzi, które często pustoszą tamtejsze wioski. Istnieje także kult Ulryka Krwaworękiego, który wyznaje Ulryka jako uosobienie szaleńczego bitewnego. Jest popularny wśród żołnierzy i rycerzy zakonnych, którzy zatracają się w szale na polu bitwy, często stanowiąc takie samo zagrożenie dla sojuszników, jak dla przeciwników. Natomiast sekta Śnieżnego Króla w większym stopniu koncentruje swe działania na przetrwaniu surowych, północnych zim. Należą do niej asceci, którzy mieszkają tam, gdzie zima jest najostrzejsza, hartując ciało i duszę w walce z morderczym klimatem. Spotykani od Nordlandu do Kisleva i Norski, wyznawcy Ulryka Śnieżnego Króla uważają, że ich obowiązkiem jest poddawanie próbom innych ludzi, aby oswoić ich z zimą i w ten sposób wzmocnić ducha oraz ciało. Czasami nawet niszczą zapasy żywności, aby w ten sposób ocenić zdolność „uczniów” do znajdowania pożywienia. Z tego powodu sekta nie jest zbyt popularna wśród mieszkańców Północy, gdzie i tak życie jest ciężkie, nawet bez „pomocy” wyznawców Śnieżnego Króla.

Pomniejsze bóstwa

W Imperium czci się również wielu pomniejszych bogów, związanych na przykład z handlem lub innymi aspektami życia codziennego. Religie te nie mają rozbudowanego kleru ani świątyń, a niewielkie grupy wyznawców wywodzą się najczęściej spośród osób, które są blisko związane z domeną bóstwa. Wiara w niektórych z tych bogów jest zakazana na terenie Imperium.

Tabela 5-2:

Pomniejsze bóstwa Imperium

Imię	Sfera wpływów
Dyrath	Urodzaj (Północ)
Esmeralda	Dom i ognisko domowe (niziołki)
Forsagh	Objawienia
Furia (Myrmidia)	Słuszny gniew
Gazul	Obrońca umarłych (krasoludy)
Grungni	Kuźnia (krasoludy)
Gunndred	Kradzież bydła
Haleth	Urodzaj (Zachód)
Händrich	Handel
Ishernos	Duch ziemi
Karnos	Władca Zwierząt
Karog	Lasy
Khaine	Zabójcy
Klio	Historia
Lupos Wilk	Władca drapieżników
Manalt	Dary morza
Manas	Pływy morskie
Mathlann	Morze (bóg elfów)
Ranald „Nocny Cień”	Złodzieje
Ranald „Pan Szczęśliwego Losu”	Hazardziści
Ranald „Protektor”	Przymykane oka
Ranald „Przekupień”	Targowanie
Renbaeth	Prawnicy
Salyak	Dobroczynność
Sarriel	Sny (elfy)
Scripsisti	Kaligrafowie
Stromfels	Sztormy
Torothal	Deszcz i rzeki (elfy)
Ulryk „Krwaworęki”	Berserkerzy
Ulryk „Król Śniegu”	Zima
Ursash	Łowcy niedźwiedzi

Imiona religijne w Imperium

Niektórzy mieszkańcy Imperium noszą imiona nadane na cześć bóstwa. Ich rodzice wierzą, że skłoni to danego boga, by spojrział łaskawie na ich dzieci, a może nawet natchnął je boską mocą, przekazując niektóre ze swych cech. Poniżej przedstawiono najczęściej spotykane imiona związane z wiarą w bogów.

Mężczyźni

Imię	Znaczenie
Albrecht	„Zrodzony z Ulryka”
Mannfred	„Oddany Manannowi”
Mannricht	„Manann jest sprawiedliwy”
Mannsfried	„Przyjaciół Mananna”
Mannsleib	„Ukochany Mananna”
Rannalt	„Ranald’s”
Ralf	„Mały Ranald”
Ranelf	„Z siłą Ranalda”
Rannalt	„Należy do Ranalda”
Seiger	„Szukający Sigmara”
Sigfried	„Przyjaciół Sigmara”
Sigismund	„Sprzymierzony z Sigmarem”
Sigmund	„Sojusznik Sigmara”
Talecht	„Mądrość Taala”
Ulfred	„Przyjaciół wilka”
Ulli	„Mały wilk”
Ulrikt	„Dla Ulryka”

Kobiety

Imię	Znaczenie
Hannath	„Błogosławiona przez Haleth”
Renata	„Siostra Rhyi”
Sigismunda	„Sprzymierzona z Sigmarem”
Sigrid	„Siostra Sigmara”
Sigunda	„Córka Sigmara”
Talima	„Należąca do Taala”
Ulrica	„Dla Ulryka”
Wolfhilda	„Kobieta wilków”

Wielkie Prowincje

„Chłopcze, Imperium w całości utrzymuje jedynie to, że nasza wzajemna niechęć jest słabsza od niechęci do wszystkich obcych.”

– kapłan Sigmara.



Choć Imperium powszechnie uważa się za kraj zjednoczony, w rzeczywistości jest to konfederacja na wpół niepodległych prowincji. Choć mają ze sobą wiele wspólnego, istnieją między nimi także znaczne różnice. Niektóre prowincje szczycą się bogatą historią i wywyższają nad inne z tego względu, że stanowiły siedziby dawnych Imperatorów, natomiast inne rozpamiętują krzywdy wyrządzone przez sąsiadów podczas wojen domowych, gdy starcia między prowincjami były powszechne. Jeszcze inne konflikty mają źródła w religii; długie waśnie między wyznawcami Ulryka i Sigmara nadal wywołują napięcia.

Tarcia między prowincjami zwykle są wynikiem ambicji mieszkających w nich rodów szlacheckich, a także sporów, zatargów oraz waśni, które często dotyczą wydarzeń z odległej historii. Elektorzy utożsamiają dobro prowincji z własnymi dynastycznymi pragnieniami, co prowadzi do spisków, intryg i wojen. I tak, w XVI wieku Elektor Nordlandu wypowiedział wojnę Ostlandowi. Ostentacyjnie wspierając roszczenia middenheimskiego Imperatora do tronu i sprzeciwiając się sigmarytom ze wschodu, władca Nordlandu dostrzegł okazję do zagarnięcia części zachodnich terytoriów Ostlandu. Jednak jak dotąd, pomimo burzliwej polityki wewnętrznej kraju, w obliczu zewnętrznego zagrożenia prowincje były w stanie zaniechać wzajemnych animozji i pracować dla wspólnego dobra. Czy tak się stanie podczas obecnego kryzysu, czas pokaże.

Ten rozdział stanowi przegląd Wielkich Prowincji Imperialnych i opisuje ich cechy charakterystyczne. Na końcu każdego podrozdziału znajduje się indeks geograficzny prowincji oraz pomysły na przygody.

— Averland —

Nazwa oficjalna: Wielkie Księstwo Averlandu.

Władca: Brak. Niejasna sukcesja władzy.

Rząd: Autokracja królewska, wspierana przez feudalnych właścicieli ziemskich.

Stolica: Averheim.

Wolne miasta: Brak.

Główne towary eksportowe: Bydło, wyroby skórzanе, porcelana, wino.

Kraina

W przeciwieństwie do pokrytych wielkimi lasami innych prowincji Imperium, Averland stanowi pas skąpanych w słońcu równin, który biegnie mniej więcej z kierunku północno-

zachodniego na południowo-wschodni, między Górnym Reikiem, Averem i Averem Błękitnym. Na zachodzie leży Wissenland i Nuln, a na wschodzie równiny zaczynają wznosić się na spotkanie Gór Krańca Świata i Gór Czarnych. Tam, rozproszone na terenach między Averlandem i Księstwami Granicznymi, znajdują się królestwa krasnoludów.

Averland to żyzna kraina, nawadniana przez coroczne wylewy otaczających ją wielkich rzek. W niektórych latach wody wznoszą się wyżej niż zwykle, zalewając wiele miast i osad położonych wzdłuż ich biegu. Jednak Averlandczycy traktują wiosenne powodzie jako cenę, którą trzeba płacić za obfite plony. W ostatnich latach Książę-Elektor Averlandu podjął rozmowy z krasnoludami z Karak Angazhar w

Górach Czarnych, chcąc zlecić im skonstruowanie systemu zapór i grobli wzdłuż północnego brzegu Górnego Reiku, co ma umożliwić zapanowanie nad jego wodami podczas sezonu powodziowego. Zarówno władca Wissenlandu, jak i gildia inżynierów z Nuln, gorąco przeciwko temu zaprotestowali. Ten pierwszy obawia się, że ziemie jego prowincji ucierpią wskutek wprowadzenia takiego rozwiązania, natomiast gildia inżynierów twierdzi, że to zlecenie bezwzględnie powinno zostać wykonane przez ludzi.

Z dala od rzek, równiny wznoszą się łagodnie w kierunku geograficznego centrum prowincji, gdzie Stary Trakt Krasnoludzki i trakt do Agbeiten spotykają się w mieście Heideick. W głębi Averlandu przeważają małe wioski, rozsiane po rozległych lennach osiadłej szlachty. Na zachodzie i w centralnych częściach prowincji, szlachta zajmuje się głównie hodowlą słynnego długorogiego bydła averlandzkiego, pędząc co roku swoje stada do portów w Averheim i Loningbrucku, gdzie zwierzęta są szlachtowane, a mięso wysyłane do innych prowincji. Chociaż niektórzy baronowie, szczególnie z okolic Nuln, chcą uchodzić za wyrafinowanych światowców, co nie pozwala im osobiście prowadzić stad na targ, bardziej konserwatywne i tradycyjne rody nadal uważają za punkt honoru osobiste dowodzenie spodem bydła. W ich opinii jest to doskonała okazja, aby popisać się przed rywalami. Mieszkańcy obu miast wiedzą, że gdy w okolicy przebywają hodowcy bydła, lepiej nie wychylać nosa z miejscowych karczm, bowiem są to ludzie nader skorzy do bijatyki.

W południowo-środkowej i we wschodnich częściach prowincji hodowla bydła ustępuje uprawom winorośli, gdyż tamtejsze ziemie najbardziej ze wszystkich terenów zachodniego Averu nadają się do uprawy wysokiej jakości pnączy winnych. Niektóre plantacje wyciskają grona i na miejscu produkują własne wino, natomiast inne transportują owoce do pobliskich miast, a stamtąd pośrednicy wysyłają je do miejscowych winiarni. Do sławnych i niesławnych win averlandzkich zalicza się Białe Grenzstadzkie, szczególnie popularne i wysoko cenione w Marienburgu, oraz Rubinowe Loningbruckie, tanie i chętnie spożywane przez mniej zamożnych mieszkańców Imperium, od Nuln do Carroburga.

„Jak Averlandczyk odróżnia swoją kobietę od krowy? Wcale!”

– żart reiklandzki.

„Sigmarze broń, ale często pokładam znacznie więcej wiary w krasnoludach niż w naszych Elektorach.”

– sp. Książę-Elektor Marius Leitdorf z Averlandu.

„Averlandczycy nie są tacy zli, jak na człeczyni. Mają twardy charakter, trzymają się danego słowa i nie zadzierają nosa, jak Reiklandczycy. I warzą najlepsze człeczkie piwo na południu! Nie jest tak smaczne jak nasze, ale przynajmniej da się przełknąć!”

– kupiec krasnoludzki.

„Nigdy nie zapomnimy, nigdy nie przebaczymy!”

– napis na murze budynku na rynku w Streissen, gdzie w 2502 roku KI doszło do masakry zbuntowanych mieszczan.

Wschodnia część prowincji to tereny działalności handlarzy kamieniami szlachetnymi, minerałami i futrami. Wielu ludzi pracuje w kopalniach u stóp Gór Czarnych i Krańca Świata, w zamian za prawo do wydobywania oddając część urobku miejscowemu władcy. Niewielu jednak zapuszcza się głębiej w góry w poszukiwaniu bogactw mineralnych, bowiem w ten sposób wkroczyliby na teren krasnoludów, które nie wahają się przed zaciągnięciem intruza przed oblicze ludzkiego sądu i zażądaniem odszkodowania. Książęta-Elektorzy Averlandu starają się dbać

o dobre stosunki z krasnoludami i przestrzegają swoich wasali, aby o ile to możliwe, szanowali krasnoludzkie prawa i zwyczaje.

Z gór najczęściej sprowadza się futra bobrów, wydr i rzadkich błękitnych norek, nazywanych tak ze względu na niebieskawy poblask włosia. Wysokiej jakości futra osiągają znaczne ceny na rynkach wielkich miast, a łowcy muszą strzec się tych, którzy gotowi są ukraść ich z trudem zdobyte dobra.

Ludność

Averlandczycy twierdzą, że ich przodkowie przybyli na te ziemie podczas wielkich wędrówek około tysięcznego roku przed Sigmarem. Brigundianie, będąc mistrzami jazdy konnej i powożenia rydwanami, wypędzili lub podbili istniejące plemiona, stając się panami przejętych obszarów. Ze swojego wielkiego obozowiska i fortu, na miejscu którego stoi obecnie Averheim, królowie Brigundian wyjeżdżali na wojny z plemionami Unberogenów, Asobornów i Merogenów oraz bandami orków i goblinów. Nawiązali dobre stosunki z krasnoludami i często zapewniali ich armiom wsparcie konnicy. Brigundianie zaskarbili sobie reputację zacieklej wojowników, dokonujących błyskawicznych i zmasowanych ataków wymienionej jazdy, czym zdobyli respekt nawet wśród swoich największych rywali. W istocie, w czasie ostatniego szturm podczas bitwy na Przełęczy Czarnego Ognia, Sigmar ruszył do walki w rydwanie Siggurda, króla Brigundian.

Chociaż upływ czasu i wędrówki plemion wprowadziły do Averlandu

Powiedzenia z Averlandu

„Niech żyją Leitdorfowie!” – Popularny toast, znaczący mniej więcej: „Niech ta korzystna sytuacja utrzyma się jak najdłużej”.

„To pewne jak Siggurd!” – Wyraża przekonanie, na przykład „Mówię ci, że go ubiłem. To pewne jak Siggurd!”.

„Urodził się w świetle Morra” – Określenie osoby urodzonej pod złym znakiem lub podejrzaną.

„Na mój honor” – Moje słowo jest święte.

Okiem cudzoziemca

„To dziwni ludzie, ci Imperialni. Nie zdązysz z nimi porozmawiać, a już wepchną ci w dłoń kufel piwa i podadzą jedzenie. Mają osobliwe poczucie gościnności i myślą tylko o upiciu się w trupa ze swoimi gośćmi. W istocie, tego samego będą spodziewali się po was. Mimo to, są sprytni i przemysłni. Wiele bym dał, by w Tilei otworzono jedno z ich magicznych Kolegiów.”

– asystent dyplomaty Liguardi Millangilo, „Porady dla mojego następcy”

„Ludzie z Imperium to pijani, zadufani w sobie głupcy, sycący się wojną i religią. Uważają się za lepszych z powodu swoich działań, czarodziejów i licznej armii, ale gdyby nie ich przekłeta natura zmuszająca do bezustannych walk między sobą, nigdy by się nie nauczyli, jak trzymać włócznię, nie mówiąc o stworzeniu tego potwornego 'czarnego prochu'.

Ich ograniczeni kapłani uczą chłopotstwo, aby codziennie piło za powodzenie Imperium oraz ich boga-człowieka Sigmara, więc gdy przychodzą sierzanci rekrutacyjni (a zawsze w końcu przychodzą), mężczyźni zgłaszają się w pijackiej dumie, licząc na kilka łatwych szylingów od Imperatora. Ich armie napędza nie honor lub poczucie obowiązku, lecz gorzałka i płomienne przemowy. Nie obawiajcie się armat i hochlandzkich muszkietów, bowiem największe spustoszenia, w pełnym tego słowa znaczeniu, czynią zapici halabardnicy.

Lud Imperium nie ma poczucia honoru rycerskiego. Ich kupcy to złodziejscy, podstępni i prymitywni nikczemnicy, którzy szanują tylko złoto. Wydaje się, że szlacheckie urodzenie liczy się w tym barbarzyńskim miejscu mniej niż kilka monet. A jedzenie! Nigdzie nie sposób dostać przyzwoitego wina, brandy jest oburzająco droga, a wszyscy są uzależnieni od piwa.”

– sir Gilbert de Arnaud, „Listy do domu”

„Imperialni obchodzą pewne święto. Nazywają je Wursthfest – Święto Kiełbasy. W porze żniw, każde miasto lub wioska zasiada, by jeść i pić za bogów, prowincję, Imperium i przodków. Nawet biedni dostają talerz kiełbas. Upycha się do nich wszelkiego rodzaju zmielone plugastwo – okrawki mięsa różnych gatunków, chleb, wnętrzności, kopyta, popiół, a nawet glinę. Im bardziej tłusty i dziwniejszy smak, tym lepiej. Napychają się tym przez cały dzień i pochlaniają wielkie ilości piwa. Jeśli do wieczora nie wybuchnie samoistnie jakaś bójka, trzeba ją zorganizować. Wrzeszczą i krzyczą, bijąc się nawzajem wszystkim, co wpadnie im w ręce. Na szczęście, są tak pijani, że ich ciosy nie przynoszą żadnego efektu. Święto kończy się, gdy już wszyscy są tak oszołomieni, że tracą przytomność. Oni uważają, że to normalne, a nawet potrzebne, by 'oczyścić atmosferę' między sąsiadami.

Myszę, że te zwyczaje mówią wszystko, co trzeba wiedzieć o Imperium.”

– Cortega del Cisto, estalijski dramaturg

„Wystrzegaj się tamtejszych kupców, unikaj szlachty i nigdy nie ufaj ich kobietom.”

– Ivich Karamazov, kapitan najemników

„Jak na ludzki naród, są przemysłni i pracowici. Znają wartość handlu i nigdy świadomie cię nie obrażą, gdy są przekonani, że mogą na tobie zarobić. Gdyby choć przez kilkaset lat przestali walczyć między sobą, mogliby stać się interesujący.”

– Illithuain, z rodu kupieckiego Kruczej Gwiazdy.

„Znają się na piciu, walce i działach. Można wśród nich dobrze żyć, jeśli zdołasz porzucić góry.”

– Galar Kunst, krasnoludzki Strażnik Wiedzy.

„O tak, jedno jest pewne. Zjedzą wszystko, byle wepchnięte w skórę od kiełbasy.”

– Tobias Rumster, kupiec niziołkowy.

nową krew, tradycje Brigundian nadal są tam silne. Chociaż nie najeżdżają już swoich sąsiadów (za wyjątkiem wybuchających od czasu do czasu wojen domowych), ani nie ruszają do boju rydwanami, Averlandczycy to urodzeni żołnierze, którzy zachowują zimną krew i niezłomne morale. Ich szlachta walczy w formacjach jazdy, świetnie władając lancą i mieczem, za wsparcie mając piesze oddziały pikinierów i kuszników. Nawet osłabione wewnętrznymi intrygami po śmierci Księcia-Elektora, miejscowe rody szlacheckie wystawiły kilkanaście regimentów piechoty,

dzielnie walcząc w czasie Burzy Chaosu. Obecnie część weteranów wraca do swej macierzystej prowincji.

Averlandczycy to osobliwy lud. Pospólstwo szepcze, że dumny ród Brigundian nieco popsuł swoją krew na skutek praktykowanych od stuleci małżeństw wewnętrznych i niepokojącego wpływu Gór Czarnych. Zwany „Szalonym” jeszcze przed mianowaniem na stanowisko, Książę-Elektor Marius Leitdorf przyczynił się do powstania wielu żartów o swoich poddanych. Averlandczycy są ludźmi otwartymi, pełnymi pasji i szczerymi aż do bólu. Jeśli coś ich rozbawi

podczas pogrzebu, rozśmiejają się. Jeśli ktoś ich zdenerwuje, dadzą to po sobie poznać. Znani z zamięłowania do zabawy i ciekawości świata, cenią osoby uzdolnione w sztuce snucia opowieści – z czego bardzo cieszą się wędrowni bajarze. Także krasnoludy są mile widziane w Averlandzie, ze względu na szacunek dla ich bezpośredniego sposobu wyrażania opinii.

Jednak Averlandczycy bywają też niezgodni, kapryśni i zmienni. Astrologia, wróżby i liczne zabobony są bardzo rozpowszechnione, a kupcy często rezygnują z interesów dokonywanych w „*nieprzychylną godzinę*” lub w „*pechowym dniu*”. Marius Leitdorf – znany z tego, że wpadał w głęboką depresję lub opanowywały go dziwne napady szału – bywał uznawany za przykład typowego Averlandczyka. Słyszano, że nawet zabójcy trolli mówili o mieszkańcach prowincji, że „*mają nie po kolei w głowach*”. Zmienna i gwałtowna natura potomków Brigundian stała się źródłem licznych docinków o regimencie averlandzkich, nagle zmieniających zdanie w trakcie ataku. Tego rodzaju żarty niezmiennie irytują żołnierzy w czarno-żółtych mundurach, którzy nie zgadzają się z wszelkimi insynuacjami, jakoby pod względem sprawności bojowej ustępowali wojownikom z innych prowincji. Averlandczycy są także znani ze swojego braku tolerancji dla prawników i spisanych umów, które sugerują, że nie można polegać na honorze człowieka. Tych, którzy prowadzą interesy z Averlandczykami, stale irytują zapewnienia, że wszystko zostanie wykonane „na słowo honoru”. Niektórzy twierdzą, że to w istocie narzędzie handlowe wykorzystywane przez przebiegłych averlandzkich kupców do podbudowania swojej reputacji.

Problemem prowincji pozostaje niejasna sytuacja związana z pustym tronem Averlandu. Książę-Elektor Marius Leitdorf został zabity w roku 2250 KI i dotąd nie wybrano jego następcy. Mieszkańcy innych regionów Imperium twierdzą, że to typowe podejście Averlandczyków do problemu. Każda z pozostałych prowincji przeprowadziłaby porządną, uczciwą wojnę, natomiast Averlandczycy decydują się na rozciągniętą w czasie grę polityczną, pełną intryg i spisków. Leitdorfowie byli nuworysami, jeśli chodzi o tron elektorski – wyrugowali rządzącą rodzinę Alpraumów i przejęli władzę podczas błyskotliwego, acz wielce niekonwencjonalnego przewrotu. Wydaje się jednak, że przejęcie władzy było krótkotrwałe, gdyż skłócone rodzeństwo i krewni Księcia-Elektora walczyli między sobą, a Alpraumowie po cichu gromadzą pieniądze i wpływy. Sprawę komplikuje też zmienność poparcia averlandzkiej szlachty. Czasami wydają się wspierać jednego pretendenta, czasem drugiego. Żaden kandydat do tytułu nie może liczyć na niezachwiane wsparcie. Niektórzy uczeni uważają, że jest to sytuacja zapewniająca zyski szlachcie Averlandu, bowiem dopóki obowiązki elektorskie wykonywane są w „*zastępstwie i imieniu*” zmarłego księcia, nie można nałożyć nowych podatków, przeprowadzić zaciągu, ani rozpatrzyć procesów sądowych. W istocie, wielu kupców z radością przyjęło czasowe zwolnienie z zobowiązań wobec Elektora i nie zależy im na przywróceniu „normalnego” stanu.

W mowie Averlandczyków pobrzmiewa dziwna, niemal śpiewna nuta. Zwykle zmiękczają wymowę i przeciągają samogłoski. Wielu artystów i młodych szlachciców parających się poezją imituje akcent averlandzki. Wierzą, że wszyscy wielcy geniusze byli dotknięci obłędem, więc naśladowanie wymowy typowej dla „szaleńców” udzieli im odrobiny twórczego geniuszu.

Znaczące miejsca

Averheim

Jeszcze przed narodzeniem Sigmara, Averheim – miejsce głównego obozowiska Brigundian – stało się najważniejszym miastem na terenach pomiędzy Averem i Reikiem. Położone na wysokim cyplu wbijającym się w Aver, pozostaje niezagrożone przez coroczne powodzie i wylewy rzeki. W najwyższym punkcie miasta, na końcu drogi prowadzącej z Pfungzig i Heideck, stoi otoczona potężnymi murami forteca Księcia-Elektora. Z wież twierdzy rozciąga się wspaniały widok na otaczające miasto równiny.

Legenda głosi, że podobno budowę twierdzy rozpoczął sam Siggurd po tym, jak Sigmar mianował go Księciem prowincji. Chciał stworzyć symbol tak potężny i zastraszący, żeby żaden buntownik ani najeźdźca nigdy nie odważył się rzucić wyzwania jego władzy. Naturalnie, zamek Averburg był kilka razy przebudowywany, rozbudowywany i naprawiany, więc trudno jednoznacznie stwierdzić, czy rzeczywiście został wzniesiony przez legendarnego króla Brigundian. Uczeni szacują datę



Averlandczycy prowadzą ożywiony handel z krasnoludami z Gór Szarych, szczególnie w twierdzy Grenzstadt.

założenia zamku na początek Pierwszego Tysiąclecia, ale niepodważalnych dowodów mogłoby dostarczyć tylko zbadanie fundamentów, czyli wejście do krypt Książąt-Elektorów. Dotychczas prośby o zezwolenie na takie badanie były regularnie odrzucane bez żadnego uzasadnienia. Niektórzy zastanawiają się, czy władcy Averlandu zwyczajnie dbają o spokojny spoczynek zmarłych przodków, czy może prawdziwe są pogłoski o tym, że w krypcie Siggurda wciąż znajdują się jego tarcza, włócznia i rydwan. Jeśli rzeczywiście tak jest, Książęta-Elektorzy raczej nie byłoby chętni do wyjawiania innym, że posiadają tak potężne artefakty.

Averheim słynie też ze swoich obór, gdzie latem kończą się spędy bydła. Przez kilka dni ulice wypełnia bydło sprowadzane na rynek, a pracownicy właścicieli trzód mają zaledwie kilka dni na wydanie swojego zarobku i zażywanie przyjemności miasta. W tym czasie straż Averheim zwyczajowo zatrudnia dodatkową pomoc, aby zachować przynajmniej odrobinę kontroli nad „świętowaniem”. Obory mieszczą się w pobliżu doków, gdzie znajdują się także rzeźnie, więc sprawione mięso może od razu być solone lub marynowane i ładowane na barki do dalszego transportu. Ostatnio grupa kupców zaczęła eksperymenty z lodem sprowadzanym z gór i umagicznianym tak, aby się nie rozpuszczał, co ma zapewnić świeżość mięsa podczas przewozu. Gildia solarzy z Averheim zagroziła wszczęciem rozruchów, jeśli te działania nie zostaną przerwane.

W mieście stoi słynny pomnik zwany Kolumną Czaszek. Znaczy on miejsce stoczonej w XVIII wieku decydującej bitwy z armią Gorbada Żelaznego Pazura. Chociaż samo Averheim nigdy nie zostało zdobyte, zielonoskórzy wdarli się do miasta i dotarli aż na Plenzerplatz, główny rynek miejski. Tu uderzył na nich Wielki Książę na czele osobistej gwardii i pozostałych oddziałów Averlandu. Wycinana setkami horda Gorbada została zmuszona do odwrotu, a Książę-Elektor rozkazał wzniesić pomnik na pamiątkę wielkiego zwycięstwa. Do dzisiejszego dnia powiada się, że w Noc Tajemnic z niektórych czaszek spływa orkowa krew.

Trudno stwierdzić, kto obecnie sprawuje rządy w Averheim. Oficjalnie teren i władza w mieście należą do rodu Leitdorfów, jednak ich nieustanne wewnętrzne spory pozwoliły kilku frakcjom zyskać wpływy w mieście. Wiele szlacheckich rodów, szczególnie Alptrauowie, odnowiło cenne kontakty z miejscowymi gildiami i kupcami. Na ulicy mówi się o powiązaniu urzędników z półświatkiem, a także o licznych łapówkach i wymuszeniach. Sądząc po niedawnych pracach budowlanych i zdobniczych, także miejscowa Świątynia Sigmara otrzymała ostatnio kilka okazałych datków. Również zwykli złodzieje stają się coraz śmielsi. Chociaż straż miejska nadal utrzymuje spokój „w imieniu Księcia”, brakuje jej przywódcy oraz odpowiednich funduszy, aby poradzić sobie z szajkami, które poczynają sobie coraz bardziej zuchwale. Nie wiadomo, czy pojawienie się tych grup przestępczych jest wynikiem politycznych manewrów ze strony szlachty, czy tylko oznaką braku porządku. Większość ludzi uważa, że zdobycie władzy w Averheim jest kluczem do przejęcia tronu Księcia-Elektora. W grze o tak cenną nagrodę jest

tylko kwestią czasu, zanim tłumione napięcie doprowadzi do przelewu krwi na ulicach i zmian na wysokich szczeblach w radzie miejskiej.

Heideck

Wybudowany u szczytu potęgi Imperium Krasnoludów jako fort przydrożny na Starym Trakcie, Heideck był w ruinach, gdy ludzie po raz pierwszy zajęli te tereny w Pierwszym Tysiącleciu. Pod rządami ludzi miasto stało się ważnym węzłem transportu z górnego Reiku przez Agbeiten oraz na szlaku między Przełęczą Czarnego Ognia i Averheim. To bezpieczne, choć dość nudne miejsce, w którym odbywają się targi bydła dla kupców, którzy nie chcą pokonywać całej drogi do Averheim.

Do Heideck chętnie przybywają uczeni, aby badać ruiny krasnoludzkiego fortu, a także poszukiwacze skarbów, szukający podziemnych katakumb, które podobno dawno temu zostały wypełnione skarbami i zapieczętowane. Bez względu na to, czy te katakumby istnieją, mieszkańcy Heideck całkiem nieźle zarabiają na sprzedaży łatwowiernym przybyszom „autentycznych” map podziemi.

Podobnie jak w przypadku Averheim, o władzę w Heideck walczy kilka frakcji. Miejscowi politycy i zarządcy realizują szeroko zakrojone plany szlachty, kupców, idealistów i radykałów. Niektórzy mieszkańcy wierzą, że Heideck sprzeda swoje wsparcie w zamian za status wolnego miasta, podczas gdy inni myślą, że miasto pozostanie lojalne wobec Leitdorfów. Czas pokaże.

Grenzstadt

Forteca Grenzstadt, rządzona przez namiestnika Księcia-Elektora, strzeże zachodniego końca Przełęczy Czarnego Ognia oraz prowadzącego przez nią Starego Traktu Krasnoludzkiego. To ośrodek handlu futrami, klejnotami i metalem. Wiele gildii utrzymuje tu siedziby oraz liczne magazyny w obrębie murów. Nic dziwnego też, że w mieście żyje stosunkowo liczna populacja krasnoludów, sięgająca nawet 10% ogółu mieszkańców. Większość działa jako pośrednicy handlowi swoich klanów i oferują wysokiej jakości usługi tym, których na to stać. W gospodach mówi się także, że mają oko na wszystko, co się dzieje w okolicy, wypatrując tych, którzy rabują majątek krasnoludzi i próbują przemycić ich towary do Imperium. Według niesprawdzonych pogłosek wyjaśnia to niedawne zniknięcie kilku górników, którzy chwalili się odnalezieniem bogatych złóż na wzgórzach.

Streissen

Potrzeba zmian i rozwoju to dość rzadka cecha pośród zazwyczaj przywiązanych do tradycji Averlandczyków, jednak to właśnie w Streissen można zauważyć jej oznaki. Posiadające niewielką uczelnię i akademię medyczną Streissen zawsze było gotowe przyjmować nowe idee z całego świata. Averlandczycy często określają osoby pochodzące ze Streissen jako te, które „mają nierówno pod czaszką”, albo są „pod zbytnim wpływem Nulneńczyków i Stirlandczyków”. Średnie

– Indeks geograficzny Wielkiego Księstwa Awerlandu (2522 KI) –

Osada	Rozmiar	Władca	Populacja	Majątność	Dochody	Garnizon/ Ochotnicy	Uwagi
AVERHEIM	M	sporne	9 400	4	handel, administracja, bydło, uprawy	35a & 80b/ 350c	Stolica prowincji, prom.
Friedendorf	W	sporne	98	2	bydło, uprawy	-/10c	Słynie ze słodczy.
Monheim	W	sporne	24	1	samowystarczalność	-/3c	
Ruhgsdorf	W	sporne	94	2	bydło, uprawy	-/10c	
Sorghof	W	sporne	37	1	samowystarczalność	-/4c	
Tannfeld	W	sporne	43	1	samowystarczalność	-/4c	
AGBEITEN	MM	hrabia Matthias von Grünwald	350	2	uprawy, owce	15b/30c	Większość miejscowych wyznaje Taala, prom.
Ens Dorf	W	hrabia von Grünwald	88	2	uprawy	-/10c	
Naabeck	W	hrabia von Grünwald	46	1	samowystarczalność	-/4c	
BERNLOCH	MM	baronowa Elise Alder	250	2	kozy, uprawy	12b/25c	Słynie z twardego sera bernlochskiego.
Jehlfeld	W	baronowa Elise Alder	52	1	samowystarczalność	-/5c	
BIESWANG	MM	baron Borys Ulbricht	320	2	uprawy	15b/36c	
Hirshhügel	W	baron Ulbricht	88	2	uprawy	-/10c	
COLMFÄHRE	MM	baron Sigmund Hindenberg	280	2	uprawy, owce	12b/30c	Prom.
Volsbach	W	baron Hindenberg	35	1	samowystarczalność	-/4c	
GRENZSTADT	M	sporne	2 520	3	uprawy, bydło	20a/60b/ 160c	Strzeże podejścia do Przełęczu Czarnego Ognia.
Buch	W	sporne	92	2	uprawy	-/10c	
Dorfbach	W	sporne	45	1	samowystarczalność	-/6c	
HEIDECK	MM	sporne	420	2	uprawy, bydło	35b/80c	
Willenfeld	W	sporne	34	1	samowystarczalność	-/4c	
HOCHLEBEN	MM	hrabia von Grünwald	375	3	handel, futra, rudy metali	15b/35c	Koniec trasy transportu łodziami po Górnym Reiku.
Kulz	W	hrabia von Grünwald	43	1	samowystarczalność	-/5c	
Spalt	W	hrabia von Grünwald	49	1	samowystarczalność	-/5c	
LENGENFELD	MM	hrabina Carmilla von Sachs	560	3	rybołówstwo, bydło	40b/150c	Prom.
Gebenbach	W	hrabina von Sachs	38	1	samowystarczalność	-/4c	
Mantel	W	hrabina von Sachs	60	2	uprawy	-/6c	
LONINGBRUCK	MM	hrabina Selena von Kusch	850	4	uprawy, wino	45b/180c	Największa świątynia miejska jest poświęcona Verenie.
Tandern	W	hrabina von Kusch	78	2	uprawy	-/8c	
Zang	W	hrabina von Kusch	38	1	samowystarczalność	-/4c	
PFUNGZIG	M	hrabia Dieter von Heine	3 580	3	uprawy, bydło, handel	10a/40b/ 175c	Prom.
Dietfurt	W	hrabia von Heine	28	1	samowystarczalność	-/3c	
Essing	W	hrabia von Heine	68	2	uprawy	-/7c	
Zell	W	hrabia von Heine	76	2	uprawy	-/8c	
STREISSEN	M	ród Leitdorfów	5 500	3	uprawy, handel, wino	20a/50b/ 200c	Prom.
Dachbach	W	ród Leitdorfów	82	2	uprawy	-/10c	
Eining	W	ród Leitdorfów	45	1	samowystarczalność	-/5c	
Pilsach	W	ród Leitdorfów	77	2	piwo, uprawy	-/8c	
Siegenhausen	W	ród Leitdorfów	37	1	samowystarczalność	-/4c	

Osada	Rozmiar	Władca	Populacja	Majątność	Dochody	Garnizon/ Ochotnicy	Uwagi
WUPPERTAL	M	ród Leitdorfów	1 100	3	handel, uprawy, wyroby drewniane	40b/ 100c	Sigmarycka twierdza, kaplica poświęcona Josephowi Bogobojnemu. Prom.
Gerzen	W	ród Leitdorfów	32	1	samowystarczalność	-/4c	
Mühlfeld	W	ród Leitdorfów	73	2	uprawy, wino	-/8c	
Thann	W	ród Leitdorfów	41	1	samowystarczalność	-/4c	

Wielkość osady: WM = wolne miasto (dowolne rozmiary), DM = duże miasto (10 000+), M = miasto (1 000 – 10 000), MM = małe miasto (100 – 1 000), W = wieś (1 – 100), F = fort (dowolne rozmiary), K = kopalnia (dowolne rozmiary); Majątność: (1 = ubóstwo; 5 = bardzo bogate); Gotowość garnizonu/ochotników: wysoka (a), przeciętna (b) lub niska (c)

i wyższe klasy Streissen szczycą się swoją otwartością na nowe pomysły i uważają się za intelektualną elitę Averlandu.

W ostatnim stuleciu, pod wpływem nowych koncepcji politycznych z Nuln, władcy Streissen podjęli kroki, które zmusiły ówczesną Księżnę-Elektorkę, młodą Ludmiłę Alptraum, aby nadała im status wolnego miasta, udzieliła licznych przywilejów – włącznie z prawem wybierania własnych władz – oraz zwolniła z wielu obowiązków i podatków wobec korony w Averheim. Przez dekady lud Streissen patrzył optymistycznie w przyszłość, ale w roku 2502 wybuchły zamieszki biedoty miejskiej, wywołane plagą niszczącą zboże i klęską głodu. Lokalne władze, mając do dyspozycji zaledwie niewielki garnizon straży miejskiej,

okazały się bezsilne, gdy podżegacze przejęli kontrolę nad tłumem i ogłosili powstanie władzy ludowej.

Rada miejska zwróciła się do Wielkiej Księżnej Ludmiły o wsparcie wojskowe w celu stłumienia rebelii, ale Elektorka postawiła warunek. W zamian za jej pomoc rajcy mieliby zrezygnować ze statusu wolnego miasta i uzyskanych przywilejów. Zdesperowana rada miasta nie miała wyboru. Oddziały Ludmiły przywróciły porządek, dokonując strasznej masakry zgromadzonych tłumów buntowników. Do dziś słowo „Streissen” pozostaje synonimem okrucieństwa.

Obecnie władzę w mieście sprawują w imieniu Księcia wyznaczeni zarządcy. Uniwersytet został oczyszczony z radykałów i nikt już nie mówi o „samowładztwie” lub „rządach ludu” – przynajmniej nie otwarcie. Niewielu wierzy, aby miasto udzieliło swojego poparcia Alptraumom.

Choć otoczone murami miasto otynkowanych na biało domów i parków publicznych wygląda dziś spokojnie i sennie, Streissen to kocioł spisków i konspiracji przeciwko władzy w Averheim. Podżegacze i inni mściciele urządzają potajemne spotkania, usiłując uzyskać poparcie wszystkich, którzy mają poczucie doznanej krzywdy. Ostatnio pojawiły się doniesienia o aktywności kultów Chaosu, które próbują werbować wyznawców zarówno spośród buntowników, jak i przedstawicieli władz. Być może jest to tylko plotka zrodzona w nerwowej atmosferze wojennych czasów, ale jeśli się potwierdzi, mogłoby to oznaczać wielkie zagrożenie dla regionu.

Przykładowy Averlandczyk

Anders Guttman, kupiec i kolekcjoner

„Mój dobry panie! Otóż moja propozycja: wyprawa celem wydobycia pięknych artefaktów zaginionych w niepamiętnych czasach. Naturalnie, jest pewne ryzyko, ale każdy interes zawiera w sobie szczyptę ryzyka. Jeśli złapią cię krasnoludy, będziesz zdany tylko na siebie. Ale dlatego właśnie płacę ci tak dużo.”

Anders Guttman, sam będąc niezbyt urodziwym, uwielbia piękno. Chce podziwiać, oceniać i troszczyć się o dzieła sztuki, tak jak na to zasługują. „Sztuka nie powinna spoczywać zagrzebana w ziemi, ukryta wśród ciemności,

Anders Guttman, kupiec i kolekcjoner

Profesja: kupiec

Poprzednia profesja: rzemieślnik

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	38	36	41	45	55	54	56
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	4	3	—	1	—

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

Zdolności: błyskotliwość, geniusz arytmetyczny, łotrzyk, żyłka handlowa

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), sztylet

Wypożyczenie: bogaty dom, powóz i konie, piękne ubrania i biżuteria, 3k10+20 zł w sakiewce, złota tabakiera, 1 000 zł w gotówce i towarach

brudu, gnijących ciał... o nie!" Piękne artefakty zasługują na to, aby należały do kogoś, kto potrafi je docenić. Słowem, do kogoś takiego jak Anders Guttman.

Guttman to otyły mężczyzna o obwisłych policzkach i twarzy poznaczonej śladami po ospie. Jako bogaty kupiec z Grenzstadt, który specjalizuje się w handlu cennymi metalami i klejnotami, posiada kontakty w całym Averlandzie i Stirlandzie, we wszystkich wielkich miastach Imperium, a także w Marienburgu. Z zamiłowania jest kolekcjonerem prastarych artefaktów i przeznacza spore sumy na wyprawy „odzyskowe”, które w istocie polegają na plądrowaniu starożytnych kurhanów, grobowców i porzuconych twierdz krasnoludzkich. Guttman płaci dobrze, ale nie zapewnia żadnej pomocy w przypadku niepowodzenia, gdyż obawia się krasnoludów i ich zemsty. Ponadto zabezpiecza się, aby wynajmowani awanturnicy nie dysponowali żadnym dowodem jego udziału w wyprawie.

Anders Guttman może zostać wykorzystany jako prostolinijny kupiec albo jako przestępczy pracodawca – w zależności od potrzeb MG.

Pomysły na przygody

Krasnolud, który wiedział za dużo

BG krąży po ulicach Streissen, gdy podbiega do nich krasnolud, łapie za rękę najinteligentniej wyglądającego Bohatera i woła: „Szybko! Zostało mało czasu! Pies szczeka na czerwony księżyc, a niedźwiedzie Averlandu nie mają ogonów! Weźcie to i ruszajcie!”. Krasnolud wciska w dłoń jednemu z BG dokument i odbiega, zanim nadejdzie straż. Strażnicy przepytają Bohaterów, ale jeśli ci nie pokażą i nie oddadzą dokumentu, straż ruszy w pościg za dziwnym krasnoludem.

Dokument to dowód spisku, który ma na celu wzniecenie rebelii w Streissen w tym samym czasie, gdy Averheim dotknie wielkie nieszczęście. Ale dlaczego pies ma szczekać na „czerwony księżyc” i kogo obchodzi, że „niedźwiedzie nie mają ogonów...?”. Wiadomo, że nie mają, prawda? No i kim był ten dziwny krasnolud? Być może Bohaterowie już go więcej nie spotkają, ale ich śledztwo może odkryć wielkie zagrożenie ze strony kultu Chaosu stojącego za spiskiem.

Loningbruck lub bankructwo!

Baron von Tasswinder, stosunkowo biedny szlachcic z zachodniego Averlandu, ma spory dług, a jedynym sposobem zdobycia pieniędzy jest aukcja na targu bydłym w Loningbrucku, gdzie agent bogatego wissenlandzkiego szlachcica obiecał podwójną zapłatę pierwszej osobie, która dostarczy 200 sztuk długorogiego bydła. Kłopot w tym, że ktoś uparł się doprowadzić barona von Tasswindera do ruiny. Dwóch wynajętych poganiaczy zostało pobitych przez nieznaną zbirów, a pozostali uciekli. Nocami ktoś płoszy bydło. Baron rozpaczliwie potrzebuje pomocy, zanim jego rywale dotrą przed nim na rynek. Sam jest zbyt stary, by wziąć udział w podróży, a pozostali słudzy do niczego się nie nadają. Ale jeśli BG będą dostępni...

Baron wynajmie Bohaterów, aby przepędzili jego bydło na targ i dodatkowo doprowadzili jego piękną siostrzenicę do świątyni Vereny, gdzie ma zacząć szkolenie jako akolitka. Po drodze BG będą musieli radzić sobie z niesfornym bydłem, młodą dziewczyną po raz pierwszy oglądającą wielki świat, nocnymi napadami na bydło, dokonywanymi przez zamaskowanych ludzi, oraz ostatecznym atakiem zdesperowanych nikkemników, którzy chcą za wszelką cenę doprowadzić do przegranej barona Tasswindera. Ale kto stoi za tymi atakami? I co z tym wszystkim ma wspólnie siostrzenica barona?

— Hochland —

Nazwa oficjalna: Wielka Baronia Hochlandu.

Władca: Książę-Elektor Aldebrand Ludenhof, Wielki Baron Hochlandu, Marszałek Talabeku, Obrońca Kaplic, Baron Hergig.

Rząd: Ustrój feudalny ze zgromadzeniem baronów, mieszczan i kapłanów. Obecnie trwa stan wojenny.

Stolica: Hergig.

Wolne miasta: Brak.

Główne towary eksportowe: drewno, wyroby drewniane.

Kraina

Położony na wschodnim skraju Lasu Drakwaldzkiego Hochland to mocno zalasiona prowincja granicząca z północnego wschodu z Górami Środkowymi oraz rzekami Drakwasser, Talabekiem i Wilczym Strumieniem (odpowiednio na zachodzie, południu i wschodzie). Na zachód od

ziem Hochlandu, na lewym brzegu rzeki Drakwasser, rozciąga się Middenland, na południu leży Talabekland, natomiast Ostland sąsiaduje z prowincją od wschodu i północy. W środku krainy leżą Białe Wzgórza, zdradzieckie wyżyny i bagna strzeżone przez samotny Fort Schippel.

Chociaż kraina jest w większości porośnięta lasem, posiada też żyzne ziemie, głównie w pobliżu licznych rzek i strumieni, jakie spływają z Gór Środkowych. Dzięki temu Hochland

pozostaje samowystarczalny pod względem pożywienia, chociaż luksusowe wiktuały muszą być sprowadzane z Middenheim i Talabheim. Ciężkie śniegi w zimie i deszcze na wiosnę sprawiają, że miasta narażone są na powodzie, chociaż rządzący poprzednio ród Tussen-Hochen zainwestował znaczne środki w budowę grobli, które miały powstrzymywać napór

„Przetrwamy, gdyż wciąż jest nadzieja.”

– Książę-Elektor Aldebrand Ludenhof.

„Hochland był niegdyś płomieniem Wschodu. Teraz to tylko dogasające zgłiszca.”

– uchodźca z Hergig.

„Na waszym miejscu nie próbowałbym 'odzysku' w Hochlandzie. Książę uznał szaber za przestępstwo karane śmiercią, a jego ludzie wieszają obcych choćby za mówienie z niewłaściwym akcentem!”

– karczmarz z Talabheim.

wezbranych wód. Z powodu inwazji Archaona, większa część tego systemu leży obecnie w ruinie, a z nadejściem następnego roku można spodziewać się zarówno powodzi, jak i głodu.

Na północ od Talabeku teren wznosi się stopniowo ku masywom Gór Środkowych, niedostępnym szczytom, którymi chce władać wielu, ale nad którymi nie panuje nikt. Prowincję przecinają liczne trakty. Stara Droga Leśna biegnie z Middenheim do Talabheim i dalej w obie strony, a jej część leżąca w Hochlandzie prowadzi z Krudenwaldu do miasta świątynnego Gruyden i kończy się przy promie pływającym przez Talabek. Niedgdyś była to uczęszczana droga, jednak ze względu na wojnę ruch z północy zamarł, nie licząc podróżujących nią imperialnych posłańców i oddziałów wojskowych.

Droga Północna zapewnia połączenie z Wolfenbura w Ostlandzie do Krudenwaldu, natomiast Nowa Droga otwiera przejście z południowego Ostlandu do Delberz i Altdorfu. Te trakty zostały wybudowane przez poprzednich Książąt, jako część planu zmierzającego do rozwinięcia gospodarki poprzez handel, pobieranie opłat mytniczych i nasilenie

Powiedzenia z Hochlandu

„Szybciej spalę swój łuk” – Nigdy tego nie zrobię.

„Można go dwakroć oskórować” – O kimś, kto jest bardzo naiwny albo bardzo gruby.

„Nie zarobisz na obieraniu zielonych jabłek”
– Określenie nieopłacalnego zadania. Pochodzi z imperialnej praktyki wypłacania (małej) nagrody za zabite orki i gobliny.

„Aż do śmierci” – Toast wznoszony wśród przyjaciół.

ruchu przyjezdnych. Jednak wojna pokrzyżowała te plany, a drogi stały się niebezpieczne. Długie odcinki traktów kontrolują banici i rozbójnicy, a oddziały Księcia dopiero zaczynają starania w celu odzyskania kontroli nad drogami. Jak dotąd stanowczo odrzucano propozycje sąsiada, Elektora Talabeklandu, który zaoferował przysłanie licznej wojska, w celu „przywrocenia porządku”.

Głównym przedmiotem handlu w Hochlandzie

jest drewno i wybory drewniane. Na południu rosną grube dęby i platany, podczas gdy północ porastają sosny i cedry. Gildie drwali ścinają drzewa, oczyszczają pnie i spławiają je z nurtem rzek do tartaków w Esk, Bergendorfie, Krudenwaldzie i Hergig. Następnie bale drewna są kupowane przez pośredników, ładowane na barki i wysyłane w dalszą podróż. Leśnicy na południu oczekują, aż Książę Ludenhof wybuduje tartak nad brzegiem Talabeku, aby nie musieli spławiać drewna do Ahlenhofu w Middenlandzie, ale budowa została wstrzymana. Tartak w Hergig to nowy projekt, przed wojną uważany za dość kontrowersyjny, bowiem Elektor Ostlandu stwierdził, że otwarcie tartaku doprowadziło do nielegalnego wyrębu na jego ziemiach i zażądał opłat za drewno spławiane Wilczym Strumieniem. Ta kwestia mogła doprowadzić do poważnego sporu, jednak w obliczu ataku Archaona klótnie te straciły chwilowo na znaczeniu.

Głęboko w lasach znajdują się Białe Wzgórza, słabo zaludniony obszar bagien i niskich wzgórz, przez który podróżują przede wszystkim powozy i łowcy. Większość ziem to włości Książąt Hochlandu, strzeżone przez straż z Fortu Schippel. Gdy do prowincji wtargnęły oddziały Archaona, niektórzy z ich zielonoskórych sprzymierzeńców stwierdzili, że Białe Wzgórza to dobre miejsce na obozowisko. Teraz ten obszar oraz okoliczne lasy nawiedzane są przez gobliny i orki z trzech różnych plemion, a także bandy ludzkich rozbójników i banitów.

Ludność

Hochlandczycy w większości należą do potomków dumnego plemienia Cherusenów, którzy przez pewien czas miesza się z Taleutenami z Talabeklandu, aby w końcu porzucić rejony Wielkiego Lasu i zawędrować na niewielki obszar w pobliżu Gór Środkowych. Pośród zielonych lasów pełnych zwierzyny łownej Cherusenowie znaleźli swój dom. Mniej wojowniczy od swoich sąsiadów, zadowolili się łowiectwem i rybołówstwem, na chwałę Taala i Rhyi. W czasie najazdów innych plemion albo band zbrojnych orków lub zwierzóludzi kryli się w lasach, atakując z zaskoczenia lub uciekając się do podstępów, aby pokonać wrogów. W czasach Sigmara Hochlandczycy (ta nazwa oznacza mieszkańców w górnym biegu rzeki) byli sprawnymi zwiadowcami i tropicielami, którzy



Powiadają, że mężczyzna z Hochlandu kocha swój muszkiet bardziej od własnej żony.

— Indeks geograficzny Wielkiego Księstwa Hochlandu (2522 KN) —

Osada	Rozmiar	Władca	Populacja	Majątność	Dochody	Garnizon/ Ochotnicy	Uwagi
HERGIG	M	Książę-Elektor Aldebrand Ludenhof	500	3	handel, administracja, drewno, uprawy	50a/150c	Stolica prowincji. Przed wojną zamieszkała przez 9 200 osób. Nad miastem góruje centralna twierdza Elektora. Miasto splądrowane przez Chaos w 2522.
Dunstigfurt	W	Książę-Elektor Ludenhof	0	0	-	-	Splądrowane w 2522. Zaginęło 82 mieszkańców.
Müden	W	Książę-Elektor Ludenhof	0	0	-	-	Splądrowane w 2522. Zaginęło 65 mieszkańców.
Stöckse	W	Książę-Elektor Ludenhof	0	0	-	-	Splądrowane w 2522. Zaginęło 98 mieszkańców.
Vodf	W	Książę-Elektor Ludenhof	0	0	-	-	W pobliżu mostu Struhelspan. Splądrowane w 2522. Zaginęło 82 mieszkańców.
BERGENDORF	W	baron Georg Helmholtz	0	0	-	-	Splądrowane w 2522. Zaginęło 93 mieszkańców.
Ahresdorf	W	baron Georg Helmholtz	97	2	drewno	-/10c	-
Wannsing	W	baron Georg Helmholtz	23	1	samowystar- czalność	-	-
BREDER	MM	hrabia Torsten von Schiller	0	0	-	-	Większość miasta wybudowana pod ziemią, w posiadach Gór Środkowych. Katakumby rozciągają się na pół kilometra od miasta. Splądrowane w 2522, uciekło 420 mieszkańców.
ESK	W	Książę-Elektor Ludenhof	0	0	-	-	Znane z kopalni miedzi. Splądrowane w 2522. Zaginęło 57 mieszkańców.
FORT DENKH	F	Elector Count Ludenhof	50	2	administracja	35a/-	Wybudowany na granicy Hochlandu i Middenlandu podczas Wieku Trzech Imperatorów, niemal 1000 lat temu. Uszkodzony w 2522. Pierwotny garnizon liczący 200 osób, obecnie zmniejszony.
FORT SCHIPPEL	F	Książę-Elektor Ludenhof	25	2	administracja	20a/-	Przetrwiał oblężenie w 2522. Pierwotny garnizon liczący 300 osób, obecnie zmniejszony.
GRUYDEN	W	baron Gregor Auerbach	95	2	uprawy	-/10c	Wspaniałe kaplice wszystkich głównych bogów. Dom 100-letniej Wyroczni z Gruyden.
Barwedel	W	baron Auerbach	0	0	-	-	Splądrowane w 2522. Zaginęło 58 mieszkańców.
KOERIN	W	baron Reiner Landsteiner	0	0	-	-	Splądrowane w 2522. Zaginęło 77 mieszkańców.
KRUDENWALD	M	Książę-Elektor Ludenhof	144	3	drewno, wyroby drewniane, stacja powozów	20b/48c	Przed wojną zamieszkała przez 5 000 ludzi.
Garssen	W	Książę-Elektor Ludenhof	0	0	-	-	Splądrowane w 2522. Zaginęło 41 mieszkańców.
Hovelhof	W	Książę-Elektor Ludenhof	0	0	-	-	Splądrowane w 2522. Zaginęło 49 mieszkańców.
Selmigerholz	W	Książę-Elektor Ludenhof	0	0	-	-	Splądrowane w 2522. Zaginęło 80 mieszkańców. Zniszczony zajazd powozów.

Wielkość osady: WM = wolne miasto (dowolne rozmiary), DM = duże miasto (10 000+), M = miasto (1 000 – 10 000), MM = małe miasto (100 – 1 000), W = wieś (1 – 100), F = fort (dowolne rozmiary), K = kopalnia (dowolne rozmiary); Majątność: (1 = ubóstwo; 5 = bardzo bogate); Gotowość garnizonu/ochotników: wysoka (a), przeciętna (b) lub niska (c)

zapewnili cenne wsparcie w wojnach prowadzonych przez Sigmara. W zamian Młotodzierzca uczynił ich wodzą, Aloysisa, księciem imperialnym, ku wielkiej irytacji księcia talabeklandzkiego, który uważał, że więzy pokrewieństwa dają mu prawo do rządzenia Hochlandem.

Hochland to mała, ale dumna prowincja, słynąca ze swoich łowców i tropicieli. Tradycyjną potrawą jest tu pieczona dziczyzna znana w całym Imperium, choć smakosze twierdzą, że nadal najlepiej smakuje przyrządzona pod nocnym niebem Hochlandu. Mieszkańcy tej prowincji uznawani są za ludzi lojalnych, dzielnych i zgodnych, a także najbardziej otwartych i przyjacielskich spośród wszystkich obywateli Imperium. Ponieważ ich kraina stanowi skrzyżowanie traktów biegnących z Północy i Wschodu, Hochlandczycy cechują się wyjątkową tolerancją, rzadko spotykaną wśród ludów Imperium. Chociaż są wyznawcami przede wszystkim Taala i Rhyi oraz Sigmara, kontakt z podróżnymi i kupcami korzystającymi z tutejszych dróg zapewnił Ulrykowi popularność na północnym wschodzie. Także kult Shallyi posiada w prowincji dość silne wpływy. Obecność wykształconych przybyszów ugruntowała szacunek dla wiedzy, czego dowodem jest fakt, że władcy Hergig zapewnili wsparcie finansowe dla prywatnych akademii, a nawet szkoły czarodziei. W czasie oblężenia miasta przez wojska Archaona to właśnie magowie okazali się czynnikiem przesądającym o zwycięstwie nad hordą Chaosu.

Wiedząc, że ziemie Hochlandu nie nadają się do prowadzenia zakrojonych na szerszą skalę upraw rolnych lub hodowli bydła, mieszkańcy próbują w inny sposób zachęcić kupców i wędrowców do odwiedzania prowincji i pozostawiania tu gotówki. W większości miast i wiosek można znaleźć kaplice kilku kultów, a wiele osad chlubi się miejscami objawienia cudów, oferując na sprzedaż błogosławione relikwie. Dla wygody podróżnych, wzdłuż dróg rozsiane są ufortyfikowane zajazdy dla powozów, a niektóre zostały wykupione przez rywalizujące kompanie powozowe: Biegnącego Wilka i Kompanię Tunelową. Podczas wojny kilka z tych gospód stało się ważnymi punktami zbórnymi sił obrony.

Hochlandczycy uwielbiają łowiectwo w każdej formie, wesole ballady i opowieści o wierności i niezłomnej przyjaźni. Są także znani z tego, że łatwo nęci ich każda okazja do niewielkiego choćby polowania. Niektórzy ludzie szepczą także, że przyjazna natura Hochlandczyków wynika bardziej z ich naiwności niż wrodzonej dobroci. Krąży mnóstwo żartów o mężczyznach, którzy kochali swoje łuki i rusznice bardziej od własnych żon, choć większość z tych opowieści jest zbyt wulgarna, aby je przytaczać w towarzystwie. Ambicje Hochlandczyków w zakresie doskonalenia swojej sprawności łowieckiej doprowadziły do utworzenia regimentów wyposażonych w doskonałe muszkiety, które okazały się nader przydatne w ostatnich czasach. Hochlandczycy chlubią się, że ich dusza sprzeciwia się wszelkim oznakom tchórzostwa, pozostając wierną Imperium „aż do śmierci”. Jednakże w ubiegłych latach wydarzyły się rzeczy, które zmieniły wesoły i ufny charakter Hochlandczyków, wystawiając ich odwagę na wielką próbę.

Podczas Burzy Chaosu wiele miast i wiosek Hochlandu zostało splądrowanych i spalonych, a ich mieszkańcy wymordowani albo wywiezieni jako niewolnicy lub jako przyszłe ofiary dla nikczemnych bóstw. Chociaż w kilku miejscach stawiono skuteczny opór, większość Hochlandu to kraina zrujnowana i pogrążona w bezprawiu. Pojawili się wędrowni kaznodzieje, ostrzegający ludzi przed zbliżającym się końcem i przekonujący, że to kara za ich grzechy. Wielu Hochlandczyków, przybitych niedawnymi wydarzeniami i oplakujących stratę rodzin i przyjaciół, zaczyna przyznawać im rację.

Mieszkańcy Hochlandu są znani ze swojego otwartego i wesołego sposobu mówienia. Ich akcent jest niezbyt zauważalny, a w zdania wplatają zwykle mnóstwo odniesień do świata zwierząt.

Znaczące miejsca

Esk

Daleko na północy, w pobliżu Gór Środkowych, leżą ruiny Esk – wioski, której mieszkańcy uciekli przed zbliżającymi się armiami Chaosu. Nie wiadomo, co się z nimi stało, bowiem nikt z uchodźców uciekających na południe lub na zachód nie przyznał się, że stamtąd pochodzi.

Esk było niegdyś niewielką osadą górników i drwali, szczególnie znaną z powodu pobliskich kopalni miedzi. Surowa ruda była przetwarzana na sztaby, a potem spławiana rzeką do Bergendorfu. Droga rzeczna, mimo iż dłuższa, była zwykle bezpieczniejsza niż przewóz lądem. Znajdujący się w pobliżu zamek był siedzibą zarządcy Esk, dworzanina Księcia Ludenhofa. Podobnie jak miasto, kasztel został zniszczony podczas najazdu, a zarządca podobno zginął w czasie szturm na mury.

Jednakże od kilku tygodni słychać w Hergig pogłoski o kimś, kto zamieszkał niedaleko kopalni Esk, być może w starym zamku. To tajemnicza postać, której imienia nikt nie zna. Plotki nazywają go „nekromantą z Esk”, choć wątpliwości budzi nawet sam fakt jego istnienia. Niemniej jednak, Książę zwrócił szczególną uwagę na ten obszar.

Gruyden

Rządzona przez słynącą z pobożności rodzinę Auerbachów, wioska Gruyden usadowiła się na trakcie odchodzącym od Nowej Drogi do Hergig. Pomiędzy domami i chatami mieszkańców wznoszą się wspaniałe kaplice wszystkich głównych bogów Imperium, wśród których największe poświęcone są Sigmarowi oraz Taalowi i Rhyi. Auerbachowie nie żalowali wydatków i wiele ołtarzy w kaplicach zostało wyłożonych złotem i ozdobionych kamieniami szlachetnymi lub półszlachetnymi, a okna zdobią piękne witraże. Sami ludzie nie czują zawiści wobec bogactwa zgromadzonego w tych świątyniach, gdyż wioska jest słynna w całym regionie, a oni również korzystają ze zwiększonej obecności pielgrzymów i wiernych. Poza tym są przekonani, że bogowie strzegą wioski. Wierzą, że najeźdźcze armie Chaosu ominęły Gruyden, gdyż bogowie osłonili je przed wzrokiem dowódców niszczycielskiej hordy.

Cudowne kaplice sprawiły, że Gruyden stało się popularnym celem pielgrzymek, ale większej sławy przysparza tutejsza Wyrocznia. Klaus Homstedt to sędziwy mędrzec, który twierdzi, że ma ponad 100 lat. Mieszka w chatce w pobliskim lesie i przybywają do niego ludzie z całego Imperium, licząc na posłuchanie i proroctwo. Wyrocznia przyjmuje gości, kierując się niezrozumiałymi przesłankami. Prosty chłop ma takie same szanse otrzymać posłuchanie, jak sam Elektor, a wielu znamienitych przybyszów zostało odprawionych z niczym. Same proroctwa są zagadkowe, a ich znaczenie staje się oczywiste dopiero po fakcie. Mimo to, sława Homstedta rozciąga się na cały Hochland.

Hergig

Hergig to siedziba rodu Ludenhofów, stolica prowincji, a niegdyś także potężna forteca. To również siedziba Hochlandzkiej Szkoły Czarodziejów – uczelni, której Imperator udzielił prawa nauczania sztuk magicznych i teorii magii. Dzięki bliskiemu sąsiedztwu kamieniołomów, miasto przed wojną było w trakcie przebudowy, której celem miało być postawienie nowoczesnych budowli z kamienia i cegły. Nad całością prac czuwali inżynierowie i kamieniarze z tutejszej dzielnicy krasnoludów. Tutaj także znajduje się most zwany Bramą Wschodu, który stanowi główną przeprawę przez rzekę i z tego względu był miejscem licznych bitew między wojskami Książąt Ostlandu i Hochlandu.

Przykładowy Hochlandczyk

Markus Eldebrandt

„Mamy tu mnóstwo głodnych ludzi, a drogi są niebezpieczne. A zatem masz wybór: możesz dać nam większość swojego jedzenia na wyżywienie głodujących, albo wszystkie swoje pieniądze, byśmy pozwolili ci przejechać. Więc, jak będzie, przyjacielu?”

Urodzony w Taalgradzie w biednej rodzinie, Markus Eldebrandt postanowił rozpocząć karierę najemnika, służąc we wschodnich prowincjach Imperium oraz w Kislevie. Stacjonując z kompanią w Ostlandzie, podczas gry w kości wdał się w bójkę ze swoim kapitanem. W czasie szamotaniny oficer upadł i skrzył sobie kark. Wiedząc, że czeka go stryczek, Markus zbiegł wzdłuż Wilczego Strumienia do Hochlandu, gdzie przyłączył się do szajki banitów, zwanej Bandą Czerwonego Haka. Jako naturalny przywódca, dość trzeźwo patrzący na świat, Markus wspinał się w hierarchii łotrów. W końcu jako zastępca herszta doczekał chwili, gdy ich przywódca, Carlo, został zabity podczas zasadzki. Karawana kupców, którą napadli, przewoziła zamaskowanych żołnierzy z Hochlandu. Banda uciekła, ale Markus przejął władzę, przemianowując grupę na swoją cześć i nazywając ją „Chłopakami Eldebrandta”.

Wszystko szło dobrze do czasu inwazji. Gdy wkroczyły armie Chaosu, Markus i jego banda zbiegli do lasu. Usiłowali unikać kontaktu z wrogiem, ale w razie konieczności atakowali niewielkie grupy zwierzoludzi i zielonoskórych. Gdy na Północy Markus zobaczył na własne oczy nędzę uchodźców, nastąpiła w nim pewna przemiana. Nie był święty, ale mógł

Markus Eldebrandt

Profesja: herszt banitów

Poprzednie profesje: najemnik, weteran, banita

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	49	43	44	45	35	42	46

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	17	4	4	4	—	5	—

Umiejętności: dowodzenie, hazard, jeździectwo, mocna głowa, nauka (strategia/taktyka), opieka nad zwierzętami, plotkowanie, pływanie, powożenie, sekretne znaki (złodziei), sekretne znaki (zwiadowców), sekretny język (bitewny), sekretny język (złodziejski), skradanie się, spostrzegawczość +10, targowanie, tropienie, ukrywanie się, unik +10, wiedza (Imperium), wiedza (Kislev), wspinaczka, zastawianie pułapek, zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, błyskawiczne przeładowanie, błyskawiczny blok, broń specjalna (kusze), broń specjalna (rzucana), odporność na choroby, ogłuszanie, silny cios, strzał mierzony, strzał precyzyjny, strzał przebijający, szybkie wyciągnięcie, wędrowiec, widzenie w ciemności

Zbroja: średni pancerz (kolczuga z rękawami, skórzana kurta, hełm)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), kusza, tarcza

Wypożyczenie: 10 beltów, mikstura lecznicza, koń z siodłem i uprzężą, grupa banitów

zrobić coś dobrego dla tych, którym nic już nie pozostało. Ponieważ armie odeszły, Chłopaki Eldebrandta łupili bogatych podróżnych, zabierając im jedzenie lub ubrania, które nocami pozostawiali w tajemnicy zubożałym uchodźcom albo zdobywali złoto, którego część zostawiali wyznawcom Shallyi. Osłabienie władzy centralnej w Hochlandzie Markus uznał za znak, że on i jego banda muszą stanąć w obronie głodnych nędzarzy. Zbliży się dzień, gdy to powołanie doprowadzi do konfliktu z oddziałami Księcia.

Pomysły na przygody

Wioska umarłych

Książę Ludenhof jest zaniepokojony. Wieści z Middenheim głoszą porażkę Archaona, ale nikt nie wie, czy został rozbity, czy tylko przegrupowuje się przed kolejną ofensywą. Jednocześnie, raporty z pobliza Gór Środkowych ostrzegają przed mrocznym czarnoksiężnikiem o wielkiej mocy, który osiedlił się w okolicy Esk. Wobec licznych problemów Książę Ludenhof potrzebuje dokładnego rozpoznania, by dowiedzieć się, co się tam naprawdę dzieje.

Wynajmuje więc BG, by zbadali źródło problemów w Esk. Po drodze mogą napotkać banitów lub rozproszone oddziały Archaona. Gdy dotrą do Esk, miasto będzie wydawało się opuszczone, ale są pewne znaki aktywności w zamku i kopalniach. Badanie odkryje, że faktycznie zamieszkał tam nekromanta, który wskrzesił zamordowanych mieszkańców jako nieumarłe sługi, które pracują w kopalni. Ale jaki ma w tym cel i dlaczego nocami z kopalni dobiegają odgłosy bębnow?

Strażnicy dróg

Hochland potrzebuje twardych mężczyzn i kobiet, aby przywrócić porządek, ale siły Księcia są zdziesiątkowane. Afisze oznajmiają, że poszukuje się ludzi do służby

w szeregach strażników dróg. Jeśli BG odpowiedzą na to wezwanie, zostaną najęci i skierowani do Gruyden, gdzie ich głównym obowiązkiem będzie utrzymywanie bezpieczeństwa na drogach, aby pielgrzymi znów mogli odwiedzać to święte miejsce. Po pewnym czasie, gdy Bohaterowie będą zmagali się z pomniejszymi zagrożeniami, dowiedzą się, że niejaki Markus Eldebrandt – herszt działającej w okolicy szajki banitów – stwierdził, iż złoto ze słynnych miejskich kaplic lepiej posłuży do zakupu jedzenia dla uchodźców. Obowiązkiem BG jest obrona miasta za wszelką cenę, ponieważ baron Auerbach i jego świta są daleko, w Hergig. Czy dojdzie do walk na ulicach, czy może BG zaproponują rozwiązanie, które zadowoli Eldebrandta?

— Kraina Zgromadzenia —

Nazwa oficjalna: Wielkie Księstwo Krainy Zgromadzenia lub Kraina Niziołków.

Władca: Książę-Elektor Hismc Mężny, Starszy Krainy Zgromadzenia.

Rząd: Demokracja reprezentantów, wybierana rada i zgromadzenie wiosek/miast.

Stolica: Eicheschaten

Wolne miasta: Wszystkie.

Główne towary eksportowe: Tytoń, piwo, marynowane mięso i ryby, sery.

Kraina

Ziemie Krainy Zgromadzenia są uznawane za najbardziej żyzne w środkowej części Imperium. W jej skład wchodzi dawne tereny Averlandu i Stirlandu, wyrwane spod władzy elektorskiej przez Imperatora Ludwiga Grubego i tworzące prowincję rządzoną przez niziołki.

Kraina Zgromadzenia to łagodne pagórki porośnięte trawami, które wznoszą się stopniowo aż do Wzgórz Zieleniska na południowym wschodzie, gdzie uprawiane są słynne gatunki ziela fajkowego, takie jak „Czerwone Dymne”, „Wyborna Mieszanka Averska” oraz niezwykle mocny „Zadymiacz”. Większość terenu jest otwarta, z rozproszonymi skupiskami dębów, buków, wiązów i wierzb wzdłuż brzegów rzek. Warte wzmianki są tylko dwa lasy: Las Snu oraz tajemnicza Stara Knieja. Choć prowincja jest nawadniana tylko w południowej części przez Aver i jego dopływy

(Górny i Błękitny), częste opady zapewniają regularne i obfite zbiory w całej Krainie.

Kraina Zgromadzenia jest podzielona na trzy główne regiony. Na południowym zachodzie rozciąga się Marchia Averu, niegdyś bogata baronia Averlandu. Według starych opowieści, ludzie z Marchii Averu zostali zmuszeni do opuszczenia tych ziem przez uzbrojone oddziały Imperatora, gdy Ludwigo przekazał teren niziołkom. Do dziś można tam odnaleźć zrujnowane fundamenty starych zamków, których kamienie zostały już w większości wykorzystane przy budowie nowych domów. Niziołki potwierdzają, że to były niegdyś ludzkie osady. Choć jest prawdą, że niektóre pomniejsze rody z Averlandu roszczą sobie prawa do obszarów Marchii Averu, niewielu traktuje to poważnie. Od czasu do czasu ludzie ślą nawet petycje do Imperatora, aby przywrócił ich własność, ale jak dotąd wszystkie te żądania były skrupulatnie odnotowywane, a potem szybko zapomniane.

„Nigdy nie słyszałem o takim miejscu. To częś Imperium? Naprawdę? I tam rządzą niziołki? A kto wpadł na tak dumny pomysł?”

– wissenlandzki oberzysta.

„Gdyby cały świat był taki, spełniłby się sen shallyan.”

– Rolf Eckhardt, czarodziej Tradycji Życia.

„Nie dość problemów, gdy się ich wpuści do spiżarni, ale trzeba było jeszcze dać im głos elektorski? Nie lepiej wysłać tam szczurołapów?”

– Steffan Huttsohn.

„Wszyscy Duży Ludzie myślą, że jesteśmy kucharzami albo złodziejami. To nieprawda, powiadam! Czyż nie mamy praw obywateli Imperium? Czyż niziołki nie są jednym ludem?”

– Eric Zieledymny.

„Ludzie i ich obsesja na punkcie tytułów! Co za bzdura.”

– Książę-Elektor/Starszy Hismc Mężny.

W Marchii Averu dominują trzy miasta: Sauerapfel na zachodzie, Einsamholz w centrum (choć formalnie nie należy do regionu) oraz Dreiflussen na południowym wschodzie. Ze względu na bliższe związki kulturowe z Averlandem niż z innymi regionami, powszechny jest tu wypas wielkich stad owiec i kóz, natomiast zachodnie rubieże słyną z jabłoniowych sadów.

Na północ od rzek rozciąga się „Dawny Stirland”, obszar Krainy Zgromadzenia, który był niegdyś częścią Wielkiego Księstwa Stirlandu. Na tym terenie uprawy rolne sąsiadują z zagajnikami oraz niewielkimi bagnami i jest to najbardziej



żyzna część Krainy. Prowadzą do niej dwie drogi, ale żadna nie przebiega przez cały region. Trakt Krainy Zgromadzenia wybiega z Eiches Schatten i kieruje się na zachód, gdzie łączy się ze Starym Traktem Krasnoludzkim w Surlandzie, w mieście Wördern. Natomiast krótsza droga prowadzi z Einsamholz do Pfungzig w Averlandzie. Żadna z tych dróg nie wygląda jak główny trakt prowincji i faktycznie większość podróżnych stanowią chłopci, pasterze i kupcy wybierający się na targ. W głębi Krainy Zgromadzenia transport odbywa się po starych drogach dla powozów lub na przelaj.

Południowo-wschodni region, ograniczony przez załom Górnego Averu na północy i graniczący z Averlandem na południu, jest formalnie nazywany „Księstwem na Ugorze”. To tytuł nadany przez averlandzkiego władcę z XI wieku, któremu nigdy nie udało się wyhodować tutaj czegokolwiek wartościowego. Zniechęcony, sprzedał region niziołkom wkrótce po tym, jak Ludwigo stworzył Krainę Zgromadzenia. Podobno po podpisaniu umowy arystokrata tylko mruknął: „No i z głowy...”.

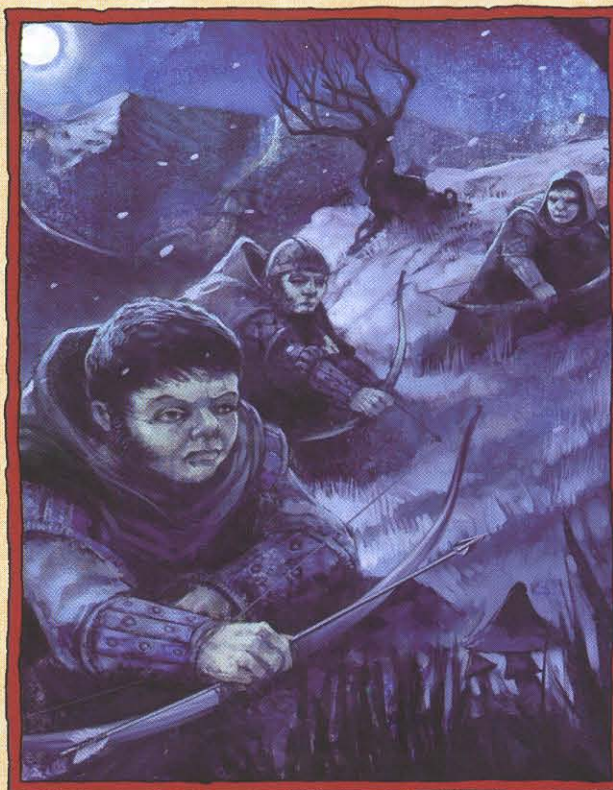
Niziołki jednakże poznały się na dobrej glebie i wiedziały, jak ją wykorzystać. Używając nasion tytoniu, który uwielbiały, ale który wyrastał kapryśnie gdziekolwiek indziej, obsiały pola wzdłuż rzeki i w dolinach tak gęsto, że dziś ten obszar jest znany po nazwę „Zielenisko” i dostarcza większości upraw przeznaczonych na sprzedaż. Władze Krainy tak bardzo chcą zwiększyć swój udział na rynku tytoniu, że wysyłają kupców na długie wyprawy po całym Imperium, aby rozdawali darmowe próbki. Mają nadzieję, że zachwyceni nabywcy będą chcieli zapłacić za więcej. Niziołki zachwalają smak tego tytoniu, wywyższając go ponad, jak mówią, „to bretońskie cuchnące zielsko!”.

Ludność

Lud Krainy Zgromadzenia to niziołki – nie są „ludźmi” w ścisłym rozumieniu, lecz rasą o wysokości mniej więcej połowy wzrostu człowieka, która niemal zawsze była już obecna na terenach, na które przybywały ludzkie plemiona. Krasnoludy zapisały, że plemię „*bezbrodych czelczyń, które najpierw uznaliśmy za dzieci*” podróżowało z grupami ludzi przemierzających Góry Krańca Świata. Z drugiej strony, niektórzy imperialni uczeni sądzą, że niziołki są rasą ludzi poddanych eksperymentom przez Verenę, w celu znalezienia sposobu na powstrzymanie Chaosu, podczas gdy inni głoszą, że Ranałd stworzył niziołki w ramach dziwnego żartu.

Bez względu na to, co mówią o nich inni, niziołki powiadają po prostu, że są takie, jakie zawsze były i ten fakt w zupełności je zadowala.

Kraina Zgromadzenia jest rzadko odwiedzana przez mieszkańców innych prowincji, bowiem niewielu z nich potrafi wytrzymać z niziołkami. Przybysze często mówią o ich podstępnej i skrytej naturze, jednak jeszcze częściej wychwalają bardzo charakterystyczne skłonności do kpin, dobrej zabawy i podtrzymywania więzów rodzinnych. Szczególnie serdecznie witane są niziołki powracające do domu w Krainie.



Niziołki z Krainy są ludem spokojnym i łagodnym, ale gdy bronią swojej ojczyzny, nie można odmówić im odwagi.

Jako lud lubiący proste, wiejskie życie, niziołki cechują się rozsądnym podejściem do przyziemnych (czyli najważniejszych) kwestii. Lubią więc smaczne jedzenie, mocne napitki i dobry tytoń oraz konwersację, od której odpadłyby uszy marienburgskiemu marynarzowi. Niziołki nie mają nic przeciwko rozprawianiu z nieznanym o nocnych swawolach swojej własnej ciotki, nie pomijając żadnych szczegółów. „*To tak dla zabicia czasu, wiecie...*”. Uwielbiają dobrą pogawędkę, a przybysze są mile witani przez gospodarzy mieszkających wzdłuż traktów, o ile przynoszą ze sobą plotki, pieniądze lub jedzenie. A najlepiej wszystkie te trzy rzeczy.

W opinii ograniczonych mieszkańców Imperium, niziołki to kucharze lub złodzieje – albo wykonują obie te profesje naraz – choć jest to dość niesprawiedliwy osąd, oparty o zaledwie dwie charakterystyczne cechy niziołków. Pierwszą z nich jest ich bezdyskusyjna umiejętność przyrządzania wspaniałego posiłku z niemal dowolnych składników. Druga to ich niezwykle sposób traktowania własności prywatnej. Większość niziołków wychowała się w czymś, co można uznać za rozszerzoną rodzinę składającą się z rodzeństwa, ciotek, wujków, szwagrow, krewnych, pociotków i „kuzynów przez małżeństwo”. Praktyka swobodnego pożyczania dowolnych rzeczy (czy jest to placek, kilka koron, wóz, czy element biżuterii) jest głęboko zakorzeniona w naturze niziołków. W końcu, skoro wszyscy należą do rodziny, po co pytać ich o zgodę? Oczywiście, że pozwolą coś „pożyczyć”. Te dwie cechy doprowadziły do pokutującego poza Krainą przekonania, że niziołki nadają się tylko jako pomoc kuchenna, której jednak trzeba stale pilnować, zwłaszcza jeśli chodzi o srebrną zastawę lub sztucce.



– Indeks geograficzny Wielkiego Księstwa Krainy Zgromadzenia (2522 KI) –

Osada	Rozmiar	Władca	Populacja	Majątność	Dochody	Garnizon/ Ochotnicy	Uwagi
EICHESCHATTEN	M	Zgromadzenie miejskie	3 375	3	uprawy, handel, piwo, administracja	150b/600c	Stolica prowincji.
Birnbaum	W	Zgromadzenie wiejskie	98	2	uprawy, kielbasy	-/35c	
Dreiflussen	MM	Zgromadzenie miejskie	698	2	uprawy, rybołówstwo, piwo	70b/200c	
Einsamholz	MM	Zgromadzenie miejskie	525	2	uprawy, ser	50b/175c	
Fällenblatt	W	Zgromadzenie wiejskie	87	2	uprawy	-/30c	
Gipfel	W	Zgromadzenie wiejskie	91	2	uprawy	-/35c	
Grünhügel	W	Zgromadzenie wiejskie	95	2	uprawy, zwierzęta hodowlane	-/35c	
Heukern	W	Zgromadzenie wiejskie	84	2	uprawy	-/30c	
Sauerapfel	MM	Zgromadzenie miejskie	484	2	uprawy, zwierzęta hodowlane	50b/150c	Najlepsze jabłeczники w Krainie Zgromadzenia.

Wielkość osady: WM = wolne miasto (dowolne rozmiary), DM = duże miasto (10 000+), M = miasto (1 000 – 10 000), MM = małe miasto (100 – 1 000), W = wieś (1 – 100), F = fort (dowolne rozmiary), K = kopalnia (dowolne rozmiary); Majątność: (1 = ubóstwo; 5 = bardzo bogate); Gotowość garnizonu/ochotników: wysoka (a), przeciętna (b) lub niska (c)

Niziołki w Krainie Zgromadzenia uwielbiają świętowanie i przyjęcia, które przełamują rutynę wiejskiego życia. W ciągu roku organizowanych jest kilka świąt: w środku lata i zimy, podczas przesilen wiosennego i jesiennego, lecz najważniejszym jest wielkie święto kultury niziołków, Tydzień Ciasta (od 1 do 8 Erntezeit). Większość niziołków nie czeka jednak do oficjalnych świąt, gdyż każdy wieczór nadaje się do zabawy. Oprócz jedzenia i picia (oraz picia i jedzenia), podczas świąt niziołkowych odbywają się tańce wokół tyczki lub ogniska. Zwykle tancerze dzielą się według płci (przynajmniej na początku), gdy młodzi mężczyźni i kobiety starają się przypodobać sobie nawzajem. Popularne są także wyścigi. Niziołki są zbyt niskie, aby dosiadać koni, więc organizują wyścigi biegaczy przez pola i potoki oraz zagajniki. Zwycięzca otrzymuje wstążkę do włosów od niewiasty zwanej Królową Świeta. Ostatni na mecie jest zwykle wrzucany do pobliskiego stawu.

Niziołki czczą bóstwa Imperium, a w szczególności Sigmara, który jest wystawiany jako jeden z ich wielkich obrońców. Nie istnieje jednak żaden zapis świadczący o tym, aby Sigmar kiedykolwiek o nich wspomniał, nie mówiąc o ocaleniu ich przed czymkolwiek. Mają także własnych bogów, ale oddają im cześć w sposób znacznie swobodniejszy niż hołd przejawiany przez ludzi, krasnoludy i elfy wobec ich bóstw. Esmeralda to bogini domu i ogniska domowego, na której cześć odbywa się Tydzień Ciasta. Są jednak inni: Fineas, patron ziela fajkowego z wiecznie pełnym kapciuchem; Josias Wieśniak, który zawsze umie przewidzieć pogodę i potrafi uprawiać rośliny nawet na suchym piasku; a także Hiacynta, bogini płodności i połogu. Są też inni, ale niezbyt jasno opisani i mało znani obcy.

Umiejętności bojowe niziołków to temat wielu żartów wśród ludzi. Prawda jednak jest nieco inna. W obronie swojej ojczyzny – lub dzielnic w obrębie ludzkiego miasta – łagodne niziołki mogą stać się agresywne i śmiałe. W ramach mobilizacji wojennej Starszy Hisme wysłał na Północ znaczny kontyngent niziołków. Żołnierze ci skutecznie służyli w Armii Imperialnej jako niedoścignieni zwiadowcy i tropiciele. Kilku z nich zostało wymienionych w raportach dowódców, którzy wychwalali niziołki za odwagę i pomysłowość, choć często towarzyszyły temu skargi ze strony kwatermistrzów.

Jednakże w ogólności niziołkom w Krainie wojna wydaje się bardzo odległa i panuje przekonanie, że podobnie jak inne najazdy odparte przez Imperium, Burza Chaosu zwyczajnie przejdzie bokiem, nawet nie zbliżając się do ziem małego ludu. Być może ze względu na wrodzone poczucie niezależności, niziołki na wiele sposobów zmieniły i przystosowały mowę imperialną do własnych potrzeb. Szybko wypowiedane, niewyraźne słowa i mieszanie różnych akcentów sprawiają, że staroświatowy używany w Krainie bywa całkowicie niezrozumiały. Niziołki stosują wiele określeń gwarowych, które zresztą zmieniają znaczenie z roku na rok. Podobno jedną z odmian tej mowy jest żargon ludzkich złodziei, co dodatkowo przyczynia się do powstawania plotek o „złodziejskiej” naturze niziołków.

Znaczące miejsca

Eicheschatten

Stolica Krainy Zgromadzenia na pierwszy rzut oka wygląda bardzo skromnie. Po dłuższej obserwacji to wrażenie tylko się pogłębia. Siedziba Starszego Krainy Zgromadzenia – co jest tytułem preferowanym przez niziołki, bowiem



„Wielki Książę” brzmi „zbyt napuszenie” – Eicheschatten to zbiorowisko krętych uliczek, położone niedaleko brzegu Górnego Averu na końcu drogi z Wörden i Halstedt. Domy i dworki z rozległymi ogrodami na tyłach mieszają się swobodnie z kuźniami i innymi budynkami użyteczności publicznej, nad którymi zwykle mieszczą się rodzinne kwatery mieszkalne. Niziołki uwielbiają jasne kolory, więc budynki są zwykle pastelowe i tak jaskrawo ozdobione, że przybysze zaczynają się zastanawiać, czy gospodarze nie mają problemów ze wzrokiem. Wszystkie budynki są wznoszone w skali przystosowanej do potrzeb niziołków, choć gospody mają specjalne sale przeznaczone dla wyższych gości.

Rezydencja Starszego jest usytuowana w centrum miasta, w pobliżu publicznego parku. Chociaż oficjalnie nosi nazwę „pałacu”, budynek jest zwykłym, dwupiętrowym domem z drewna, z dachem pokrytym darnią – i jeśli trawa za bardzo odrośnie, czasami pasie się na nim koza. Sala tronowa to prosta, ale wygodna izba, w której Starszy podejmuje swoich oficjalnych gości. Podobno Magnus Pobożny zatrzymał się tu w drodze na wojnę w Kislevie i jak głosi opowieść, wyspał się najwygodniej w całym swoim życiu. Sam Starszy Hisme rzadko tu jednak przebywa. Jest wdowcem i dom wydaje mu się zbyt duży jak na jego potrzeby. Woli mieszkać w swoim gospodarstwie na wsi, „gdzie można trochę uczciwie popracować, rozruszać gości i wyjść na świeże powietrze!”.

Pomimo złudnych pozorów, Eicheschatten to jednak ośrodek władzy, gdzie raz na trzy lata zbiera się Generalne Zgromadzenie. Jest otwarte dla wszystkich niziołków, bez względu na to, czy żyją w Krainie, czy gdzie indziej. Niziołki decydują o kwestiach polityki prowincji, uchwalają niezbędne prawa, wybierają Starszego na następne trzy lata (wybierali Hisme przez ostatnie dziesięć Zgromadzeń, choć teraz Starszy myśli o emeryturze) i dobrze się bawią w towarzystwie starych przyjaciół, wymieniając się przepisami na jablecznik i różne potrawy.

Generalne Zgromadzenie działa także jako ostatnia instancja sądowa, gdzie wysłuchiwane są sprawy, których nie udało się rozstrzygnąć na poziomie lokalnym. Większość z nich to spory dotyczące praw do ziemi i wody, albo niespłaconych długów. Czasami jednakże przestępstwo jest poważniejsze.

Morderstwa, choć rzadkie, zdarzają się i tutaj. Chociaż kodeks Imperium przewiduje egzekucję zabójcy poprzez powieszenie, niziołki zwykle stosują wieczne wygnanie – pod karą ukamienowania, jeśli wygnanie kiedykolwiek powróci. Taki wyrok musi zostać potwierdzony przez Generalne Zgromadzenie. Ludzie lub inni przedstawiciele obcych ras, uznani za winnych poważnych zbrodni, są przekazywani władzom Averlandu lub Stirlandu, aby zostali osądzeni według prawa imperialnego.

Gipfel

Ta mała wioska w sercu Zieleniska jest ważnym ośrodkiem uprawy tytoniu w Krainie Zgromadzenia. W mieście jest tylko kilka budynków, między innymi kuźnia i sklep kowala, publiczne magazyny, mała świątynia Sigmara oraz wszystkich bogów niziołków, a także domy miejscowych gospodarzy. Karczma „Pod Trzema Kółkami z Dymu” funkcjonuje jako miejsce spotkań zgromadzenia wiejskiego, otwartego dla wszystkich dorosłych. Właścicielem jest bogaty niziołek, Dagobert Wrzosowy, który posiada liczne gospodarstwa rozsiane po całym Zielenisku i wydzierżawia je innym. „Stary Dag” jest uznawany za najbardziej wpływowego niziołka na południe od Górnego Averu. Niewiele ośmiela mu się sprzeciwić.

Gipfel to spokojna wioska, nie licząc późnego lata i wczesnej jesieni, gdy nadchodzi czas żniw. Wówczas przybywają tu liczni kupcy, nawet z Nuln i Kisleva, aby wziąć udział w aukcjach cennego ziela. Goście wypełniają całą gospodę i wszystkie wolne pokoje. Chociaż wieś nie jest jedynym ośrodkiem handlu tytoniem w regionie Zieleniska, jest najbardziej popularnym i tu należy szukać najlepszego ziela.

Gipfel ma także mroczny sekret: wioska i wszyscy, którzy w niej mieszkają lub są od niej zależni, pozostają pod ścisłą kontrolą Dagoberta Wrzosowego, który wrócił z Kisleva po kilkunastu latach poszukiwania przygód i zaczął skrycie nauczać o potędze kultu płodności, o którym dowiedział się w głębi Kisleva. Na początku zyskał jedynie kilku wyznawców, przyjaciół i sąsiadów, którzy przyłączyli się do niego. Ich rytuały były odprawiane w najwyższym sekrecie, ale moc nowej wiary wydawała się oczywista, sądząc po obfitych zbiorach, lepszych niż inne w tej okolicy. Wkrótce cały region należał do kultu Starego Daga, a obszar wokół Gipfel stał się słynny z najlepszego tytoniu w Krainie Zgromadzenia.

Jest jednak cena tego sukcesu. Tajemniczy duch, którego kult sprowadził Dagobert, domagał się żywej ofiary z inteligentnej istoty, składanej raz w roku podczas przesilenia jesiennego. Na początku ofiarami były niziołki, ale potem Dagobert stwierdził, że łatwiej będzie wybierać kogoś spośród kupców i innych gości odwiedzających

Gipfel podczas sezonu żniw. Najlepiej kogoś z bardzo daleka, aby jego zniknięcie dało się łatwo wyjaśnić. Stojąc przed całą wioską, dokładnie o północy Dagobert zarzyna ofiarę na polu, pozwalając krwi wsiąkać w ziemię. Potem grzebią ciało pod jednym ze wspólnych magazynów, natomiast rzeczy osobiste ofiary są rozdzielane między wieśniaków. Jak dotąd ten proceder przebiegał bez zakłóceń, a duch – czymkolwiek jest – dobrze nagradzał wyznawców.

Powiedzenia z Krainy Zgromadzenia

„Mój kuzyn przez małżeństwo” – Krewny, którego dokładne pokrewieństwo z mówiącym nie jest znane.

„Mały skubaniec” – Niesforny złodziejaszek. Od określenia „skubać”, oznaczającego kradzież.

„Gdzie jest szlam, tam są niziołki” – Niziołki są wszędzie tam, gdzie można zarobić pieniądze.

„To ostatnie, co mógłbym zrobić” – Nieco kpiące zaprzeczenie kradzieży.

„Okruch z talerza łaskawej Rhyi” – Przekąska lub flirtowanie z pięcią przeciwną.



Stara Knieja

Po obu stronach drogi z Eicheschaten do Wörden rozciąga się Stara Knieja, pasmo dębów, klonów, brzoź i kasztanowców. To wszystko, co pozostało z lasu, jaki niegdyś pokrywał całą Krainę Zgromadzenia. W czasach przed założeniem Imperium i na długo potem las był znany z tego, że nawiedzały go „duchy Dawnych Dziejów” – tajemnicze, krwiożercze duchy zapomnianej religii. Nawet teraz Altes Mutterholz („Stary Matecznik”) uważany jest za przekłętą miejscę.

Wielu mieszkańców Krainy twierdzi, że las jest nawiedzony, a podczas mglistych nocy słysząc dobiegające z jego głębi dziwne odgłosy. Ci, którzy wchodzą do lasu, rzadko go opuszczają, albo wracają niespełna rozumu. Niegdyś, jak twierdzą właściciele gospody „Pod Roześmianym Królikiem” na zachodnim końcu lasu, duża grupa łowców w towarzystwie kapłana Sigmara zapuściła się w knieję, obiecując powrócić z głową bestii, która musiała być przyczyną tych dziwnych wydarzeń. Tydzień później powrócił samotny wierzchowiec, ranny i spłoszony. Trzeba go było dobić. Nie było innego śladu po wyprawie łowieckiej.

Nadal jednak trwa ruch wzdłuż starej drogi, która przebiega przez las. Popularny przesąd głosi, że jeśli podróżny będzie trzymał się drogi i przejedzie przez las przed zapadnięciem nocy, będzie bezpieczny. Wędrowcy, których zmierzch zaskoczy w lesie, rozbijają więc obozowiska na uboczu, ale niewielu śpi w taką noc. Z tego względu gospody na obu końcach drogi przyjmują wszystkich podróżujących przez Starą Knieję. Na wschodnim skraju znajduje się gospoda „Pod Czerwonym Jeleniem”, należąca do tego samego klanu, który prowadzi „Roześmianego Królika”. Właściciele obu zajazdów zaprzeczają oskarżeniom o prowadzenie zakładów, komu uda się przejechać przez las.

Sauerapfel

W pobliżu miejsca, gdzie Aver wpływa do Averlandu, znajduje się wioska Sauerapfel, nazwana tak ze względu na słynne sady jabłoni, które rozciągają się na długie kilometry wokół wioski, po obu stronach rzeki. Sauerapfel utrzymuje bliskie związki z Halstedt, najbliższym stirlandzkim miastem, stanowiącym podstawowy rynek zbytu owoców. Oprócz tego czerpie dochody z niewielkiego portu, który obsługuje ruch łodzi rzecznych w Krainie Zgromadzenia.

Spośród wszystkich osad Krainy, Sauerapfel utrzymuje najczęstsze kontakty z cudzoziemcami, a jego mieszkańcy lubią myśleć o sobie jako o bardziej obytych niż żyjący w głębi kraju „kuzyni ze wsi”. W odwecie reszta niziołków szybko okazuje zniecierpliwienie, gdy ktoś z Sauerapfel „zadziera nosa”. Prawdą jest jednak, że z okolic miasta pochodzi większość podróżujących po Starym Świecie niziołków. Zapytani o przyczynę tego zjawiska, mieszkańcy Sauerapfel zwykle mrugają porozumiewawczo i powiadają: „Z pewnością tamci mieli za dużo wrażeń w naszym mieście!”.

Sauerapfel jest dobrze znane ze święta zbiorów, oczywiście poświęconego jabłkom. Urządza się je podczas Tygodnia Ciasta, a wśród atrakcji największą popularnością cieszą się różne zawody, takie jak pieczenie placzków, konkurs jabłecznikowy, łowienie jabłek ustami, ujeżdżanie świń oraz osławiony „całuśnik” (jest to podobna do berka zabawa, której efektem bywa wiele dzieci niezbyt podobnych do swoich ojców). Podobnie jak wiele świąt w całym Imperium, także to w Sauerapfel nie może obyć się bez uczestników przebranych w niezwykle kostiumy, którzy w ten sposób wyśmiewają to, co ich przeraża – jak demony, gobliny i zwierzoludzie. Wiele kostiumów przedstawia także ludzi, a każdy kostium ukrywa dwa niziołki – zwykle jeden stoi na ramionach drugiego (powiada się, że podczas tej zabawy również zostaje poczętych wiele dzieci). Niektórzy przebierają się za sławne osoby z krain Dużych Ludzi, szczególnie za osobistości nieprzejazne niziołkom. Mieszkańcy Krainy Zgromadzenia twierdzą, że to tylko dobra zabawa, choć ośmieszeni ludzie zwykle nie widzą w tym niczego zabawnego.

Przykładowy mieszkaniec Krainy Zgromadzenia

Samuel Zwiśłobrzuchy

„Zatrzymaj się, celuję w ciebie! Ee... jesteś żywy. prawda?”

Samuel Zwiśłobrzuchy tęskni za przygodą. Kraina Zgromadzenia jest zbyt spokojna dla awanturniczego i śmiałego niziołka. Jego przeznaczenie czeka w szerokim świecie, gdzie ktoś o takich talentach może stać się wielkim bohaterem. Tak przynajmniej Samuel myśli o sobie podczas długich wypraw na grzbiecie kuca wzdłuż zachodnich granic krainy, gdy wypatruje zabłąkanych owiec i pilnuje, aby Duży Ludzie nie niszczyli upraw dyni.

Samuel urodził się w prosperującej rodzinie kupieckiej, do której należało kilka magazynów w Sauerapfel. Nie mając głowy do interesów, zajął się pracą mytnika na zachodnich rogatkach miasta. To było zabawne przez jakiś rok, ze względu na niziołki, które tam spotykał i przed którymi mógł zgrywać waśniaka, ale wkrótce mu się to znudziło. Nad piwem w miejscowym szynku przyjaciele przekonali go, aby przyłączył się do strażników pól i „zobaczyć świat”.

Tyle, że świat okazał się podobny do Sauerapfel. Nudny.

Choć Samuel pragnie ekscytujących przeżyć, nie chciałby spotkać żadnego z nieumarłych. Słyszał o nich przerażające opowieści od strażników pól, których spotkał na wschodzie Krainy. Perspektywa zobaczenia żywego trupa śmiertelnie go przeraża. Co prawda, Samuel nie słyszał o pojawieniu się żadnego nieumarłego w tej okolicy, ani nie ma pojęcia, jak taki stwór mógłby wyglądać i się zachowywać, ale to nie ma znaczenia. Niziołek jest pewien, że jakiś zombi pewnego dnia spróbuje wyżyć mu twarz.

Samuel był strażnikiem pól przez dwa lata i teraz jest gotów rozpocząć nową karierę. Szuka pretekstu, by opuścić Krainę Zgromadzenia, więc może stać się doskonałym towarzyszem Bohaterów Graczy.

Pomysły na przygody

Kto się śmieje ostatni

Książę Erich von Halstedt, władca Pflugelpfeffer oraz Strażnik Wrzosowiska Vunz, ma dość bycia obiektem kpin tych brudnych niziołków – „*są niewiele lepsi od szczurów!*” – podczas ich prostackiego i głupiego święta jabłek w Sauerapfel. Jest jednym z najlepiej ubranych ludzi w Imperium i nie życzy sobie, by jego wyrafinowane poczucie elegancji było wyśmiewane przez... *tamtych*. Słyszał historie, że te brudne kurduple parzą się wewnątrz reprezentującego go kostiumu. Od lat żądał, aby powstrzymano ten proceder i od lat zgromadzenie wioski ignorowało go, powiadając, że to tylko tradycja i dobra zabawa. „*Cóż, myśli Książę, tego roku to ja zaśmieję się najgłośniej!*”.

Książę planuje zakłócić przebieg tegorocznego święta jabłek. Wyśle zbirów, którzy mają rozbić stragany, poprzewracać stoły pełne ciast i placków, rozlać piwo, a przede wszystkim spuścić solidny łomot niziołkom, które przebrały się za niego. A jeśli okoliczne budynki zajmą się ogniem, tym lepiej...

BG mogą być zbirami wynajętymi, aby dokonać zemsty Księcia. W takim przypadku będą musieli zmierzyć się ze wściekłymi niziołkami, włącznie z miejscowym oddziałem strażników pól. Jeśli zostaną schwytani, czeka ich kara. O ile nikogo nie zabili, mogą zostać wrzuceni do rzeki, natarci smołą i pierzem oraz odstawieni na granicę. Jeśli BG znaleźli się w Sauerapfel we własnych sprawach, mogą pomóc w obronie miasta przed bandą. Miasto rozpaczliwie tej pomocy potrzebuje, gdyż strażnicy pól wyjechali, aby powstrzymać dostrzeżoną na pograniczu bandę nieumarłych. Udana obrona miasta (a przede wszystkim stołów z jedzeniem) zapewni Bohaterom wdzięczność mieszkańców Sauerapfel (wyrażoną w niezliczonych zaproszeniach na ucztę i zabawy podczas święta), a także śmiertelnego wroga w postaci księcia von Halstedta.

Na wieczny spoczynek

Na drodze przez Stary Las znika więcej podróżnych niż zazwyczaj i w miarę rozpowszechniania się tej wieści ruch szlakiem powoli zamiera. W ostatnim tygodniu podróżujący karawaną kupcy, przerażeni dziwnymi odgłosami z lasu, uciekli, zostawiając wszystkie towary. Starszy Hisme zdecydował, że to musi się skończyć, zanim ruch na drodze całkiem ustanie. Wynajął BG, aby zbadali ostatnie wydarzenia i rozwiązyali problem „*bez zbędnego zamieszania*”.

Samuel Zwiśłobrzuchy

Profesja: strażnik pól

Poprzednia profesja: mytnik

Rasa: niziołek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
37	56	26	39	50	36	40	47
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	2	3	3	—	3	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (genealogia/heraldyka), plotkowanie, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, targowanie, tropienie, ukrywanie się, unik, wiedza (Imperium), wiedza (niziołki), wycena, znajomość języka (niziołków), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: błyskotliwość, broń specjalna (proce), bystry wzrok, odporność na Chaos, strzał precyzyjny, strzelec wyborowy, szybki refleks, wędrowiec, widzenie w ciemności

Zbroja: średni pancerz (kaftan kołczy, skórzany kaftan)

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

Uzbrojenie: kusza z 10 beltami, broń jednoręczna, tarcza

Wyposażenie: 10 beltów, latarnia, olej do latarni, oswojony szop („Leo”), kuc z siodłem i uprzężą, sakiewka z 7 zł, łopata

Za serią zaginięć na trakcie stoi banda niziołków, które stwierdziły, że straszenie bogatych podróżnych to łatwy sposób zarobku. Najpierw rozsiały plotki o niedawnych zniknięciach innych podróżnych na drodze, w ten sposób przygotowując grunt pod swoje oszustwo – wszystkie te plotki były fałszywe. Potem zaczęły przebierać się za duchy i używały latarń oraz rogów, by wydawać dziwaczne odgłosy, na dźwięk których przerażone ofiary rzucały się do ucieczki. Wtedy „duchy” zabierały ich dobra i dzieliły je w drodze do domu.

BG mogą podszyć się pod kupców zmuszonych do obozowania w lesie przy drodze. Niziołki nie będą spodziewały się poważnego oporu i uciekną przy pierwszej sposobności. Jednak pościg za nimi wciągnie Bohaterów w głąb lasu, do pradawnego, kamiennego kręgu. Po spotkaniu z dziwnymi duchami Dawnej Wiary, BG powinni przekonać się, że istota, którą niegdyś czczono wśród tych obmytych krwią głazów, nie lubi intruzów.

– Middenland –

Nazwa oficjalna: Wielkie Księstwa Middenheim i Middenlandu.

Władca: Książę-Elektor Borys Todbringer, Graf Middenheim, Wielki Książę Middenlandu, Książę Carroburga, Obrońca Drakwaldu, Strażnik Gór Środkowych, Ulubieniec Ulryka.

Rząd: Middenheim: ustrój feudalny wspomagany przez urzędy książęce. Middenland: ustrój feudalny ze zgromadzeniem szlachciców, mieszczan i kapłanów w Carroburgu (nie zostało zwołane od 170 lat).

Stolica: Middenheim.

Wolne miasta: Carroburg, Delberz.

Główne towary eksportowe: Wino, żelazo, wełna i wyroby wełniane, srebro z Gór Środkowych.

Kraina

Założone przez starożytnych Teutogenów – uznawanych za najbardziej wojownicze plemię w konfederacji Sigmara – Wielkie Księstwo Middenheim i Middenlandu (powszechnie nazywane po prostu „Middenlandem”) to najważniejszy region północnego Imperium. Dzięki swojej potęgze militarnej i ekonomicznej dominuje nad sąsiadami ze wschodu i północy: Hochlandem, Ostlandem i Nordlandem. Rywalizuje pod względem wpływów z Reiklandem i Talabeklandem, a wielkie miasto Middenheim dorównuje bogactwem i rozmiarami Nuln i Altdorfovi. W przeszłości zdarzało się, że Imperator pochodził z Middenlandu, a z pewnością wciąż wielu magnatów z Miasta Białego Wilka i okolic wyraża chęć objęcia władzy w kraju. Podczas gdy reszcie Imperium zagrażają kryzysy regionalne, zjednoczony Middenland jest uważany (także w opinii jego mieszkańców) za rzecznika całej Północy.

Middenland składa się z wielkich połaci terytorium rozciągającego się od rzeki Reik i Wielkiego Szlaku Północnego na zachodzie i południowym zachodzie aż do Hochlandu i Gór Środkowych na wschodzie. Na południe za Talabekiem zaczyna się Talabekland, w przeszłości rywal Middenlandu o przywództwo nad kultem Ulryka. Na północy znajduje się sprzymierzony Nordland i Las Laurelorn – ojczyzna tajemniczych i nie zawsze przyjaznych Leśnych Elfów. Ich wrogie nastawienie jest poniekąd efektem długotrwałych roszczeń Middenlandu wobec Laurelorn, sięgających czasów Imperatorów Drakwaldzkich.

Sam Drakwald to wielki, prastary las ciągnący się od granic Jałowej Krainy do dalekiego krańca Hochlandu. Chociaż ludzie założyli tu swoje osady (niektóre nawet w głębi lasu), puszcza ukrywa wiele sekretów i niechętnie je zdradza. To właśnie stąd smoki gnębiły starożytne plemiona i młode Imperium, dopóki Imperator Hündrod Zapalczywy nie zabił ostatniego z ich rodzaju. Mimo to uparci poszukiwacze skarbów penetrują głębie Drakwaldu, szukając bogactw zaginionego smoczego leża, a może smoczycy jaj, które podobno pozostają wiecznie żywe i do ich wyklucia potrzeba tylko wielkiego gorąca.

Głęboko pod koroną lasu czają się także zwierzolidzie, potomkowie najeźdźców z dawnych lat, czasami atakujący samotne gospodarstwo lub niewielką grupę podróżnych. Czekają, aż nadejdzie czas, gdy Chaos zagarnie całą Północ i będą mogli wyjść ze swych kryjówek. Szlachta i mieszczenie prowincji organizują wyprawy w celu wypłenicia tego plugastwa, ale niedobitki zawsze uciekają głębiej w las, gdzie rozmnażają się i wyczekują okazji do ponownego ataku.

Na dalekim zachodzie prowincji leżą Środkowe Bagna – rozległe, jałowe pasmo wzgórz i mokradeł, które stanowią źródło kilku dopływów Reiku. Wielkie moczary we wnętrzu łądu pozostają podobno nieruchome jak szkło. Nawet gdy zawieje wiatr, są tak idealnie gładkie, że na ich powierzchni niczym w zwierciadle odbija się nocne niebo. Szlachta i bogacze czasami przybywają tu na ryby, bowiem pochodzące stąd pstrągi są podobno najsmaczniejsze w Imperium. Ale bagna mają także opinię nawiedzanych. Pośród mgieł nocy widywane są dziwne światła, a duchy zabitych dawno temu drakwaldzkich żołnierzy podobno bląkają się po najdalszych rubieżach.

Na południowo-wschodnim krańcu krainy znajdują się Wyjace Wzgórza, gdzie wiatr wśród pustkowi zawodzi

„Dopóki gorzeje ogień w Wielkiej Świątyni, Middenheim i Middenland nigdy nie upadną.”

– graf Borys Todbringer.

„Middenheim jest jak wielka pijawka, która wysysa krew uczciwych Middenlandczyków. Może ostatnie wydarzenia to klucz do naszej wolności?”

– książę Leopold von Bildhofen.

„Słyszałem, że zaściankowi szlachcice w pobliżu Laurelorn mają dziwne układy z elfami. Najpierw Arche... no, jak mu tam było, a teraz to! To zdrada, powiadam!”

– kupiec z Delberz.

„Nie przejmuj się, chłopcze, to nie twoja wina. Middenheimczycy zawsze są tacy grubiańscy. Dzięki temu lepiej się czują. Myślę, że powinni dodawać więcej zieleniny do swojego jada.”

– kupiec z Krainy Zgromadzenia.

niczym duchy umarłych. Prowadzącej przez nie drogi od Delberz do Hergig strzeże zamek Middenstag. Liczna załoga chroni też pobliskie osady przed banitami, którzy ukrywają się pośród wzgórz i dolin tego przekłętego obszaru. Na północy, w pobliżu Middenheim, suchy grunt przechodzi w bagniste mokradła, zwane Schdensumpf. To jałowa i uboga ziemia, choć niektóre wioski bogacą się na wydobywaniu rud darniowych. Mokradła stanowią także schronienie dla przestępców unikających sprawiedliwości grafa. Warta wzmianki jest wielka populacja czarnych żurawi, które migrują

każdej jesieni do ciepłych krain Tilei, aby powrócić późną wiosną. Pióra tych ptaków stały się modnym dodatkiem do kapeluszy, co doprowadziło do tego, że w ubiegłym roku graf wprowadził podatek za każdego schwytanego ptaka. Jednak ta decyzja, miast ratować populację żurawi, spowodowała jedynie nasilenie kłusownictwa i przemytu.

Mieszkańcy południowej części Middenlandu pozostają pod silnym wpływem Altdorfu i uważani są za „światowych” według standardów Middenlandu. W oczach reszty Imperium oznacza to, że myją się nieco częściej i rzadziej pokrzykują na ludzi na ulicach. Natomiast mieszkańcy ziem położonych bardziej północy, szczególnie w Middenheim, są bardziej lakoniczni i szorstcy – nie lubią marnować czasu na próżne gadanie i nie tolerują tego u innych. Stare opowieści mówią, że dziad grafa Borysa ze strony jego matki kazał kiedyś uciąć język niziołkowi za zbyt długą przemowę po obiedzie. Im dalej na południe – „i bliżej do tych zepsutych Reiklandczyków”, jak powiadają niektórzy Middenlandczycy – ludzie stają się bardziej rozmowni i ekspresyjni. Carroburg, na przykład, ma jedyną szkołę krasomówstwa w Imperium – pozostałość z czasów, gdy miasto było stolicą kraju.

Związki Middenlandu z jego stolicą, Middenheim, są dość złożone. Miasto Białego Wilka nie zawsze stanowiło część prowincji – jego losy były zmienne i zawsze związane z powodzeniem lub upadkiem rządzących rodów. Ponieważ Middenheim kilka razy było oblegane przez wojska z pozostałych miast prowincji, powstało wiele żartów o „domowych powstaniach” – ku wielkiej irytacji Middenlandczyków. Prawda jest taka, że miasto i prowincja to osobne byty polityczne i społeczne, związane osobą grafa Borysa. Jest prawdopodobne, że jeśli ród Todbringerów utraci władzę, miasto i prowincja ponownie popadną w konflikt.

W czasach wojny Middenlandczycy są powszechnie uznawani za silnych i zaciekłych wojowników. Prowincja jest siedzibą zarówno Rycerzy Pantery – gwardii grafa – jak i Rycerzy Zakonu Białego Wilka, świątynnych wojowników żarliwie oddanych służbie Ulrykowi i ochronie jego ludu. Te dwa zakony tworzą oddziały uderzeniowe armii Middenlandu, wspierane przez niezłomnych pikinierów i halabardników, rekrutujących się spośród mieszczan i chłopów. Te siły utworzyły rdzeń armii, która powstrzymała Pana Końca Czasów przed zajęciem Middenheim i wdarciem się do serca Imperium. Teraz jednakże, gdy Archaon wydaje się pokonany, ze strony powołanych do armii pojawiły się żądania, aby pozwolić im na powrót do rodzin, gospodarstw i normalnego życia.

Wywołuje to pogardliwe docinki oficerów (w większości mieszkańców Wschodu), którzy uważają, że pospólstwo „powinno się zamknąć i wykonywać rozkazy”.

Poza granicami prowincji Middenlandczycy są stale wiązani z ich tradycyjną



Porywcy i uparty lud Middenlandu wykazuje niewiele tolerancji wobec... no cóż, wobec czegośkolwiek.

potrawą – pikantną kielbasą. Chociaż każda wioska i miasto strzeże własnego, tradycyjnego przepisu i jego mieszkańcy twierdzą, że nie zjedzą żadnego obcego wyrobu, dobrze znanym faktem jest to, że gdy nadchodzi Wursthfest, czyli święto kielbasy, Middenlandczycy są pierwsi u stołu.

Podobnie jak inni mieszkańcy Północy, Middenlandczycy mówią z szorstkim akcentem, stosują też archaiczne słowa i składnię. Odmawiają przyjęcia wielu obcych zwrotów, które przyjęły się już w staroświatowym.

Ludność

Middenlandczycy to potomkowie wojowniczego plemienia Teutogenów. Zaciekli i bezwzględni w działaniu, szybko wywalczyli dla siebie królestwo na surowych ziemiach wokół Wyjających Wzgórz, spychając tubylcze plemiona Jutonów w osnute mgłami głębie Jałowej Krainy. Gdy przybył do nich Sigmar, znalazł plemię o nieugiętej woli

i silnym poczuciu honoru. Chociaż inne plemiona zjednoczyły się pod sztandarem Młotodzierzcy, Teutogenowie pod wodzą Artura odmówili poddania się jego zwierzchnictwu. Wreszcie Sigmar został zmuszony do zabicia wodza plemienia w pojedynku, który dowiódł jego siły i wartości wobec Teutogenów.

Powiedzenia z Middenlandu

„Reiklandzki żołnierz” – Wymuskany elegancik i słabeusz.

„Przyłożę do tego swoją pochodnię” – Zaprotestuję przeciwko temu.

„Drakewaldzkie gadanie” – Kłamstwa lub krętactwo.

„Iść Szlakiem Północnym” – Wybrać trudną lub niebezpieczną drogę.

- Indeks geograficzny Wielkiego Księstwa Middenlandu (2522 Kt) -

Osada	Rozmiar	Władca	Populacja	Majątność	Dochody	Garnizon/ Ochotnicy	Uwagi
MIDDENHEIM	DM	Książę-Elektor Borys Todbringer	15 000	5	handel, usługi, administracja	50a/150b/150c	Stolica prowincji, ośrodek kultu Ulryka. Oblężenie z 2522 zmniejszyło populację liczącą 95 000 mieszkańców.
Arenberg	W	Książę-Elektor Todbringer	0	0	-	-	Zniszczone w 2522, zginęło 44 mieszkańców.
Elsterweld	MM	Książę-Elektor Todbringer	0	0	-	-	Zniszczone w 2522, zginęło 288 mieszkańców.
Grevenfeld	W	Książę-Elektor Todbringer	0	0	-	-	Zniszczone w 2522, zginęło 58 mieszkańców.
Holzbeck	W	Książę-Elektor Todbringer	0	0	-	-	Spór graniczny z Hochlandem. Zniszczone w 2522, zginęło 31 mieszkańców.
Hunxe	W	Książę-Elektor Todbringer	0	0	-	-	Zniszczone w 2522, zginęło 77 mieszkańców.
Immelscheld	W	Książę-Elektor Todbringer	0	0	-	-	Obrócone w ruiny w 2517.
Jagerhausen	W	Książę-Elektor Todbringer	0	0	-	-	Zniszczone w 2522, zginęło 75 mieszkańców.
Lindenheim	W	Książę-Elektor Todbringer	0	0	-	-	Spółeczność górnicza. Zniszczone w 2522, zginęło 93 mieszkańców.
Norderingen	MM	Książę-Elektor Todbringer	12	2	uprawy, drewno	-	Wyniszczone przez zieloną ośpę w 2511. W 2522 niedobitki armii Chaosu wycofały się na okoliczne tereny. Wielu z 250 mieszkańców uciekło.
Schoninghagen	MM	Książę-Elektor Todbringer	980	3	drewno, handel	125b/250c	Populacja 450 mieszkańców powiększona przez oddziały powracające z walk.
Warrenburg	MM	Książę-Elektor Todbringer	0	0	-	-	Prowizoryczne miasto u stóp Fauschlagu. Zniszczone w 2522.
AHLENHOF	M	baron Emil von Kotzebue	4 200	3	drewno, handel, uprawy, bydło	60b/125c	Prom. Jeden z przystanków luksusowej kompanii przewoźniczej Hindelein z Altdorfu do Talabheim. Populacja 2 200 powiększona przez uchodźców.
Bad Hohne	W	baron von Kotzebue	86	2	uprawy	-/8c	Uzdrowisko
Leer	W	baron von Kotzebue	98	2	drewno, świnie, uprawy	-/10c	
Suderberg	W	baron von Kotzebue	79	2	uprawy, bydło	-/8c	
MOSIĘŻNA TWIERDZA	F	Książę-Elektor Todbringer	0	0	-	-	Położona w zachodnich Górach Środkowych, strzeże przełęczy prowadzącej z Ostlandu. Zajęta przez Archaona w 2522.
CARROBURG	M	książę Leopold von Bildhofen	12 000	4	handel, szkło i ceramika	150b/ 1000c	Middenlandu (podczas niezależności od Middenheim). Populacja 8 000 powiększona przez uchodźców. Dawna stolica
Ansel Dorf	W	książę von Bildhofen	56	1	uprawy	-	
Barenfähre	W	książę von Bildhofen	80	2	rybołówstwo	-	Prom.
Dunkelbild	W	książę von Bildhofen	67	2	drewno	-/5b	
Punzen	W	książę von Bildhofen	57	1	uprawy	-	
Schattenlas	W	książę von Bildhofen	54	2	samowystarczalność	-	Prom.
Senden	W	książę von Bildhofen	45	1	samowystarczalność	-	
Weidemarkt	W	książę von Bildhofen	61	2	wino, uprawy, rybołówstwo	-/5c	Prom.

Wielkość osady: WM = wolne miasto (dowolne rozmiary), DM = duże miasto (10 000+), M = miasto (1 000 – 10 000), MM = małe miasto (100 – 1 000), W = wieś (1 – 100), F = fort (dowolne rozmiary), K = kopalnia (dowolne rozmiary); Majętność: (1 = ubóstwo; 5 = bardzo bogate); Gotowość garnizonu/ochotników: wysoka (a), przeciętna (b) lub niska (c)

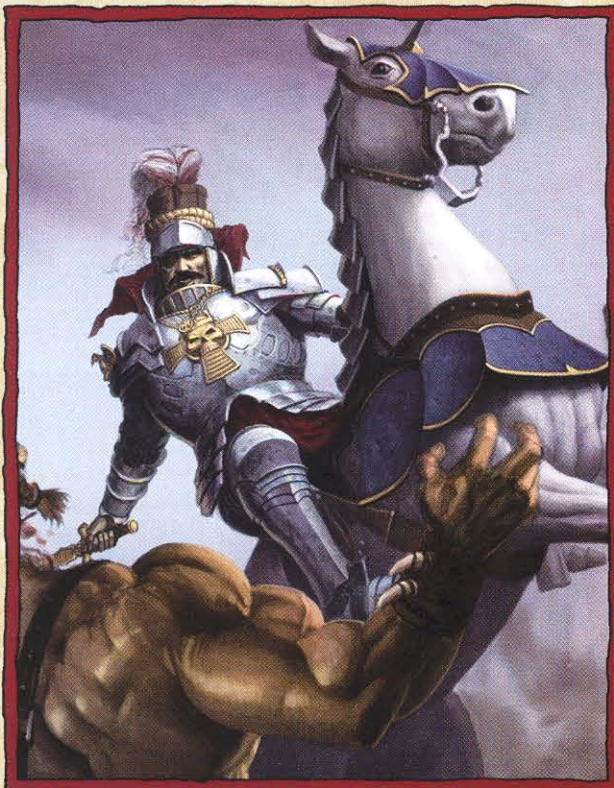
– Indeks geograficzny Wielkiego Księstwa Middenlandu (2522 KI) –

Osada	Rozmiar	Władca	Populacja	Majątność	Dochody	Garnizon/ Ochotnicy	Uwagi
DELBERZ	M	Książę-Elektor Todbringer	4 500	3	wino, drewno	20b/75c	Ważne miasto i port na trakcie Altdorf-Middenheim. Populacja 2 000 powiększona przez uchodźców.
Mittelmund	W	Książę-Elektor Todbringer	35	2	uprawy	-	
Schwarzmarkt	W	Książę-Elektor Todbringer	61	2	uprawy	-/5c	
Turngever	W	Książę-Elektor Todbringer	53	1	drewno	-	
GRIMMINHAGEN	M	graf Elster Sternhauer	200	2	drewno, wyroby drewniane	50b/25c	Splądrowane w 2522, populacja licząca 1 500 osób, obecnie zmniejszona.
Fintel	W	graf Sternhauer	0	0	-	-	Zniszczone w 2522. Zaginęło 75 mieszkańców.
Harsum	W	graf Sternhauer	0	0	-	-	Zniszczone w 2522. Zaginęło 82 mieszkańców.
Rosche	W	graf Sternhauer	0	0	-	-	Zniszczone w 2522. Zaginęło 64 mieszkańców.
Winsen	W	graf Sternhauer	0	0	-	-	Zniszczone w 2522. Zaginęło 78 mieszkańców.
GRUBENTREICH	W	Książę-Elektor Todbringer	88	3	uprawy, owce, kozy	2b/8c	
KAMMENDUN	W	Książę-Elektor Todbringer	28	1	rybołówstwo, wydobycie żelaza	-/-	Położone w miejscu, gdzie rzeka Schaumfluss wpływa do Schadensumpf, 180 km na zachód od Middenheim.
LEICHLINBERG	W	Książę-Elektor Todbringer	72	2	uprawy	-/5c	
MIDDENSTAG	F	Książę-Elektor Todbringer	62	4	administracja	50b/-	Garnizon Rycerzy Pantery w pobliżu granicy Middenlandu i Hochlandu. Przetrwiał oblężenie w 2522. Populacja 200 osób poważnie zmniejszona.
PRITZSTOCK	W	Książę-Elektor Todbringer	48	4	uprawy, wino	-/4b	Mała osada, winnice wysokiej jakości.
SCHEINFELD	MM	baronowa Kirsten von Goethe	850	3	handel, uprawy, rybołówstwo	25b/100c	Klasztor Świętej Ziemi Błogosławionej Shallyi, 3 km na wschód od miasta.
Hupstedt	W	baronowa von Goethe	95	2	uprawy, drewno	-/10c	
Uder	W	baronowa von Goethe	92	2	uprawy, rybołówstwo	-/10c	
SCHOPPENDORF	W	baron Wolfram von Hutten	84	3	drewno, uprawy	10b/20c	Mocno ufortyfikowana i uszkodzona podczas oblężenia w 2522.
Langwiese	W	baron von Hutten	0	0	-	-	Splądrowane w 2522, a populacja licząca 35 mieszkańców uciekła przez Talabek.
SOKH	W	Książę-Elektor Todbringer	0	0	-	-	Mała, obskurna osada licząca 41 mieszkańców, która upadła w 2522.
UNTERGARD	MM	Rada miejska	0	0	-	-	Miejsce dużej bitwy stoczonej podczas Burzy Chaosu. 75 ocalałych mieszkańców uciekło do Middenheim.

Wielkość osady: WM = wolne miasto (dowolne rozmiary), DM = duże miasto (10 000+), M = miasto (1 000 – 10 000), MM = małe miasto (100 – 1 000), W = wieś (1 – 100), F = fort (dowolne rozmiary), K = kopalnia (dowolne rozmiary); Majętność: (1 = ubóstwo; 5 = bardzo bogate); Gotowość garnizonu/ochotników: wysoka (a), przeciętna (b) lub niska (c)

Podobnie jak wszyscy mieszkańcy Północy, Middenlandczycy słyną z uporu, który w połączeniu z teutogeńską krwią oraz gwałtownym temperamentem zapewnił im reputację opornych obywateli, którzy nie poddają się żadnej kontroli. Nienawidzą wszelkich

zmian i zawsze bronią tego, co uważają za „święte i tradycyjne”. Niechętnie przyznają się do błędów i pierwsi zwrócą się przeciwko nieudolnemu przywódcy. Mieszkańcy południowego Middenlandu są mniej surowi niż ich kuzyni z Drakwaldu, ale nawet oni uznawani są



Książę-Elektor Borys Todbringer, Wielki Książę Middenlandu.

przez resztę Imperium za grubiańskich i władczych arogantów.

Middenlandczycy to w większości osoby nietolerancyjne i niepokorne. Nie tylko są skłonni wyszydzać (a czasami pobić) tych, których uważają za zniewieściałych dandysów, ale wykazują także niezwykłą podejrzliwość wobec obcych wpływów w swojej prowincji. Uparcie odmawiają stosowania bretońskich, tileańskich lub estalijskich słów, które już dawno przyjęły się w staroświatowym. Zamówienie bretońskiej brandy w middenlandzkiej oberży spotka się z oszałamiającym milczeniem, gdy ludzie będą patrzyli na głupca, który właśnie podpisał na siebie wyrok śmierci. Co ciekawe, jeśli przyjezdni postawią twardo na swoim i zademonstrują dumę z własnej ojczyzny, Middenlandczycy często zaakceptują ich jako „*duższe śmielsze niż większość*” albo stwierdzą, że tamci „*mają w sobie coś z Teutogenów. Ulryk wie, dokąd zawędrowali nasi przodkowie, he?*”.

Middenlandczycy są podzieleni na dawne rody klanowe, choć obecne podziały wynikają raczej z granic geograficznych. W pewnym okresie region Drakwaldu wyróżnił się spośród reszty Middenlandu, wydając z siebie ród do cna zepsutych Imperatorów. Wraz z upadkiem ich dynastii i zniszczeniami po Wielkiej Zarazie z 1111 roku, potęga Drakwaldu przeminęła. Przestał istnieć jako oddzielna prowincja, gdy Imperator Mandred oddał go władcom Middenheim, tworząc Księstwo Middenlandu w dzisiejszej postaci. Mieszkańcy Drakwaldu są znani ze skąpstwa i zachłanności, co prawdopodobnie spowodowane jest wpływem Altdorfu i „*tych słabych Reiklandczyków*”.

Znaczące miejsca

Carroburg

Niegdyś siedziba królów Teutogenów, a później stolica imperialna pod władzą Imperatorów Drakwaldzkich, Carroburg to główne miasto zachodniego Middenlandu. Wybudowany na stromych zboczach, które wznoszą się nad wschodnim brzegiem Reiku, stanowi labirynt krętych uliczek i schodów. Ponieważ woda i deszczówka spływają w dół wzgórze, lepiej sytuowani mieszkańcy mieszkają w wyższych częściach miasta. Ze względu na ukształtowanie terenu, praca pucybutów w dzielnicy doków jest bardzo opłacalna.

Na szczycie miasta wznoszą się dwa wielkie pałace. Większy to rezydencja Księcia-Elektora Middenheim i Middenlandu, utrzymywana w gotowości na jego odwiedziny. To stary dwór, wysoki i z wąskimi oknami, do którego nie ma wejścia na poziomie ziemi. Carroburgczycy uważają, że graf lubi tę siedzibę, ponieważ rozgniewanemu tłumowi trudno ją sforsować. Tego rodzaju wydarzenie miało miejsce po nałożeniu podatku „pens od kilograma”, który pobierany był w wysokości jednego pensa za każdy kilogram ładunku przywożonego do portu. Podatek został wprowadzony w celu zgromadzenia pieniędzy na naprawę murów obronnych Middenheim, choć złośliwi mieszczanie twierdzili, że gotówka idzie prosto do kufrów Ar-Ulryka. Obecnie pałac zajmuje dziedzic grafa, baron Wolfram von Todbringer, jednak od chwili swego przybycia, baron rzadko pokazuje się publicznie. Mówi się, że jest słabego zdrowia, a graf wysłał go tutaj, aby trzymać go z daleka od walki.

Drugi pałac należy do księcia Leopolda von Bildhofena, zarządcy Carroburga i namiestnika grafa. Von Bildhofenowie to ród z bogatą historią, a jej źródła sięgają wielkich rodzin z Drakwaldu związanych pokrewieństwem z Imperatorem Magnusem Pobożnym. Książę Leopold cieszy się popularnością w regionie, ponieważ jest regularnym darczyńcą świątyn i organizacji dobroczynnych. Otwarcie wspiera status wolnego miasta, określając go „*powiewem przyszłości*”, co godzi w dumę jego szlacheckich kuzynów. Niektórzy postrzegają go jako obrońcę „zachodnich” interesów na dworze w Middenheim.

Podobnie jak wiele miast położonych z dala od działań wojennych, Carroburg przeżył napływ uchodźców ze Wschodu. Wiele z nich koczuje w prowizorycznych obozach pod murami miasta lub w drewnianych chatkach wzniesionych na ulicach. Napływ obcych wyczerpał zapasy miasta, a przestępczość staje się problemem zarówno dla rdzennej ludności, jak i uchodźców. O zaistniałą sytuację obie strony oskarżają siebie nawzajem. Władcom miejskim jak na razie udaje się utrzymywać względny porządek, ale jeśli sprawy się pogorszą, może dojść do wybuchu zamieszek.

Delberz

Położone nad rzeką Delb wzdłuż drogi łączącej Middenheim i Altdorf, miasto Delberz to dobrze prosperująca społeczność kupiecka, znana ze swoich wybornych win. W mieście działa kilkanaście popularnych i często odwiedzanych zajazdów i karczm. Niektóre mają

duże stajnie przeznaczone do obsługi karawan, podczas gdy inne, położone bliżej doków, oferują dodatkowe usługi, a mianowicie udostępniają składy i magazyny. Delbert to wolne miasto, które w zamian za prawo do samostanowienia płaci podatki Księciu von Todbringerowi.

Delbert także doświadczyło zalewu wielkiej liczby uchodźców, chociaż dzięki talentom organizacyjnym i hojności miejskich karczmarzy oraz kupców problemy z przestępczością nie są aż tak uciążliwe. Wzdłuż rzeki, na granicy Wyjących Wzgórz, wybudowano skupisko obozów zwane „Nowym Delbert”. Satisfakcję z tego faktu zmniejsza jednak narastający niepokój z powodu pojawienia się w mieście seryjnego mordercy. W ciągu ostatnich dwóch miesięcy, co każde dziesięć dni znajdowano pływające w rzece ciało z poderżniętym gardłem. Wśród ofiar byli zarówno rdzenni mieszkańcy, jak i przybysze, a straż miejska nie ma żadnych wskazówek dotyczących tożsamości mordercy.

Middenheim

Miasto Białego Wilka, siedziba kultu Ulryka i największe miasto Północy – Middenheim to skała, o którą rozbili się i rozproszyła inwazja Archaona. Miasto zostało założone przed narodzinami Imperium, na wielkiej górze zwanej Fauschlag lub Górą Ulryka, która niczym wyspa pośród morza zieleni wznosi się nad otaczającym je Drakwaldem. Od podnóża skały prowadzą do miasta cztery wielkie wiadukty, łączące Middenheim z drogami do Marienburga, Kislewa, Talabheim i Altdorfu. Z wysokości murów we wszystkie strony wycelowane są działa, okazując gotowość mieszkańców Miasta Białego Wilka do walki, w każdej chwili i z każdym wrogiem.

Najważniejszym budynkiem miasta jest główna świątynia Kultu Ulryka i siedziba jego arcykapłana, Ar-Ulryka. Wielka Świątynia kultu góruje nad centrum miasta, stanowiąc wewnętrzny zamek fortecy. Jej mury nie są tylko na pokaz, a rycerze Zakonu Białego Wilka, którzy mieszkają w przyległych koszarach, to doskonałe wyszkoleni wojownicy. Wewnątrz sanktuarium płonie Wieczny Ogień, a świątynia będzie z pewnością ostatnim miejscem, które upadnie, gdyby Middenheim kiedykolwiek uległo wrogom.

Oblężenie Middenheim zrujnowało niejedną z pięknych gmachów miasta. Mury miasta zostały w wielu miejscach rozbite przez działa, ogień i magię. Ciała obrońców i napastników zaścieliły wielkie wiadukty, a wschodnie wrota są popękane i naruszone w miejscu, gdzie Archaonowi niemal udało się przebić. Większość mieszkańców uciekła przed zbliżającą się armią wroga, zaogniając problem uchodźców w miastach na Zachodzie. Teraz, gdy siły Archaona zostały rozproszone, mieszkańcy zabrali się za wielkie dzieło odbudowy.

Untergard

Untergard to młode miasto, założone w ubiegłym stuleciu przez wieśniaków zbiegłych przed niesprawiedliwymi podatkami grafa Sternhauera. Wybudowali most przez Taub i wkrótce miasto rozrosło się po obu stronach rzeki. Jako jedyne przejście przez rzekę na południe od Grimminhagen, miasto stało się oczywistym celem armii Archaona i stoczono tu zacięłą bitwę. Chociaż oddziały

Agnetha Weiltraub

Profesja: rycerz Płonącego Słońca

Poprzednie profesje: akolitka, giermek

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
59	36	43	58	50	41	54	44

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, jeździectwo, leczenie, nauka (genealogia/heraldyka), nauka (historia) +10, nauka (strategia/taktyka), nauka (teologia) +10, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, przekonywanie +10, sekretne znaki (rycerzy zakonnych), sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, tresura, unik +10, wiedza (Imperium), wiedza (Tilea), znajomość języka (bretoński), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (starożytny) +10, znajomość języka (tileański)

Zdolności: bardzo silny, broń specjalna (kawaleryjska), broń specjalna (parująca), broń specjalna (szermiercza), charyzmatyczny, etykieta, morderczy atak, obieżyświat, odwaga, opanowanie, przemawianie, rozbrajanie, silny cios, urodzony wojownik

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja płytowa)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), kopia, tarcza

Wypożyczenie: rumak z siodłem i uprzężą, symbol Myrmidii, prowiant na tydzień, ubranie podróżne

imperialne odniosły zwycięstwo, wschodnia połowa miasta została zniszczona, a zachodnia poważnie uszkodzona. Grupa ocalałych mieszkańców próbowała rozpocząć odbudowę po odejściu armii, ale uciekli do Middenheim, gdy odkryto zbliżającą się bandę zwierzoludzi (patrz *Przez ostępy Drakwaldu*, w *Księdze Zasad*).

Untergard jednak nie pozostał niezamieszany na długo. Ruiny stały się domem dla bandy mutantów, którzy czatują na przejeżdżających w pobliżu podróżnych. Te szalone potwory zawsze uważnie zacierają swoje ślady, próbując łapać „normalnych” i zmieniać ich w mutantów przez wystawienie na działanie „bóstwa”, małego bożka wykonanego ze spaczenia.

Przykładowy Middenlandczyk

Agnetha Weiltraub

„Potrzebuję waszej pomocy! Ci wieśniacy nie mogą powrócić do domów, dopóki nie oczyścimy ich osady z szumowin Chaosu. Pójdziecie ze mną?”

Agnetha urodziła się w rodzinie chłopskiej, lecz nawet niskie

pochodzenie nie było w stanie powstrzymać jej ciekawości świata i ambicji. Wychowała się w Wissenlandzie i często towarzyszyła ojcu w podróżach na targ w Nuln. Tam zafascynowała ją wystawne parady wojskowe, które oglądała i obok których maszerowała, naśladując wojowników w ich lśniących zbrojach. Wszystkich spotkanych żołnierzy zamęczała prośbami o opowieści z bitew. Wysoka i silna jak na swój wiek, chciała być taka jak oni. Niestety, jej nader przezorny rodzice zamierzali wydać ją za medyka, w celu zapewnienia sobie opieki na starość.

Pewnego dnia Agnetha uciekła spod opieki ojca i ruszyła za grupą cudzoziemskich żołnierzy. Gdy weszli do świątyni Myrmidii, dziewczyna poszła za nimi i wysłuchiwała nabożeństwa. Na koniec zrozumiała, że to było jej powołanie i zainspirowana tą myślą, zaczęła błagać miejscowego kapłana, aby przyjął ją na akolitkę. Kapłana, z początku pełnego wątpliwości, przekonała pasja dziewczyny, jej zaangażowanie i strzępy wiedzy, którą dziewczyna nabyła, przysłuchując się żołnierskim opowieściom. Jednak największe wrażenie zrobiły na nim samodzielnie wyuczone umiejętności posługiwania się włócznią. W końcu zgodził się, aby Agnetha złożyła śluby.

Podczas treningów okazało się, że młoda akolitka bardziej nadaje się na pole bitwy niż do modlitwy i wkrótce po złożeniu ślubów Agnetha przyjęła święcenia rycerza Zakonu Płonącego Słońca. Wyruszyła na obowiązkową dwuletnią wędrówkę z gorliwością, jakiej niewielu mogło dorównać, wykazując się odwagą i honorem w każdej walce, w jakiej wzięła udział. Gdy rozpoczęła się wojna, Agnetha jako trzydziestoparoletnia kobieta ponownie wyruszyła w drogę. Ponieważ było już zbyt późno, aby dołączyć do armii w Middenheim, rozpoczęła misję ochrony tych, którym grozi Chaos i rozbójnicy, przy okazji ucząc prostych ludzi, jak mogą się bronić. Często pracuje samotnie, lecz z chęcią przyjmie pomoc grupy wyszkolonych śmiałków, takich jak BG.

Pomysły na przygody

Żywi lub martwi, najlepiej to drugie

W zamieszaniu wojennym wiele miejsc w Middenlandzie popadło w bezprawie, a miejscowi zarządcy zginęli lub uciekli. Ostatnio szajka bandytów napadła na miasta

Kammedun i Pritzstock, wykradając trzodę i zapasy żywności oraz porywając kilka miejscowych kobiet. Potem bandyci uciekli na mokradła Schadensumpf. Urzędnicy grafa nie mają czasu, aby zająć się tym względnie niegroźnym problemem, więc Magistrowie Praw udzielili Bohaterom zezwolenia na ściganie banitów i wymierzenie przestępcom sprawiedliwości. Jeśli uda się uwolnić przetrzymywane zakładniczki, tym lepiej, lecz realistycznie myślący Magistrowie już dawno spisali je na straty.

Podróż przez Schadensumpf jest dość trudna, ale znalezienie obozu bandytów nie powinno nastęrczyć trudności. Problem w tym, że wszyscy rozbójnicy są martwi i nie ma śladu po więźniach! Co się z nimi stało i czy ma to cokolwiek wspólnego z tą zrujnowaną wieżą w oddali? Gdy Bohaterowie wybiorą się do pobliskich ruin, odkryją, że ze snu ocknęło się prastare zło – stwór, który wysysa siły życiowe śmiertelnych kobiet, aby ożywić swoją wytrankę.

Niespodzianka na bagnie

Augustus Mommenheim to uczony z Uniwersytetu Altdorfskiego, który specjalizuje się w historii Drugiego Tysiąclecia, w dużej mierze okrytej tajemnicą z powodu zamieszania, jakie panowało w tamtym okresie. Szczególnie interesuje się dziejami panowania Imperatora Mandreda, próbując wypełnić luki w jego życiorysie.

Z pewnego dokumentu Mommenheim dowiedział się, że Imperator niegdyś utrzymywał warowny fort na Środkowych Bagnach. Uczony pragnie go odszukać i sprawdzić, czy nie zachowały się tam jakieś zapiski o wielkim Mandredzie. W tym celu planuje wynająć BG jako ochronę swojej wyprawy.

Niestety, informacje Herr Mommenheima są mylne. Zaginiony fort na Bagnach należał do Borysa Nieudolnego, który dokonywał tam swoich najgorszych ekscesów. Ironia losu sprawiła jednak, że ruiny są wykorzystywane jako baza największych wrogów Mandreda – szczuroludzi, którzy spotykają się tam z kultystami Żółtego Kła (patrz Rozdział VII). Właśnie zbliża się termin spotkania, a skaveny pojawiają na miejscu niedługo po BG.

— Nordland —

Nazwa oficjalna: Wielka Baronia Nordlandu.
Władca: Książę-Elektor Theoderic Gausser, Wielki Baron Nordlandu, Książę Salzenmund, Pan Laurelorn i Książę Marienburga, Groza Norsów.
Rząd: Ustrój feudalny.
Stolica: Salzenmund.
Wolne miasta: Salzenmund.
Główne towary eksportowe: Płody rolne, owcze i kozie sery, wełna i wyroby wełniane, drewno.

Kraina

W świetle prawa panowanie Nordlandu rozciąga się od granicy Ostlandu na zachód do Jałowej Krainy i na

północ od Wielkiego Szlaku Północnego do wybrzeży Morza Szponów. Książęta-Elektorzy Nordlandu zgromadzili w ciągu tysiącleci imponującą kolekcję tytułów i roszczeń, które gdyby je wyegzekwować, uczyniłyby z arystokratów władców większości północnych ziem Imperium. Rzeczywistość jednakże lubi zakpić sobie z największych ambicji i faktyczne rządy Książąt obejmują najwyżej połowę obszarów, wobec których magnaci Północy wysuwają roszczenia.

Nordland pokrywają dwa wielkie lasy, zostawiając ludziom miejsce wolne od drzew w dwóch obszarach ciągnących się wzdłuż jałowego i skalistego wybrzeża. W skład wschodniej ćwiartki wchodzi krawędzie Lasu Cieni, którego główna

część leży w Ostlandzie. Rozciąga się aż do drogi łączącej Erengard z Middenheim, przecinając ją na północ od Beeckerhoven i kończąc się na brzegach rzeki Salz. Las Cieni ma ponurą reputację wśród Ostlandczyków, którzy przekazali ją sąsiadom z Nordlandu. Wiadomo, że w głębi lasu czają się olbrzymie drapieżne pająki, a od rozpoczęcia wojny pojawiają się w coraz większych ilościach zwierzoludzie. Grupy drwali rzadko zapuszczają się głęboko w las bez ochrony żołnierzy. Zwiększone niebezpieczeństwo doprowadziło do przerwania wyrębu drewna, co jest ciosem dla miejscowej gospodarki i wywołuje oskarżenia wobec Księcia o zaniedbywanie powinności wobec poddanych.

Na zachód od Salzenmund i górujących nad nim Srebrnych Wzgórz leży Las Laurelorn, sięgający na zachód aż do granic Jałowej Krainy. Formalnie jest to część domeny Księcia, ale Laurelorn to w istocie całkiem niezależne królestwo. Zamieszkują je tajemnicze Leśne Elfy, potomkowie Wysokich Elfów, którzy nie porzucili Starego Świata pod koniec wojny z krasnoludami. W ramach porozumienia z władcą Nordlandu elfy pozwalają ludziom z Imperium osiedlać się na obszarze pomiędzy rzekami Salz i Demst, które wpływają do Morza Szponów w Hargendorfie. Porozumienie ściśle ogranicza jednak wielkość populacji, a założenie nowej osady wymaga zgody elfów. Nie udzielają jej jednak zbyt często, dodatkowo nakładając liczne ograniczenia na ilość zwierzyny, jaką osadnicy mogą odłowić w lesie. Ludzi dławią te restrykcje i szlachta stale naciska Księcia Gaussera, żądając renegotjacji traktatu z elfami. Ponieważ nie przyniosło to żadnych efektów, niecierpliwi ludzie założyli na tym obszarze nielegalne osady, co z kolei wywołało protesty, a nawet groźby użycia siły ze strony elfów. Niektórzy obawiają się starcia między rycerzami Księcia-Elektora a wojownikami z Laurelorn, ale na szczęście Burza Chaosu powstrzymała wybuch konfliktu. Istnieją jednak obawy, że elfy mogą wykorzystać wojnę na Północy do umocnienia swojego stanowiska.

Po drugiej stronie rzeki Demst znajduje się serce Laurelorn, miejsce zwane przez Nordlandczyków „Wiedźmim Lasem” ze względu na przesądny strach przed Królową Elfów. Obywatelom Imperium zabrania się wkraczania na tę ziemię pod groźbą śmierci – dotyczy to nawet Księcia-Elektora Nordlandu. Nie wiadomo, co leży we wnętrzu Wiedźmiego Lasu. Niektórzy twierdzą, że elfy nie mają stolicy i żyją jak koczownicy pod drzewami. Z drugiej strony, stare księgi wspominają o tajemniczym mieście ze szkła położonym w głębi puszczy. Ma to być miejsce, które lśni własnym blaskiem. Jakkolwiek wygląda prawda, jest pewne, że żaden stwór Chaosu ani zielonoskóry nie przetrwa długo, gdy wejdzie do Laurelorn, bowiem elfy zażarcie bronią swej ojczyzny przed wszelkimi intruzami.



Mieszkający na skraju Laurelorn poddani Imperatora wiedzą, że ich istnienie zależy od dobrej woli elfów. Niewielu czuje się z tym dobrze.

Wybrzeże Nordlandu to opustoszałe miejsce, gdzie twardzi ludzie próbują utrzymać się z darów morza. Całe wybrzeże regularnie okrywają gęste mgły, a na jesieni i w zimie chłoszczą je okrutne sztormy. Z tego powodu Nordland nie jest zbyt przyjazną bazą dla floty imperialnej, ale od kiedy Marienburg oderwał się od Imperium, flota oceaniczna nie ma innego wyboru, jak korzystać z tutejszych portów zaopatrzeniowych, z których najważniejszym jest rozwijające się miasto Dietershafen. Tam wykorzystuje się bogate zasoby drewna z okolicznych lasów do budowania nowych okrętów.

Od najbardziej wysuniętej na zachód osady w Hargendorfie na wschód do Neues Emskrank wybrzeże składa się

z piaszczystych nizin, często przeplatanych bagnami lub trzęsawiskami. Na zachód w stronę Norden morski brzeg staje się bardziej skalisty i kamienisty, przechodząc we wzgórze Ostlandu. Tu, w zatoce Drosselpule, rybacy poławiają wielkie ilości śledzi i dorszy, z których większość jest solona i przewożona na Południe. Plagą wybrzeża są korsarze z Norski oraz piraci ściągający statki na mieliznę i rabujący ich

„To w połowie Norsmeni, dlatego właśnie usiłują być bardziej imperialni od Imperatora.”

– paż z Altdorfu.

„Gausser to tylko marionetka w rękach elfów z Laurelorn.”

– komentator polityczny z Ostlandu.

„Nordlandczycy to leśnicy jak się patrzy, ale na wodzie są głupszy od goblinów!”

– marienburgski najemnik.

„Co to za władca, który rządzi niespełną połową swojej prowincji?”

– reiklandzki szlachcic.

ładownie. To nieustanny powód do zmartwienia władz w Marienburgu, których dostatek zależy od swobodnego przepływu towarów.

Ludność

Ludzie z Nordlandu to potomkowie prastarego plemienia Was-Jutonów, którzy odłączyli się od swoich krewniaków w Ostlandzie i ruszyli na zachód. Ponieśli jednak porażkę w decydującej bitwie z wojowniczymi Teutogenami, stając się tym samym ich poddany. Od tego czasu regularnie padali ofiarami najazdów Norsmenów. Podczas zamieszania, jakie zapanowało po Wielkiej Zarazie, większość nordlandzkich wybrzeży została najechana i skolonizowana przez Norsmenów, co doprowadziło do wymieszania się krwi obu plemion. Imperator Mandred Szczurobójca, stając naprzeciw innym zagrożeniom, nie miał czasu odpowiedzieć na rozpaczliwe błagania Nordlandczyków o pomoc.

Z upływem czasu populacje dalej mieszały się, a Nordlandczycy przejęli wiele obyczajów swoich norskich kuzynów. Spory pomiędzy szlachcicami są często rozstrzygane w drodze pojedynków na płachcie rozciągniętego na ziemi białego płótna. Pierwsza osoba, która zaplami je swoją krwią, uznawana jest za przegraną i winną. Innym zwyczajem jest wieszanie na drzwiach i framugach okien kamiennych lub drewnianych znaków runicznych, zapewniających powodzenie i ochronę dobrych duchów. Wzdłuż wybrzeża popularny jest styl budowy długich domostw. Podczas uczt i zgromadzeń norske turnieje przechwałek przerodziły się w nieco spokojniejsze snucie opowieści, podczas których każdy kolejny gawędziarz usiłuje przewyższyć kunsztem poprzedniego. Umiłowanie Nordlandczyków do opowieści jest tak wielkie, że stali się sławni w całym Imperium jako wspaniali bajeźnicy.

Ludzie z tej prowincji należą podobno do najbardziej szczerych i prostoprościowych obywateli całego Imperium. Wydaje się, że brakuje im jakiegokolwiek subtelności, taktu lub zdrowego rozsądku. Kilka miejscowych legend opowiada o bohaterach, którzy w krytycznym momencie wyrzucili z siebie słowa prawdy, w ten sposób ratując sytuację. Mieszkańcy innych prowincji złośliwie sugerują, że Nordlandczycy są zwyczajnie zbyt głupi, aby kłamać. Patrząc obiektywnie, to raczej bezpośredni i uczciwi ludzie, mający w pogardzie obłudne słowa władców, podżegaczy i „wymuskanych Reiklandczyków”.

Do wad Nordlandczyków należą typowe dla ludów Północy nieokrzesanie, grubiaństwo i bezpośredni sposób wyrażania się. Nawet kupcy zachowują te prostackie manieri, choć oczywiście nie stronią też od oszustw i szwindli. Co więcej, szybko zorientowali się, że głośne i uporczywe wykrzykiwanie ostatecznej ceny towaru wywiera pożądaną efekt na kupcach przywykłych do spokojnych negocjacji.

Mieszkańcy innych prowincji są przekonani, że prostackie manieri Nordlandczyków wynikają z wymieszania krwi Was-Jutonów, Teutogenów i Norsmenów. To wspólne dziedzictwo jest dla współczesnych Nordlandczyków powodem do wstydu, gdyż inni obywatele Imperium traktują Norsmenów z połączeniem podziwu i strachu, postrzegając ich jako jednocześnie potężnych wojowników i dzikich, niecywilizowanych barbarzyńców. Popularne imperialne powiedzenie głosi, że „*charakter tkwi we krwi*”, co znaczy, że pochodzenie człowieka decyduje o jego podejściu do świata. I tak, Nordlandczycy w całym Imperium są często traktowani jako „*nie całkiem nasi ludzie*”, uznawani za bardziej nieokrzesanych i grubiańskich nawet od dzikich Middenlandczyków.

Głównym powodem niezadowolenia Nordlandczyków z własnego pochodzenia jest panująca obecnie moda wśród szlachty, szczególnie na Północy, na wytyczanie rodowodu przodków aż do jednego z plemion założycielskich. Im czystsza krew, tym wyższy status szlachcica, a szczytem pragnień jest należenie do rodu pochodzącego bezpośrednio od jednego z wodzów-założycieli. Przodkowie Nordlandczyków byli podbijani przez obcych, co prowadziło do mieszania krwi z prymitywnymi najeźdźcami. To oczywiście spory wstyd dla dbających o status szlachciców, zwłaszcza gdy mają do czynienia z aroganckimi Middenlandczykami lub gburami ze Stirlandu. Szczególnie irytujące są przechwałki mieszkańców Middenheim, którzy „*skłonili się jedynie przed samym Sigmarem*”.

Dla równowagi, aby wybić się na innym polu, większość Nordlandczyków głośnie i bardziej demonstracyjnie okazuje lojalność wobec Imperium i kultu Ulryka niż niemal ktokolwiek inny w całej krainie. Ich wysiłki wydają się niektórym puste, podczas gdy inni uważają to zachowanie za wzór obowiązkowości i patriotyzmu. Bez względu na motywacje, nie ma wątpliwości co do ich odwagi w bitwie. Gdy Nordlandczycy znajdują się w armii wraz z oddziałami z innych prowincji, wykazują wielką niecierpliwość, aby uderzyć na wroga. Podczas bitwy pod Frote w 2421 roku, nordlandzcy pikinierzy tak bardzo chcieli uderzyć na wojowników Chaosu, że natarli przed wydaniem rozkazu, przez co odsłoniли skrzydło własnej armii i zostali okrążeni. Od tego czasu generałom Imperium doradza się po cichu, aby trzymali Nordlandczyków krótko i w dyscyplinie, „*niczym psa na smyczy*”, gdyż tylko tak można zachować nad nimi kontrolę.

Nordlandczycy to znani łowcy i leśnicy, dorównujący umiejętnościami Hochlandczykom, a nawet lud znad Talabeku z niechęcią przyznaje, że „*rybacy nie są tacy źli*”.

Z pewnością Nordlandczycy żyją w przyjaźni z ziemią. W prowincji znajdują się największe skupiska wyznawców Rhyi na północy Imperium, skupione wokół wiosek klanowych na południe od Hargendorfu. Jednak wiara w Matkę Zniw, z pominięciem jej małżonka Taala, jest

Powiedzenia z Nordlandu

„*Norsmeński wybór*” – Zgoda wymuszona groźbą.

„*Tylko brudne sumienie brudzi spodnie*” – Tylko winni mają się czego bać.

„*Słony dorsz*” – Trup (od bladego wyglądu i sztywności solonej ryby).

— Indeks geograficzny Wielkiej Baronii Nordlandu (2522 KI) —

Osada	Rozmiar	Władca	Populacja	Majątność	Dochody	Garnizon/Ochotnicy	Uwagi
SALZENMUND	M	Książę-Elektor Theoderic Gausser	7 500	4	handel, administracja, wyroby drewniane	45a/300c	Stolica prowincji.
Beeckerhoven	MM	Książę-Elektor Gausser	408	3	drewno, handel	10b/80c	
Grafenrich	MM	Książę-Elektor Gausser	252	2	drewno, handel	4b/52c	
Kurtwallen	W	Książę-Elektor Gausser	73	1	samowystarczalność	-/10c	
Oldenlitz	MM	Książę-Elektor Gausser	172	3	uprawy, srebro	6b/30c	
DIETERSHAFEN	M	baron Ludolf Köhler	3 000	3	rybołówstwo, budowa statków	100a/200b	Kotwicowisko floty oceanicznej.
FROTE	MM	Książę-Elektor Gausser	0	0	-	-	Umiejscowione wzdłuż drogi z Nordlandu do Gór Środkowych. Miejsce walk Hordy Ciemności i Wielkiego Przymierza, trwających kilka tygodni. Archaon obozował w pobliżu, przed wycofaniem się w Góry Środkowe. Los 1 200 mieszkańców niezany.
HARGENDORF	MM	baron Gunther von Hargenfels	234	2	rybołówstwo, sól, owce, wełna	16b/40c	
Beilen	W	baron von Hargenfels	28	1	samowystarczalność	-/2c	
Schlaghügel	W	baron von Hargenfels	0	0	-	-	Porzucona wioska na zachodnim końcu baronii. W pobliżu ruiny kamiennego kręgu.
Ueblingen	W	baron von Hargenfels	73	2	uprawy	-/8c	
LUFTBERG	W	baron Ewald von Laue	98	2	drewno	6b/15c	
NEUES EMSKRANK	MM	Książę-Elektor Gausser	895	3	handel, rybołówstwo, drewno	45b/160c	Pierwszy port otwarty w 2460 w ramach planu odciążenia obrotu towarowego od Marienburga. Plan zakończył się żalosną porażką.
Heiligdorf	W	Książę-Elektor Gausser	32	1	uprawy, rybołówstwo	-/3c	
Manannsheim	F	Kult Mananna	35	2	samowystarczalność	5b/10c	Klasztor Zakonu Trytona umiejscowiony na wysepce w zatoce Drosselpule.
NORDEN	M	baron Ottmar von Neurath	3 200	3	rybołówstwo, handel, bursztyn, transporty więźniów do Leopoldheim	30b/200c	Wybudowane na wschodnim krańcu zatoki Drosselpule. Potajemnie wykorzystywane jako baza działań w celu eksploracji i podboju Lustrii.
Beelen	W	baron von Neurath	82	2	uprawy, owce	-/8c	
Gelting	W	baron von Neurath	46	1	owce	-/5c	
Kreideklippe	W	baron von Neurath	88	2	rybołówstwo	-/10c	
Salzmorast	W	baron von Neurath	28	1	samowystarczalność	-/4c	
SCHOTEN	W	baron Helmut Adenauer	78	1	uprawy	-/8c	
WILHELMSKOOG	W	baron Justus Wittig	84	2	rybołówstwo, sól	6b/8c	
Ockholm	W	baron Wittig	56	1	samowystarczalność	-/4c	

Wielkość osady: WM = wolne miasto (dowolne rozmiary), DM = duże miasto (10 000+), M = miasto (1 000 – 10 000), MM = małe miasto (100 – 1 000), W = wieś (1 – 100), F = fort (dowolne rozmiary), K = kopalnia (dowolne rozmiary); Majętność: (1 = ubóstwo; 5 = bardzo bogate); Gotowość garnizonu/ochotników: wysoka (a), przeciętna (b) lub niska (c)

uważana w niektórych kręgach za niezbyt bezpieczną. Zwłaszcza Talabeklandczycy odrzucają tę „babską wiarę”, utrzymując, że do religijnych rytuałów odprawianych w starych, kamiennych kręgach w głębi lasu przyłączają się nawet zniewieściane elfy. Chociaż krążą różne domysły, nikt

nie wie, co naprawdę dzieje się podczas tych zbiorowych obrzędów. Książę-Elektor nie jest z tego powodu zadowolony i zamierza wysłać grupę wywiadowczą, aby przekonać się, czy ludzie z doliny Demst, podjudzani przez elfy, nie planują przypadkiem rewolty.

Nordlandzki akcent jest jednym z najbardziej charakterystycznych w Imperium. Mieszkańcy tej prowincji mówią bardzo szybko, niemal wyszczekując słowa. Powiada się, że nordlandzkie pieśni brzmią jak *„żwir w beczce staczającej się ze wzgórza”*.

Znaczące miejsca

Neues Emskrank

Pierwotnie była to mała wioska rybacka zwana Pugsblatter. Potem prawa miejskie dla tej osady wykupiła grupa zamożnych kupców, kierowana przez szarlatana zwanego Jens-Pieter Riemanns. Wspierało ich trzech Książąt-Elektorów i kilkunastu pomniejszych, ale majątnych i wpływowych szlachciców oraz rodów kupieckich z Imperium. Ich plan polegał na stworzeniu dwóch portów, które odciągnęłyby ruch od Marienburga, w ten sposób uwalniając się od pośrednika i zdobywając więcej dochodów dla siebie. W tym celu wykupiono Pugsblatter w 2460 roku i przemianowano je na Neues Emskrank. Miejscowi mieszkańcy zostali siłą wyrzuceni i osiedleni w okolicy Wilhelmskoog, a na ich miejsce sprowadzono osadników, którzy mieli ożywić miasto. Kupiecki kartel wybudował domy i sklepy oraz magazyny, które miały obsługiwać spodziewany obrót towarów, a także stocznice dla nowych statków, które miały stanowić awangardę ich floty. Niestety, wszystko skończyło się całkowitym fiaskiem.

Trudności pojawiły się już podczas budowy. Osadnicy przysięgali, że dawni mieszkańcy Pugsblatter zakradali się do miasta, aby sabotować prace. Wybuchły pożary i dochodziło do wypadków, a pewnego razu, gdy rzeka Salz wyszła z brzegów, miasto zalała powódź, co nie zdarzyło się nigdy za pamięci najstarszych mieszkańców Pugsblatter. Gdy pierwszy statek wywrócił się po opuszczeniu doku i zatonął, ludzie zaczęli mówić, że miasto jest przeklęte. Spośród wszystkich statków wysłanych z Neues Emskrank i jego bliźniaczego miasta w Ostlandzie, Salkalten, żaden nie powrócił. Kupiecki kartel rozpadł się, jego przywódcy wrzucili Riemannsa do lochu dla dłużników, a Neues Emskrank zostało sprzedane Elektorowi Nordlandu.

Obecnie to smutna i biedna osada rybacka, która żyje z morskich połowów, nieznacznego handlu w mieście oraz pieniędzy przekazywanych wiernym przez kapłanów Mananna z klasztoru Manannsheim. Budynki wyglądają na zaniedbane i porzucone, a obcy nie są tu mile widziani. Ponurzy mężczyźni i ich surowe żony wraz ze smutnymi dziećmi spoglądają na przybyszy z okien rozpadających się domostw, których lepsze czasy przeminęły bardzo dawno temu. Neues Emskrank otacza aura takiego przygnębienia i zniechęcenia, że pozostali Nordlandczycy powszechnie nazywają je „przeklętym miastem”.

Salzenmund

Stolica Nordlandu, Salzenmund, spoczywa pośród wzgórz, z których wypływają strumienie tworzące rzekę Salz. Na szczycie jednego z wzgórz, niegdyś miejscu spotkań zachodnich potomków plemienia Was-Jutonów, Książęta-Elektorzy wybudowali wysoki zamek, zwany Gniazdem

Jutonów. Podejście do niego jest tak wąskie, że nie trzeba było budować muru i baszt. Wielka twierdza wyrasta wprost ze skał, górując nad okolicą. Miejscowi powiadają, że Książę-Elektor może przez zachodnie okna sali tronowej oglądać całą swoją prowincję, mając szczególne baczenie na elfy z Laurelorn.

Samo Salzenmund to spore miasto, jednak ostatnio doskwiera mu osłabienie ruchu handlowego między Erengadem i Middenheim. Wielu podróżnych i kupców przybywało tutaj na miejskie jarmarki, na których oferowano nawet wyroby elfów. Ponadto, pośrednicy sprzedawali tu drewno z Laurelorn, osiągające wysokie ceny ze względu na swoją wyjątkową jakość, lekkość i wytrzymałość. Salzenmund jest siedzibą Nordlandzkiej Gildii Mistrzów Srebrniczych, która kontroluje handel wyrobami ze srebra i sztabkami czystego metalu, wydobywanego na pobliskich Srebrnych Wzgórzach. Tutejsi kowale znani są z wysokiej jakości swoich wyrobów, poszukiwanych nawet w Estalii i Arabii.

Najbardziej znaczącym punktem w samym mieście jest prastara (licząca ponad 2 tysiące lat) świątynia Ulryka, wykonana w całości z drewna. Wielka, trzypiętrowa budowla, wybudowana na planie ośmiokąta, nie przypomina żadnej innej świątyni Pana Wilków w Imperium. Można zauważyć pewne podobieństwa do archaicznych budowli sakralnych w Norsce, co prowadzi do podejrzenia, że świątynia została pierwotnie wybudowana pod wpływem barbarzyńców, podczas wczesnej serii wędrowek i podbojów. Znajdująca się wewnątrz Wielka Sala wznosi się na wysokość trzeciego piętra i płonie tu mniejsza wersja Wiecznego Ognia ze świątyni w Middenheim. Unoszący się od wieków dym okopcił drewno we wnętrzu, nadając mu głęboką, matowoczną barwę, a samej świątyni przytłaczającą atmosferę. Stanowisko arcykapłana piastuje Erich Granholm, bliski przyjaciel Księcia. Uważa się za równego Ar-Ulrykowi w Middenheim, dzieląc ambicje Elektora.

Salzenmund uzyskało status wolnego miasta w zamian za określone zobowiązania wobec nominalnego władcy, Księcia-Elektora prowincji. Radę miejską tworzy zgromadzenie mistrzów gildii oraz właścicieli ziemskich, a codziennymi sprawami miasta zajmuje się burmistrz, wybierany spośród członków rady na roczną kadencję. Obecny burmistrz, Maximillian von Kirscheschlage, znalazł się w trudnej sytuacji. Książę-Elektor Gausser zażądał od rady miasta funduszy na opłacenie najemników i pieniądze te otrzymał, jednak pomimo zakończenia konfliktu nie spieszy się ze spłatą długu. Co więcej, wywołane wojną osłabienie handlu zmniejszyło dochody miasta, co grozi tym, że członkowie rady nie będą w stanie pokryć swoich zobowiązań finansowych. Ponieważ radni odpowiadają za miejski budżet własnymi majątkami, obecna sytuacja może doprowadzić ich wszystkich do bankructwa i spowodować utratę niezależności miasta. Szepcze się, że Książę, któremu wolne miasto od dawna było solą w oku, właśnie dlatego zwleka z oddaniem zaciągniętej pożyczki. Jeśli to prawda, to plan Gaussera, choć okrutny i nieuczciwy, wydaje się być skuteczny i wkrótce doprowadzi do przejścia miasta, o ile radni szybko nie znajdą finansowego wsparcia.

Schlaghügel

Czterdzieści kilometrów na południe od Hargendorfu, na zachodnim brzegu rzeki Demst, leży opuszczona wioska Schlaghügel. Założona za czasów dziadka obecnego barona von Hargenfelsa, wioska stanowiła etap kolonizacji ziem na zachód od Demst, w pobliżu starego kręgu głazów, podobnego do tych, jakie dawno temu wznosili wyznawcy Dawnej Wiary. Baron, gorliwy wyznawca kultu Matki Rhyi, uznał to miejsce za święte i chciał odnowić jego znaczenie dla wiary. Wysłano tam więc czterdzieści rodzin, które miały rozpocząć nowe, bogobojne życie. Po kilku pierwszych latach istnienia osady wydawało się, że elfy z Laurelorn tolerują tę wioskę. Niektóre z nich przybyły nawet handlować z mieszkańcami.

Pięć lat temu, pewnej letniej nocy, ludzie ze Schlaghügel zniknęli. Gdy kupcy donieśli, że wioska stoi pusta, Klement, ówczesny baron von Hargenfels, wysłał swojego zarządcę na zwiady. Wysłannik potwierdził doniesienia – wszyscy ludzie zniknęli. Nie było żadnych śladów walki ani szamotaniny, żadnych ciał ani wskazówek, dokąd zabrano mieszkańców. Brakowało nawet zwierząt. Jedynymi znakami były słowa wyrzeźbione na rozstajnym słupie: „mgła” oraz „bez litości”.

Schuten

Umiejscowione na drodze do Erenggradu, pomiędzy Beeckerhoven i Norden, miasto Schuten to popularny przystanek zarówno dla podróżnych poszukujących spoczynku na noc, jak i łowców potrzebujących bazy do swoich wypadów na położone na południu Cierniowe Wzgórza. Tu mieści się Gospoda Brombeerstrauch, ufortyfikowany zajazd należący do byłego krasnoludzkiego najemnika, Augustusa Hargrimssona. Dożywotnią koncesję na prowadzenie gospody otrzymał on w podzięcie za ocalenie życia miejscowego barona, Helmuta Adenauera. Jednak w walce z wyvernem, który zaatakował arystokratę, krasnolud stracił nogę, dlatego też kuśtyka dziś na drewnianej, którą ponoć sam sobie wystrugał.

Zajazd posiada dużą wozownię, mogącą pomieścić trzy powozy i konie, a Augustus wynajął jednego ze swoich klanowych kuzynów jako kowala. Ta decyzja przysporzyła mu wroga w postaci miejscowego kowala z wioski. Sama gospoda ma dużą salę wspólną z dwoma wydzielonymi alkierzami. Natomiast na piętrze znajduje się kilka prywatnych pokoi dla tych, którzy nie chcą spać we wspólnej izbie. Hargrimsson ma swoje kwatery na piętrze, obok kuchni. Krasnolud zwykle obsługuje gości, natomiast w kuchni rządzi Erika Fleisch, kucharka z Salzenmund. Jedzenie, choć nie oszałamiające, jest gorące i szybko podawane, co w zupełności wystarczy znużonym podróżnym. Hargrimsson warzy też własne piwo z miejscowego chmielu. Cieszy się ono sławą najlepszego trunku w Nordlandzie.

Ostatnio życie w Schuten stało się ciężkie, bowiem wojna zatrzymała cały ruch kupiecki, zaś oficerowie podróżujących oddziałów często płacą za żywność i nocleg kwitami urzędowymi, które są niemal niemożliwe do zrealizowania. Kilkunastu mężczyzn z wioski poszło na wojnę, więc brakuje sprawnych ludzi do pracy przy uprawie ziemi. Jeśli taki stan potrwa dłużej, wioska może po prostu opustoszeć.

Przykładowy Nordlandczyk Berta Vikros

„Wienc rzeczesz, jakoby chcysz dziecków, ale stary siem za to nie biere, tak, skarbcu? Posłuchej zatem stary Berty i nawarz onych ziołek. Stary zaraz byndzie jako tyń kozieł. A co siem tyczy zapłaty dla mnic...”

Berta to zaniedbana kobieta, lat około sześćdziesięciu. Pochodzi ze Stirlandu, lecz niemal całe życie spędziła w podróży. Już w młodości potrafiła rzucać czary. Chociaż jej zaklęcia były słabe i tylko czasami użyteczne, efekty uboczne aż nader często bywały fatalne. Gdy podpaliła pole wyrosniętego zboża, próbując sprowadzić deszcz, musiała uciekać przed wieśniakami chcącymi ją ukamienować. Od tego czasu prowadziła życie uciekinierki, zawsze bojąc się, że magia stanie się jej przekleństwem i doprowadzi do zguby. Po latach tułaczki trafiła do Nordlandu, odwiedzając wioski na Srebrnych Wzgórzach, od Neues Emskrank do Beeckerhoven. Nigdy nie zatrzymuje się zbyt długo w jednym miejscu, bojąc się, że jakaś podejrzliwa osoba wyda ją łowcom czarownic.

W ciągu lat Berta nauczyła się dość o zielarstwie i sztuce leczenia, aby być użyteczną dla wieśniaków, których nie stać na uzdrowiciela. Jej specjalnością są napoje miłosne i wspomagające płodność, które sprzedaje kobietom pragnącym usidlić mężczyznę lub urodzić dziecko. Osobom o bardziej ponurych zamiarach może zaoferować użycie zaklęcia pech, rzucając klątwę na wskazany cel. Ceną jest zwykle kilka srebrnych monet lub trochę jedzenia, ale czasami prosi o coś więcej: dziwne przedmioty, czasem

Berta Vikros

Profesja: guślarka

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
23	31	30	38	37	36	43	43

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: leczenie, opieka nad zwierzętami, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (aptekarstwo), splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), wykrywanie magii, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: guśła, magia prosta (guśła), naśladowca, niezwykle odporny

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka), sztylet

Wypożyczenie: mikstura lecznicza, kaptur, woreczek różnych ziół, ziarna i kora, stare i połatane ubranie

rzeczy osobiste określonej osoby, które może wykorzystać w swoich „magicznych badaniach”. Chociaż nie posiada akademickiego wykształcenia magicznego, a jej talizmany i „eksperymenty” są przeważnie bezużyteczne, Berta osiągnęła wystarczające sukcesy, by uważać siebie za „magicznego wynalazcę”. Ma nadzieję, że pewnego dnia odkryje zaklęcie, które zapewni jej bogactwo, tak aby mogła przeżyć ostatnie lata życia w spokoju.

Berta potrafi rzucać czary i zna się na leczeniu, ale jej największym bogactwem jest wiedza i doświadczenie. Podczas długich wędrówek zasłyszała wiele plotek i chętnie podzieli się tą wiedzą za odpowiednią cenę. Obecnie mieszka w porzuconej przez rodzinę chłopską chacie w Schuten.

Pomysły na przygody Skądżeście się wzięli?

Pięć lat temu zaginęli wszyscy mieszkańcy Schlaghügel. Poszukiwania niczego nie wykryły, a zniknięcie mieszkańców wioski zostało uznane za tajemnicę. Oficjalne wyjaśnienie głosi, że ludzie uciekli w las, aby uniknąć podatków, ale nikt w to nie wierzy. Gdy w rozmowach pojawia się ten temat, najczęściej można usłyszeć słowo „klątwa” oraz wzmiankę o prastarym kręgu, który „powinien zostać zostawiony w spokoju”. Jednak kupcy podróżujący wzdłuż Demst donoszą, że ludzie z Schlaghügel powrócili! Co dziwniejsze, zachowują się tak, jakby nigdy nie opuszczali swej wioski. Baron von Hargenfels jest zaniepokojony, obawia się, że w wiosce dzieje się coś dziwnego i groźnego. Trzeba to wyjaśnić, zatem BG zostają wynajęci do zbadania tajemnicy Schlaghügel.

Gdy przybędą na miejsce, przekonają się, że jest tak, jak informowali kupcy. W wiosce mieszkają zwykli ludzie, którzy nie pamiętają, żeby kiedykolwiek opuszczali swoje domy. Jednak dwie rzeczy się zmieniły. Nie wrócił wioskowy kapłan, a także pojawiły się drzwi prowadzące do wnętrza wzgórza, na którym stoi kamienny krąg. Nie było ich wcześniej. I dlaczego z lasu wszystko obserwują elfy?

Szpiedzy!

Grupa łowców, która przebywa w Gospodzie Brombeerstrauch, jest wyjątkowo niezwykła. Przede wszystkim, rzadko wyruszają na polowania. Zamiast tego czekają w gospodzie przez całe dni, aż przybywa podróżny i rozmawia z jednym lub kilkoma z „myśliwych”. Potem wyruszają „na łowy”. Ale Hargrimsson usłyszał, że gdy jadą polować, kierują się na północ i zachód, a nie na południe, na wzgórze, gdzie są najlepsze tereny łowieckie. Jednakże mają mnóstwo złota, którym płacą za swój pobyt i jedzenie, więc podejrzliwy z natury krasnolud nie ma powodu do narzekania.

Przynajmniej tak było do tej pory. Przybył kolejny podróżny i Hargrimsson przypadkiem usłyszał, jak w rozmowie z „łowcami” nieznajomy wspominał o wyprawie do Ostlandu. Ale przecież ta prowincja została spustoszona i opanowana przez Chaos. Teraz Augustus jest zaniepokojony, że w jego gospodzie goszczą szpiedzy, albo jeszcze gorzej. Łamie sobie głowę, co z tym począć.

Stosując prawdziwie krasnoludzkie (czyli bezpośrednie) podejście do problemu, Augustus natychmiast podzielił się swoimi troskami z najbardziej kompetentnie wyglądającymi podróżnymi, którzy zatrzymali się w jego karczmie, czyli z Bohaterami Graczy. Poprosił ich, aby dowiedzieli się, jakie są zamiary rzekomych „łowców”. Jeśli będzie trzeba, odwoła się do ich lojalności wobec Imperium, a nawet zaoferuje bezpłatne wyżywienie. Jeśli Bohaterowie nadal będą się wahać, dorzuci darmowy wieczór piwny.

Jeśli BG się zgodzą, odkryją kilka dziwnych rzeczy. Przede wszystkim to, że celem wypraw na Północ jest obszar wokół Norden, na którym kręcą się oddziały wojska. Jak na łowców, nieznajomi okazują mało zainteresowania napotykaną zwierzyną, zabijając czasem jakąś sztukę tylko dla utrzymania pozorów. Po drugie, czasami po drodze spotykają się z pewną elfką. Jaka jest jej rola w tym wszystkim? Czy to szpiedzy Archaona, wysłannicy innego Księcia-Elektora, a może przestępcy działający na własną rękę?

— Ostermark —

Nazwa oficjalna: Liga Ostermarku.

Władca: Książę-Elektor Wolfram Hertwig, Kanclerz Ligi Ostermarku, Książę Bechafen.

Rząd: Rada szlachecka, kierowana przez Kanclerza.

Stolica: Bechafen.

Wolne miasta: Brak.

Główne towary eksportowe: Wyroby wełniane, piwo, drewno, łodzie rzeczne.

Kraina

Ostermark to najbardziej wysunięta na wschód część Imperium. Graniczy z dzikim Kislevem oraz królestwami krasnoludów w Górach Krańca Świata. To ponura i przygnębiająca kraina rozległych bagien położona pomiędzy dwoma ramionami Wielkiego Lasu. Zimą śnieg pokrywa ziemię, a wiosenne odwilże zamieniają większość dróg w błotniste trzęsawiska. Nawet latem słońce wydaje

się świecić słabym światłem, jakby niepewnie przebijając się przez chmury.

Ostermark jest podzielony na cztery główne regiony. Na północy znajduje się odnoga Wielkiego Lasu, zwana przez miejscowych Lasem Gryfa, która biegnie wzdłuż nurtu Górnego Talabeku. Na tym obszarze znajduje się stolica, Bechafen. Na południu, wzdłuż brzegów Stiru i w pobliżu Essen, pasmo Wielkiego Lasu zwane jest Martwym Lasem, bowiem w jego środku leży martwe miasto Mordheim. Między tymi odnogami, ale na południe od rzeki Brunwasser, rozciągają się Wrzosowiska – wielka połać niskich wzgórz, bagien i płytkich jezior, słabo zamieszкана, jeśli nie liczyć stad owiec i kilku luźno rozsianych wiosek. Na północ od Brunwasser, między Górą Krańca Świata a skrajem Lasu Gryfa, ciągną się rozległe pasma łagodnych pagórków porośniętych trawami. Te ziemie, dobrze nadające się do hodowli koni, często stawały się polem

walk między mieszkańcami Ostermarku a ich kislevskimi sąsiadami.

Las Gryfa wokół Bechafen od dawna był ośrodkiem życia politycznego i ekonomicznego Ostermarku, szczególnie po zniszczeniu starej stolicy w Mordheim, w 1999 roku KI. Głównymi towarami eksportowymi regionu jest drewno i łodzie rzeczne, często budowane na miejscu ze ściętych drzew. Bale splawiane są rzeką aż z Fortenhaf i Remer do Bechafen, gdzie zręczni szkutnicy budują statki uważane za jedne z najlepszych w Imperium. Las Gryfa, nie będąc tak niebezpieczny jak inne obszary leśne, stał się domem wielu wiosek i osad, często wznoszonych na ruinach starszych wsi, a nawet małych miast. Od rozpoczęcia wojny wschodni kraniec Lasu Gryfa poniżej Fortenhaf stał się schronieniem dla kislevskich uchodźców uciekających ze swoich zniszczonych ziem. Bezprawie i piractwo rzeczne jest poważnym problemem, a władze w Bechafen rozważają wysłanie oddziałów, by wspomóc margrabię Röntgena w przywracaniu ładu.

Ostermarkczycy starają się unikać południowej części Martwego Lasu. Ruch między Essen i Krugenheim w Talabeklandzie oraz Karak-Kadrin w górach odbywa się wzdłuż rzeki Stir lub okrężną drogą przez Smętne Wrzosowiska. Od czasu zniszczenia Mordheim Martwy Las cieszy się przerażającą reputacją. Nikt tu nie mieszka i niewielu z własnej woli tam się zapuszcza. Miejscowi przysięgają, że nocami słychać dobiegające z lasu krzyki, zaś każdy, kto do niego wejdzie, wróci szalony lub opętany – o ile w ogóle powróci.

Niektórzy tłumaczą to gniewem bogów, inni oskarżają dziwne moce kamienia, który spadł z nieba tamtej

legendarnej nocy wiele lat temu, ale jakkolwiek ku temu powód, obecnie w lesie nie mieszka nic naturalnego. Czasami z lasu ucieka jakaś istota i sieje zniszczenie wśród gospodarstw i wiosek, dopóki przerażeni ludzie nie dopadną jej i nie zabiją, paląc ścierwo na miejscu. Szczególnie przerażający incydent wydarzył się w Essen ubiegłego roku, gdy banda mutantów przedarła się

„Ostermark to Imperium w miniaturze. To sojusz wolnych i niezależnych miast polegających na sobie nawzajem dla wspólnego bezpieczeństwa. Musimy tak czynić, gdyż nikt inny w Imperium nie dba o nas w najmniejszym stopniu.”

– kanclerz Hertwig, Książę-Elektor Ostermarku.

„Kobiety Ostermarku to dobre wdowy. Chciałyby mieć żonę, która będzie mnić tak opłakiwać.”

– kapitan Schultz.

„Ostermark to istotnie wdzięczny obszar do badań. Jest tam wiele ruin i innych pozostałości dawnych czasów, włącznie ze straszynem Mordheim. Prace terenowe podejmiemy jednak gdzie indziej.”

– profesor z Altdorfu.

„To ponura kraina, wepchnięta pomiędzy Kislev i Sylvania, wiecznie okryta mgłą i skąpana w deszczu... Czy ktokolwiek chciałby tam mieszkać?”

– mieszkaniec Middenheim.

Po całej krainie rozsiane są samotne gospodarstwa i chaty, a mieszkający w nich pasterze i chłopcy cenią sobie odosobnienie, czasami nie odwiedzając miasta przez cały rok.

Dziwne Niziny to niezwykle obszar. Z pozoru wydają się podobne do Smętnych Wrzosowisk, ale krąży o nich wiele tajemniczych opowieści. W pobliżu granicy Sylvania, gdzieś na nizinach, podobno znajduje się miejsce wielkiej bitwy stoczonej przez wojska imperialne z książętami wampirów. Siły nieumarłych z Sylvania zwyciężyły i nastąpiła niewyobrażalna rzeź ludzi. Legenda powiada, że gdy ciała zabitych zostały ożywione do służby w armiach książąt, ich dusze pozostały na polu bitwy, porzucone bez nadziei na spoczynek w królestwie Morra. Do dzisiejszego dnia, głęboko na Nizinach, wędrowcy widują błędne ogniki, będące duszami poległych w tym miejscu nieszczęślików. Próbuje ludzić wędrowców i doprowadzać do śmierci, aby mogły wykraść ich ciała i żyć ponownie. Duchy tych, których ciała zostały skradzione w ten sposób, dołączają do błąkających się po Dziwnych Nizinach zagubionych dusz.

Veldt to nazwa nadana trawiastym terenom na północnym wschodzie. Jest to łagodnie pagórkowaty obszar między

przez bramy miejskie i rozpoczęła rzeź, zabijając ponad tuzin mieszkańców, zanim sami nie zostali zabici. Po przyjrzeniu się, miejscowi rozpoznali w potworach grupę poszukiwaczy przygód, którzy weszli do lasu rok wcześniej w poszukiwaniu skarbów i których więcej nie widziano... aż do tej nocy.

Smętne Wrzosowiska i Dziwne Niziny zajmują odpowiednio środkową i południową część prowincji. Oba obszary są słabo zaludnione, a miasta i wioski przeważnie położone są blisko rzek. Na Wrzosowiskach popularna jest hodowla owiec, choć można tu spotkać także niewielkie stada bydła.

Lasem Gryfa i Górami Krańca Świata. Tu Ostermarkczycy hodują stada koni. Wszystkie zwierzęta są oznaczone przez swoich właścicieli. Ostermarkskie konie słyną z wielkości i siły, a kupcy z daleka ściągają na targ koński w Heffengen, aby nabywać je do swoich stajni. Z powodu naporu kislevskich uchodźców, usiłujących osiedlić się

Powiedzenia z Ostermarku

„Rozplatałem go od kłębu do brzucha” – Przeciąłem go niemal w pół.

„Krucza żona” – Wdowa.

„Na talerzu Morra” – Na polu bitwy.

„Weseli się nocami” – Jest wdową (pochodzi z przekonania, że Morr pozwala zbolalym wdowom spotykać ich mężów we snach).

„Kłoda” – Ciało znalezione w rzece.

– Indeks geograficzny Ligi Ostermarku (2522 KI) –

Osada	Rozmiar	Władca	Populacja	Majątność	Dochody	Garnizon/ Ochotnicy	Uwagi
BECHAFEN	M	Książę-Elektor Wolfram Hertwig	7 600	4	handel, administracja, drewno, uprawy, budowa łodzi	20a/40b/250c	Stolica prowincji. Prom.
Dorna	W	Książę-Elektor Hertwig	98	2	uprawy, drewno	12c	
Münkenhof	W	Książę-Elektor Hertwig	86	2	uprawy, rybołówstwo	10c	Prom.
Reitwein	W	Książę-Elektor Hertwig	45	1	uprawy	6c	
Rugenbuttle	W	Książę-Elektor Hertwig	42	1	samowystarczalność	6c	
BISSENDORF	W	baron Stefan Husserl	94	2	uprawy, drewno	6b/12c	
Tauer	W	baron Husserl	62	1	samowystarczalność	6c	
EISENTAL	MM	margrabia Hermann Mach	550	3	uprawy, owce, wełna	30b/100c	
Mielau	W	margrabia Mach	72	2	uprawy	8c	Prom.
ESSEN	W	margrabia Gotthold Schurz	88	2	uprawy	10c	
FORTENHAF	W	margrabia Konrad Röntgen	96	2	drewno, uprawy	6b/12c	Prom, rosnąca liczba kislevskich uchodźców.
Gerdouen	W	margrabia Röntgen	84	2	uprawy	10c	Prom.
Rheden	W	margrabia Röntgen	56	1	samowystarczalność	6c	
HEFFENGEN	W	margrabia Richard Dornier	95	2	uprawy, kozy, ser	6b/12c	Prom. Targ koński.
Elbing	W	margrabia Dornier	56	1	samowystarczalność	6c	
NAGENHOF	MM	hrabia Edmund von Blücher	850	3	owce, uprawy, wełna	40b/ 90c	
Buckow	W	hrabia von Blücher	83	2	uprawy	9c	
Weiler	W	hrabia von Blücher	25	1	samowystarczalność	4c	
REMER	MM	margrabia Oswald Cranach	625		uprawy, bydło	35b/ 80c	Prom.
Zeisholz	W	margrabia Cranach	45	1	samowystarczalność	6c	

Wielkość osady: WM = wolne miasto (dowolne rozmiary), DM = duże miasto (10 000+), M = miasto (1 000 – 10 000), MM = małe miasto (100 – 1 000), W = wieś (1 – 100), F = fort (dowolne rozmiary), K = kopalnia (dowolne rozmiary); Majątność: (1 = ubóstwo; 5 = bardzo bogate); Gotowość garnizonu/ochotników: wysoka (a), przeciętna (b) lub niska (c).

w Veldt, podjęto w tajemnicy próby przekonania kanclerza Hertwiga i radę Ostermarku, aby odesłali obcych z powrotem na ich ziemie.

Ludność

Ostermark od dawna był celem podbojów, czasami najeźdźców atakujących Imperium, innym razem imperialnych armii maszerujących na Kislev. Prowincja została założona przez niewielkie plemię zwane Ostagotami. W czasach przed założeniem Imperium przez Sigmara Ostermark był terenem częstych walk

z orkami, goblinami i trollami. Zaciekle broniąc swoich domów i ufortyfikowanych wiosek, Ostagoci nauczyli się cenić współpracę między klanami, zdając sobie sprawę, że są silniejsi razem niż osobno. Dzięki tej wiedzy z ochotą przyjęli wezwanie Sigmara do zjednoczenia i wystawili liczne oddziały toporników, które wsparły armię w walce na Przełęczu Czarne Ognia. Po zakończeniu bitwy, wódz Adelhard z uśmiechem przyjął tytuł Księcia, wskazując Sigmara, że ich zwycięstwo „obwieściły gwiazdy”. Ta żartobliwa wzmianka nadal pobrzmiwa w symbolice heraldycznej prowincji, w postaci widocznej tam gwiazdy i ukoronowanego Gryfa Zwycięskiego.

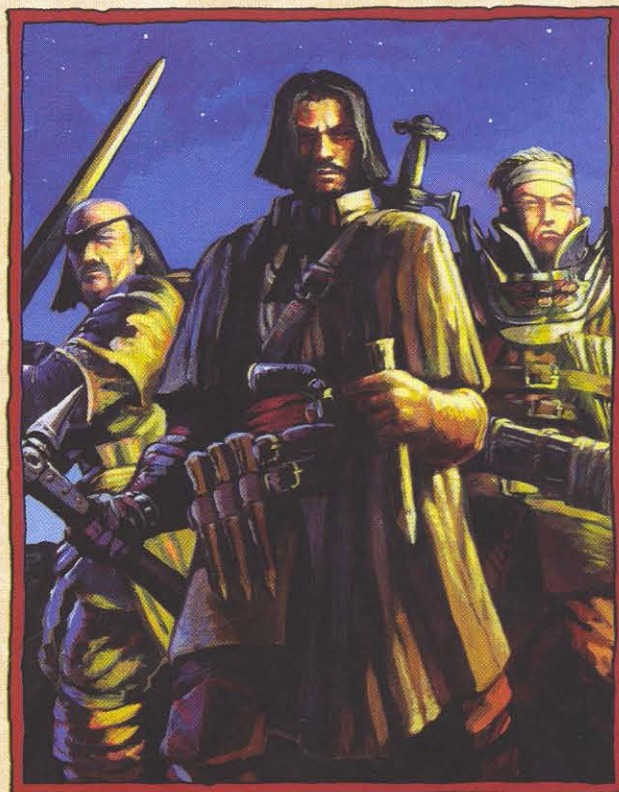
Gdy Adelhard i jego ludzie maszerowali z powrotem do domu, wzięli sobie za żony i kochanki kobiety spośród ludów Averlandu, Stirlandu i Talabeklandu. Te kobiety zapoczątkowały nowe linie krwi, wprowadzone do regionu obecnie nazwanego Ostermarkiem lub ze względu na bliskość granic, „Wschodnimi Kresami”. Do tej mieszaniny została dodana krew plemion Ungolów, głównie podczas ich inwazji w połowie XVIII wieku. Ungolowie sprowadzili do ostermarkskiego regionu Veldt hodowlę koni. Kislevczycy także przekraczali granicę, choć rzadziej jako najeźdźcy, a częściej jako osadnicy uciekający przed okrucieństwem cara lub naturalnymi klęskami głodu czy suszy. Wszystkie te naleciałości wymieszały się, tworząc zróżnicowaną i wielobarwną strukturę etniczną, odmienną od zachodnich mieszkańców Imperium.

Typowi Ostermarkczycy są krępi i mocno zbudowani, a ich oczy zdradzają wschodnie dziedzictwo wywodzące się od ungolskich przodków. Mężczyźni często zapuszczają długie i gęste wąsy zamiast bród, noszą też wysokie futrzane czapy, które zastępują miękkie kapelusze bardziej popularne w innych regionach Imperium. Niezamężne kobiety rozpuszczają włosy, natomiast mężatki wiążą je w długie warkocz opadające na plecy. Ze względu na zimny klimat, mieszkańcy Ostermarku z przyzwyczajenia zwykle zakładają kilka warstw ubrań, co innym obywatelom Imperium wydaje się osobliwe i staromodne.

Ostermarkczycy są pełnymi życia ludźmi, uwielbiającymi konie, wódkę i tańce. Szczególnie ich kobiety znane są z gorącego temperamentu i pełnej pasji natury. Niejeden reiklandzki dandys skończył półnagi w rzece Velt po próbie uwiedzenia panny z Ostermarku – często wrzucony tam przez nią samą.

Naturalnie, niewielu obywateli Imperium myśli o tej stronie natury Ostermarku. Większość twierdzi, że Ostermarkczycy to pół-Kislevczycy, pół-wieśniacy i co do jednego ponuracy. Słyną z długich libacji alkoholowych, wystawnych pogrzebów oraz łączenia jednego z drugim. Wielu ludzi boi się pytać Ostermarkczyka, jak minął mu dzień, gdyż niechybnie sprowokuje to przygnębiający monolog. Mieszkańcy tej prowincji przejawiają przesadną obsesję na punkcie śmierci i wszystkiego, co się z nią wiąże. Owdowiłe kobiety rzadko ponownie wychodzą za mąż, bowiem żaden ostermarkski mąż nie mógłby pozostać w królestwie Morra wiedząc, że inny mężczyzna żyje z jego żoną. Obawa przed nawiedzieniami sprawia, że egzorcyści i kapłani Morra są chętnie widziani w Ostermarku, podobnie jak stolarze wyrabiający popularne w okolicy ozdobne trumny. Dla Ostermarkczyków ta tradycja epatowania rozpaczą jest czymś naturalnym, ponieważ pochodzą z prowincji, która jest regularnie najeżdżana, niszczona i płądrowana. Rozumieją, że śmierć to nieodłączny element życia.

Lud Ostermarku czei wszystkich bogów, ale w najwyższym poważaniu utrzymuje Ulyrka, Morra, Sigmara oraz Taala i Rhyę. Kamienne kręgi Dawnej Wiary dawno temu zostały zajęte przez kapłanów Taala, a po spustoszeniu Wolfenburga, Bechafen to siedziba największej sigmaryckiej świątyni na Wschodzie. To tutaj zbiegł sigmarycki lektor z Wolfenburga, gdy miasto upadło. Niektórzy mają mu za złe, że nie zginął razem z innymi wiernymi.



Łowcy wampirów z Ostermarku słyną ze swojego zaangażowania i skuteczności.

Ostermarkczycy utrzymują dobre relacje z krasnoludami z Karak-Kadrin, co wynika z obopólnego szacunku dla Sigmara i wspólnego zagrożenia ze strony Sylvanii, a ostatnio także ze względu na inwazję Croma, zastępcy Archaona, którego celem było przekroczenie Przełęczu Pod Szczytem. Aby zmierzyć się z tą groźbą, Kanclerz Hertwig zebrał w Eisenstal armię Ostermarku, ale chociaż nadeszły wieści o porażce króla Ungrima, nie widać żadnych oznak nadejścia armii Croma.

Podobnie jak w przypadku ludu Ostlandu, w mowie Ostermarkczyków pobrzmiewają kislevskie tony. Mówią staroświatowym z wyraźnym akcentem, mocno zaokrąglając samogłoski i twardo wymawiając niektóre spółgłoski, co sprawiło, że często stają się tematem dowcipów. W odróżnieniu od Ostlandczyków ich mowa jest dość melodyjna. Często stosowane są archaiczne słowa, zapomniane w pozostałej części Imperium, oraz wyrażenia zapożyczone od Kislevczyków. Naśladowanie tutejszego, bardzo charakterystycznego akcentu jest nader łatwe, z czego często korzystają komedianci oraz pijani szlachcice, rozbawiając kompanów podczas biesiady.

Znaczące miejsca

Bechafen

Położone na południowym brzegu Górnego Talabeku, Bechafen to zwarte miasto otoczone silnymi murami obronnymi. Budynki są wąskie, wysokie i pochylają się pod dziwnymi kątami ponad ulicami, które przypominają

przez to ciemne tunele. Wybudowane z ciemnego drewna Wielkiego Lasu budowle mają odpychający wygląd, którego nie poprawia ani biały tynk, ani kolorowe wykończenia.

Bechafen to stolica Ostermarku, pełniąc tę funkcję od zniszczenia Mordheim w 1999 roku K.I. Od tego czasu przywódca rodu Hertwigów tradycyjnie zajmuje stanowisko Kanclerza, w uznaniu zasług swoich przodków przy odbudowie regionu po tamtej katastrofie. Chociaż jest to godność dziedziczna, musi zostać potwierdzona przez jednomyślny głos pozostałych członków Rady. Dekretem Imperatora, Kanclerz jest także mianowany Księciem-Elektorem Ostermarku.

Bechafen słynie ze swoich stoczni, w których budowane są jedne z najlepszych łodzi rzecznych w Imperium. Znajdują się tu także dwa koła wodne, dar od króla Karak-Kadrin. Zasilane nimi piły tną sprowadzane rzeką bale drewna na łatwiejsze w transporcie deski. Niestety, tartaki to także ulubione miejsca przestępców, którzy tam właśnie pozbywają się niewygodnych dla siebie ludzi.

Obecnie w mieście trwa zamieszanie wywołane wezwaniem do broni ogłoszonym przez Kanclerza Hertwiga oraz wymarszem armii do Eisenstal. Władzę sprawuje młodszy brat Kanclerza, Matteus, jednak mieszkańcy są zaniepokojeni. Obawiają się, że armia Chaosu obejdzie Kislev od południa i zaatakuje z nieoczekiwanego kierunku. Po przekroczeniu Talabeku siły nieprzyjaciela mogłyby rozpocząć oblężenie słabo obsadzonego obecnie miasta.

Wichrabia Gerhard Grossekirche von Katzeweg

Profesja: rajtar

Poprzednia profesja: szlachcic

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
48	58	40	36	45	44	43	43

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, hazard, jeździectwo, mocna głowa, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, przekonywanie, sekretne znaki (zwiadowców), spostrzegawczość, unik, wiedza (Imperium) +10, wycena, znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: artylerzysta, błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (palna), broń specjalna (parująca), broń specjalna (szermiercza), etykieta, odporność psychiczna, silny cios, strzał przebijający, szczęście, szybkie wyciągnięcie, widzenie w ciemności

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

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

Uzbrojenie: pistolety w olstrach, szpada, lewak

Wypożyczenie: amunicja i proch na 20 strzałów, strój szlachecki, sakiewka z 10 zł, biżuteria warta 30 zł

Podżegacze nawołują, że wśród kislevskich uchodźców w mieście ukrywają się szpiegowie, a straż miejska już musiała interweniować, aby zapobiec samosądom i zamieszkom. Jeśli Crom nie pojawi się wkrótce na polu bitwy, zamieszanie w stolicy może zmusić siły Kanclerza do powrotu.

Essen

Essen to odizolowana wioska nad Północnym Stirem. Została założona w miejscu o dość niekorzystnym położeniu między Martwym Lasem na zachodzie, Dziwnymi Nizinami na wschodzie i Bagnem Hel na południu, po drugiej stronie rzeki. Pozostające pod rządami margrabiego Gottholda Schurza, Essen ma reputację najbardziej nawiedzanej osady w Imperium. Opowieści karczemne mówią, że na ulicach równie często jak żywych ludzi można spotkać duchy, a sylwańskie wampiry polują tam otwarcie.

Chociaż to znaczne przerysowanie faktycznej sytuacji, nie ma wątpliwości, że Essen wielokrotnie już nawiedzali niespokojni umarli.

Fortenhaf

Ze względu na działający tam prom, największy na Górnym Talabeku poza samym Bechafen, samotna stacja w północno-wschodniej części prowincji jest ważnym strategicznie miejscem. Fortenhaf to główny punkt obrony Ostermarku przed inwazjami, jak również dochodowy fort celno-mytniczy, pobierający opłaty od podróżnych przekraczających granicę. Garnizonem w Fortenhaf dowodzi obecnie margrabia Konrad Röntgen.

Jeszcze przed wojną Fortenhaf było najbardziej „kislevską” z osad Ostermarku. Mieszane małżeństwa między oboma narodami są tu powszechne, a rodziny często przekraczały granicę, aby odwiedzać krewnych lub prowadzić handel. Z Kisleva pochodzi także miejscowy kapłan Taala i Rhyi, Sergiej Maksimov.

Jednakże już od samego początku wojny uchodźcy stali się poważnym problemem dla miasta. Wielu nielegalnie przekroczyło granicę, szukając schronienia w Imperium. Wzdłuż krańców Veldt powstało wiele bezprawnych wiosek, a hodowcy koni z tego obszaru obawiają się, że kislevscy chłopcy zaczną ogradzać ziemię i uprawiać ich bezcenne pastwiska. Skargi przedłożono margrabiemu Röntgenowi, który waha się między przedstawieniem sprawy Kanclerzowi Hertwigowi, albo ogłoszeniem stanu wyjątkowego i samodzielnym wysiedleniem nielegalnych osadników.

Heffengen

W samym centrum Ostermarku znajduje się Heffengen, rządzone przez margrabię Richarda Dorniera, jednego z największych hodowców koni w prowincji. Umiejscowione na skraju Smętnych Wrzosowisk, Heffengen organizuje coroczny letni targ koński, który przyciąga kupców z całego Imperium, a nawet z Bretonii i Estalii.

Margrabia Dornier nie jest zachwycony polityczną dominacją Fortenhaf nad Veldt, którą postrzega jako archaiczną pozostałość nie przystającą do rzeczywistości

ekonomicznej. Wykorzystując okazję, iż towarzyszy Kanclerzowi na wyprawie wojennej, margrabia Dornier przekonuje go, aby przekazał Heffengen władzę nad Veldt i hodowanymi tam wierzchowcami.

Przykładowy Ostermarkczyk

Wicehrabia Gerhard Grossekirche von Katzeweg

„Miło was poznać, chłopaki. No dobrze, kto ma ochotę zapolować na truposze? Pokażę tym szubrawcom, Rycerzom Kruka, że nie powinni mnie odsyłać!”

Jako drugiego syna pomniejszego stirlandzkiego szlachcica, wicehrabię Gerharda czekała kariera w świątyni lub w akademii, lecz ani jedno, ani drugie nie odpowiadało jego przekonaniu, że jest osobą stworzoną do działania – prawdziwym wojownikiem. Zabrawszy swoją część ojcowizny w gotówce i ekwipunku oraz część należącą do jego brata („Jestem pewien, że i tak dalby mi to w prezencie...”), Gerhard wyruszył na poszukiwanie przygód na Wschodzie. Błąkał się po lasach i gościńcach, w miastach oddawał się przeróżnym przyjemnościom, wciąż szukając celu swego życia. Pewnej nocy, gdy przechodził przez cmentarz w wiosce, zaatakowały go dwa zombi. Nie myśląc wiele, wyciągnął pistolety i zastrzelił stwory, zabijając każdego jednym pociskiem.

To przeżycie zmieniło Gerharda, który nigdy wcześniej nie spotkał czegoś równie bluźnierczego. Postanowił wówczas, że jego przeznaczeniem jest zwalczanie nieumarłych i wybrał się do pobliskiej świątyni Morra. Tam, jak sądził, będzie mógł przynieść chwałę Panu Śmierci.

Odrzucili go bez chwili namysłu, mówiąc tylko: „*Morr nie jest dumny. Symbolizuje koniec wojen, a nie ich początek*”.

Wstrząśnięty Gerhard przysiągł, że pokaże tym pokornym zakonnikom, jak bardzo się mylili. Porzucił ledwie rozpoczętą służbę w rajtarach i stał się łowcą nieumarłych, wyruszając na szalone, samotne misje do Sylvania. Wiele razy, gdy jego przyjaciele byli przekonani, że nie żyje, pojawiał się ze swoimi przerażającymi trofeami. Ale kult Morra nadal nie chce go

przyjąć. Zatem Gerhard pozostaje w okolicy Essen, wypatrując współników chętnych do wypełnienia naprawdę imponującej misji, która wreszcie zwróci uwagę świątoszków z kultu.

Pomysły na przygody Powiesić ich wysoko!

Od kilku dni w Bechafen krążą plotki o armii stworów Chaosu (a może chodzi o wojska Królowej Lodu?), która zbiera się na Północy i zamierza spłądować miasto. Fakt, że młodszy brat Kanclerza, margrabia Hertwig, nie pojawił się publicznie od trzech dni, nie poprawia sytuacji. Podobnie jak pogłoski o porażce armii Ostermarku, pokonanej przez Croma. Wzbiera panika i gdy Bohaterowie Graczy odwiedzą miasto, wybuchną zamieszki. Wkrótce furia skupia się na zamieszkujących miasto Kislewczykach, oskarżanych o szpiegostwo. Straż nie może sobie poradzić z tłumem i jeśli Bohaterowie czegoś nie uczynią, kilka niewinnych osób straci życie.

Po wszystkim, BG nadal będą musieli rozstrzygnąć kwestię, kto rozsiał te pogłoski i w jakim celu, a także gdzie przebywa margrabia Hertwig?

Niecznana kraina

Władcy Essen chcą się dowiedzieć, co się dzieje w Sylvania. Po zwerbowaniu BG w Essen, rada miejska wysłała ich na misję zwiadowczą na ziemię między Waldenhofem i Regakhofem. Mają unikać otwartych działań i powrócić z raportem o tym, czego się dowiedzieli. Burmistrz liczy na to, że wykorzysta te informacje, aby przekonać Księcia Hertwiga do zorganizowania wyprawy przeciwko potworom z Sylvania.

W podróży BG spotkają wicehrabię Gerharda Grossekirche von Katzewę, który jest w trakcie własnej „wyprawy łowieckiej”. Szlachcic będzie nalegał na towarzyszenie BG, chcąc wesprzeć ich swoim doświadczeniem i wiedzą. Czy Bohaterom uda się dowiedzieć, czego trzeba, jednocześnie powstrzymując gorliwego wicehrabię przed wyjawieniem ich obecności, i czy zdążą dotrzeć do Essen przed powrotem armii von Carsteina?

— Ostland —

Nazwa oficjalna: Wielkie Księstwo Ostlandu

Władca: Książę-Elektor Valmir von Raukov, Wielki Książę Ostlandu, Margrabia Północnych Kresów, Młot Wschodu.

Rząd: Ustrój feudalny, obecnie w stanie wojennym.

Stolica: Wolfenburg (przeniesiona do Salkalten).

Wolne miasta: Lubrecht, Vandengart (oba zniszczone).

Główne towary eksportowe: Wyroby cynowe, sól, sery, wódka (nic od czasu rozpoczęcia wojny).

Kraina

Tereny Ostlandu, położone u podnóża Gór Środkowych, niemal w całości pokrywa złowrogi Las Cieni. Obecne ziemie prowincji to zaledwie cień jej dawnej świetności.

Podczas ekspansji w czasach Pierwszego Tysiąclecia, książęta Ostlandu wytrwale przesuwali granice swojej krainy w głąb obszarów obecnego Kisleva. Kolonizacja powiodła się, lecz wskutek zdradzieckich działań Imperatorów z Talabheim podczas najazdów Ungolów, Ostland został zmuszony do wycofania swoich roszczeń wobec ziem kislewskich. Obecnie jedynym nie pokrytym lasem terytorium Ostlandu są smagane wiatrem Północne Kresy, ciągnące się od Salkalten do granicy z Kislevem. Ostland to kraina spustoszona przez wojnę, z wieloma obszarami wypaczonymi przez Chaos. Niektórzy otwarcie powątpiewają, czy prowincja kiedykolwiek zaleczy te rany.

Z Ostlandem kojarzy się przede wszystkim Las Cieni, biegnący na południowy zachód od granicy z Nordlandem do rzeki Talabek. Ta mroczna i gęsta puszcza przypomina

IMPERIUM

Na zamówienie Jego Wysokości Imperatora Karla
Franza I, dwa tysiące pięćset i trzy lata po założeniu
Imperium przez Sigmara Młotodzierzcę.





zakamarki umysłu obłąkanego czarodzieja, skrywając wiele tajemnic, z których niektóre są starsze od Imperium i lepiej, aby pozostały ukryte. Las nie zdradza łatwo swoich sekretów, a wielu mieszkańców Ostlandu jest pewnych, że knieja nie może ścierpieć ich obecności i nawet po tysiącach lat nie przywykła do ludzkich toporów i ognisk pod swoimi konarami. Leśnicy i wędrowcy, którzy zapuszczają się w głąb lasu, przysięgają, że gdy czasami odwracają wzrok, las zmienia układ przebiegających przezeń ścieżek, aby zmylić tych, którzy go rozgniewali, a nawet doprowadzić ich do śmierci.

Las Cieni jest nie tylko domem nieprzeliczonej zwierzyny łownej, takiej jak jelenie i dziki, ale także plugawych stworów, na przykład olbrzymich pajaków, które snują lepkie sieci, czekając na nieostrożną ofiarę. Nawet rośliny bywają zabójcze. Pośród gęstego poszycia czai się krwawa turzycza, ciernista jeżyna obdarzona zwierzęcą inteligencją, która żywi się krwią schwytanych żywych istot.

W lesie ukrywają się także stwory, które były tu na długo przed niedawną inwazją. Plemiona zwierzolidzi i ujeżdżających olbrzymie pajaki goblinów rywalizują o żywność i łupy z banitami i rozbójnikami wyjętymi spod Prawa Imperialnego. Przed wojną największe zagrożenie stanowiły bandy dowodzone przez przerażającego minotaura Ragusha Krwaworogiego, który wzbudzał strach we wszystkich żyjących na obszarze pomiędzy Smallhofem i Boven. Znany ze swojego nienasyconego głodu, Ragush pewnego razu powiesił ciała mieszkańców pewnej wioski na pobliskich drzewach, zostawiając je na później w tej makabrycznej „spizarni”. Po inwazji Archaona Ragush zaginął. Nie wiadomo, czy przyłączył się do najeźdźców, czy też zginął w obronie swojego terytorium.

Nad południowo-zachodnią częścią Ostlandu dominują Góry Środkowe. Do władzy nad nimi pretendują wszystkie otaczające je krainy: Ostland, Hochland, Middenland, a nawet Nordland. Jednak Góry Środkowe nie należą do nikogo. Niedługo była to kraina krasnoludów, która oderwała się od królestwa Karaz Ankor podczas wojny z elfami. Jednak niedługo później na Krasnoludzkie Imperium napadli zielonoskórzy i skaveny. Krasnoludy z Karaz Ghumzul porzuciły swoją twierdzę i uciekły z Gór Środkowych, aby

„Nie rozumiecie? Umarliśmy, a to jest piekło!”

– wdowa z Wolfenburga.

„Kara! Oto kara Sigmara za nasz brak wiary! Żałujcie za grzechy! Żałujcie!”

– akolita Sigmara.

„Jesteśmy bezsilni, a Nordland i Talabekland planują zadać nam ostateczny cios.”

– Książę-Elektor Valmir von Raukov.

„Oczywiście, zrobimy, co w naszej mocy dla tych nieszczęśników, ale obawiam się, że Ostland jest stracony, bez względu na nasze starania.”

– Imperator Karl Franz.

żadnemu się to nie udało, a przynajmniej nikt nie przeżył na tyle długo, aby o tym opowiedzieć.

Północny Ostland tworzą smagane wiatrem, trawiaste połacie Północnych Kresów, jedyny w prowincji duży odkryty obszar. Przebiega tamtędy droga z Middenheim do Erengardu, lecz obecnie nie ma na niej wielkiego ruchu. Chociaż armie Archaona skierowały się na południe i oszczędziły Kresy, zniszczenie Kisleva oraz walki wokół Middenheim spowodowały, że teraz na tych traktach spotkać można niewielu wędrowców, nie licząc zwiadowców i posłańców. Poza kilkoma rozsianymi miastami i wioskami, to słabo zaludniony obszar, choć ostatnio Książę Nordlandu wysunął dawne roszczenia w kwestii osadnictwa wokół Salkalten.

Ludność

Ostlandczycy mają reputację ludzi upartych, a wśród ich imperialnych rodaków toczą się spory o to, kto by pierwszy ustąpił: krasnolud czy Ostlandczyk. Już od najdawniejszych czasów Imperium potomkowie plemienia Udosesów znani byli ze swojego nieprzejednania. Gdy na Wielkim Zgromadzeniu przed bitwą na Przełęczy Czarne Ognia Sigmar wezwał plemiona do walki, trzy dni zajęło mu przekonanie Wolfilii, udoseskiego wodza, aby się przyłączył. A gdy z nadejściem Drugiego Tysiąclecia dla wszystkich innych stało się jasne, że nie da się utrzymać kislevskich terytoriów, Książęta Ostlandu nalegali na kontynuowanie rozlewu krwi i wydawanie ogromnych kwot, aby utrzymać swoje zwierzchnictwo nad tą krainą, bez względu na to, jak bardzo te starania osłabiały Imperium.

Niezwykle oszczędni Ostlandczycy znani są ze swoich umiejętności przetrwania. Podobno są w stanie zjeść wszystko. Krąży kilka kpiących piosenek o słynnej „ostlandzkiej zupie z kamieni”. W swojej oszczędności bywają tak

Powiedzenia z Ostlandu

„Za dawnych żołnierzy!” – Popularny toast.

„Za Bohsenfels, skrwawione ale nieuległe!”
– Modny toast.

„W błocie, krwi i piwie!” – Stary toast z Wolfenburga.

„Rzucać nogami” – Wyruszyć w długą podróż. Np.
„To nie mogłem być ja, panie oficerze. Wtedy rzucałem nogami.”

– Indeks geograficzny Wielkiego Księstwa Ostlandu (2522 KI) –

Osada	Rozmiar	Władca	Populacja	Majętność	Dochody	Garnizon/Ochotnicy	Uwagi
WOLFENBURG	M	Książę-Elektor Valmir von Raukov	1 100	3	handel, drewno, administracja, wyroby z cyny	150a/200c	Stolica prowincji, niegdyś o populacji liczącej 8 900. Spładowana w latach 2521 i 2522 przez siły Chaosu.
Dassel	W	Książę-Elektor von Raukov	0	0	-	-	Spładowane w 2522. Zaginęło 54 mieszkańców.
Felde	W	Książę-Elektor von Raukov	0	0	-	-	Spładowane w 2522. Zaginęło 78 mieszkańców.
Grünackeren	MM	Książę-Elektor von Raukov	0	0	-	-	Spładowane w 2522. Zaginęło 350 mieszkańców.
Melbeck	W	Książę-Elektor von Raukov	0	0	-	-	Spładowane w 2522. Zaginęło 61 mieszkańców.
Ristedt	W	Książę-Elektor von Raukov	0	0	-	-	Spładowane w 2522. Zaginęło 82 mieszkańców.
Wendorf	MM	Książę-Elektor von Raukov	0	0	-	-	Spładowane w 2522. Zaginęło 250 mieszkańców.
BOHSENFELS	F	Książę-Elektor von Raukov	100	3	administracja	10a/50b/10c	Fort nazywany „małym Middenheim” wznosi się na szczycie wysokiej skały, w której wydrążone są tunele i jaskinie. Częściowo zniszczony w 2522, nie poddał się siłom Chaosu. Populacja liczyła 350 mieszkańców.
BOVEN	W	baron Mayer Schnabel	0	0	-	-	Zajęta przez Chaos w 2522. Populacja 98 mieszkańców złożona w ofierze Slaaneshowi.
BIRKEWIESE	W	baron Martin Otterbein	70	2	uprawy	10c	Stacja mytnicza na granicy z Kislevem.
ZAMEK LENKSTER	F	Książę-Elektor von Raukov	20	3	administracja	15b	Strzeże granicznego przejścia do północnego Hochlandu. Spładowany w 2522. Populacja licząca 200 mieszkańców zredukowana.
FERLANGEN	M	Książę-Elektor von Raukov	130	3	antyki, handel, drewno	20a/40c	Niegdyś populacja liczyła 2500 mieszkańców. Spładowane w 2522.
Aukrug	W	Książę-Elektor von Raukov	0	0	-	-	Niegdyś rządzona przez właściciela gospody „Pod Dyndającym Mutantem”, Gerrita Trautsuna. Spładowana w 2522. Zaginęło 32 mieszkańców.
Dunkelpfad	W	Książę-Elektor von Raukov	0	0	-	-	Spładowane w 2522. Zaginęło 98 mieszkańców.
Fleckeby	W	Książę-Elektor von Raukov	0	0	-	-	Spładowane w 2522. Zaginęło 55 mieszkańców.
Hasselhund	W	Książę-Elektor von Raukov	0	0	-	-	Spładowane w 2522. Zaginęło 72 mieszkańców.
KURST	W	hrabia Konstanty von Pirkheimer	0	0	-	-	Spładowane w 2522. Zaginęło 95 mieszkańców.
Levudaldorf	W	hrabia von Pirkheimer	0	0	-	-	Ośrodek magazynowania juty. Spładowany w 2522. Zaginęło 88 mieszkańców.
LUBRECHT	MM	baron Heinz Kessel	0	0	-	-	W 2522 rajcy bez walki poddali miasto armii Khorna. Populacja licząca 930 mieszkańców zarżnięta ku czci Khorna.
ÖBELSTEIN	W	hrabia Otto von Öbelstein	69	2	uprawy, drewno	8c	
SALKALTEN	M	baron Gustav von Wolder	2 400	2	rybołówstwo, sól, bursztyn, piractwo	15b/40c	Drugi port otwarty w 2462 w ramach planu odciągnięcia handlu od Marienburga.
Verborgenbucht	W	baron von Wolder	76	1	rybołówstwo	6c	
SMALLHOF	W	baron Bartold Steinmetz	0	0	-	-	Pierwsza osada, która uległa Archonowi w 2522. Cała populacja licząca 82 mieszkańców wymordowana.
VANDENGART	MM	baron Philipp von Seeckt	0	0	-	-	Populacja licząca 775 mieszkańców zdziesiątkowana przez armię Nurgła. Miasto upadło w 2522.

Grenzburg	F	Wielki Mistrz Aldred Treisaur	0	0	-	-	Klasztorna siedziba sigmaryckiego kultu Młota Oczyszczenia. Upadła w 2522.
WURZEN	MM	baron Pleskai von Wallenstein	1 450	2	bydło, drewno, handel, ser	12b/30c	Prom. Populacja 430 powiększona przez uchodźców.
Csenger	W	baron von Wallenstein	45	1	uprawy	4c	
Dorog	W	baron von Wallenstein	84	2	bydło	8c	
Zundap	W	baron Klemens Gauss	0	0	-	-	Spłądrowane w 2522. Zaginęło 82 mieszkańców.

Wielkość osady: WM = wolne miasto (dowolne rozmiary), DM = duże miasto (10 000+), M = miasto (1 000 – 10 000), MM = małe miasto (100 – 1 000), W = wieś (1 – 100), F = fort (dowolne rozmiary), K = kopalnia (dowolne rozmiary); Majętność: (1 = ubóstwo; 5 = bardzo bogate); Gotowość garnizonu/ochotników: wysoka (a), przeciętna (b) lub niska (c)

zdeteminowani, że popularny w Imperium żart mówi o Ostlandczykach przygotowujących „kamienną żupę” tylko z jednego kamienia, aby nie marnować pozostałych. Choć jest to przesada, Ostlandczycy faktycznie potrafią wykorzystać niemal wszystko i nie cierpią wyrzucać czegokolwiek, co może się jeszcze przydać. To zbieractwo czasami sporo ich kosztuje, jak w przypadku, gdy poprzednicy von Raukova odmówili wyposażenia swoich oddziałów w broń palną, ponieważ oznaczałoby to pozbycie się całkiem sprawnych łuków i kusz.

Ostlandczycy wykazują zimną krew w obliczu zagrożenia, są praktyczni i nie poddają się ulotnym modom i kaprysom. To dumni ludzie, którzy potrafią przetrwać w każdych warunkach i uczą swoje dzieci, aby pomimo wszelkich okoliczności pozostały wierne wpajanym im zasadom. Ta nieugięta postawa Ostlandczyków zyskała im szacunek w czasie wojny z Archaeonem. Postrzegani jako niewiele znacząca przeszkoda na drodze do Middenheim, ludzie



Ci uparci Ostlandczycy naprawdę jedzą wszystko... Nawet szczury.

Książę von Raukova walczyli zaciekle o każdy metr ziemi. Nawet gdy walka była skazana na porażkę, ich nieugięty opór zmuszał wroga do ominięcia pewnych strategicznych miast i zmiany kierunku marszu, tak jak to się stało pod Bohsenfels. Te krwawe zwycięstwa przeszły już do dumnej tradycji wojskowej, która wiele znaczy dla Ostlandczyków. Na cześć zabitych bohaterów wzniesiono wiele toastów, a z pewnością trzeba będzie jeszcze wychylić niejedną szklanicę, zanim w prowincji zostanie przywrócony ład.

Ostlandczycy to także niezwykle pyszni i nietolerancyjni ludzie. Równie mocno jak marnotrawstwa, nienawidzą „zbędnej ostentacji”. Silne uczucie zazdrości wobec urodzajnych prowincji Reiklandu, Stirlandu, Averlandu i Krainy Zgromadzenia przejawia się wyraźnie podczas pijackich awantur. Koszmar wojny tylko pogorszył te zachowania. Częściej niż kiedykolwiek, twardzi żołnierze piją kislevską wódkę za dawne zwycięstwa, osuwając się w pijackie otępienie lub wpadając w szał. Niewiele zrozumienia okazuje się tym, którzy narzekają na swoją niedolę. Gdy tak wiele rodzin musi radzić sobie obecnie ze wszelkimi trudnościami, niedbała wzmianka cudzoziemskiego szlachcica o „braku wygód w gospodzie” łatwo może stać się iskrą, która rozpali zamieszki.

Ostlandczycy, podobnie jak większość mieszkańców Imperium, wyznają wszystkich bogów i obchodzą ich święta. Jednak jeden bóg jest czczony bardziej od innych. To Sigmar Młotodzierzca, wychwalany z oddaniem nietypowym dla wschodnich ziem Imperium, gdzie bardziej popularne są kulty Ulryka oraz Taala i Rhyi. Niewielu uczonych potrafi wyjaśnić, dlaczego w Ostlandzie tak wielką popularnością cieszy się religia Sigmara. Pobożni Ostlandczycy powiadają, że to pozostałość po czasach z początków Imperium, gdy okoliczne ziemie pustoszył wielki smok. Elektorzy i ich armie obawiali się zmierzyć z bestią, ale Sigmar odpowiedział na wezwanie i walcząc u boku Księcia Ostlandu, zabił potwora po długiej walce. Cynicy sugerują jednak, że Ostlandczycy są tak pobożni, ponieważ ich „biedni” Elektorzy muszą stale pożyczać pieniądze od bogatych Reiklandczyków, którym trzeba się oczywiście przypodobać. Bez względu na to, jaka jest prawda, pozostaje faktem, że nawet w najmniejszej wiosce Ostlandu znajdują się liczne kapliczki poświęcone Sigmariowi.

Ostlandczycy są znani z dziwnego tempa i nieco kislevskiego brzmienia swojej mowy. Często zatrzymują głos w połowie zdania. Ostlandzki akcent jest rzadko naśladowany, ponieważ kojarzy się z ubóstwem.

Znaczące miejsca

Krwawy Głaz

Głęboko w sercu Lasu Cieni, pomiędzy Smallhofem, Ferlangen i Bohsenfels, znajduje się niewielka polana o mrocznej i przerażającej historii. Stoi tam pojedynczy, podniszczony przez wpływ pogody głaz, wysokością dwukrotnie przekraczający człowieka. Jest tak poplamiony i pokryty różnymi przebarwieniami, że niemal nie można domyślić się jego oryginalnej barwy. Teraz, splugawiony niezliczonymi krwawymi ofiarami, cały kamień pokryty jest intensywnym rdzawym nalotem. W głazie osadzono cztery pary kajdan z żelaza, pordzewiałych od upływu czasu i poplamionych zaschniętą posoką.

Na trawie wokół głazu walają się kości: ludzkie, elfie, krasnoludów, niziołków – a nawet zwierzoludzi i orków. Niegdyś lśniąca zbroja śmiałego rycerza rdzewieje obok obscenicznego odzienia wojownika Chaosu. Na północ od kamienia wznosi się kolumna z czaszek, których oczodoły kierują się ku Pustkowiom Chaosu. Czaszki są zarówno stare, jak i świeże, a każda z nich stanowi milczące potwierdzenie, że to miejsce zostało poświęcone Khornowi, Bogu Krwi i Panu Czaszek. Obecnym „strażnikiem” tej kaplicy jest Bogoslav Tammas, wojownik Khorna, który z armią Archaona pomaszerował z Kisleva na południe. Podczas oblężenia Bohsenfels poczuł zew z Lasu Cieni – coś, co sprawiło, że jego krew zawrzała żywym ogniem. Pozostawiając armię, powędrował na południe, w głąb lasu, aż znalazł Krwawy Głaz. Tam czekał już na niego pilnujący przekłętą tego miejsca stary zwierzoczek, który wiedział, że słabnie i Khorne wyśle następcę na jego miejsce. Walczyli przez długie godziny, aż Tammas odrąbał łeb potwora, wykrzykując imię Khorna, po czym dodał czaszkę pokonanego rywala do stosu.

Teraz Bogoslav Tammas, Strażnik Krwawego Głazu, szuka ofiar pośród mieszkańców wschodniego Ostlandu. Tych, których nie zabija na miejscu, sprowadza do głazu, by ich torturować i złożyć w ofierze. Gromadząc zbrojne stado zwierzoludzi, planuje wkrótce napaść obóz uchodźców pod Ferlangen.

Salkalten

Jedno z dwóch miast założonych w nieudanej próbie odciążenia ruchu handlowego od Marienburga (patrz także Neues Emskrank w Nordlandzie). Przed wojną było to niewielkie rybackie, kupieckie i przemysłowe miasto, które rozsiadło się na niemal zapomnianej drodze z Middenheim do Erenggradu.

Teraz jednakże osada tętni życiem. Po porażce Archaona pod Middenheim, Książę von Raukov ruszył z wojskiem na północ i założył tymczasową stolicę w Salkalten, jednym z nielicznych miast, które nie zostały złupione przez najeźdźców. Stamtąd wysłał oficerów, aby ponownie nawiązali kontakty i przejęli kontrolę nad innymi miastami Północnych Kresów, przede wszystkim nad Birkewiese i Bohsenfels. W międzyczasie zbierając najemników i pozostałe siły Ostlandu, Książę uczynił z Salkalten także ośrodek aktywności dyplomatycznej. Wyprawił władcę miasta, barona von Woldera, do

Marienburga, aby zdobył fundusze na wynajęcie większej liczby oddziałów. Wysłał też emisariuszy na dwór samego Imperatora, aby prosić o użyczenie części Gwardii Reiklandu na czas zbliżającej się kampanii.

W Salkalten kwitnie także działalność innego rodzaju – szpiegostwo. Agenci Potęg Chaosu, którzy operują na terenie Ostlandu, przeniknęli do Salkalten oraz innych miast, aby poznać plany Księcia i jeśli to możliwe, sabotować je. W tym samym czasie wysłannicy Książąt Nordlandu i Talabeklandu rozglądają się wśród ludzi von Raukova, chcąc się przekonać, czy można kupić ich lojalność, bowiem obaj magnaci snują plany związane z opanowaniem Ostlandu.

Wolfenburg

Osadzony pomiędzy wzgórzami u stóp Gór Środkowych, Wolfenburg był niegdyś pięknym miastem, w którym przecinały się szlaki kupieckie prowadzące z Kisleva do Imperium. Jego wysokie mury zapewniały ochronę przed istotami czającymi się w Lesie Cieni, a ród von Raukov zaprowadził w okolicy porządek i stabilność po niekompetentnych rządach von Tassenincków.

Ale teraz Wolfenburg leży w ruinie. Piękny elektorski pałac został zburzony, a wielka świątynia Sigmara spłonęła do gołej ziemi. Z dawnej populacji, liczącej niemal dziesięć tysięcy osób, pozostało jedynie nieco ponad tysiąc. Mieszkają w obozach pod miastem, przerażeni tym, co może czyhać w ruinach. Chociaż organizowane są wyprawy do miasta w poszukiwaniu żywności, broni i wszelkich przydatnych rzeczy, zbieracze rzadko zapuszczają się głębiej w ruiny. Spośród ocalałych mieszkańców wyłonili się silni przywódcy, którzy zaprowadzili pozory porządku, ale ich prawo jest prawem pięści – za najmniejsze wykroczenie grożą surowe kary. Ocaleni nie mają pojęcia, co się jeszcze wydarzy, gdyż nie docierają do nich żadne wieści z innych rejonów Imperium. Czują się porzuceni, zarówno przez bogów, jak i swoich władców. Wzbiera w nich rozpacz i szukając pocieszenia, zwracają się do nowych, dziwnych kultów.

Wurzen

Na południowym krańcu Ostlandu, na brzegach Talabeku, leży Wurzen, miasto niemal nietknięte przez wydarzenia, które spustoszyły Ostland. Co prawda, w obrębie murów miasta koczują setki uchodźców, ale baron von Wallenstein wykazał się sprawnością organizacyjną, przyjmując wszystkich uciekinierów i zapewniając im schronienie, wyżywienie i wodę. Większość mieszkańców dziękowała bogom za cud, gdy armia Slaanesha, która spłądowała Boven, minęła Wurzen w drodze do Zundap. Stało się tak dzięki staraniom barona, który umiejętnie wykorzystał swoich szpiegów i wywiódł wroga w pole. Obecnie w Wurzen nie brakuje tych, którzy powiadają, że tak zdolny człowiek powinien rządzić Ostlandem w miejsce niekompetentnego von Raukova.

Nie mówi się jednak, że te głosy należą do agentów Księcia-Elektora Talabeklandu, który wspiera von Wallensteina, zmierzając do przejęcia kontroli nad południowym Ostlandem, a docelowo nad całą prowincją. Zgodnie

z zamierzeniami, baron ma rządzić jako „Wielki Diuk”, posłuszny Księciu-Elektorowi, a ceną za władzę i częściową autonomię obszaru będzie oddanie Talabeklandowi Kł Runicznego Ostlandu.

Ale nawet spiskujący Książę-Elektor Talabeklandu nie zna całej prawdy, bowiem von Wallenstein jest kultystą Slaanesh. „Cud” był w istocie układem, który zawarł z generałem armii Slaanesh, przysięgając wierność Panu Rozkoszy w zamian za oszczędzenie miasta i okolic. Na znak „wiary” zdradził plan obrony miasta Zundap. Von Wallenstein wykorzystuje Księcia-Elektora Talabeklandu, aby zrealizować swój plan oddania całego Ostlandu we władzę Księcia Pożądania.

Przykładowy Ostlandczyk

Bruno Hauptleiter

„Dopóki Książę nie wróci, ta ziemia jest objęta stanem wojennym, a wiecie, jaka kara grozi za kradzież jedzenia. Sierżancie, powieście tego człowieka!”

Bruno Hauptleiter urodził się w Wolfenburgu jako trzeci z czterech synów rzemieślnika. Mając w perspektywie nudne terminowanie w warsztacie i codzienny znój pracy w sklepie, uciekł i zaciągnął się do tileańskiej kompanii

Bruno Hauptleiter

Profesja: oficer

Poprzednie profesje: najemnik, sierżant

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
67	52	58	55	49	42	51	52

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	18	5	5	4	—	2	—

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

Zdolności: bijatyka, błyskawiczny blok, błyskotliwość, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (parująca), groźny, odporność na trucizny, ogłuszanie, rozbrajanie, silny cios, szybkie wyciągnięcie

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolecza)

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

Uzbrojenie: kusza, broń dwuręczna (miecz dwuręczny), broń jednoręczna (miecz), tarcza, łamacz mieczy

Wypożyczenie: 20 bełtów, mikstura lecznicza, rumak z siodłem i uprzężą, oddział 10 piechurów, sakiewka z 12 zł

najemniczej, służącej na granicy Hochlandu. Potężnie zbudowany chłopak, umiejący dowodzić i zastraszać, szybko piął się w hierarchii oddziału, stając się jego najmłodszym sierżantem, a potem kapitanem, gdy poprzedni zginął w bitwie.

Kapitan Hauptleiter zyskał sławę jako dowódca najemników we wschodnim Imperium i Kislevie, a jego oddział, Gwiazda Zwycięstwa, pobierał najwyższy żołd ze wszystkich zatrudnionych najemnych kompanii. Jako surowy formalista, Hauptleiter wymagał, aby jego ludzie zachowywali pełną dyscyplinę nawet podczas plądrowania podbitych miast.

W roku 2522 Książę von Raukov wynajął Gwiazdę Zwycięstwa, aby pomogła w obronie Wolfenburga. Gdy zaatakowały siły Chaosu, Hauptleiter stał na murach miejskich i został oddzielony od swoich ludzi. Miasto zostało zdobyte, a kapitan stracił przytomność, kiedy zawałyły się pod nim blanki. Został jednak uratowany przez dzielnych mieszczan. W obliczu rozpaczliwej tragedii ocalałych mieszkańców, Hauptleiter przyjął na siebie zadanie zorganizowania obrony. Z jego oddziału przeżyło jedynie dziesięciu ludzi, którzy są teraz oczami, uszami i ramieniem swego dowódcy. To jednak nie wystarczy, aby kontrolować wszystkich uratowanych mieszczan. Pojawiły się rywalizujące frakcje, ale kapitan zdecydowany jest utrzymać ład i porządek aż do przybycia Księcia lub innego przedstawiciela władzy, który przejmie dowodzenie.

Pomysły na przygody

Straż przednia

Książę von Raukov jest zdecydowany odzyskać ziemie swoich przodków i nie dopuścić, aby wpadły w ręce Chaosu albo rywalizujących Książąt-Elektorów. Potrzebuje jednak informacji. Musi wiedzieć, co się dzieje w Ostlandzie: ilu ocalało, gdzie są rozlokowane siły nieprzyjaciela oraz co poczynają jego rywale. W tym celu zatrudnia Bohaterów jako najemników, zlecając im dokonanie rozpoznania sytuacji w regionie Ferlangen, który zapewne stanie się pierwszym celem planowanych operacji Księcia. Jeśli to możliwe, mają tam założyć bazę wypadową.

Gdy przybędą na miejsce, BG znajdą niewielki obóz uchodźców pośród ruin niegdyś kwitnącego miasta. Władzę nad nim przejął apokaliptyczny kult głoszący konieczność fanatycznej czystości i umartwiania ciała, w przygotowaniu na koniec świata. Jego przywódcy będą opierali się wszelkim staraniom przywrócenia władzy Księcia, nie cofając się przed próbą zamordowania jego emisariuszy. Co gorsza, wkrótce po przybyciu BG, Bogoslav Tamm (patrz str. 91) postanowi przeprowadzić nocny atak na miasto.

Spuścizna

Emil Lagazze to wysłannik von Hartoków z Nuln, odległej gałęzi ostlandzkiej rodziny szlacheckiej, która ma szansę odziedziczyć rozległe ziemie wokół Wolfenburga, ale najpierw muszą udowodnić słuszność swoich roszczeń. (Przodek

rodziny został na wieki wydziedziczony przez swojego prapradziada). Lagazze działa z Talabheim i nie zamierza ryzykować życia w podróży po Ostlandzie. Wynajmuje BG, aby wyruszyli do miasta i w miarę możliwości odzyskali odpowiednie dokumenty nadań ziemskich oraz księgi genealogiczne przechowywane w świątyni Vereny.

Aby dostać się do Wolfenburga, BG będą musieli nie tylko zmierzyć się z banitami i innymi niebezpieczeństwami w drodze, ale także stawić czoła

kapitanowi Hauptleiterowi, który postanowił zapobiec wszelkim grabieżom i raczej nie uwierzy, że awanturnicy chcą odwiedzić świątynię tylko po to, aby pożyczyć kilka starych ksiąg. W samym mieście Bohaterowie będą musieli poradzić sobie z rywalizującymi bandami szabrowników oraz stworami Chaosu, kryjącymi się wśród ruin. Jeśli im się powiedzie, nagrodą będzie wdzięczność i patronat przywróconej do dawnej chwały rodziny szlacheckiej.

— Reikland —

Nazwa oficjalna: Wielkie Księstwo Reiklandu.

Władca: Imperator Karl Franz, Książę-Elektor i Arcyksiążę Reiklandu, Książę Altdorfu, Książę Zachodniej Marchii.

Rząd: Reikland: ustrój feudalny, ze zgromadzeniem szlachty, mieszczan i duchownych, które spotyka się w Twierdzy Gwardii Reiklandu. Altdorf: bezpośrednia władza Imperatora, wspieranego przez Radę Stanu i różne grupy doradców.

Stolica: Altdorf.

Wolne miasta: Auerswald, Bögenhafen, Kemperbad, Übersreik.

Główne towary eksportowe: Wino, tekstylia, metale szlachetne, rudy żelaza, ser.

Kraina

Reikland to najbardziej wysunięta na zachód Wielka Prowincja, siedziba Imperatora, a zarazem najbogatszy i najbardziej kosmopolityczny region Imperium – i to nie tylko dlatego, że tak twierdzą Reiklandczycy! Od północnych granic po południowe rubieże, od Jałowej Krainy po granicę z Wissenlandem, Reikland cieszy się żyznymi ziemiami uprawnymi, winnicami i pastwiskami, które co roku dostarczają obfitych plonów. Nadwyżki produktów rolnych i wszelkiej żywności są eksportowane do innych prowincji, co przynosi krainie olbrzymie zyski.

Kopalnie w Górach Szarych to skarbiec cennych rud i skał, od żelaza i złota po marmur i kamienie szlachetne, podczas gdy Las Reikwald, bezpieczniejszy niż lasy w innych częściach Imperium, dostarcza wysokiej jakości drewna, wykorzystywanego na szeroką skalę między innymi przez dobrze prosperujący przemysł szkutniczy.

Milczeniem nie można również pominąć patronatu władz. Imperatorzy, którzy od czasu obalenia Dietera w XXV wieku wywodzili się właśnie z dynastii panujących w Reiklandzie, nie szczędzili wydatków,

finansując rozwój prowincji za pomocą złota z państwowego skarbcu. Fundusze te nie zostały zmarnowane i dziś Reikland słynie ze swoich kanałów rzecznych, brukowanych traktów, sztucznie nawadnianych pól uprawnych, bogatych miast i niezwykle prężnej klasy kupieckiej. Nic dziwnego, że Reikland uważany jest za prawdziwy klejnot w koronie Imperium.

Transport rzeczny to najczęstszy sposób podróżowania w prowincji, ponieważ większość osad położona jest nad Reikiem. Dorzecze pokrywa prawie całą prowincję, a kilka dopływów spływa nawet z Gór Szarych. Nic dziwnego, że rzeka ta jest wyjątkowo ważnym szlakiem, który dzięki portowi w Marienburgu umożliwia handel z innymi krainami Starego Świata. Niezliczone dopływy Reiku są także ważne dla licznych gospodarstw i miast na żyznym obszarze Vorberglandu, czyli „krainy u podnóża gór”. Ten fakt bezwzględnie wykorzystali niegdyś krasnoludy z Gór Szarych, w czasie sporu z Księciem-Elektorem o prawa do eksploatacji złóż w górach. Zatomowanie biegu rzek u ich górskich źródeł, a w efekcie pozbawienie licznych wiosek dostępu do wody, doprowadziło w 2211 roku KI do niesławnego chłopskiego marszu Wzdłuż Strumienia na Altdorf. Od tego czasu Elektorzy i Imperatorzy dokładali starań, aby nie dawać krasnoludom z Gór Szarych powodów do niezadowolenia.

Chociaż większość obrotu towarami w Reiklandzie odbywa się drogami wodnymi, wielu kupców korzysta także ze szlaków lądowych, przede wszystkim dwóch głównych przełęczy prowadzących przez Góry Szare do Bretonii – Przełęczy Uderzającego Topora oraz Szarej Pani. Są one strzeżone przez imperialne forty graniczne w Helmgart i Übersreiku, które chronią okoliczną ludność przed bandytami i orkami, a niekiedy także przed Bretończykami, z którymi nie zawsze udawało się zachować przyjazne relacje. Zimą opady śniegu

„Zarozumialcy, oto kim są Reiklandczycy ze swoją elegancją i doskonałą wymową.”

– averlandzki kupiec.

„Zapytuję, czy istnieje lepsze miejsce w Imperium? Tu są najżyźniejsze ziemie, najlepsze wino, najpiękniejsze pałace i najbardziej urodzive kobiety. Gdyby reszta Imperium miała zniknąć, nie żałowałbym tego.”

– reiklandzki szlachcic.

„Nie, nie! Powtarzaj za mną: 'Chrzścisz w Herstädt chrzestem w chrzanie'. Chyba nie chcesz mówić jak nicokrzcsany Ostlandczyk, prawda?”

– nauczyciel wymowy z Altdorfu.

„Jeśli chcesz usłyszeć inną opinię, zapytaj Reiklandczyka. Oni mają zdanie na każdy temat i z radością się nim podzielią.”

– zirytowany medyk.



Na dwór Imperatora w Altdorfie przybywają wystannicy władców wszystkich krain Starego Świata.

regularnie blokują obie przełęcze, a podróżnym doradza się skorzystanie z okężnej drogi przez Marienburg lub poczekanie do wiosennych roztopów.

Głęboko w Lesie Reikwald znajdują się dwa pasma wzgórz, Hagerkrybs i Skaag. Na obu wypasane są owce, choć Wzgórz Hagerkrybs cieszą się popularnością wśród rabusiów grobowców i innych poszukiwaczy przygód, którzy szukają tam miejsc pochówku unberogeńskich wojowników, rodaków samego Sigmara. Nie zważają oni na liczne doniesienia o duchach nawiedzających te tereny, powszechnie uznając je za majaczenia pijanych pastuchów.

Ludność

Reiklandczycy wywodzą swe tradycje od plemienia Unberogenów, do którego należał Sigmar i które wiodło prym w początkach istnienia Imperium. W konsekwencji, współcześni Reiklandczycy uważają siebie za naturalnych przywódców Imperium i są przekonani, że inne prowincje powinny być im posłuszne. Jednakże w oczach rodaków z innych części kraju, Reiklandczycy są przemądrzałymi pyszałkami, którzy nie mogą się powstrzymać przed wtrącaniem w sprawy innych ludzi.

Reiklandczycy ogólnie są przyjacielscy, towarzyscy i otwarci. Częściej niż inni obywatele Imperium bywają optymistami, wierząc, że czeka ich lepsza przyszłość. Wskazują na kilka powodów takiego stanu: naturalne bogactwo ich ziemi, wykształconą i energiczną ludność oraz fakt, że Sigmar był jednym z nich. Czy przyszłość może być ponura dla ziemi i ludu, które zrodziły kiedyś boga?

Reiklandczycy całym sercem przyjęli nawoływanie Sigmara do jedności. Żywo interesują się sprawami innych prowincji i często twierdzą, że „coś trzeba zrobić”, gdy ich sąsiadów dotyka straszny los. Są zdecydowanymi sympatykami wojskowości i wielu młodych reiklandzkich szlachciców zaciąga się do armii, aby okryć się chwałą i zdobyć fortunę. Biorąc pod uwagę, że w opinii kadry oficerskiej lepiej urodzeni, bogatsi i ponadprzeciętnie wykształceni Reiklandczycy stanowią naturalny „materiał na oficerów”, szanse awansu osób o tym pochodzeniu są zauważalnie większe, ku wielkiej irytacji mieszkańców innych regionów. Reiklandczycy niemal zawsze odpowiadają licznie na wezwania do broni i uważają, że ich obowiązkiem jest pomoc tym obszarom Imperium, którym powodzi się gorzej. W istocie, wśród niektórych Reiklandczyków żywe są ideały ekspansji ze wczesnych czasów Imperium. Podżegacze w Übersreiku i Altdorfie nawołują, aby wszcząć wojnę z Bretonią i odzyskać „Zachodnie Rubieże”. Gildiom kupieckim na rękę jest wzmocnienie władzy Imperatora nad Elektorami, a zatem nieustannie opowiadają się za ujednolicaniem praw handlowych. Elektorzy zaś zaciekle protestują przeciwko ustanawianiu ograniczających ich władzę ogólnoimperialnych praw, gdyż te są zazwyczaj ściśle nadzorowane i egzekwowane przez urzędników.

Moda odgrywa w reiklandzkim życiu towarzyskim rolę ważniejszą niż w innych prowincjach. Oczywiście, chłopstwo nie dba zbyt wiele o takie rzeczy, ale wśród aspirujących klas średnich odpowiedni styl i kolorystyka odzienia to kwestia znacznej wagi. Szlachta ustala trendy w modzie na każdą porę roku, pozwalając kupcom



i pospólstwu naśladować nowe style, na ile tylko zdołają. Obecność w prowincji dworu imperialnego jeszcze bardziej wzmocniła tę tendencję. Ostatnim krzykiem mody jest styl bretoński, „nowy styl wiejski” oraz powrót do prostych ubrań o kroju wojskowym. Oprócz tego, pozostają w modzie zawsze popularne w Imperium rozcięte rękawy, ozdobne saczki i amulety.

Reiklandczycy bywają też aroganckimi, władczymi i wiecznie pijanymi niewolnikami swobodnych obyczajów. Znani są ze swojej umiejętności świętowania bez specjalnego powodu, a obraz pstrokato ubranego opoja to dość popularne wyobrażenie Reiklandczyka wśród mieszkańców innych regionów Imperium. Na niektórych obszarach małe, czarne owady, które stanowią utrapienie żle utrzymywanych szynków, znane są pod nazwą „reiklandzkie muchy”, ponieważ bezbłędnie wykrywają najmniejsze nawet ilości piwa. Wiele prowincji podchodzi z nieufnością do modnych i kosmopolitycznych reiklandzkich mężczyzn, twierdząc, że skoro tak bardzo dbają o swój ubiór, muszą być afektowani i zniewieściali. Paradoksalnie, mają także reputację uwodzicieli cudzych żon i irytujących flirciarzy. Nijeden talabeklandzki mąż przekonał się, że jego kobieta uległa czarującym słowom i śmiałoemu spojrzeniu reiklandzkiego dandysa. Natomiast reiklandzkie kobiety chlubią się swą urodą, choć są przy tym nieznośnie próżne.

Głośni, swobodni i bez skrupowania wyrażający opinie Reiklandczycy są znani z tego, że zawsze starają się przewodzić i obstają przy swoich przekonaniach. Powodem częstych komentarzy jest również ich brak cierpliwości. Reiklandczycy wolą szybko kończyć swoje zadania, aby natychmiast wrócić do domu lub zająć się czymś innym. Gdy rozpoczęła się wojna, mieszkańcy tej prowincji tak chętnie garnęli się pod sztandary Imperatora, że pojawiła się obawa, iż nikt nie pozostanie na miejscu, aby pracować na polach i zebrać plony. Teraz jednak, po zwycięstwie pod Middenheim, ludzie domagają się możliwości powrotu do domu. Jak dotąd, Imperator nie zwolnił ich i obecnie musi przekonywać Reiklandczyków, że pokonanie Chaosu wymaga znacznie dłuższego wysiłku.

Chociaż mieszkańcy Reiklandu czczą wszystkich bogów, postrzegają Sigmara jako swojego szczególnego patrona, bowiem był niegdyś jednym z nich. Innymi popularnymi bóstwami są: Dyrath (jest to regionalna nazwa Rhyi, którą mieszkańcy Vorberglądu czczą jako patronkę płodności) oraz Shallya, której świątynie i przytulki regularnie otrzymują datki i dary od

bogatych Reiklandczyków. Chociaż tolerowany i formalnie szanowany, kult Ulryka nie jest popularny w Reiklandzie, ze względu na jego odwieczną rywalizację z wyznaniem Sigmara.

Reiklandczycy szybko przyswajają sobie słowa z obcych języków i mówią z czystą, niemal arystokratyczną dykcją. Szlacheckie szkoły w Imperium często uczą swoich studentów wymowy z reiklandzkim akcentem, który jest powszechnie akceptowany.

Znaczące miejsca

Altdorf

Stolica Imperium to zarazem jego największe miasto, a także siedziba dworu Imperatora, pełniącego podwójną rolę władcy Imperium i Księcia-Elektora Reiklandu. Altdorf to jedno z najważniejszych miast Starego Świata. Tutaj przybywają dyplomaci ze wszystkich znanych ziem, aby prowadzić negocjacje, tutaj też szlachta i kupcy wysyłają swoje dzieci, aby zdobyły wykształcenie i znalazły odpowiedniego partnera życiowego. Oprócz słynnego Uniwersytetu Altdorfskiego, stolica jest także siedzibą Kolegiów Magii, które szkolą czarodziejów imperialnych, jedynę osoby prawnie upoważnione do rzucania zaklęć. Położony w rozwidleniu rzek Reik i Talabek Altdorf jest jednym z głównych ośrodków handlowych Imperium, a jego kantory i kupcy zbijają fortuny na obrocie towarami, które przechodzą przez tutejszy port.

Altdorf ma także swoją mroczniejszą stronę, ukrytą pod blichtrzem Pałacu Imperatora i majestatem Świątyni Sigmara. Wzdłuż nabrzeża i w innych obszarach skupia się miejska biedota. Robotnicy i żebracy próbują utrzymać się przy życiu, podczas gdy żerujący na ich pracy kupcy i skorumpowani urzędnicy sycą się bogactwem. Wielu ludzi szuka więc pocieszenia w używkach, hazardzie i alkoholu. Ponurą sławą cieszy się też złowieszczy budynek w pobliżu

Świątyni Sigmara, będący siedzibą łowców czarownic i miejscem, gdzie domniemani wyznawcy Chaosu, a także ich ofiary, są poddawani torturom, na których mają wyjawić wszystko, co wiedzą. Potajemnie szepcze się, że zbyt często czarne sieci Zakonu chwytają także niewinnych. Wzdłuż ulicy Tysiąca Oberży, za kolorowymi latarniami i zachęcającymi zapachami, spiskowcy oraz kultysty knują i planują różnorakie przestępstwa, od zwykłych występków do potwornych zbrodni. Dla nowoprzybyłych Altdorf jest miastem pełnym możliwości i zagrożeń.

Powiedzenia z Reiklandu

„Nurt Reiku jest wartki i głęboki” – Przestań zadawać pytania.

„Świnka/świniaczek/świniątko” – Pieszczotliwe określenie wśród pospólstwa, odpowiednik „kochanie” lub „skarbie”. Klient w skromnym sklepiu może być powitany przyjaznym zawołaniem: „Tak, świnko?”.

„Podrap mnie po plecach i wołaj na mnie: ‘świnka!’” – Określenie żeglarskie wyrażające zaskoczenie lub zdziwienie, podobne do „Do kroćset!”.

„Wrzeciono Dyrath” – Przeznaczenie lub los. Określenie powstało z ludowego przesądu, że pępowina jest splatana przez Dyrath i wręczana Morrowi, aby mógł za jej pomocą wciągać ludzi do swojego królestwa, gdy nadejdzie ich czas.



- Indeks geograficzny Wielkiego Księstwa Reiklandu (2522 KI) -

Osada	Rozmiar	Władca	Populacja	Majątność	Dochody	Garnizon/Ochotnicy	Uwagi
ALTDORF	WM	Imperator Karl Franz I	105 000	5	handel, administracja	500a/ 8000c	Stolica Imperium, Wielka Świątynia Sigmara.
Autler	W	Imperator	81	2	drewno, rybołówstwo	10c	Prom.
Blutroch	MM	Imperator	0	0	0	0	Wyniszczone przez czerwoną ospę w 2511.
Braunwurt	W	Imperator	52	1	tkaniny	-	
Bundesmarkt	W	Imperator	77	1	uprawy	5c	
Dorchen	W	Imperator	75	2	uprawy	-	
Frederheim	W	Imperator	75	1	uprawy	-	Przytułek Shallyi dla obłąkanych. Przy drodze Altdorf-Middenheim.
Furtild	W	Imperator	53	1	samowystarczalność	-	
Geldrecht	W	Imperator	49	1	drewno, rybołówstwo	-	Prom.
Gluckshalt	W	Imperator	72	2	uprawy	-	
Grossbad	W	Imperator	69	2	uprawy	10c	
Hartsklein	W	Imperator	65	1	ceramika	-	
Heiligen	W	Imperator	58	2	uprawy	-	
Hochloff	W	Imperator	81	2	uprawy	-	
Kaldach	W	Imperator	52	1	samowystarczalność	10b	Prom.
Rechtlich	W	Imperator	42	1	samowystarczalność	-	
Rottefach	W	Imperator	88	2	uprawy, wino, rybołówstwo	-	Prom.
Schlafebild	W	Imperator	38	1	uprawy, wino	-	
Teufelfeuer	W	Imperator	45	1	samowystarczalność	5c	Spalone przez łowcę czarownic w 2511. Ponownie zasiedlone w 2515.
Walfen	MM	Imperator	152	2	wyrób cegieł, uprawy, rybołówstwo	-	Prom.
AUERSWALD	M	graf Ferdynand von Wallenstein	5 000	3	handel, rudy metali	10b	Prom.
Dresschler	W	graf von Wallenstein	63	2	uprawy, rybołówstwo	-/10b	Prom.
Gladisch	W	graf von Wallenstein	41	1	samowystarczalność	-	Prom.
Hahnbrandt	M	graf von Wallenstein	200	3	żelazo, węgiel	50b/75c	
Koch	W	graf von Wallenstein	95	2	uprawy, rudy metali	20b	W pobliżu kopalni Hahnbrandt na Wzgórzach Hagerkrybs.
Sprinthof	W	graf von Wallenstein	73	2	uprawy, wędzony ser	10c	Zajazd, najlepszy ser wędzony w Reiklandzie.
Steche	W	graf von Wallenstein	61	2	uprawy, rybołówstwo	15c	Prom.
BÖGENHAFEN	M	graf Wilhelm von Saponatheim	5 000	3	handel, wino, drewno	500c	Miejscowy ośrodek handlu.
Ardlich	W	graf von Saponatheim	72	2	uprawy	5c	
Finsterbad	W	graf von Saponatheim	82	3	wino, uprawy, rybołówstwo	10c	Prom.
Grubevon	W	graf von Saponatheim	57	2	uprawy	5c	
Herzhald	W	graf von Saponatheim	73	2	drewno	-	
ZAMEK GRAUENBURG	F	graf von Saponatheim	200	4	administracja	50a, 100b/-	Siedziba von Saponatheima, forteca.
TWIERDZA GWARDII REIKLANDU	F	Imperator	300	4	administracja	200c	Siedziba arcyksięcia, forteca.
DUNKELBURG	M	Imperator	6 000	2	uprawy	20b/150c	
Barfsheim	W	Imperator	52	1	samowystarczalność	-	Prom.
Gemusenbad	W	Imperator	31	1	samowystarczalność	-	Prom.
Harke	W	Imperator	25	1	samowystarczalność	-	Prom.
Ruhfurt	W	Imperator	64	2	uprawy	10c	
Schattental	W	Imperator	72	2	uprawy	15b	

Steindorf	W	Imperator	47	1	samowystarczalność	10c	Prom.
DIESDORF	MM	Imperator	150	2	uprawy	25c	
EILHART	M	graf Johann von Hardenburg	2 500	3	uprawy, wino	25b/125c	
GRISSENWALD	M	hrabia Bruno Pfeifraucher	4 500	3	szkutnictwo	50a/250b	Prom. Krasnoludzka osada Khazid Slumboł pod południowym murem.
GRUNBURG	M	Imperator	2 400	2	handel, szkutnictwo	25b/100c	Prom.
Aussen	W	Imperator	43	1	samowystarczalność	-	Prom.
Hornlach	W	Imperator	74	2	drewno, rybołówstwo	-/5b	Prom.
Kleindorf	W	Imperator	35	1	uprawy, rybołówstwo	-	Prom.
Silberwurt	W	Imperator	85	2	uprawy	10c	
Wörlitz	W	Imperator	88	2	uprawy	10c	
HELMGART	M	margrabia Reinhardt von Mackensen	2 200	2	handel, rudy metali	120a/200b	Strzeże granicy z Bretonią na Przełęczy Uderzającego Topora.
HOLTHUSEN	M	graf Bernhard Leutze	3 500	3	uprawy, wino, wełna	30b/150c	
ROTTFURT	W	Imperator	98	1	owce	10c	
SCHILDERHEIM	M	graf Robert von Uhland	5 500	3	handel, rybołówstwo, uprawy	40b/200c	
STIMMIGEN	M	graf Heinrich von Falkenhayn	1 750	3	handel, uprawy	20b/250c	Most ze stanicą mytnika, miejscowy ośrodek handlu.
Lachenbad	W	graf von Falkenhayn	58	1	samowystarczalność	8c	Miejsce narodzin Valtena.
Merretheim	W	graf von Falkenhayn	48	1	samowystarczalność	10c	
Misthausen	W	graf von Falkenhayn	32	1	samowystarczalność	-	Prom.
Naffdorf	W	graf von Falkenhayn	52	1	samowystarczalność	10c	Prom.
Pfeiffer	W	graf von Falkenhayn	42	1	samowystarczalność	5c	
UBERSREIK	M	graf Sigismund von Jungfreud	3 500	4	handel, rudy i obróbka metali	40b/500c	Siedziba rodu von Jungfreud, prom.
Buchendorf	W	graf von Jungfreud	58	2	uprawy, rybołówstwo	10c	Prom.
Flussberg	W	graf von Jungfreud	62	2	uprawy, rybołówstwo	15c	Prom.
Geissbach	W	graf von Jungfreud	46	2	uprawy	10c	
Halheim	W	graf von Jungfreud	30	1	samowystarczalność	-	
Hugeldal	M	graf von Jungfreud	250	3	żelazo, miedź	50b/75c	
Messingen	W	graf von Jungfreud	80	3	uprawy, obróbka metali	20b	W pobliżu kopalni Hugeldal u stóp Gór Szarych.
Wurfel	W	graf von Jungfreud	52	2	Agriculture	-/15c	
WEISSBRUCK	MM	Imperator (własność i kontrola sprawowana przez ród Gruberów)	272	2	handel, transport	-	Prom, służa na Kanale Altdorfskim.
Delfgruber	K	Imperator (Gruber)	650	4	węgiel, żelazo	50b/200b	
WITTGENDORF	MM	baronowa Magritta von Wittgenstein	120	1	samowystarczalność	25b	Zamek zawalił się w tajemniczych okolicznościach w 2512. Unikany przed podróżnych.

Wielkość osady: WM = wolne miasto (dowolne rozmiary), DM = duże miasto (10 000+), M = miasto (1 000 – 10 000), MM = małe miasto (100 – 1 000), W = wieś (1 – 100), F = fort (dowolne rozmiary), K = kopalnia (dowolne rozmiary); Majętność: (1 = ubóstwo; 5 = bardzo bogate); Gotowość garnizonu/ochotników: wysoka (a), przeciętna (b) lub niska (c)

Frederheim

Usytuowane tuż za Altdorfem przy drodze do Middenheim, Frederheim formalnie podlega Imperatorowi, choć ów zrzekł się władzy na rzecz Świątyni Shallyi, która prowadzi tam otoczony murem przytułek dla obłąkanych. Samo Frederheim to niewielka wioska, nie posiadająca żadnych źródeł dochodu poza uprawami,

a wieśniacy i rzemieślnicy w większości pracują na rzecz sióstr shallyanek. Złożenie wizyty w Wielkim Azylu nie jest łatwym zadaniem, bowiem kapłanki bardzo troszczą się o dobro swoich pacjentów, a wszelkie niepokoje z zewnątrz nie są dobre dla rozchwianych umysłów podopiecznych. Dzięki pomocy okolicznych chłopów siostry nie muszą sprowadzać towarów z innych osad, a przez to ograniczają potencjalnie niepożądane kontakty. Krążą jednak plotki,

- Indeks geograficzny Wielkiego Wolnego Miasta Kemperbad (2522 KI) -

Osada	Rozmiar	Władca	Populacja	Majątność	Dochody	Garnizon/Ochotnicy	Uwagi
KEMPERBAD	M	rada miejska	7 500	4	handel, wino, brandy	20b/500b	Prom, najlepsza miejscowa brandy w Imperium, status wolnego miasta.
Berghof	W	rada miasta Kemperbad	74	2	uprawy	20c	
Brandenburg	W	rada miasta Kemperbad	87	3	wino, brandy, rybołówstwo	20b	„Echte Brandenburger” – ulubiona brandy Imperatora, prom.
Jungbach	W	rada miasta Kemperbad	68	3	wino, brandy	15b	Prom.
Ostwald	W	rada miasta Kemperbad	70	3	wino, brandy	15b	
Stockhausen	W	rada miasta Kemperbad	95	3	wino, brandy	30b	Most na rzece Stir.

Wielkość osady: WM = wolne miasto (dowolne rozmiary), DM = duże miasto (10 000+), M = miasto (1 000 – 10 000), MM = małe miasto (100 – 1 000), W = wieś (1 – 100), F = fort (dowolne rozmiary), K = kopalnia (dowolne rozmiary); Majętność: (1 = ubóstwo; 5 = bardzo bogate); Gotowość garnizonu/ochotników: wysoka (a), przeciętna (b) lub niska (c)

że przytułek skrywa mroczną tajemnicę. Podobno ludzie są tam przetrzymywani wbrew własnej woli i z nieznanym powodów, mimo że są całkowicie zdrowi na umyśle. Nikt nie wie, jaka jest prawda, ale niewielu daje wiarę, że Siostry Shallyi mogłyby być zamieszcane w tak nikczemny proceder.

Hargin, syn Thorgrima

Profesja: mistrz gildii

Poprzednie profesje: inżynier, górnik

Rasa: krasnolud

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
51	42	40	61	35	61	52	60

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	4	6	3	—	3	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, nauka (inżynieria), nauka (mechanika), nawigacja, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, powożenie, przekonywanie, rzemiosło (górnictwo) +10, rzemiosło (rusznikarstwo), sekretny język (gildii), spostrzegawczość, targowanie, ukrywanie się, wiedza (krasnoludy), wiedza (Imperium), wspinaczka, wycena, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: artylerzysta, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (palna), etykieta, krasnoludzki fach, krzepki, niezwykle odporny, odporność na magię, odwaga, widzenie w ciemności, wyczucie kierunku, zapiekła nienawiść, żyłka handlowa

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń dwuręczna (dwuręczny kilof), broń jednoręczna (młot bojowy)

Wyposażenie: narzędzia (inżyniera), kilof, łopata, 6 długich gwoździ, latarnia sztormowa, olej do latarni, przybory do pisania, 100 zk

Kemperbad

Położony na niewielkim obszarze na wschodnim brzegu Reiku Kemperbad to stare miasto, założone w czasach wczesnych Imperatorów. Ceniony ze względu na strategiczną pozycję nad Reikiem, Kemperbad był wielokrotnie przejmowany przez szlachtę Reiklandu, Stirlandu i Talabeklandu, aby w końcu podczas Pierwszego Tysiąclecia przejść pod kontrolę Książąt Reiklandzkich. W 1066 roku KI z nadania Imperatora Borysa Nieudolnego Kemperbad otrzymał status wolnego miasta i prawo samowładztwa. Od tego czasu zarządza nim Rada Trzynastu, reprezentująca największych kupców miejskich oraz świątynie Sigmara i Shallyi. Możliwość zachowania pieniędzy z podatków sprawiła, że miasto Kemperbad stało się całkiem majątne, a to bogactwo (co zwykle się zdarza) przyciąga przestępczość. Oprócz zwykłej obecności zbirów, włamywaczy i różnych oszustów, Kemperbad stał się terenem działania „Belladonny” – szajki Tileańczyków, którzy zarabiają pieniądze na wymuszeniach, rozbojach, przemyśle i innych niecznych uczynkach. Reketerzy z rodziny Belladonny oferują także „ochronę” podróżnym między Altdorfem i Nuln.

Übersreik

Położony u wylotu Przełęczy Szarej Pani Übersreik to być może najważniejsze miasto na przedgórzu Gór Szarych. Przebiega przezeń droga z Dunkelbergu do Bögenhafen, która potem skręca do Altdorfu. Co więcej, korzystne położenie nad rzeką Teufel sprawia, że z tutejszego portu korzystają ludzie chcący przewieźć towary z gór drogą rzeczną. Dwa lata temu Übersreik uzyskał status wolnego miasta, odbierając nadanie z rąk grafa von Jungfreuda. Co wyjątkowe w Reiklandzie, w radzie miejskiej zasiadają przedstawiciele miejscowych krasnoludów, co ułatwia szybkie rozwiązywanie wszelkich sporów dotyczących praw do eksploatacji złóż.

Domy w Übersreiku to w większości solidne konstrukcje z kamienia i drewna, zdradzające oznaki wpływu krasnoludzkiego rzemiosła. Mury miejskie również są mocne i łączą się z wielką fortecą na Czarnej Skale – siedzibą rodu von Jungfreudów oraz jedną z głównych imperialnych twierdz obronnych na pograniczu bretońskim.

Przykładowy Reiklandczyk

Hargin, syn Thorgrima

„Tak, mój lud zna wszystkie sekretnie przejścia i górskie ścieżki. A właściwie, to czemu o to pytać?”

Hargin syn Thorgrima z klanu Baldursson pracował jako górnik w kopalniach swojego klanu w pobliżu miasta Übersreik. Dostrzegając naturalną inteligencję i talent młodego krasnoluda, klan przyjął go do terminu w gildii inżynierów, gdzie wiele się nauczył o konstrukcjach podziemnych i zaawansowanym uzbrojeniu. Po wielu latach pracy w kopalni i walkach z istotami żyjącymi pod ziemią, został wybrany przez swoich kolegów na mistrza gildii górników i inżynierów w południowych Górach Szarych. To pozycja darzona wielkim szacunkiem i obarczona znaczną odpowiedzialnością.

Doceniając znaczenie dobrych stosunków z ludźmi Imperium, Hargin zdecydował się na odważny krok i przeniósł kwatery główną gildii z Karak Baldrak do Übersreiku, gdzie pozostaje od pięćdziesięciu lat. Stał się bliskim przyjacielem rodu von Jungfreudów, a jego powiązania zarówno z krasnoludami, jak i ludźmi, obejmują całe zachodnie Imperium, a nawet Bretonię i Marienburg.

Chociaż sam nie należy do poszukiwaczy przygód („Zbyt wiele obowiązków na głowie!”), Hargin z chęcią stanie się patronem i zleceniodawcą wypraw, których cele odpowiadają interesom krasnoludów i Übersreiku. Powodzenie misji zapewni śmiałkom potężnego sprzymierzeńca.

Pomysły na przygody

Kłopoty w kopalni!

Do Messingen, niewielkiej wioski w pobliżu Übersreiku, dotarły wieści o kłopotach w pobliskiej kopalni miedzi Hugeldal. Górnicy uciekli przerażeni przed jakimś stworem czającym się w głębokich ciemnościach pod

ziemią, który zabił kilku z nich. Zarządca grafa von Jungfreuda wynajmuje drużynę, aby sprawdzili, co się dzieje w kopalni i „pozbyli się potwora, czymkolwiek jest”.

A nie będzie to łatwe zadanie. Jakies stworzenie przedostało się do głębszych części kopalni i żerowało na okruszkach pieczywa, które górnicy rzucali w ciemności na ofiarę dla duchów kopalni. Górnicy nie wiedzieli jednak, że chodniki sztolni pokrywały drobinki spaczenia (najwyraźniej korytarze były wykorzystywane nie tylko przez górników). Zmieszany z chlebem powoli zmienił zwierzę w zmutowanego potwora...

Aby znaleźć i zniszczyć zabójcę, Bohaterowie będą musieli eksplorować ciasne i kręte korytarze kopalni miedzi. Bestia będzie bawiła się z drużyną w kotka i myszkę, wciągając ją w niebezpieczne części kopalni albo w miejsca, gdzie będzie mogła atakować pojedyncze osoby.

Wyspa Malfic

Osnuta mgłą wyspa Malfic to odwieczny dom znienawidzonego rodu Schrekensrich. Wszyscy co do jednego byli plugawymi nekromantami i dawno już skończyli na stosie. Ich zamek został spalony przez inkwizycję, lecz choć oni sami zmienili się w popiół, mroczna tajemnica wciąż spowija przekłętą wyspę. Miejscowy lud mówi o dziwnych światłach w ruinach, a poszukiwacze przygód, którzy wyruszyli na wyspę, nigdy nie wrócili.

Legenda głosi, że patriarcha rodu Schrekensrichów oddał cały swój majątek, ziemię, tytuły, biżuterię, a nawet własną duszę za magiczny kufer złota, który zawsze pozostawał pełny. Legendarny Skarb z Malfic, nigdy nie odnaleziony przez inkwizycję, zwabił wielu śmiałków do osmalonych, czarnych ruin Zamku Schrekensrich. Niektórzy twierdzą, że w wielkiej, ołowianej skrzyni, przechowywanej głęboko pod ziemią, znajduje się tylko jedna moneta – złota korona wybita przez Niszczycielskie Potęgi. Szczerczące się na niej oblicze podobno szepece tajemnice warte więcej niż całe złoto Reiklandu...

— Stirland —

Nazwa oficjalna: Wielkie Księstwo Stirlandu.

Władca: Książę-Elektor Alberich Haupt-Anderssen, Wielki

Książę Stirlandu,

Książę Wurtbadu,

Nadzorca Sylvanii.

Rząd: Ustrój feudalny,
z radą szlachty.

Stolica: Wurtbad.

Wolne miasta: Flensburg,
Schramleben.

Główne towary eksportowe:

Wyroby wełniane,
wino, solone ryby,
wyroby drewniane.

Kraina

Otoczony przez Góry
Krańca Świata na wschodzie

oraz przez rzeki Stir, Aver i Reik na północy, zachodzie i południu, Stirland to surowy obszar o bardzo urozmaiconym

terenie. Jego reputacja zacofanego zaścianka jest wielce niezasłużona, bowiem znajduje się tu wiele miast o znaczących rozmiarach, a prowincja prowadzi ożywiony handel z krasnoludami z Zhufbaru. Mimo to, odległość od ośrodków władzy i sąsiedztwo przerażających ziem Sylvanii sprawiają, że ludzie mają niepochlebną opinię o Stirlandzie.

Północne części prowincji wzdłuż brzegów Stiru pokrywają najdalsze odgałęzienia Wielkiego

„To zgraja gamoni, jeśli chcecie znać moje zdanie.”

– kupiec z Altdorfu.

„Tradycja ma tu swoje miejsce: okazała się dobra i warta zachowania. Zmiana dla samej zmiany to oznaka Chaosu, nieprawdą?”

– stirlandzki szlachcic.

„Cała prowincja jest obłąkana, powiadam wam! Dlaczego? Piją gorące piwo! Przecież to bluźnierstwo wobec dobrego piwa!”

– krasnolud z Karaz-a-Karak.

„Szybkie myślenie naprawia szybko popełnione błędy.”

– stirlandzkie przysłowie.

– Indeks geograficzny Wielkiego Księstwa Sirlandu (2522 KI) –

Osada	Roz- miar	Władca	Popu- lacja	Majet- ność	Dochody	Garnizon/ Ochotnicy	Uwagi
WURTBAD	M	Książę-Elektor Alberich Haupt-Anderssen	8 800	4	handel, administracja, uprawy, wino	40a & 80b/ 300c	Stolica prowincji. Prom. Bardzo dobry port.
Biberhof	W	Książę-Elektor Haupt-Anderssen	85	2	uprawy, drewno	10c	
Julbach	W	Książę-Elektor Haupt-Anderssen	43	1	samowystarczalność	4c	
Oberwil	W	Książę-Elektor Haupt-Anderssen	89	2	rybołówstwo, uprawy	10c	Prom.
Tarshof	W	Książę-Elektor Haupt-Anderssen	72	2	uprawy, owce	8c	
BLUTDORF	W	baron Anton Kiesinger	84	2	uprawy	6b/8c	
Kirchham	W	baron Kiesinger	66	2	owce	7c	
DRAKENHOF	MM	hrabia Manfred von Carstein	250	2	uprawy	20b/100c	Dawna stolica Sylanii, należąca do von Draków i von Carsteinów.
FLENSBURG	MM	hrabina Petra Harden	225	3	owce, wełna, uprawy	15b/30c	
Lochen	W	hrabina Harden	80	2	uprawy	8c	
Ramsau	W	hrabina Harden	48	1	samowystarczalność	5c	
FRANZEN	MM	hrabia Artur von Treitschke	345	2	rybołówstwo, uprawy	20b/40c	Prom.
Chrobok	W	hrabia von Treitschke	84	2	uprawy	10c	
Russbach	W	hrabia von Treitschke	34	1	samowystarczalność	4c	
HALSTEDT	MM	hrabia Erich von Halstedt	275	2	bydło, uprawy	18b/35c	Na szlaku do Krainy Zgromadzenia.
Raab	W	hrabia von Halstedt	41	1	samowystarczalność	3c	
Tenneck	W	hrabia von Halstedt	75	2	uprawy	9c	
LEICHEBERG	MM	hrabia Petr von Stolpe	380	2	owce, kozy	20b/55c	
Naubonum	W	hrabia von Stolpe	94	1	samowystarczalność	10c	
Swartzhafen	W	hrabia von Stolpe	92	2	uprawy, bydło	10c	
MARBURG	W	baron Immanuel Krebs	98	2	uprawy, świnie	6b/8c	
Oehling	W	baron Krebs	39	1	samowystarczalność	4c	
NACHTHAFEN	MM	hrabina Gabriella von Bundeabad	225	2	owce, kozy	17b/44c	
Pfaffbach	W	hrabina von Bundeabad	93	1	samowystarczalność	7c	
SCHRAMLEBEN	MM	hrabia Andreas von Webern	675	3	handel, piwo, bydło	25b/75c	Na szlaku kupieckim do Zhufbaru.
Falkenhausen	W	hrabia von Webern	86	2	uprawy	10c	
Hutten	W	hrabia von Webern	44	1	samowystarczalność	5c	
Pappenheim	W	hrabia von Webern	89	2	uprawy	10c	
SIEGFRIEDHOF	MM	Zakon Rycerzy Kruka	320	2	uprawy, drewno	45a/15c	Na granicy z Księstwem Sylanii, w pobliżu Lasu Głodu. Siedziba morrzyckiego opactwa pod wezwaniami św. Edelberta Czujnego.
SIGMARINGEN	MM	hrabina Alexandra von Münsterberg	875	3	uprawy, owce, wełna	40b/120c	
Hardenburg	W	hrabina von Münsterberg	98	2	uprawy, owce	10c	
Kaunitz	W	hrabina von Münsterberg	54	1	samowystarczalność	5c	
Steuben	W	hrabina von Münsterberg	48	1	samowystarczalność	5c	
TEMPELHOF	W	hrabia von Carstein	83	1	samowystarczalność	8b/10c	
VANHOLDENHOF	W	hrabia von Carstein	87	1	samowystarczalność	10b/4c	Strzeże drogi prowadzącej do ruin zamku Vanhalden.
WALDENHOF	M	hrabia von Carstein	4 200	2	handel, administracja, uprawy	50b/30c	Stolica Księstwa Sylanii.

Egling	W	hrabia von Carstein	82	1	uprawy, torf	6c	
Hundham	W	hrabia von Carstein	92	1	samowystarczalność	10c	
Mikalsdorf	W	hrabia von Carstein	88	1	torf, uprawy	10c	
Regakhof	W	hrabia von Carstein	86	1	samowystarczalność	10c	
Thyrnau	W	hrabia von Carstein	55	1	uprawy	5c	
WÖRDERN	MM	Książę-Elektor Haupt-Anderssen	425	3	uprawy, owce, wełna	15b/40c	Na skrzyżowaniu Starego Traktu Krasnoludzkiego i drogi do Krainy Zgromadzenia.
Kelham	W	Książę-Elektor Haupt-Anderssen	52	1	samowystarczalność	5c	
Nussbach	W	Książę-Elektor Haupt-Anderssen	74	2	uprawy	7c	

Wielkość osady: WM = wolne miasto (dowolne rozmiary), DM = duże miasto (10 000+), M = miasto (1 000 – 10 000), MM = małe miasto (100 – 1 000), W = wieś (1 – 100), F = fort (dowolne rozmiary), K = kopalnia (dowolne rozmiary); **Majętność:** (1 = ubóstwo; 5 = bardzo bogate); **Gotowość garnizonu/ochotników:** wysoka (a), przeciętna (b) lub niska (c)

Lasu. Na wschodzie, za Siegfriedhofem, las przerzedza się i rozdziela na budzące strach lasy Głodu i Ponury. Położone na ich skraju ubogie wioski znaczą granice Bagna Hel, gdzie siły imperialne zniszczyły armię Manfreda von Carsteina, jednego z książąt wampirów z Sylvanii.

Na zachodzie dominują wzgórza Stirhügel, które tysiące lat temu zamieszkiwało plemię Styrigenów. Przecina je Stary Trakt Krasnoludzki i droga do Nuln, a okoliczne doliny zamieszkują owczarze, którzy handlują wełną na rynkach Flensburga i Wörden. Kręte ścieżki i mgliste wąwozy skrywają wejścia do pradawnych grobowców plemiennych wodzów Styrigenów. Wykopane w zboczach wzgórz lub pokryte darnią kurhany pochodzą z czasów przed powstaniem Imperium. Wejścia do nich zostały dobrze ukryte przez budowniczych, chociaż czasami odsłania je deszcz lub powódź. Miejscowi uważają grobowce za przeklęte i zdaje się, że każdy wieśniak zna opowieść o kimś, kto zaginął podczas badania miejsca ostatniego spoczynku „*dawnych królów*”. Mimo to, poszukiwacze skarbów i nekromanci z sobie tylko znanych powodów regularnie przeszukują grobowce Styrigenów.

Jednak to na wschodzie Stirlandu rozciąga się kraina, która budzi uzasadniony lęk mieszkańców prowincji. Od ponurego miasta Tempelhof, w którym od ośmiuset lat nie rezydował kapłan Morra, do przedgórza Gór Krańca Świata między Górnym Averem i Stirem, rozciąga się Sylvania – największy obszar Stirlandu, miejsce straszne i odstręczające. Krążą pogłoski, że nocą pośród Nawiedzonych Wzgórz swobodnie wędrują duchy, a gęste mgły sylwańskich lasów więżą dusze wędrowców, zmuszając je do wiecznej tułaczki. Wschodnia część prowincji jest zarazem najbardziej nieprzystępna.

Prastare zamki wznoszą się ponad postrzępionymi szczytami niczym czarne sępy spoglądające na miasta położone poniżej. Sylvania to miejsce, o którym większość Stirlandczyków próbuje zapomnieć, a poborcy podatkowi Księcia-Elektora przybywają tu tylko w towarzystwie silnego oddziału uzbrojonych strażników. Nawet

krasnoludy z twierdzy Zhufbar unikają Sylvanii, woląc korzystać z dróg na południe, do Schramleben, a potem przez Krainę Zgromadzenia do Wurtbadu.

Ludność

Stirlandczycy, potomkowie dawnego plemienia Asobornów, są niscy i krępi, podobnie jak ich kuzyni z Ostermarku. Mają ciemne włosy, a ich krew pozostała jedną z najmniej zanieczyszczonych obcymi domieszkami w całym Imperium, głównie ze względu na wrodzoną podejrzliwość mieszkańców tej prowincji wobec cudzoziemców. Niektórzy ludzie sugerują niepoehlebie, że powodem i skutkiem takiego nastawienia są liczne małżeństwa w obrębie wioski lub rodu, ale stirlandzka szlachta natychmiast odpowiada, że większość nawet najbardziej pospolitych mieszkańców prowincji potrafi wymienić swoich przodków na wiele pokoleń wstecz.

Słynący z przesądów Stirlandczycy to ostrożny lud. Nazywani także zbyt zacofanymi i prostackimi, często bywają wykpiwani przez resztę Imperium za wolne tempo życia i z powodu flegmatycznego sposobu przemawiania. Jednak ludzie ze Stirlandu są dumni z zachowywania pradawnych zwyczajów oraz „dalekowzrocznego” spojrzenia na życie. Są ludźmi spokojnymi i dokładnymi. Lubią długie, wesołe historie, a miejscowe gospody są sercem stirlandzkiej społeczności. Tutaj ludzie zbierają się, aby wysłuchać ulubionych opowieści, lokalnych plotek i czasami nowin z wielkiego świata. Drugą ulubioną rozrywką Stirlandczyków są wyścigi – choć nie są to tradycyjne zawody biegaczy lub jeźdźców, cenione w pozostałych regionach Imperium. Ponieważ większa część populacji żyje z uprawy ziemi, w wyścigach wystawia się gęsi,

krowy, świnię i psy łowcze. Zawody zwykle odbywają się podczas święta lub w dzień targowy, a zwycięskie zwierzę otrzymuje „wstęgę i ułaskawienie”, co oznacza, że nigdy nie trafi na stół.

Stirlandczycy bywają też podejrzliwymi i ograniczonymi odludkami. Jednak oni sami uważają, że po prostu podtrzymują

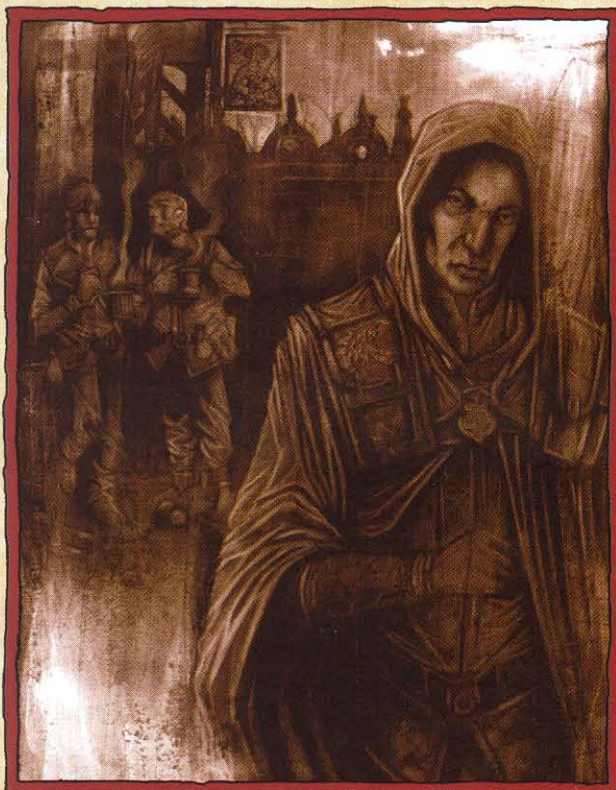
Powiedzenia ze Stirlandu

„*Jak po grudzie*” – Trudny i powolny proces.

„*Chmurzy się nad Drakenhof*” – Nadchodzi jakieś zagrożenie.

„*Kto sypia ze szczurami, ten urodzi niziotka*” – Jeśli będziesz trzymać się złego towarzystwa, spotka cię nieszczęście.

„*Gdzie jest szlam, tam są niziotki*” – Za wszystkim, co podejrzane, zawsze ktoś stoi.



W Stirlandzie niezbyt miłe widziani są obcy, elfy i wszelkie zmiany.

swe tradycje: „*To sprawdzało się w przeszłości, więc nie ma sensu teraz tego zmieniać*” – jak lubią powiadać. Trudno im przychodzi zdobywanie przyjaciół – często dopiero po latach przyjmują obcych do swojej społeczności. Wielu obywateli Imperium postrzega ich jako dziwaków, z powodu tutejszego zwyczaju picia grzanego piwa. W karczmach stirlandzkich przy palenisku trzymany jest wielki, żelazny pogrzebacz. Zziębnięci podróżni i stali bywalcy wkładają pogrzebacz do ognia, czekając na swój trunek, a potem wkładają go do kufla – w ten sposób ogrzewają napój i wytwarzają kłęb alkoholowej pary. Istnieje także wiele innych dziwnych zwyczajów. Na przykład, gdy obcy zbliżają się do wioski w Stirhügel, dzieci obrzucają ich świńskimi odchodami, wierząc, że to odstraszy złe duchy. Podobno osoba trafiona takim „pociskiem” jest szczególnie chroniona. W wioskach wokół i na terenie Sylvanii domy i okna zdobią sznury wyjątkowo wonnego, miejscowego czosnku mającego odstraszać tych, których eufemistycznie nazywa się „*ludźmi księcia*”. Gdy ktoś znika, miejscowi przysięgają, że winny był stary czosnek, nie dopuszczając do siebie myśli, że błędne jest samo przekonanie o jego mocy.

Stirlandczycy zamieszkujący środkową część prowincji znani są ze swojej niechęci do niziołków, bowiem nadal boleją nad liczącą już półtora tysiąca lat decyzją, która oderwała ich najlepsze ziemie uprawne i oddała je „*wrednym karzelkom*”. Chociaż ta uraza rzadko doprowadza do przemocy, przekonanie o złodziejskiej naturze niziołków jest tu silniejsze niż w jakiegokolwiek innej części Imperium. W Wörden istnieje tradycja podczas świętowania urodzin dziecka, polegająca na wykonaniu chochoła o wzroście niziołka i wypchaniu go słodyczami oraz przysmakami, które „wykradł” dzieciom. Potem kukłę wieszają na gałęzi, a dzieci z zawiązanymi

oczami uderzają w nią patykami, aż pęknie i „odda” im słodycze. Miejscowi zaprzeczają, jakoby kiedykolwiek powiesili i okładali kijami prawdziwego niziołka.

Mieszkańcy Sylvanii to surowy lud, rzadko się uśmiechają i nie lubią rozmawiać z obcymi. Drzwi są zawsze zaryglowane, a gdy stanie się coś niepokojącego, ludzie często kreślą znaki mające chronić przed Złym Okiem. Pogodzili się ze swym losem, przewidując, że życie zgotuje im smutny koniec. Sylvańczycy tak bardzo poddali się swojemu „przeznaczeniu”, że niewielu z nich kiedykolwiek opuszcza prowincję – ku zadowoleniu ich sąsiadów.

Przybywcom często trudno zrozumieć wiejski akcent i niezwykle powolną mowę Stirlandczyków, którzy często powtarzają pytania i zwykle długo namyślają się przed udzieleniem odpowiedzi. Komedianci często naśladują stirlandzki akcent, gdy udają postać niezbyt roztargniętą lub o wiejskim pochodzeniu.

Znaczące miejsca

Leicheberg

Na skraju Nawiedzonych Wzgórz, u źródeł Czarnego Strumienia leży Leicheberg, miasto żyjące w ciągłym strachu przed sąsiadami ze wschodu, Sylvańczykami. Władca osady, hrabia Petr von Stolpe, wielokrotnie walczył z nieumarłymi i jest przekonany, że von Carsteinowie zamierzają rozszerzyć swoje włości poza odwieczne granice. Wiele razy nawoływał na dworze w Wurtbadzie do rozpoczęcia kampanii w celu oczyszczenia Sylvanii, ale bez efektu. Utrzymuje silne wojsko do obrony swoich ziem, a łowcy czarownic i wampirów są chętnie przyjmowani na jego dworze. Jako oddany wyznawca Morra, hrabia ufundował budowę świątyni i ogrodu Pana Śmierci, znacznie większych niż potrzeba miastu tej wielkości. Von Stolpe uważa, że jego obowiązkiem jest zapewnienie odpowiedniego pochówku wszystkim, którzy zmarli na jego ziemiach. Obecnie największą obawą hrabiego jest to, że von Carstein skieruje swoją ożywioną armię na Leicheberg, a miasto padnie i wszyscy jego mieszkańcy dołączą do nieumarłych szeregów armii księcia wampirów.

Siegfriedhof

Położony nad rzeką w pobliżu Lasu Głodu, Siegfriedhof to miasteczko należące do Zakonu Rycerzy Kruka, morryckich rycerzy zakonnych, poświęcających życie niszczeniu nieumarłych. Miasto było darem Książąt-Elektorów Stirlandu, wdzięcznych zakonowi za pomoc podczas bitwy na Bagnie Hel, stoczonej niemal 400 lat temu. Klasztor góruje nad miastem i trzyma straż nad Sylnią na wschodzie. Podobnie jak bliźniaczy klasztor w Essen, opactwo pod wezwaniem św. Edelberta Czujnego wysyła agentów do Sylvanii, aby zdobywali informacje, które będzie można wykorzystać przeciwko książętom wampirów. Ludność Siegfriedhofu jest dość nieufna wobec obcych i wiadomo, że dochodziło tam do zapobiegawczych samosądów osób podejrzanych o sprzyjanie wampirom lub szpiegowanie na ich rzecz.

Waldenhof

Stolica Sylanii to otoczone murem miasto wzniesione u zbiegu rzek tworzących Stir. Wybudowane dawno temu z ciemnego kamienia, z gargulcami, które zdają się wyglądać zza załomu każdego dachu, Waldenhof spowija mroczna aura. Pewien podróżny opisał je jako: „niczym wysnzione w koszmarze”. Chociaż miasto posiada port, łodzie rzadko tutaj docierają, pomimo możliwości handlu z krasnoludzkimi osadami na wzgórzach w górnym biegu rzeki. Nad miastem góruje położony na wzgórzu zamek Waldenhof, widoczny z odległości wielu kilometrów. Dla wielu ludzi widok jego czarnych ścian to zły znak, bowiem zamek jest siedzibą niesławnego Księcia von Carstein. Każdej nocy mieszkańcy Waldenhofu dokładnie ryglują drzwi i nie wpuszczają nikogo, choćby nawet wołał o pomoc. Wieczorem otwarte są tylko gospody i dzieje się tak wyłącznie dlatego, że wymaga tego miejskie prawo. Niektórzy powiadają, że Książę surowo egzekwuje ten przepis, ponieważ gospody Waldenhof to ulubione „tereny łowieckie” jego złąknionych krwi nieumarłych sług.

Wurtbad

Stolica Stirlandu wznosi się na końcu Starego Traktu Krasnoludzkiego, otoczona przez Wielki Las. To największe miasto regionu, a pobielone mury i budynki oraz gwarne doki i targowiska zdradzają, że to również bogaty ośrodek kupiecki. Dekretem Książąt-Elektorów, całe wino wyprodukowane w zachodnim Stirlandzie musi być sprzedawane przez Wurtbad, dzięki czemu miasto zdobyło przydomek „winiarskiej stolicy Imperium”. Kupcy z całego Imperium i spoza niego przybywają na aukcje poszczególnych roczników wina, a gildia winiarzy to ważna siła polityczna.

Miastem rządzi ród Haupt-Anderssenów, tytułujący się książętami Wurtbadu. Ponieważ zwierzchnik rodu sprawuje także władzę jako Książę-Elektor, Wurtbad to regionalny ośrodek administracji i dyplomacji. Liczne karczmy i zajazdy oferują doskonałe wina, a gospoda „Pod Złotym Orłem” słynie wśród odwiedzających miasto dygnitarzy. W Wurtbadzie znajduje się też kilka gorących łaźni, a wielu bogatych podróżnych przyjeżdża tu „do wód”. Ponieważ gośćmi zdrojów są często osoby bogate i znaczące, regularnie działają tu szpiedzy i skrytobójcy. Z tego powodu, aby zapobiec niepożądanym incydentom, Książę utrzymuje czujną tajną policję.

Przykładowy Stirlandczyk

Molly Usteczka

„Udowodnić, że byłem honorowym szpiegiem! Nigdy nie wydałam nikogo, zanim nie otrzymałam zapłaty!”

Uciekając przed nudnym życiem w Krainie Zgromadzenia, Molly trafiła do Averheim, gdzie odkryła, że ma talent do złodziejstwa i szwindli. Przez wiele lat z powodzeniem prowadziła swój proceder, aż w końcu została schwytana przez agentów Księcia-Elektora i otrzymała wybór: albo zacznie szpiegować dla Averlandu, albo zawisnie na szubienicy. Wybrała to pierwsze i stała się znakomitym agentem rodu książęcego, informując go o wszelkich

Molly Usteczka

Profesja: karczmarka

Poprzednie profesje: mieszczka, szarlatan, szpieg, złodziejka

Rasa: niziołek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	60	31	36	58	51	68	65

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	12	3	3	4	—	8	—

Umiejętności: charakteryzacja, czytanie i pisanie, czytanie z warg, gadanina, hazard, kuglarstwo (aktorstwo), nauka (genealogia/heraldyka), otwieranie zamków, plotkowanie +20, powożenie, przekonywanie +20, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), sekretny język (złodziejski), skradanie się, spostrzegawczość +20, śledzenie, targowanie, ukrywanie się, wiedza (Imperium), wiedza (niziołki), wiedza (Tilea), wspinaczka, wycena, znajomość języka (niziołków), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański), zwinne palce

Zdolności: broń specjalna (proce), charyzmatyczny, chodu!, etykieta, intrygant, naśladowca, obieżyświat, odporność na Chaos, poliglota, przemawianie, szósty zmysł, ulicznik, widzenie w ciemności, wykrywanie pułapek

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

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

Uzbrojenie: sztylet, broń dwuręczna (krótki miecz), proca

Wypożyczenie: 10 pocisków do procy, podrobione dokumenty, butelki różnokolorowego proszku, wytrychy, ciemne ubranie, karczma ze stajnią, tuzin służących

tajnych poruszeniach na dworach innych Elektorów. Wreszcie postanowiła się uniezależnić i po spaleniu do gołej ziemi budynku, w którym były przechowywane dokumenty na jej temat (oraz przebywała jedyna osoba, która знаła jej twarz), zaczęła pracować na własną rękę jako wolny agent, wynajmując się temu, kto najwięcej zapłacił.

Po osiągnięciu wieku średniego Molly wycofała się z dawnej pracy, a za zgromadzoną fortunę kupiła gospodę w Wurtbadzie, jednym ze swoich ulubionych miast. Gospoda „Pod Zieloną Wiewiórką” zatrudnia głównie niziołki i słynie z dobrej obsługi oraz smacznego jedzenia. Chociaż jest nieco zbyt „pospolita” dla większości elitarnych gości, wielu dworzan i dyplomatów zatrzymuje się tutaj podczas wizyt w mieście. Choć Molly już nie pracuje, posiadanie stałego lokalu umożliwia jej „trzymanie ręki na pulsie” oraz stworzenie punktu wymiany informacji dostępnych dla każdego, kto ma dość złotych koron. Jest jednak bardzo ostrożna, ponieważ w ciągu całego życia zrobiła sobie wielu wrogów i poznała liczne, niebezpieczne tajemnice. Wśród tych, którzy wiedzą cokolwiek o jej przeszłości, krąży plotki, że Kanclerz Reiklandu chciałby porozmawiać z nią na temat pewnych „niedyskretnych, choć bardzo prywatnych listów”, które zabrała z jego prywatnej szkatuły dziesięć lat temu.

Pomysły na przygody

Dzień Wilka

Po porażce Archaona i zawieszeniu działań wojskowych na Północy, Elektorzy południowych prowincji mają zamiar wybrać się na dwór Imperatora. Wcześniej postanowili naradzić się w Wurtbadzie. Ich celem jest uzgodnienie wspólnego stanowiska w sprawie przyszłych losów Ostlandu oraz ustalenie równowagi sił między Wielkimi Prowincjami. Ostland i Hochland leżą w ruinie, a Middenland jest poważnie osłabiony, Elektorzy widzą więc okazję do zwiększenia swojej potęgi kosztem innych.

W czasie, gdy na Orlim Zamku w Wurtbadzie trwa narada, BG odkrywają dowody spisku mającego na celu zamordowanie jednego z Elektorów. Nie znają jednak szczegółów planu, daty zamachu, ani tożsamości wyznaczonej ofiary. Miejscowa straż i tajna policja nie wykryły spisku i są zbyt zajęte problemem szabrowników, aby dać wiary relacji kilku „*cudzoziemskich włóczęgów*”.

więc Bohaterowie muszą samodzielnie rozwiązać zagadkę. Jedyną wskazówką jest informacja, że zabójstwo ma zostać dokonane podczas publicznego pojawienia się wszystkich Elektorów południowych prowincji w jednym miejscu.

Nawiedzone Wzgórza

Do hrabiego von Stolpe dotarły raporty o bandytach atakujących wozy kupców na obszarze na południowy zachód od Nawiedzonych Wzgórz, między miastami Leicheberg, Naubonum i Swartzhafen. Ataki te są niezwykle dlatego, że bandytami są duchy – a konkretnie duchy bandy, którą dziadek hrabiego kazał wywieść 70 lat temu. Podobno ówczesny przywódca bandytów przed śmiercią poprzysiągł zemstę.

Czy duchy dawnych wrogów hrabiego rzeczywiście wróciły, aby dręczyć jego potomka? Czy to naprawdę duchy? Dlaczego kradną tylko srebro, a nie złoto? Czy w ogóle istnieją, a może to jakaś intryga von Carsteina? Książę wynajmuje poszukiwaczy przygód, aby poznali prawdę i wysłali na wieczny spoczynek tajemniczych napastników, kimkolwiek lub czymkolwiek są.

– Talabekland –

Nazwa oficjalna: Wielkie Księstwo Talabeklandu.

Władca: Książę-Elektor Helmut Feuerbach, Wielki Książę Talabeklandu, Ulubieniec Taala, Margrabia Wschodnich Kresów.

Rząd: Ustrój feudalny, ze ścisłą koncentracją władzy.

Stolica: Talabheim.

Wolne miasta: Küsel.

Główne towary eksportowe: Solona wieprzowina i ryby, drewno, symbole religijne.

Kraina

Rozciągający się na ponad tysiąc kilometrów ze wschodu na zachód Talabekland zajmuje centrum Imperium, granicząc z większą liczbą Wielkich Prowincji niż jakakolwiek inna kraina. W konsekwencji stał się głównym rynkiem pośrednictwa handlowego wewnątrz Imperium. Ruch odbywa się z biegiem rzek Stir i Talabek oraz wzdłuż często wykorzystywanej Starej Drogi Leśnej z Hermsdorfu do Talabheim. Książę-Elektor Helmut Feuerbach rządził prowincją żelazną ręką, jednak ostatnio pojawiły się pogłoski, że zginął podczas Burzy Chaosu.

Dominującą krainą Talabeklandu jest Wielki Las, który rośnie na większości obszaru prowincji. Nie jest tak groźny jak Las Cieni

lub Drakwald, ale pozostaje siedliskiem licznych niebezpieczeństw i tajemnic. W puszczy znajdują się rozproszone, odizolowane wioski, lecz pomimo osławionych umiejętności Talabeklandczyków w dziedzinie poruszania się po lesie, głębia Wielkiego Lasu pozostaje budzącym strach i tajemniczym miejscem. Głęboko w jego wnętrzu czają się bandy zwierzolidzi i zielonoskórych, pozostałe po ostatniej Inwazji Chaosu, a także złowrogie istoty, które żyły tu od zarania dziejów. Szczególnie zachodnia część, nazywana Jałowymi Wzgórzami, znana jest z wielkiej liczby spotykanych tu mutantów.

Wielu mieszkańców Talabeklandu utrzymuje się z darów lasu, pracując jako leśnicy, węglarze lub łowcy. Wielki Las to ta sama pierwotna puszcza, która niegdyś pokrywała

całe Imperium. Złożona z dębów, brzoź i buków na południu, przechodzi na północy w zagajniki wiecznie zielonych drzew iglastych. W wielu miejscach przecinają ją skaliste wzniesienia i wąwozy. W takich miejscach najczęściej można znaleźć wioski leśników.

Centralne pasmo wzgórz biegnie ze wschodu na zachód Talabeklandu, a kartografowie dzielą je na trzy odrębne regiony, z których najważniejsze to położone w pobliżu Ostermarku Wzgórz

„Piłem wyborne wino z Imperatorem i kosztowałem najlepszego piwa u króla Karaz-a-Karak, ale nigdy nie spotkałem czegoś tak mocnego, jak domowa piorunówka Talabeklandczyków. Głowa boli mnie do tej pory!”

– bretoński podróżny.

„Taal to szczególnie patron Talabeklandu, ale myślę sobie, że nawet on się wstydzi, gdy jeden z jego ‘wybrańców’ zaczyna modlić się do drzewa.”

– uczony z Nuln.

„Choćby cały Stary Świat miał upaść, Talabheim utrzyma się do końca.”

– Księżna Elise Krieglitz z Talabheim.

„Jeśli chcesz przedostać się przez las, chłopcze, wynajmij Talabeklandczyka. Nikt nie zna lasu tak jak oni.”

– karczmarz.



Kölsa, słabo zaludnione, ale znane z osobliwych kamiennych monumentów stojących na wielu wzniesieniach, zupełnie jakby układały się w ścieżkę prowadzącą od jednego szczytu wzgórza do drugiego. Czasami chłopci wycinający drzewa pod uprawy odkrywają pozostałości prac ziemnych i dziwne kopce, uformowane w osobliwe kształty. Ich przeznaczenie nie zostało dotąd wyjaśnione. Zarówno hierarchowie kultu Taala, jak i Rhyi, roszczą sobie prawa do tych ziem, pragnąc prowadzić tu na własną rękę badania i wykopaliska.

Położone w środkowej części prowincji Wzgórza Färlie to siedziba wielu klanów pasterskich, które często zajmują się działalnością rozbójniczą, napadając podróżnych na Starej Drodze Leśnej. Z tego powodu Książę-Elektor utrzymuje znaczną liczbę strażników dróg operujących wzdłuż tego traktu, a nawet wysłał oddziały na wzgórza, aby ukarały łupieżców. Stan drogi nie jest jednakowy na całej długości. W wielu miejscach kamienne płyty i żwir tworzą gładką powierzchnię, podczas gdy w innych szlak jest niewiele lepszy od piaszczystej ścieżki. Fundusze na utrzymanie drogi mają pochodzić z opłat zbieranych przez gęsto rozsiane stacje mytników. Wiele z nich jest obecnie opuszczonych lub zostały zaatakowane i zniszczone przez leśne bestie, a niewielu można znaleźć ludzi dość śmiałych lub głupich, aby zgodzili się w nich mieszkać za lichą pensję, szczególnie ostatnio, w ciężkich wojennych czasach.

Położone na wschodzie Jałowe Wzgórza uważane są za przeklętą krainę. Jeśli dać posłuch ludziom, którzy o tym opowiadają, ponad sto lat temu, w miejscu wówczas zwanym Zielonymi Wzgórzami, księżyc Chaosu Morrslieb splunął na ziemię. Wkrótce większość roślin i zwierząt w tej okolicy wymarła. Pozostałe stworzenia uległy przerażającym mutacjom i musiały zostać zniszczone przez żołnierzy Księcia-Elektora. Dziś Jałowe Wzgórza są unikane przez wszystkich za wyjątkiem poszukiwaczy skarbów, którzy badają plotki o zaginionym złocie lub magicznych przedmiotach, oraz szaleńców, którzy uważają się za chronionych przed klątwą.

Ludność

Większość ludu Talabeklandu to potomkowie plemienia Taleutenów, którym Sigmar oddał władzę nad wszystkimi ziemiami między Talabekiem i Stirem. Po latach życia w Wielkim Lesie Taleutenowie odnaleźli Wielki Krater, olbrzymie zagłębienie w ziemi otoczone przez skalne ściany, które w jednym miejscu przebiegał tunel. Zgodnie z legendą, Krugar, wódz Taleutenów, stwierdził, że to znak od Taala i rozpoczął budowę miasta wewnątrz krateru. Znanie początkowo jako Taalahim, później przemianowane

Powiedzenia z Talabeklandu

„Szept lasu” – To tajemnica.

„Czerwone oblicze Taala” – Napad szalonego gniewu.

„Pójść sprawdzić, czy liście są zielone” – Wyruszyć na pijacką libację w lesie.

„Zwiedzać Zielone Wzgórza” – Wyruszyć w podróż bez celu.

„Wielka Spalenizna” – Jesień.

„Przechylać róg” – Pić coś, szczególnie na chwałę Taala.

na Talabheim, to największe miasto na Wschodzie, uważane za niemożliwe do zdobycia.

Jako gęsto zalesione miejsce, Talabekland ma wśród innych prowincji reputację krainy zamieszkaanej przez barbarzyńców i dzikusów. Tutejszy lud ignoruje te uprzedzenia, pielęgnując dumę ze swoich umiejętności przeżycia w lesie i zdolności praktycznych.

Talabeklandczycy są cierpliwymi leśnikami, oddanymi swojej sprawie i honorowymi. Czytanie, pisanie oraz sztuki ścisłe są szanowane, ale ustępują ważnością umiłowaniu dzikich rubieży. Mężczyźni Talabeklandu przedkładają milczenie i czyny nad długie przemowy, ale ich kobiety są wdzięczne za miłe dla ucha komplementy. W konsekwencji, śmiali podrywacze, poeci i Reiklandczycy postrzegani są w całej prowincji z pewną podejrzliwością – choć generalnie Talabeklandczycy są bardziej gościnni niż ich wiejscy kuzyni ze Stirlandu.

Rola ojca jest szczególnie istotna dla ludu z Wielkiego Lasu. Nawet urodzeni w mieście mężczyźni zabierają latem swoich synów do puszczy i uczą ich sztuki tropienia, rozpalania ogniska oraz zdobywania żywności. Te umiejętności uważane są za absolutnie niezbędne



Talabeklandczycy szczególnie cenią obdarzają Taala, Władcę Natury.



– Indeks geograficzny Wielkiego Księstwa Talabeklandu (2522 KI) –

Osada	Rozmiar	Władca	Populacja	Majętność	Dochody	Garnizon/Ochotnicy	Uwagi
KÜSEL	M	Książę-Elektor Helmut Feuerbach	6 500	4	handel, administracja, uprawy, rybołówstwo	50a & 120b/600c	Stolica prowincji. Prom. 3 000 uchodźców mieszka poza murami miasta.
Dreetz	W	Książę-Elektor Feuerbach	88	2	uprawy	10c	
Lohrfurt	W	Książę-Elektor Feuerbach	98	2	uprawy, hodowla	10c	
Uckrofurt	W	Książę-Elektor Feuerbach	56	1	samowystarczalność	8c	
BEK	MM	hrabia Josef von Behring	750	3	rybołówstwo, uprawy	20b/80c	Prom. Osiedliło się tu 1 200 uchodźców.
Freital	W	hrabia von Behring	78	2	drewno	10c	
Viernau	W	hrabia von Behring	92	2	rybołówstwo	15c	Prom. Osiedliło się tu 150 uchodźców.
GARNDORF	W	hrabia Theodor von Herder	96	2	rybołówstwo, uprawy	5b/8c	Prom.
Torpin	W	hrabia von Herder	82	2	uprawy	8c	
Werder	W	hrabia von Herder	67	1	samowystarczalność	7c	
GERSDORF	MM	hrabia Gottfried von Liebig	425	3	handel, drewno, rybołówstwo	10b/40c	
Dohna	W	hrabia von Liebig	88	2	uprawy	9c	
Sabritz	W	hrabia von Liebig	94	2	uprawy	10c	
HERMSDORF	MM	baron Waldemar von Zützen	350	2	uprawy, drewno	10b/30c	Najdalej na południe wysunięte miasto na Starym Trakcie Krasnoludzkim.
Radische	W	baron von Zützen	79	2	uprawy	8c	
KRUGENHEIM	M	hrabia Manfred von Schirach	4 500	4	handel, uprawy, rybołówstwo	10a & 40b/150c	Prom.
Hazelhof	W	hrabia von Schirach	88	2	uprawy, bydło	10c	
Kiel	W	hrabia von Schirach	73	2	uprawy	8c	
Trautenau	W	hrabia von Schirach	56	1	samowystarczalność	6c	
LIESKE	W	baron Albrecht Donn	97	2	drewno, świnie	10c	
OSSINO	W	baron Kurt Bruckner	68	1	uprawy, rybołówstwo	7c	
RANGENHOF	W	baron Leberecht Fröbel	88	2	uprawy, rybołówstwo	5b/10c	Prom.
Gostahof	W	baron Fröbel	76	2	drewno	8c	
Zützen	W	baron Fröbel	64	2	owce, uprawy	6c	
RAVENSTEIN	MM	Książę-Elektor Feuerbach	450	3	rybołówstwo, uprawy, drewno	20b/80c	Prom. 300 uchodźców dotarło tu z Middenheim.
Klepzig	W	Książę-Elektor Feuerbach	82	2	uprawy	8c	
UNTERBAUM	W	zgromadzenie wioski	83	1	uprawy	-	W pobliżu zlewiska rzeki Narn i Stiru. Handel tylko za żelazo. Wyznawcy Dawnej Wiary. Osada otoczona kamiennymi megalitami.
VOLGEN	M	Książę-Elektor Feuerbach	865	3	uprawy, drewno, rybołówstwo	35b/100c	Prom.
Brasthof	W	Książę-Elektor Feuerbach	37	1	samowystarczalność	10c	Prom.
Esselfurt	W	Książę-Elektor Feuerbach	48	2	uprawy, rybołówstwo	15b	Prom.
Priestlicheim	W	Książę-Elektor Feuerbach	42	2	uprawy	10c	W pobliżu klasztor Sigmara.
Ripdorf	W	Książę-Elektor Feuerbach	32	1	samowystarczalność	-	
Sudenheim	W	Książę-Elektor Feuerbach	58	2	uprawy	6c	
Zeder	W	Książę-Elektor Feuerbach	40	1	samowystarczalność	5c	
WELLEBNORN	W	hrabia Ulrich von Bülow	95	2	uprawy	-	Prom.
Missen	W	hrabia von Bülow	86	2	drewno	-	
Sydow	W	hrabia von Bülow	45	1	samowystarczalność	-	
ZURIN	W	baron Franz Richter	90	2	uprawy, rybołówstwo	6b/10c	Prom. W okolicy osiedliło się 200 uchodźców.
Sarno	W	baron Richter	35	1	samowystarczalność	4c	

Wielkość osady: WM = wolne miasto (dowolne rozmiary), DM = duże miasto (10 000+), M = miasto (1 000 – 10 000), MM = małe miasto (100 – 1 000), W = wieś (1 – 100), F = fort (dowolne rozmiary), K = kopalnia (dowolne rozmiary); Majętność: (1 = ubóstwo; 5 = bardzo bogate); Gotowość garnizonu/ochotników: wysoka (a), przeciętna (b) lub niska (c)

każdemu człowiekowi, podobnie jak Marienburgczycy nie wyobrażają sobie, żeby dziecko nie potrafiło pływać. Chłopak nie mający ojca, który cierpliwie uczyłby go

sposobów przetrwania w lesie i używania łuku, jest uważany za wyjątkowo nieszczęśliwego. Niestety, Burza Chaosu wielu młodzieńców pozbawiła ojców.

– Indeks geograficzny Wielkiego Wolnego Miasta Talabheim (2522 KI) –

Osada	Rozmiar	Władca	Populacja	Majątność	Dochody	Garnizon/Ochotnicy	Uwagi
TALABHEIM	WM	Księżna Elise Krieglitz-Untern	72 000	4	handel, administracja, uprawy	50a & 300b/ 600c	Stolica prowincji.
Bachra	W	Księżna Krieglitz-Untern	78	2	uprawy	8c	Prom. Osiedliło się tu 100 uchodźców.
Bad Dankerode	W	Księżna Krieglitz-Untern	82	2	uprawy	8c	Uzdrowisko
Bad Tennesalza	W	Księżna Krieglitz-Untern	55	1	samowystarczalność	6c	
Breitblatt	W	Księżna Krieglitz-Untern	67	1	samowystarczalność	6c	Poza południowo-wschodnim obrzeżem.
Grossreiche	W	Księżna Krieglitz-Untern	78	2	uprawy	8c	
Gründach	W	Księżna Krieglitz-Untern	65	1	samowystarczalność	7c	Poza północno-wschodnim obrzeżem.
Harferfähre	W	Księżna Krieglitz-Untern	92	2	Agriculture. Fishing	10c	Prom. Osiedliło się tu 100 uchodźców.
Hernhausen	W	Księżna Krieglitz-Untern	85	2	uprawy	9c	
Klarfeld	W	Księżna Krieglitz-Untern	57	2	uprawy	-	W obrębie północno-zachodniego obrzeża.
Kutzleben	W	Księżna Krieglitz-Untern	45	2	drewno	5c	
Liebstedt	W	Księżna Krieglitz-Untern	47	1	samowystarczalność	4c	
Rotha	W	Księżna Krieglitz-Untern	52	1	samowystarczalność	5c	
Spröttau	W	Księżna Krieglitz-Untern	94	2	uprawy, rybołówstwo	10c	Prom. Osiedliło się tu 125 uchodźców.
Sumpfrand	W	Księżna Krieglitz-Untern	42	1	samowystarczalność	-	Brzeg Kratersumpf we wschodniej części krateru.
Talagaad	ST	Księżna Krieglitz-Untern	450	3	rybołówstwo, uprawy, drewno, handel	30b/80c	Port Talabheim. Jeden z przystanków luksusowej kompanii przewoźniczej Hindelein z Altdorfu. Prom. Pod miastem osiedliło się 1 200 uchodźców z Hochlandu.
Urhausen	W	Księżna Krieglitz-Untern	35	1	samowystarczalność	4c	
Vateresche	W	Księżna Krieglitz-Untern	35	2	uprawy	-	Otoczone przez las Taalgrünhaar.
Waldfahrte	W	Księżna Krieglitz-Untern	80	2	drewno, uprawy	10c	Dom mytnika przy Starej Drodze Leśnej.

Wielkość osady: WM = wolne miasto (dowolne rozmiary), DM = duże miasto (10 000+), M = miasto (1 000 – 10 000), MM = małe miasto (100 – 1 000), W = wieś (1 – 100), F = fort (dowolne rozmiary), K = kopalnia (dowolne rozmiary); Majętność: (1 = ubóstwo; 5 = bardzo bogate); Gotowość garnizonu/ochotników: wysoka (a), przeciętna (b) lub niska (c)

Talabeklandczycy, nawet szlachta, są niezwykle skromni. Ich opowieści mówią o wielkich czynach, przy jednoczesnym umniejszaniu roli związanych z nimi osób. „*Liczy się to, co się stało, a nie to, kto to uczynił*” – mówi stare porzekadło z Talabeklandu. Na turniejach odbywających się co dwa lata w Küsel talabeklandzcy rycerze noszą na swoich tarczach barwy prowincji, a jedyną oznaką przynależności do szlacheckiego rodu jest niewielka odznaka na ramieniu. Turniej kończy się zwycięstwem jednego rycerza, ale chwała spływa na wszystkich, jak każda tradycja.

Są to także ludzie religijni, czczący wszystkich bogów Imperium, ale oddający szczególny hołd Taalowi i Rhyi. Największa świątynia Taala znajduje się w Wielkim Kraterze, w niewielkim lesie nieopodal Talabheim. Utryk także jest popularny, bowiem choć nie są samochwałami, Talabeklandczycy słyną ze swojej wojowniczości. Samo Talabheim było przez pewien okres Drugiego Tysiąclecia główną siedzibą kultu Pana Wilków, gdy po kłótni z grafem Ar-Utryk opuścił Middenheim.

Talabeklandczycy bywają też kłótniwi, gwałtowni, skąpi i skłonni do pijaństwa. I chociaż nie ubierają się w liście, jak to sugerują inni, Talabeklandczycy generalnie gardzą zdobnymi

Sprawiedliwość Taala

Powiaada się, że zgodnie z dawnym obyczajem arcykapłani Taala przybijali do dębów rosnących w gajach Taalenwelt tych obywateli Talabheim, którzy mieli chętność rozgniewać hierarchów kultu. Skazańcy – przestępcy, heretycy lub po prostu przypadkowe ofiary gniewu arcykapłana – umierali z głodu lub wycieńczenia, choć najczęściej bywali pożerani przez wilki z Taalenwelt (uznawane za wyjątkowo śmiałe i dzikie). Dziś na dębach Taalenwelt wiszą tylko żółędzie, ale czasami, gdy upada bardzo wickowe drzewo i zostaje wywiezione dla pozyskania drewna, leśnicy łamią swoje długie piły na starych gwoździach, tkwiących głęboko w pniu i od dawna wrosniętych w rdzeń drzewa.

ubraniami, woląc praktyczne odzienie, które bardziej przydaje się poza miastem. „Wystrojony jak Reiklandczyk” – to popularne określenie kogoś, kto ubiera się wytwornie. Talabeklandczycy mówią w płynny sposób, zlewając ze sobą słowa, choć elity Talabheim wolą mówić „właściwym” staroświatowym. Reszta Imperium tłumaczy ten dziwny sposób mówienia dobrze znaną miejscową tradycją warzenia „bimbru” po lasach. Wielu niechętnych tej prowincji ludzi szepcze o dzikich zabawach, jakie ponoć odbywają się w głębi lasów, gdzie na wpół dzicy leśnicy zbierają się, aby pić, polować i wygrzewać się w gorących źródłach i bagnistych sadzawkach. Co roku ciekawscy ludzie z Imperium próbują znaleźć i zakupić różne rodzaje niezwyklej trunków pochodzących z Talabeklandu, lecz z niewielkim powodzeniem.

Talabeklandczycy unikają udzielania wyjaśnień, w jaki dokładnie sposób czczą Taala w lasach. Najważniejsza jest swoboda i wolność oddawania hołdu Panu Natury. Bywa, że tutejszy mężczyzna znika w lesie na całe tygodnie, jeśli najdzie go na to ochota. Czasem porzuca obowiązki lub zostawia w domu zapracowaną żonę i dzieci, bowiem jak to się mówi w tej prowincji, *„człowiek nie powinien ignorować wezwania Ojca Taala”*.

Znaczące miejsca

Bek

Główne miasto prowincji rządzone przez hrabiego Josefa von Behringa było spokojnym miastem kupieckim, które eksportowało drewno z Wielkiego Lasu oraz suszone ryby. Jednak od wybuchu wojny miasto i okoliczne obszary zalane zostały tysiącami uchodźców z Ostlandu, których było tak wielu, że przewyższyli liczebnie rdzennych mieszkańców. To doprowadziło do poważnego nadwątlenia zapasów żywności, a walki między miejscowymi i uciekinierami są powszechne i coraz bardziej zaciekle.

Hrabia von Behring należał do osób wspierających przewrót pałacowy Feuerbacha i teraz spodziewa się pomocy w ramach nagrody za poparcie. Książę wysłał oddziały gwardii osobistej do Bek, aby przywróciły ład, ale plotki mówią, że wkrótce przybędzie znacznie większa armia z rozkazami wyruszenia do Ostlandu, żeby *„przywrócić porządek i umożliwić uchodźcom powrót do domu”*. Pozostaje kwestią otwartą, pod czyim dowództwem zostanie zaprowadzony ten porządek.

Lieske

Znajduje się tu największy ufortyfikowany zajazd w Talabeklandzie, poza samym Talabheim. Lieske jest także nieoficjalną kwaterą główną dużego kontyngentu strażników dróg, którzy patrolują trakt od Talabheim do Stiru, utrzymując bezpieczeństwo na Starej Drodze Leśnej. Zajazd „Alkowa Taala” jest wyposażony w pół tuzina cel więziennych w stodole oraz szubienicę w ogródku, która umożliwia wykonywanie wyroków na miejscu. Kapitan strażników dróg, Jörg Schmidt, przeprowadza procesy w sali wspólnej, w razie potrzeby wyznaczając gości zajazdu na ławników. Nie cofa się przed jasnym wskazywaniem podczas procesu, jaki werdykt i karę uważa za słuszną.

Priestlicheim

Oddzielone od Jałowych Wzgórz pasmem Wielkiego Lasu, Priestlicheim to siedziba dużego sigmaryckiego klasztoru i świątyni pod wezwaniem Leopolda „Młota Wiary”. Mieszkający tu bracia poświęcają się studiowaniu ksiąg i oczyszczaniu Jałowych Wzgórz ze wszelkich przekleństw, jakie na nie spadły. Chociaż zwykle sami badają wzgórza, wynajmują także poszukiwaczy przygód, jeśli inne sprawy wymagają ich uwagi. Mnisi polują także na mutantów, którzy zapuszczają się na północ od wzgórz. Obecnie w klasztorze brakuje wielu mieszkańców, ponieważ część braci zakonnych wyruszyła na wojnę z Archaonem.

Talabheim

Odwieczna stolica Talabeklandu i siedziba Książąt-Elektorów od kilku stuleci cieszy się statusem wolnego miasta pod rządami rodu Krieglitz-Untern i wpływowego zgromadzenia szlachty. Przywiązane do tradycji Talabheim jest znane jako miasto prawa. Funkcjonują tu przepisy dotyczące wszelkich aspektów życia i zachowania, a wiele z kodeksów pochodzi z czasów założenia miasta. Skomplikowany zbiór niekiedy sprzecznych praw wywołuje poczucie zagubienia nawet wśród miejscowych, co sprawia, że gildia prawników jest bardzo bogata i wpływowa.

Poza murami Talabheim leży port miejski, Talagaad. To obskurna osada, zamieszkała przez miejskich biedaków. Rozboje i pijaństwo są tu powszechne. Populacja, w dużej części składająca się z osób pochodzenia kislevskiego, powiększyła się w wyniku przybycia ponad tysiąca uchodźców z Hochlandu, co w zrozumiwały sposób jeszcze pogorszyło sytuację w porcie.

Przykładowi Talabeklandczycy

Ioriona Tesmethal

„Uwierz mi, nie przetrwałbyś tutaj tygodnia.”

Ioriona Tesmethal urodziła się w niewielkim klanie elfów żyjących w Wielkim Lesie na południe od Wzgórz Färlic. Nigdy nie była towarzyskim dzieckiem i wołała spędzać czas ze zwierzętami w lesie. W końcu, przywódca klanu wyraził zgodę, aby objęła wymarzoną od dziecka rolę klanowej łowczyni, ale po pewnym czasie to zajęcie znudziło ją i zapagnęła zobaczyć szeroki świat. Pewnego dnia, w Lieske, zaofiarowała karawanie kupieckiej swoje usługi zwiadowcy. Uwielbiała tę pracę, ponieważ dzięki niej mogła zobaczyć nowe rzeczy i nie musiała zbyt często stykać się z ludźmi. Czysta lasu była dla niej ukojeniem.

Pewnego dnia, jadąc przez Färlic karawana została zaatakowana przez bandę mutantów. Ioriona ruszyła na pomoc kupcom, kładąc ze swojego łuku napastników jednego po drugim. Gdy zobaczyła ich z bliska, wygląd powalonych wrogów nappełnił ją strachem i odrazą. Pół-ludzie, pół-zwierzęta, szalone istoty z dwiema twarzami lub ustami na brzuchach. Elfka przysięgła wówczas, że uczyni wszystko, co będzie w jej mocy, aby chronić przed groźbą Chaosu swój lud i podróżnych w lesie. Powróciła do swojego klanu i zaczęła trenować pod okiem starszych łowców, aby stać się leśnym duchem.

Teraz Ioriona wędruje przez cały Talabekland, bezustannie polując na sługi Chaosu. Swych wrogów często zabija jednym strzałem z niezawodnego łuku. Nad jakiegokolwiek inne przedkłada własne towarzystwo, chociaż pomoże wędrowcom w niebezpieczeństwie lub zagubionym w lesie. Mówi niewiele, a gdy to robi, jest zwięzła i konkretna. Nie ma cierpliwości do niekompetentnych głupców, którzy szwendają się tam, gdzie nie ich miejsce.

Gruby Lorenz, wędrowny paser

„Powiadasz, że znalazłeś to w świątyni Shallyi w Wolfenburgu? Cóż, narażałeś skórę na darmo! Spójrz na to pęknięcie! To nie jest warte złamanego grosza!”

Lorenz, syn tileańskiego najemnika, wyrastał na ulicach Talagaadu, portowej osady pod Talabheim. W młodym wieku wstąpił do terminu w Kompanii Tunelowej i krążył po Talabeklandzie, Middenlandzie i Altdorfie. Jako woźnica zasłynął z wilczego apetytu i potężnych pięści. Pewnego razu powalił niesfornego konia jednym ciosem.

Lorenz miał także talent do drobnych kradzieży. Jego powóz często transportował trefny towar w ukrytym schowku pod siedziskiem. Lorenz nigdy nie pytał o to, co przewozi, co pewnego dnia niemal doprowadziło go do zguby. Stara kobieta powiedziała mu, że w paczce znajdują się tylko „rodzinne pamiątki, których nie chcą pokazywać poborcom podatkowym”, ale sprostregawczy strażnik dróg zauważył nie tylko skrytkę, ale także zawiniątko. Gdy zmusił Lorenza, by je rozwinął, obydwojma mężczyznami wstrząsnął widok odrąbanej głowy i pociętych kości. Lorenz zrozumiał w tym momencie, że grozi mu śmierć za morderstwo lub za konszachty z nekromantą. Jednak zareagował szybciej niż młody strażnik i odstrzelił mu głowę z garlaczą.

Po ucieczce z Talabheim i wykradzeniu łodzi w małej, nadrzecznej wiosce, Lorenz zajął się przemysłem na pełną skalę. Przez kilka lat osiągał spore sukcesy, ale męczyło go ryzyko związane z tym procederem. W miarę, jak rósł mu brzuch, stawał się coraz bardziej leniwy. Pewnego dnia stracił oko podczas walki na noże w dokach Altdorfu, a wróciwszy do zdrowia postanowił, że pozwoli innym wykonywać ciężką pracę, z której sam będzie czerpał korzyści.

Lorenz sprzedał łódź, zakupił wóz mieszkalny i zaprzęg koni, a potem wykorzystał swoje kontakty na trasie od Altdorfu do Talabheim, aby umocnić się na nowej pozycji wędrownego pasera. Zamiast działać ze stałej siedziby w mieście, Lorenz podróżuje drogami Talabeklandu, Stirlandu i Reiklandu, przewożąc ukradzione lub nielegalne dobra w swoim pospolicie wyglądającym wozie mieszkalnym. Chociaż podróżuje samotnie, wywołane wojną zwiększone niebezpieczeństwo na traktach sprawiło, że zaczął zastanawiać się nad wynajęciem ochroniarza albo dwóch. Zadowolony z zysków ze swojego procederu i życia w drodze, Lorenz uważa, że wiedzie mu się całkiem dobrze.

Lorenz ma około 45 lat i mierzy niecałe 170 cm wzrostu. Jest gruby, a tłuste, czarne włosy nosi związane z tyłu w kucyk. Czerwonawą skórę jego twarzy pokrywają ślady po ospie, a krzywe zęby są poplamione od żucia niziołkowego tytoniu. Lewe oko pasera to bryłka zmasakrowanej tkanki.

Ioriona Tesmethal

Profesja: leśny duch

Poprzednie profesje: łowczyni, zwiadowczyni

Rasa: elf

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
59	72	41	50	66	48	59	32

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	17	4	5	6	—	—	—

Umiejętności: czytanie z warg, jeździectwo, nawigacja, opieka nad zwierzętami, oswajanie, pływanie, sekretne znaki (łowców), sekretne znaki (zwiadowców), sekretny język (łowców), skradanie się +20, sprostregawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się +10, unik, wiedza (elfy), wiedza (Imperium), zastawianie pułapek, zastraszanie, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (eltharin), znajomość języka (kislevski), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo szybki, błyskawiczne przeładowanie, błyskawiczny blok, broń specjalna (długi łuk), bystry wzrok, niezwykle odporny, opanowanie, strzał precyzyjny, strzał przebijający, strzelec wyborowy, szybki refleks, szybkie wyciągnięcie, twardziel, wędrowiec, widzenie w ciemności, wyczucie kierunku

Zbroja: lekki pancerz (skórzna najlepszej jakości)

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

Uzbrojenie: elfi łuk, broń jednoręczna (miecz), sztylet

Wypożyczenie: 2 potraski, 30 strzał, odtrutki, 10 metrów liny, kołczan, prowiant na tydzień

Gruby Lorenz, wędrowny paser

Profesja: paser

Poprzednie profesje: woźnica, przemysłnik

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
58	45	50	45	42	44	51	47

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	5	4	4	0	2	0

Umiejętności: hazard, leczenie, nawigacja, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, pływanie, powożenie, przeszukiwanie, sekretne znaki (złodziei), sekretny język (złodziejski), skradanie się, sprostregawczość, targowanie, wiedza (Imperium), wioślarstwo, wycena, zastraszanie, zwinne palce, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (kislevski), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (palna), geniusz arytmetyczny, łotrzyk, ogłuszanie, szybkie wyciągnięcie, żyłka handlowa

Zbroja: średni pancerz (kaftan kołczy i skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: garlacz, broń jednoręczna (buzdygan), sztylet

Wypożyczenie: amunicja i proch na 10 strzałów, wóz z czwórką koni, narzędzia (grawera), przybory do pisania, trefne towary warte 175 zł

Gdy Lorenz chce być szczególnie zastraszający, zdejmuje opaskę z oka. Nosi typowe ubranie podróżne, a w drodze zawsze zakłada pancerz.

Lorenz posiada rozliczne kontakty, zwłaszcza w Talabeklandzie. BG mogą skontaktować się z nim, poszukując pracy lub w celu zdobycia albo sprzedania jakiejś skradzionej własności. Pasera interesują także dobra „wydobyte” z ruin Hochlandu i Ostlandu, można więc z nim negocjować cenę wszelakich wyszabrowanych przedmiotów, takich jak relikwie religijne lub osobista biżuteria szlachty. Jeśli Lorenz przewozi coś wyjątkowo „gorącego”, może wynająć BG jako ochroniarzy, albo przynajmniej dołączyć do ich grupy, by podróżować razem.

Pomysły na przygody

Sprawiedliwy proces i stryczek

BG zatrzymali się na noc w zajeździe „Alkowa Taala”, chroniąc się przed fatalną pogodą. Na zewnątrz leje deszcz, a niebo przecinają pioruny. Cichy wieczór w izbie wspólnej zostaje zakłócony, gdy patrol strażników dróg wprowadza więźnia, a kapitan ogłasza, że odbędzie się tutaj sąd nad mordercą oskarżonym o poderżnięcie gardła pomniejszego szlachetki i złupienie jego zwłok. Bohaterowie wiedzą, że karą za to będzie natychmiastowa egzekucja po procesie, a kapitan strażników jasno daje do zrozumienia, że ten człowiek jest winny.

Kilku z BG zostaje powołanych na ławników, a jeśli ktokolwiek z nich ma umiejętności prawnicze, zostanie wyznaczony na obrońcę. Bohater otrzymuje tylko godzinę na przygotowania, lecz w trakcie śledztwa zdobywa informacje, które mogą dowieść niewinności oskarżonego oraz stanowią wskazówkę, że prawdziwym mordercą mógł być jeden ze strażników dróg! Jak teraz BG powstrzymają sąd przed skazaniem niewinnego człowieka, jednocześnie próbując przekonać kapitana, że zbrodniarzem jest jeden z jego ludzi?

Polowanie na mutanta

Klasztor w Priestlicheim otrzymał wieści o zmutowanej istocie, której zbadanie może dać pewną wskazówkę, co wydarzyło się niegdyś na Jałowych Wzgórzach i jak naprawić wynikłe z tego szkody. Opat wynajmuje BG, by zapuścili się na Wzgórze, znaleźli tę niezwykle niebezpieczną kreaturę i sprowadzili ją żywą. Martwa będzie bezużyteczna, a drużyna otrzyma zapłatę tylko za żywego mutanta.

Problem w tym, że stwór jest całkiem inteligentny, nieźle odczytany, a na dodatek z łatwością podporządkował sobie bandę okolicznych banitów. Wydaje się znacznie różnić od popularnego wyobrażenia mutanta – śliniącego się i krwiożerczego potwora. Czy BG naprawdę chcą sprowadzić tego... czarującego i uprzejmego rozbójnika, by stał się obiektem eksperymentów braci zakonnych, co z pewnością doprowadzi do jego śmierci?

— Wissenland —

Nazwa oficjalna: Wielkie Księstwo Wissenlandu.

Władca: Księżna-Elektorka Emmanuelle von Liebowitz, Wielka Księżna Wissenlandu, Księżna Nuln, Diusza Meissen.

Rząd: Wissenland: ustrój feudalny ze zgromadzeniem szlachty, kapłanów i mieszczan, które spotyka się w Wissenburgu na życzenie Księżnej-Elektorki. Nuln: autokracja z Księżną na czele.

Stolica: Wissenburg.

Wolne miasta: Meissen, Nuln, Pfeildorf.

Główne towary eksportowe: Rudy metali, wyroby ze srebra, wełna i ubrania, wino.

Kraina

Najbardziej wysunięta na południowy zachód prowincja Imperium tworzy trójkąt ograniczony z dwóch stron przez Góry Czarne i Szare oraz rzekę Reik z trzeciej. Pierwotnie graniczyła z terenami na zachód od rzeki Sol, ale w XVIII wieku do prowincji przyłączono zniszczone po inwazji wodza orków Gorbada Żelaznego Pazura ziemie Sollandu. Nawet po upływie ośmiu stuleci lud Wissenlandu nadal nazywa ziemie na wschód od Sol „dawnym Sollandem” lub „Sudenlandem”.

Podobnie jak Reikland, zachodni Wissenland jest obficie nawadniany przez strumienie i rzeki spływające z gór i zasilające rzekę Sol, która z kolei łączy się z Górnym Reikiem w Pfeildorfie. Te dopływy na wiosnę wzbierają

od topniejącego śniegu, co prowadzi do regularnych powodzi na terenach wzdłuż nurtu. W ten sposób, podczas Wielkiego Potopu z 2484 roku KI, niemal całkowicie zniszczone zostało Meissen.

Ziemie uprawne Wissenlandu są żyzne w pobliżu Reiku, ale im bliżej gór, tym teren staje się coraz bardziej suchy i kamienisty. Okruchy błękitnoszarego krzemienia są tu tak powszechne, że wielu szlachciców twierdzi, iż ta ziemia nadaje się tylko do wydobywania skał. Często można zobaczyć stosy tych kamieni zgromadzone na uboczu pól lub wykorzystane do budowy miejscowych budynków. Wiele wissenlandzkich dzieci zarabia swoje pierwsze pensy, idąc za pługiem na wiosnę i wyciągając z ziemi kamienie. Niejako mimochodem, wiele z nich uczy się zabijać wrony lub zające celnie rzuconym kawałkiem krzemienia.

Ze względu na bliskość gór, w zachodnim Wissenlandzie trudno znaleźć prosperujące gospodarstwa rolne. Zamiast tego tamtejsi mieszkańcy utrzymują się z górnictwa. Mimo iż krasnoludy z Karak Norn i Karak Hirn panują na rozległych obszarach w górach, prowadzone od wielu lat negocjacje zapewniły ludziom prawa do wydobywania. Wciąż jednak dochodzi do bezprawnych działań na terenach krasnoludów, a ta rasa bez pobbłażania traktuje przypadki złodziejskiej (i partackiej) eksploracji złóż.

Ważną kwestią dla Wissenlandu jest utrzymanie bezpieczeństwa na drogach, ponieważ większość handlu

odbywa się poprzez górskie szlaki do Bretonii, Tilei i Księstw Granicznych. Niemal wszystkie drogi łączą się w Wusterburgu, który skrzętnie korzysta z tego faktu, ciągnąc zyski z licznych karczm i zajazdów. Niektóre z nich słyną z tysiącletnich tradycji. Wielu podróżnych zatrzymuje się w tych miejscach, aby skosztować znakomitych gatunków krasnoludzkiego piwa.

Podczas surowych zim niemal wszystkie przełęcze prowadzące do Wissenlandu zostają zasypane przez śnieg. Jedyną drogą jest wówczas podziemna rzeka, która rozpoczyna swój bieg w pobliżu Kreutzhofen i wydostaje się na powierzchnię niedaleko Miragliano w Tilei, stając się bezcennym szlakiem całorocznego obrotu towarowego. Utrzymanie tak zwanej Rzeki Pogłosów jest na tyle istotne, że przodkowie obecnej Księżnej-Elektorki zgodzili się oddać pod kontrolę Tileańczyków ponad 400-kilometrowej długości tunel. Zysk z przepływu tileańskich dóbr przez ziemie prowincji zawiązką rekompensuje rezygnację z kontroli nad podziemną drogą wodną.

W tej części Wissenlandu można znaleźć smutne pamiątki z przeszłości. Ruiny wielu wiosek i miast zrównanych z ziemią przez Żelaznego Pazura nadal stanowią milczące świadectwo zniszczeń dokonanych przez hordę. Większość ludzi unika tych ruin, z poszanowania dla umarłych albo ze strachu przed duchami.

Ludność

Wissenlandczycy to potomkowie Merogenów, którzy zasiedlili te ziemie w czasach przed Imperium. Podobnie jak Unberogenowie na północy, Merogenowie od początku swej historii utrzymywali dobre stosunki z krasnoludami, szczególnie z królestwem Karak Norn, i odpowiedzieli tłumnie, gdy Sigmar wezwał lud do walki przed bitwą na Przełęczy Czarnego Ognia. Podobno to właśnie wpływ krasnoludów jest powodem, dla którego wielu Wissenlandczyków ma niski wzrost i mówi w zwężły sposób. Tutejsi ludzie okazują niewiele cierpliwości dla kwiecistych przemów, a jeszcze mniej dla artystów, poetów i fircykowatych Reiklandczyków lub Bretończyków.

Mieszkańcy Wissenlandu są uważani za ponuraków. Upadek Sollandu był mrocznym rozdziałem w historii Imperium, a Wissenlandczycy wydają się nieść brzemień tego wstydu. To hardzi ludzie, unikający zbędnych słów i okazujący niewiele emocji. Ich niewzruszone usposobienie mięknie, gdy są nieco podchmieleni, a w rzadkich okazjach mogą zaśpiewać „Lament Sollandu”, albo inną, równie smutną balladę. Wissenlandczycy mają stoicką naturę, można na nich liczyć i nie cofają się przed wyrzeczeniami, jeśli zajdzie taka potrzeba. Jednakże do ich wad można zaliczyć częste przygnębienie,

„W życiu nie spotkałem bardziej przygnębiających ludzi!”

– Hektor Brunwald.

„Wielu z nich to górale, równie rozmowni jak krasnoludy.”

– karczmarz z Grissenwaldu.

„To twardzi ludzie, nieugięci w walce. Zdaje się, że wstydzą się za upadek Sollandu. Zupełnie nie rozumiem, dlaczego.”

– imperialny oficer.

„Najlepsze futra można zdobyć w pobliżu źródeł rzeki Hornberg, ale nie dopuśćcie, aby krasnoludy złapały was na swoich ziemiach!”

– były łowca.

apatię oraz obsesję na punkcie wiary w bogów.

Pomimo swojej przyziemnej praktyczności Wissenlandczycy są bowiem bardzo religijni. Ich miasta i wioski mieszczą liczne kapliczki, kaplice i świątynie wszystkich uznawanych bogów, a także lokalnych duchów. Wielu Wissenlandczyków poświęca kilka minut każdego dnia, aby wejść do świątyni lub kapliczki, odwiedzając w ciągu tygodnia kolejnych bogów. Lud Wissenlandu

twierdzi, że to po prostu przejaw pobożności, natomiast przybysze z innych prowincji nie mogą się zdecydować, czy tubylcy obnoszą się ze swoją religijnością wyłącznie na pokaz, czy tylko próbują zapewnić sobie wsparcie z każdej możliwej strony – a może jedno i drugie.

Chociaż w Wissenlandzie wyznawani są wszyscy bogowie, szczególne znaczenie mają Sigmar oraz Taal i Rhya. Kult Sigmara koncentruje się na zachodzie, gdzie kontakty z krasnoludami są najsilniejsze. W świątyniach Młotodzierzcy w Wissenburgu i Meissen mieszczą się kapliczki dla krasnoludów, które czczą tam własne bóstwa. W Geschburgu u podnóża Gór Szarych znajduje się kaplica Sigmara Obrońcy,



Okrutna zima Wissenlandu może z łatwością zabić słabych lub nierozważnych.



– Indeks geograficzny Wielkiego Księstwa Wissenlandu (2522 KI) –

Osada	Rozmiar	Władca	Populacja	Majątność	Dochody	Garnizon/Ochotnicy	Uwagi
WISSENBURG	M	Księżna-Elektorka Emmanuelle von Liebowitz	9 000	4	administracja, handel, rudy metali	150a/ 1000b	Stolica prowincji.
Dotternbach	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	95	3	wełna, hodowla	10c	
Haigerbach	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	48	1	samowystarczalność	4c	
Maselhof	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	32	1	samowystarczalność	4c	
Rohrhausen	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	90	2	uprawy, wino	9c	
Weningen	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	43	2	uprawy	5c	
GESCHBURG	MM	baronowa Molly Toppenheimer	600	3	uprawy, handel, hodowla	20b/ 60c	Prom.
Althausen	W	baronowa Toppenheimer	83	3	wełna, wino	8c	
Fluorn	W	baronowa Toppenheimer	78	2	uprawy	7c	
KREUTZHOFEN	MM	hrabia Pfeifraucher	515	4	uprawy, handel	20b/ 40c	Skrzyżowanie przełęczy Montdidier i Zimowych Kłów z rzeką Sol.
Weilerberg	W	hrabia Pfeifraucher	63	2	uprawy	6c	
KROPPELEBEN	W	baron Johann von Kalb	85	3	handel, futra	6b/ 10c	Na drodze do Karak Hirn.
MEISSEN	MM	Księżna-Elektorka von Liebowitz	700	4	srebro, rudy metali, handel, uprawy	15a/ 70c	Sławne wyroby ze srebra.
Auggen	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	65	1	samowystarczalność	6c	
Heisenberg	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	95	3	uprawy, wino	8c	Znane z głębokiego, czerwonego wina.
Owingen	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	32	1	samowystarczalność	4c	
PFEILDORF	M	baronowa Toppenheimer	6 800	3	handel, rybołówstwo, ubrania	75a/ 500b	Dawna stolica Sollandu, ośrodek handlu wełną z Sudenlandu.
Bernau	W	baronowa Toppenheimer	90	3	wełna, uprawy	10c	
Durbheim	W	baronowa Toppenheimer	92	2	uprawy	10c	
Elzach	W	baronowa Toppenheimer	87	2	rybołówstwo	8c	
Hausern	W	baronowa Toppenheimer	56	1	samowystarczalność	5c	
SCHARMBECK	W	baron Vincentus Preiss	90	3	hodowla, rudy metali	5a/ 8c	Prastare stojące glazy.
Tierhügel	K	baron Preiss	300	3	rudy metali, węgiel	15b/ 40c	
SONNEFURT	W	baronowa Katarina von Heisenberg	93	2	uprawy, drewno	6b/ 10c	Bród przez rzekę Sonne.
STEINGART	W	baron Frederick Herbart	82	2	uprawy	5b/ 8c	
WUSTERBURG	MM	baron Manfred von Eigenhof	800	3	uprawy, handel	10b/ 80c	Prom. W pobliżu browar Bugmana.
Eigenhof	W	baron von Eigenhof	98	2	uprawy	10c	
Rötenbach	W	baron von Eigenhof	65	2	uprawy	6c	

Wielkość osady: WM = wolne miasto (dowolne rozmiary), DM = duże miasto (10 000+), M = miasto (1 000 – 10 000), MM = małe miasto (100 – 1 000), W = wieś (1 – 100), F = fort (dowolne rozmiary), K = kopalnia (dowolne rozmiary); Majątność: (1 = ubóstwo; 5 = bardzo bogate); Gotowość garnizonu/ochotników: wysoka (a), przeciętna (b) lub niska (c)

popularny cel pielgrzymek. To tutaj w XIV wieku wojsko Księcia-Elektora zostało napadnięte przez hordę orków. Wydawało się, że zagłada ludzi jest nieunikniona. Według legendy, w krytycznym momencie walki rozległ się zew wielkiego rogu i nagle pojawił się potężny wojownik dzierżący młot, który powiódł Wissenlandczyków do zwycięstwa. Ujawniając się jako Sigmar, wojownik obiecał, że zawsze

będzie strzegł swego ludu w czasach wielkiej potrzeby. Później w tym miejscu wybudowano klasztor, a w zamian za datki, mnisi z radością rozdają pielgrzymom święte obrazki, relikwie i ilustrowane modlitewniki.

Na wschód od rzeki Sol bardziej popularny jest podwójny kult Taala i Rhyi, podobnie jak to było za czasów Sollandu. Na

– Indeks geograficzny Wolnego Miasta Nuln (2522 KI) –

Osada	Rozmiar	Władca	Populacja	Majątność	Dochody	Garnizon/Ochotnicy	Uwagi
NULN	WM	Księżna-Elektorka Emmanuelle von Liebowitz	85 000	5	handel, metalurgia, administracja, wino	300a/4500b	Wolne miasto, Imperialna Akademia Artylerii, huta Richthofena.
Ambosstein	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	80	3	handel, uprawy	15b	Miejscowy targ rolny.
Armedorf	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	52	1	samowystarczalność	-	
Arschel	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	64	2	uprawy	10c	
Bibersdorf	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	46	2	uprawy, rybołówstwo	5c	Prom.
Bleichdorf	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	32	1	samowystarczalność	-	
Brandtstadt	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	52	2	uprawy	10b	
Braundorf	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	62	2	uprawy, rybołówstwo	15b	Prom.
Eschedorf	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	47	2	uprawy, rybołówstwo	10b	Prom.
Furtzhausen	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	74	3	handel, uprawy	15b	Niziołkowa gospoda „Przyjazne Palenisko”; pierwszy przystanek przy drodze do Krainy Zgromadzenia.
Königsdorf	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	52	2	uprawy, wyroby drewniane	10c	Imperator Magnus Pobożny spędził tu kiedyś noc.
Kotzenheim	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	61	3	handel, uprawy, rybołówstwo	-/15b	Prom. Zajazd dla powozów.
Krauthof	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	42	2	uprawy	-	Kiszona kapusta słynna w całym Imperium.
Mattersheim	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	37	2	uprawy, rybołówstwo	5c	Prom.
Segeldorf	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	48	2	uprawy	10c	
Wahnfurt	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	32	1	samowystarczalność	-	
Winkelhausen	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	62	2	uprawy	10b	
Wurstheim	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	78	2	uprawy	15b	Wieża sygnałowa. Słynne wędzone kielbasy.
Zecher	W	Księżna-Elektorka von Liebowitz	32	1	samowystarczalność	-	

Wielkość osady: WM = wolne miasto (dowolne rozmiary), DM = duże miasto (10 000+), M = miasto (1 000 – 10 000), MM = małe miasto (100 – 1 000), W = wieś (1 – 100), F = fort (dowolne rozmiary), K = kopalnia (dowolne rozmiary); Majętność: (1 = ubóstwo; 5 = bardzo bogate); Gotowość garnizonu/ochotników: wysoka (a), przeciętna (b) lub niska (c)

północnych terenach Rhya zwana jest Dyrath, co jest wyraźną oznaką wpływów reiklandzkich. Krążą plotki o prastarych, mrocznych kultach, które przetrwały w oddalonych obszarach Wissenlandu, w miastach i wioskach, gdzie na przybyszy patrzy się z podejrzliwością, a ludzie są jeszcze bardziej ponurzy niż zazwyczaj. Na tych terenach często spotkać można olbrzymie stojące głazy i kręgi kamienne. Niektórych z nich strzeże kult Taala i Rhyi, wokół innych zbierają się mutanci i zwierzoludzie, a innymi nie władają ani ludzie, ani potwory.

Powiedzenia z Wissenlandu

„Za dawną chwałę” – Popularny toast.

„Słońce już nie zaświeci” – Popularny toast.

„Jak rzut kamieniem” – To było łatwe.

„Półtora krasnoluda” – Około 180 cm.

Wissenlandzcy mówią staroświatowym z miękkim akcentem, wypowiadając słowa tak monotennie, że dla innych ludzi jest to nieznośnie przygnębiające. W innych częściach Imperium opowieści o śmierci, obrzędach pogrzebowych, jak również dramaty żałobne są często prezentowane z użyciem akcentu wissenlandzkiego, aby podkreślić nastrój utworu. Ta ciężka, pozbawiona emocji mowa oraz praktyczna natura znajdują swoje odbicie w kuchni Wissenlandu. Choć tutejsi mieszkańcy znani są z tego, że podają na stoły doskonałe wina z Tilei lub

Bretonii, okrywa ich także niesława z powodu tutejszego płaskiego, zakalcowatego chleba, zawieszistych gulaszów z baraniny oraz ciężkich, „sążnistych” pierogów.

Znaczące miejsca

Kroppenleben

Położone w górnym biegu rzeki Hornberg u podnóża Gór Czarnych Kroppenleben jest zarówno ośrodkiem handlu futrami, jak i najbliższym znaczącym targiem towarów z krasnoludzkiego królestwa Karak Hirn. Rządzona przez hipochondrycznego barona Johanna von Kalba wioska posiada znaczną jak na swoje rozmiary populację krasnoludów. Zarabiają oni jako przewodnicy dla grup wyruszających w góry oraz jako pośrednicy dla kupców przybywających kupować futra od łowców.

Baron Kroppenleben wycofał się ze spraw publicznych ze względu na, jak twierdzi, swoje „słabe zdrowie”. Przejawia tak niewiele zainteresowania wioską, że jej starszyzna, wspierana przez krasnoludy, rozważa przedłożenie petycji Księżnej-Elektorce z prośbą o przyznanie statusu wolnego miasta.

Meissen

Największy port w środkowym biegu Sol to dobrze prosperujące miasto, położone na krańcu szlaku z Karak Norn. Meissen słynie ze swoich wyrobów srebrnych, a produkowane tutaj puchary, naczynia i biżuteria są bardzo poszukiwane w większości Starego Świata. Pozostające pod bezpośrednimi rządami Księżnej-Elektorki Meissen to jedyne regularnie przez nią odwiedzane miasto w Wissenlandzie. Bywa tu nawet częściej niż w oficjalnej stolicy w Wissenburgu. Władczyni lubi przyglądać się pracy miejskich mistrzów rzemiosła i krasnoludów, często zakupując ich najlepsze wyroby.

W Meissen mieści się także ufortyfikowana huta ze skarbcem, gdzie ruda srebra jest przetwarzana na sztabki, które potem składa się do czasu wykorzystania przez gildię mistrzów srebrniczych. Wzniesiony przez krasnoludy budynek jest solidnie umocniony i dobrze strzeżony.

Nuln

Miasto znane jako „*Korona, która błyszczy tysiącami klejnotów*” pod względem populacji ustępuje tylko Altdorfowi, ale dzierży prymat pod względem sztuki i nauki. To siedziba Imperialnej Akademii Artylerii, która dostarcza mistrzów artyleryjskich na potrzeby armii wszystkich Elektorów, a także Uniwersytetu Nulneńskiego, wiekowej uczelni, założonej w najwcześniejszych latach Imperium. Jej uczeni są uważani za najlepszych w świecie, kształcą młodzież przybywającą z najdalszych zakątków Starego Świata, nawet z Arabii.

Nuln to wolne miasto, formalnie niezależne od Wissenlandu, ale nadal poddane Księciu-Elektorowi. Tak się składa, że Elektorka Wissenlandu jest także Księżną Nuln. Emmanuelle von Liebowitz, mimo średniego wieku wciąż piękna, uwielbia swoje miasto i spędza tu niemal cały czas, wydając wielkie bale i urządzając ucztę, które trwają po kilka dni. Rzadko ukrywa swoją pogardę dla „prostych ludzi” i cierpi katusze, gdy musi zajmować się „arcynudnymi” sprawami prowincji. Aby uwolnić się od nieznosnego Wissenlandu i móc poświęcić cały swój czas Nuln, Księżna von Liebowitz negocjuje z Imperatorem, aby pozwolił na całkowite oddzielenie miasta od Wissenlandu. Emmanuelle zachowałaby wówczas władzę w mieście i swój głos elekcyjny, natomiast prowincja przesłaby w ręce rodziny Toppenheimerów, która w związku z tym otrzymałaby głos na elekcjach. Wszystko to miało się dokonać w zamian za znaczne pożyczki do wojennego skarbca Imperatora. Jest to strategia, którą Księżna uzgadnia w porozumieniu z przywódcą rodu Toppenheimer.

Miwszkańcy Nuln bardzo różnią się od reszty Wissenlandczyków. Są bardziej ekspresyjni i emocjonalni niż ich wiejscy kuzyni. Podczas rozmowy mają zwyczaj żywiołowo gestykulować, co być może jest spowodowane wpływem znacznej w regionie populacji Tileańczyków. Mówi się, że lubią jaskrawe ubiory i biżuterię; sama Księżna-Elektorka posiada podobno ponad 10 tysięcy kompletnych strojów. Nulneński akcent różni się od używanego w Wissenlandzie, gdyż tutejsi ludzie krócej wypowiadają samogłoski i często kończą zdania pytającą intonacją.

Steingart

Będący niegdyś drugim miastem Sollandu, Steingart jest dzisiaj spokojnym rynkiem zbytu płodów rolnych i ośrodkiem handlu wełną we wschodnim Wissenlandzie. Rządzony przez barona Fredericha Herbarta, Steingart istnieje na wielu mapach tylko ze względu na obecność rozległych ruin na południowym wschodzie od miasta. Ruiny składają się z wielkiego kręgu stojących głazów, wypełnionego mniejszymi pierścieniami megalitów. Ostre krawędzie wewnętrznego kręgu głazów oraz ich podobieństwo do popękanych zębów natchnęło miejscowych, by nazwać konstrukcję „Kłami Taala”. Pomimo tej nazwy kult Taala nie przyznaje się do ruin i ani ich kapłani, ani nikt inny najwyraźniej nie posiada żadnych zapisów, które ujawniłyby, kto zbudował te kręgi i w jakim celu. Uчени z Uniwersytetu Nulneńskiego sugerują, że może to być astrologiczny kalendarz, który ma rzekomo wyznaczać czas do wielkiego nieszczęścia, jakie wkrótce spadnie na południowe Imperium. Natura tej katastrofy, podobnie jak wszystko, co dotyczy tego miejsca, pozostaje tematem niekończących się dysput wśród uczonych.

Przykładowy Wissenlandczyk

Janna Colburg

„Mam dla was robotę. Chcielibyście szybko zdobyć fortunę?”

Urodzona w rodzinie garbarzy z Pfeildorfu Janna jeszcze w dzieciństwie udowodniła rodzicom, iż została przez bogów obdarzona wyjątkową inteligencją. Rodzice zaciągnęli pożyczkę od krewnych, aby wysłać córkę na Uniwersytet Nulneński. Tam, prowadząc typowe życie studenckie wypełnione ucieshami i nauką, odkryła w sobie uwielbienie i talent do magii, szczególnie tajemnej Tradycji Metalu. Po zapożyczeniu się na wpisowe, dołączyła do Kolegium Złota i okazała się błyskotliwą, choć ubogą studentką.

Czesne w Kolegiach jest niemałe i chociaż szkoły są skłonne wspomagać zaków w potrzebie, Magistrowie spodziewają się zwrotu poniesionych nakładów. Teraz, gdy Janna jest niezależnym wędrownym czarodziejem, usiłuje zarobić pieniądze, aby spłacić wszystkie swoje długi, ale wydaje się, że wciąż brakuje jej szczęścia. Jest niemal bez grosza przy duszy, a Kolegium grozi cofnięciem jej licencji, co wystawiłoby ją na łaskę i nienadziejność łowców czarownic. Janna jest w związku z tym nielicho zdesperowana.

Ostatnio wpadła na pomysł, jak wybrnąć z finansowych tarapatów. Planuje ograbić Silber Haus – budynek, w którym mistrzowie srebrnicy z Meissen przechowują swój surowiec. Nie wie jeszcze, jak tego dokonać, więc poszukuje kogoś, kto by jej w tym pomógł. Lata nauki pod opieką Kolegium nie nauczyły jej jednak trafnego oceniania charakterów, a tym bardziej planowania czynów przestępczych.

Janna ma 165 cm wzrostu i blond włosy związane z tyłu głowy. Ma ponad dwadzieścia lat i już okazuje pewne przejawy usztywnienia ciała, które nęka wielu Złotych Czarodziejów.

Pomysły na przygody

Gdy nastanie właściwy czas

Kły Taala w pobliżu Steingartu to faktycznie kalendarz astronomiczny, ale także coś więcej. Pod ziemią bowiem znajduje się pradawny grobowiec pochodzący z czasów na długo przed nadejściem Sigmara, gdy na tym obszarze żyło zle plemię wyznawców Chaosu. Pewnej nocy wyjątkowo okrutny wódz został pokonany przez szamanów plemienia i pogrzebany tu żywcem. Kamienny krąg tworzy magiczny kalendarz, który odmierza czas do chwili, gdy można będzie odprawić rytuał, który uwolni wojownika.

W pobliskiej gospodzie przebywa uczony z Nuln, który pragnie zbadać głazy. Jednak do jego pokoju zakradło się dwóch wyrostków. Ukradli papiery uczonego i widząc wypisane na nich dziwne formułki, postanowili udać się do Kłów Taala i „pobawić się w magię”.

Uczony jest przerażony. Rytuał może uwolnić istotę pogrzebaną pod ruinami, a jeśli jego obliczenia były

Janna Colburg

Profesja: wędrowna czarodziejka

Poprzednie profesje: uczennica czarodziejki, zak

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
34	37	26	37	46	64	55	48

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo, język tajemny (magiczny), mocna głowa, nauka (astronomia), nauka (geografia), nauka (historia), nauka (magia) +10, nauka (mechanika), plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), wiedza (krasnoludy), wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy) +10, znajomość języka (tyleński)

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, dotyk mocy, geniusz arytmetyczny, magia powszechna (magiczna broń), magia powszechna (magiczne zamknięcie), magia prosta (tajemna), magia tajemna (metal), medytacja, niezwykle odporny, odporność na choroby, poliglota, zmysł magii

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: kij, sztylet

Wypożyczenie: książki o astronomii, historii i magii, księga wiedzy tajemnej, przybory do pisania, plecak

ślusne, właściwy czas nastanie tej nocy. Błaga BG, by poszli za nim i „nie dopuścili, by stało się coś strasznego!”. Jeśli nie powstrzymają dzieci, prastary i potężny wojownik Chaosu zostanie uwolniony ze swojego więzienia. Wówczas zadanie Bohaterów Graczy będzie polegało na ostrzeżeniu Steingartu i zebraniu sił zbrojnych, zanim wojownik stworzy armię, która spustoszy okolicę.

Porwanie!

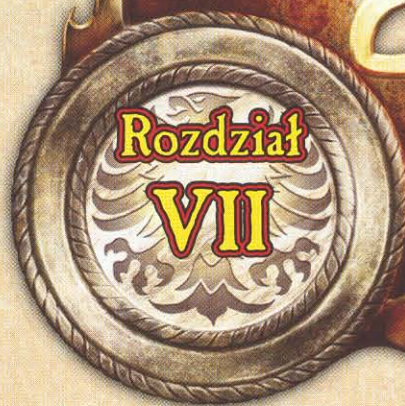
W Geschburgu syn pewnej wdowy został porwany przez okrutnych ludzi, którzy chcą go zmusić do walki na objazdowej arenie gladiatorów. Wdowa dowiedziała się, że nieznajomi wyruszyli na północ, w kierunku Nuln, jednak mają kilka dni przewagi nad ewentualnym pościgiem. Błaga BG, aby bezpiecznie sprowadzić do domu jej syna.

Bohaterom może wydawać się, że to prosta misja polegająca na pościgu i odbiciu zakładnika. Faktycznie, tak to z początku będzie wyglądać. Ale dlaczego w miejscu porwania nie widać żadnych śladów szamotaniny i czemu w okolicy wąż łowcy czarownic?

Zakazane kulty

„Utopimy Imperium we krwi i zbierzemy żniwo zwycięstwa.”

– Axelrod, kultysta Ahalta Łaknącego.



Życie religijne w Imperium obraca się nie tylko wokół kultów głównych bogów. Istnieją także dziesiątki pomniejszych wyznań i małych ruchów religijnych związanych z mniej ważnymi bóstwami. Niektóre skupiają się na duchach lokalnych, tak jak kult Bögenaura w Reiklandzie, który wystawia ducha rzeki Bögen. Inne wychwalają pomniejsze aspekty głównych bogów, na przykład Rhyę-Dyrath, czczoną w Reiklandzie, zachodnim Sudenlandzie i Averlandzie patronkę drzew owocowych. Jednak wielu pomniejszych bogów zostało zapomnianych, a ich wyznawcy zwrócili się do potężniejszych bytów. I tak, wiedźmia bogini Szarka opiekowała się niegdyś zmarłymi prastarych ludów w Ostlandzie, ale jej kult został wyparty przez wiernych Morra i teraz ledwo się o niej pamięta, a dawne rytuały odprawia bardzo niewiele osób.

Większość z tych kultów jest legalna i nie stanowi żadnego zagrożenia dla Imperium. W istocie, zachęca się do wyznawania pomniejszych bóstw, zarówno z szacunku dla nich, jak i z przeczności. Nikt bowiem nie wie, kiedy modlitwa zdziała cuda oraz który bóg raczy odpowiedzieć na modły. Najlepiej więc czcić wszystkich, oczywiście za wyjątkiem tych, których wychwalanie może zaprowadzić na stos.

Ukryte pod szanowaną otoczką cywilizowanego życia w Imperium czają się kultы pochwalające czynienie krzywdy i zła. Są zakazane w Imperium, a przynależność do takiej sekty karana jest śmiercią. Jednak ludzie, ryzykując życiem i reputacją, nadal decydują się przyłączać do nich. Niektórzy szukają

władzy, zemsty lub pragną zaspokoić perwersyjne pragnienia. Inni przyłączają się z desperacji, zwracając się do zakazanych bogów, gdy legalne kultы nie zapewniły im pomocy lub ochrony. I tak zdarza się, że zrozpaczona matka wezwie Nurgla, aby ocalił jej trędowate dziecko, którego nie potrafią uleczyć kapłani Shallyi. Lubieżny starzec może modlić się do Slaanesha, aby zdobyć młodą kobietę, która go odrzuciła. Zakazane kultы składają kuszące obietnice i zapewniają łatwą realizację pragnień ukrytych w sercach wyznawców, ale ceną za to jest potępienie i śmierć.

Ten rozdział prezentuje dwa przykłady zakazanych kultów, które możesz wykorzystać w kampaniach WFRP.

Kult Żółtego Kł

Wielu ludzi z niepokojem spogląda w przyszłość. Uważają, że Imperium chyli się ku upadkowi i być może nadchodzi kres spokojnych czasów. Wydaje się, że dzieła ludzkich rąk, zbudowane lub stworzone, kolejno walą się w gruzy i ulegają zniszczeniu. Władcy nie dbają o swoich poddanych, a modlitwy to tylko puste słowa rzucane przez kapłanów, którzy w nic już nie wierzą. Członkowie rodzin zdradzają siebie nawzajem za kilka monet lub kufel taniego piwa. Z pewnością wywołane przez inwazję Archaona zniszczenie i zamieszanie stało się iskrą, która rozpałała te ponure myśli.

Większość ludzi ukrywa tego rodzaju przemyślenia, mając nadzieję, że okażą się one mylne. Robią wszystko, co w ich mocy, aby przetrwać kolejny dzień. Inni jednak są pewni, że nadchodzi nowy porządek i decydują się związać z nim

Kult pod obecnym dowództwem nie jest całkowicie oddany rasie skavenów. Jego hierarchowie uważają, że przeznaczeniem kultu jest przejęcie władzy od szczuroludzi, gdy Imperium w końcu upadnie. Ostatecznie, czyż człowiek nie zniałdżył ich podczas rządów Mandreda, dowodząc wyższości ludzkiej rasy? Gdy szczuroludzie ustalą nowy porządek, będzie dość czasu, aby przejąć od nich władzę. Do tego czasu kultysty utrzymują pozory pełnego posłuszeństwa i liczą na to, że dowiodą swojej wartości w oczach rogatego bóstwa.

Symbolem kultu jest stylizowany trójkąt skaweński, w którym jeden z dolnych odcinków jest pomalowany na brudnożółty kolor i dłuższy od pozostałych. Często stosowanym znakiem jest przypominający kiel, zakrzywiony sztylet, używany przez kult do rytuałów oraz skrytobójstw. Szczególnie oddani członkowie noszą wytatuowany pod przedramieniem mały, żółty kiel, podczas gdy inni posuwają się nawet do tego, że każą sobie wybić ząb i wieszają go na sznurku na szyi. Braki w uzębieniu nie są wszak niczym niezwykłym w Starym Świecie, więc nie wzbudza to zbytnich podejrzeń.

Kult Żółtego Kł'a działa w zachodnim Middenlandzie i północnym Reiklandzie. Głównym ośrodkiem jest Carroburg, gdzie kultysty osiągnęli stosunkowo wysokie pozycje w hierarchii władz. W Altdorfie zaś istnieje odłam kultu podległy sekcji z Carroburga. Pojedynczy agenci sekty pojawiają się nawet w Marienburgu i Bögenhafen, a kult posiada pewne wpływy wśród piratów rzecznych grasujących po Dolnym Reiku.

Kult Żółtego Kła wychwala Rogatego Szczura, boga szczuroludzi. Z tego powodu jego członkowie zwykle wolą działać w cieniu i potajemnie. Rozwijają umiejętności manipulowania innymi bez ujawniania własnych celów. Nic dziwnego, że gdy spisek wychodzi na jaw, niewielu domyśla się obecności stojących za intrygą prawdziwych konspiratorów. Nawet gdy władze dokonują aresztowań, fałszywi kapłani i wielowarstwowa hierarchia utrzymują w ukryciu prawdziwych przywódców kultu.

Chociaż w kulcie nie ma prawdziwych kapłanów Rogatego Szczura, gdyż ta pozycja jest zarezerwowana wyłącznie dla skavenów, niektórzy kultyści Żółtego Kła są czarodziejami i adeptami mrocznej magii. Bez względu na pozycję w kulcie i posiadane wpływy, wszyscy członkowie muszą być posłusznymi poniższym zasadom, pod groźbą tortur i śmierci:

- Nigdy nie ujawniaj istnienia kultu żadnemu obcemu, za wyjątkiem wymagań rekrutacji zatwierdzonej przez przywódców kultu.
- Zawsze staraj się niszczyć osiągnięcia Imperium. Jeśli nie możesz zniszczyć, spróbuj wykorzystać je przeciw jego twórcom.
- Rozsiewaj ziarna strachu, wątplenia i rozpacz, gdziekolwiek to możliwe. Zniechęcające słowo wyszeptane do właściwych uszu może zdziałać więcej niż tuzin sztyletów.
- Co kwartał, gdy księżyc Chaosu jest w pierwszej kwadrze, członkowie mają zbierać się i złożyć człowieka, elfa, krasnoluda lub niziołka na ofiarę Rogatemu Szczurowi. Jeśli nie uda się znaleźć ofiary, wówczas zaszczytu tego dostąpi członek kultu.

Kult Żółtego Kłosa może posłużyć jako wróg na jednorazową sesję gry, serię przygód, a nawet na całą kampanię. Nadaje się do scenariuszy, które skupiają się na śledztwie, intrygach i odkrywaniu spisków, które nie mają związku z niedawną wojną z Archaonem. Poniżej znajdziesz przykład prostego pomysłu na przygodę.

Późną nocą, gdy Morrslieb zbliża się do pierwszej kwadry, drużyna Bohaterów wychodzi z portowej tawerny w Carroburgu. Nagle podchodzi do nich chwiejnym krokiem rybak i prosi o pomoc. „*Mój wnuk... Zabrali mojego wnuka! Na miłość Shallyi, musicie go znaleźć, zanim pojawią się rogi!*”. Po chwili pada martwy u stóp Bohaterów. Oględziny ciała ujawniają paskudną ranę klutą. W ręce zmarłego zaciśnięty jest sznurek z nanizanym żółtym zębem.

Miejscowa straż wykazuje niewiele zainteresowania. Mężczyzna był drobnym przemytnikiem, pijakiem i zadłużonym hazardzistą. Strażnicy uważają, że został zabity przez złodzieja albo przez zniecierpliwionych



wierzący. Przepytanie miejscowych niewiele da, poza informacją, że zmarły bardzo kochał swojego wnuka, Heinza. Dalsze śledztwo nie wyjaśni znaczenia zęba ani wzmianki o rogach, natomiast po przeszukaniu łodzi rybaka Bohaterowie natrafiają na ślady walki.

Prawda jest taka, że Otto Bogdorf, członek kultu zajmujący jednocześnie ważną pozycję w gildii rybaków, miał dostarczyć ofiarę do przeprowadzenia rytuału. Zgodnie z przykazaniami kultu, jeśli nie znajdzie odpowiedniej ofiary, sam zostanie złożony na ołtarzu. Ostatniej nocy przed wyznaczonym terminem spróbował porwać z łodzi małego Heinza, ale odgłosy szamotaniny zbudziły dziadka chłopca. Otto dźgnął rybaka zakrzywionym nożem i pozostawił go na pewną śmierć, ale nie docenił odwagi starego człowieka. Nie zauważył też, że rybak zerwał mu symbol kultu. Otto trzyma chłopca na swojej łodzi, a w przypadku ataku nie zawaha się użyć go jako żywej tarczy. Ceremonia ma być przeprowadzona następnej nocy, w piwnicy porzuconej gospody. Zjawia się tam również skaveny.

Kult Ahalta Łaknącego

We wczesnym okresie istnienia Imperium, oprócz potężnych bogów takich jak Ulryk, Taal i Rhya, wyznawano wiele bóstw i duchów. Niektóre z tych kultów zostały wchłonięte przez potężniejsze religie, stłumione przez fanatyków lub po prostu odeszły w niepamięć. Jednakże jeden z tych pradawnych bogów – Ahalt Łaknący, duch łowów i płodności – nie chciał poddać się władzy Taala i Rhyi. We wczesnych latach Imperium, kapłani tych bóstw ścigali wyznawców Ahalta, dążąc do zjednoczenia wiary. Wreszcie po wielu latach okrutnych prześladowań, nawet najbardziej zażarci fanatycy zaniechali dalszych działań, wierząc, że wyznawcy Ahalta wreszcie zostali zgładzeni. Jednak kult przetrwał i przez ponad tysiąclecie pozostawał w ukryciu, aż Stary Świat zupełnie o nim zapomniał.

Ahalt zadbał o to, aby jego ocalali wyznawcy dochowali wiary. Jednak pamięć prześladowań i wieków ukrywania się wypaczyły jego duszę, zatruwając ją nienawiścią i żądzą zemsty. Nauki wiary ulegały degeneracji, a rytuały kapłanów stały się skąpaną we krwi parodią dawnych obrządków. Kult rozrósł się w południowych prowincjach, kryjąc się wśród osad i wiosek. Kapłani utrzymują jego istnienie w tajemnicy, obawiając się gniewu potężniejszych bóstw i kolejnej fali prześladowań.

Symbol

Głównym symbolem Ahalta jest skrwawiony sierp, wyrażający jego upodobanie do krwawych ofiar. Istnieją także stylizowane rysunki wisielca – zapowiedź losu, który czeka wszystkich kapłanów Taala i Rhyi, jeśli wpadną w ręce kultu. I wreszcie człowiek w ogniu symbolizuje płonącą żądzę zemsty Ahalta. Podczas obrzędowych nocy palone są małe chochoły, które upamiętniają ofiarę, jaką ponieśli przodkowie obecnych wyznawców. Podczas najważniejszych dla kultu świąt – Najświętszych Nocy – kapłani wypychają więźniów do wielkiego chochoła w kształcie człowieka i podpalają kukłę.

Zasięg kultu

Kult wywodzi się z terenów nad brzegami Górnego Sol, wokół których rozciągała się zniszczona Wielka Prowincja Sollandu. Stąd rozprzestrzenił się na zachód, do Wissenlandu i na wschód, aż do granic Sylvanii. Nigdy nie był zbyt liczny, a jego członkowie ukrywali się wśród populacji mniejszych miast, wiosek i osad na dalekim południu Imperium. Jednakże, podczas ostatniego sądu nad czarownicami w Talabheim spalono kilku ludzi oskarżonych o zbrodnie bardzo przypominające rytuały Ahalta, co sugeruje, że kult rozszerza teren działania także na północ.

Działalność

Gniewny i mściwy kult Ahalta Łaknącego działa w tajemnicy, lękając się kary, jaka spadłaby na głowy wyznawców, gdyby zostali odkryci. Łowcy czarownic oraz kapłani Taala i Rhyi, którzy zanadto zbliżyli się do prawdy, znikają po cichu, a ich los pieczętuje uderzenie sierpa lub płomień chochoła.

Kult podkreśla prastare związki Ahalta z łowiectwem i urodzajem, uznając krew za symbol płodności. Dlatego święte dni kultu czczone są złożeniem ofiary, co gwarantuje powodzenie przyszłych zbiorów i łowów. Członkowie rozumnych ras to najcenniejsze ofiary, którym udziela się zaszczytu zostania zwierzyną łowną podczas wielkiego polowania prowadzonego przez przywódców kultu, zwanych „Czarnymi Szatami”. Obcy, którzy przybędą na teren kultu, ryzykują, że staną się „gośćmi” jego ceremonii.

Zasady

- Zawsze działaj przeciwko kapłanom Taala i Rhyi, bowiem oni zdradzili nas w przeszłości. Jeśli masz możliwość zabijania ich, czyn to. Nigdy nie zapomnij zła, jakie nam wyrządzili.
- Staraj się nawracać ludzi z Południa na naszą wiarę. Bądź subtelny, cierpliwy i pracuj w tajemnicy, bowiem tamci są słabi i zastraszeni pod rządami nowych



bogów, mogą więc nas zdradzić. Ich kapłani muszą uznać Ahalta. Zabijaj zatem tych, którzy świadomie odmówili przyjęcia naszej wiary.

- Dbaj o bezpieczeństwo swoich braci w wierze, nawet za cenę własnego życia.
- Każdego miesiąca krwią czcisz Ahalta, choćby utaczając kilka kropel z własnych żył.
- Nie utrzymuj kontaktów z demonami ani nieumarłymi, bowiem są to odwieczni wrogowie naszej wiary.

Wykorzystanie kultu

Kult Ahalta Łaknącego może posłużyć jako tajemniczy i groźny wróg drużyny, w celu zapewnienia pewnej odmiany od często wykorzystywanego i dobrze graczom znanego zagrożenia ze strony Chaosu. Nadaje się także dla poszukiwaczy przygód szukających nie tylko zarobku, lecz także walczących o szczytne idee. Tradycje kultu sięgają czasów sprzed Imperium, więc mogą stanowić ciekawą zagadkę dla czarodziei i uczonych. Z pewnością zaś przygoda może dostarczyć wielu wrażeń kapłanom Taala lub Rhyi. Poniżej znajdziesz pomysły, jak wykorzystać w grze kult Ahalta Łaknącego.

Scharmbeck w ogniu

Bohaterowie, z których przynajmniej jeden powinien posiadać wykształcenie akademickie, pewnego dnia otrzymują kilka listów od starego przyjaciela, Hieronima Kaldehausa, badacza starożytnych praktyk religijnych z Uniwersytetu w Nuln. Wyjechał na południe Wissenlandu kilka miesięcy wcześniej, aby badać kręgi głazów w pobliżu wsi Scharmbeck oraz poznać ciekawe obrzędy religijne jej mieszkańców. Hieronim miał nadzieję, że tubylcy pamiętają i wciąż praktykują rytuały nie oglądane od czasów Imperatora Alberta i chciał przekonać się o tym na własne oczy.

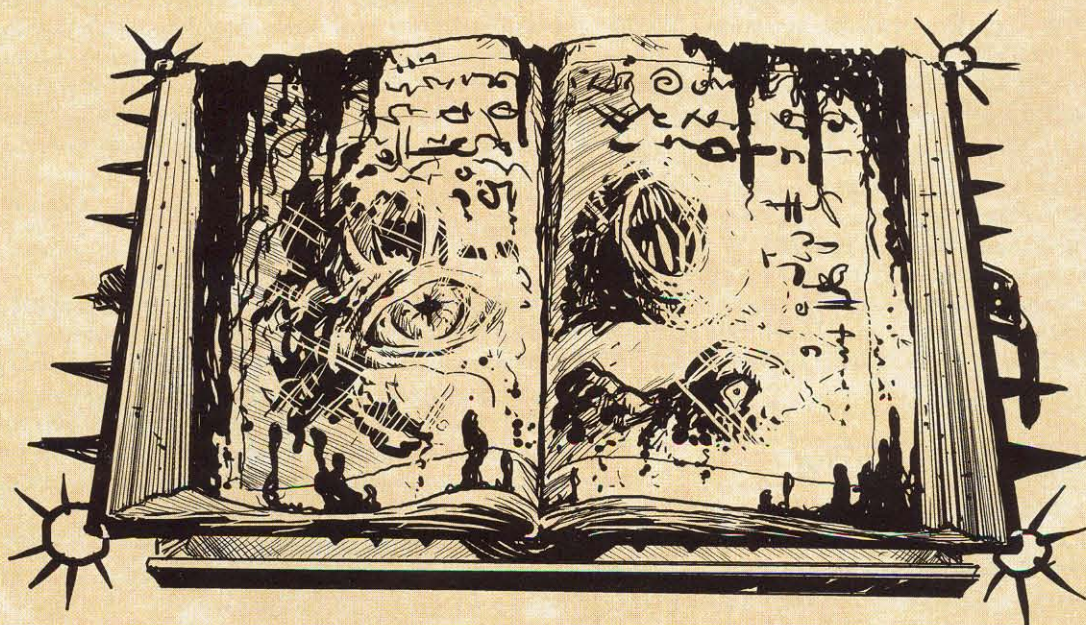
Trzy listy, wysłane w odstępach kilku tygodni, zostały dostarczone razem ze względu na wojnę i brak dostatecznej ilości posłańców. Pierwszy list opowiada o przyziemnych sprawach i wspomina o powściągliwości wieśniaków oraz ich pana, barona von Preissa, który nie był zbyt skłonny do udzielania informacji. Uczonego zainteresowały jednak pobliskie, pradawne czarcie głazy, darzone lęklwą czią przez chłopów.

Drugi list jest bardziej entuzjastyczny. Hieronim zyskał zaufanie miejscowych, a baron zaprosił go do wzięcia udziału w lokalnej uroczystości religijnej, która miała się odbyć wieczorem tego samego dnia, gdy uczony pisał list. Hieronim był przekonany, że stoi u progu wielkiego przełomu w swoich badaniach.

Trzeci list został spisany pośpiesznie i wyraźnie widać, że Kaldehaus był zaniepokojony. Píše, że poznał przerażającą prawdę, która może wstrząsnąć podstawami religijnej historii Imperium, jednak to odkrycie naraziło go na wielkie niebezpieczeństwo. Wysłał więc tę wiadomość na wypadek, gdyby został złapany. Błaga swoich przyjaciół, aby spotkali się z nim w Geschburgu, mieście w dolnym biegu rzeki Sol.

Prawda jest taka, że Kaldehaus nie uciekł tamtej nocy, chociaż zdążył wysłać list. Jeśli BG wyruszą do Geschburga, nie natrafią na żadne ślady po uczonym. Czarne Szaty schwytały go nieopodal Scharmbeck i niedługo później złożyły w ofierze podczas rytualnych obrzędów.

Poszukiwacze przygód, którzy podążą za wskazówkami prowadzącymi do Scharmbecku, znajdą wioskę, której mieszkańcy desperacko usiłują zachować swój sekret. Za namową barona von Preissa, który jest przywódcą Czarnych Szat na tym obszarze, wieśniacy będą przysięgali, że uczony wyjechał tydzień wcześniej, „zdaje się, do Księstw Granicznych”. Jeśli Bohaterowie będą nieustraszeni w swych badaniach, Czarne Szaty ponownie zostaną zmuszone do zaspokojenia żądzy krwi Ahalta Łaknącego.



Spisek w Bögenhafen

„Wszystko zmieniło się
tamtej nocy, gdy umarł
mój ojciec.”

– Albrecht Steinhäger.



Spisek w Bögenhafen to przygoda dla początkujących Bohaterów Graczy, kończących pierwszą profesję. Zgodnie z tytułem, większa część przygody rozgrywa się w reiklandzkim mieście Bögenhafen. Ponieważ fabuła jest ściśle związana z historią miasta, powinieneś zapoznać się z jego opisem jeszcze przed rozpoczęciem gry. Dalej znajdziesz informacje dotyczące samej przygody.

– Miasto Bögenhafen –

Bögenhafen to dobrze prosperujący ośrodek kupiecki, liczący około 5 tys. mieszkańców. Miasto założono w najwyższym splawnym punkcie rzeki Bögen i z tego powodu tutejszy port stanowi dogodnie miejsce cumowania i przeładunku barek rzecznych. Szlaki handlowe łączą Bögenhafen z Altdorfem, Marienburgiem oraz Nuln. To właśnie w tych kierunkach wyruszają z miasta transporty wełny i wina, jak również srebra, złota i innych metali, wydobywanych w pobliskich górach.

Od niepamiętnych czasów główne źródło dochodów miasta stanowił handel, nic więc dziwnego, że w Bögenhafen rządzi kupiecka elita, przede wszystkim zamożna gildia oraz najważniejsze rody. W ciągu wielu pokoleń znaczące wpływy zdobyły cztery rodziny: Haagen, Ruggbroder, Steinhäger oraz Teugen. Zwierzchnicy tych rodów kontrolowali radę miasta i dbali o to, żeby polityka i handel w Bögenhafen układały się po myśli kupców.

Upadek Teugenów

Sytuacja w Bögenhafen odmieniła się czternaście lat temu, gdy Johann Teugen przejął rodzinny interes. Ostatnie dwadzieścia lat było dla rodziny dość trudne, jednak Johann odmienił los swojego rodu zaledwie

w dwa lata. Niezwykły sukces szybko doprowadził do pojawienia się niepokojących pogłosek. Szeptano, że Johann para się czarną magią, sprzymierzył się z Mrocznymi Potęgami i tym podobne. Mimo iż takie oszczerstwa często bywają rzucane przez zawistnych konkurentów, tym razem w tych plotkach tkwiło ziarno prawdy. Okoliczności śmierci opętanego Johanna nigdy nie zostały ujawnione, jednak powszechnie wiadomo, że ktoś odkrył jego podstępne knowania. Ród Teugenów spotkał smutny koniec z rąk łowców czarownic. Majątek został przejęty przez władze Imperium, a członków rodu wywieziono z miasta w kajdanach i nikt ich już więcej nie zobaczył.

To wydarzenie zmieniło równowagę polityczną w Bögenhafen. Ród Teugen stracił miejsce w radzie miasta. Pomimo ostrego konfliktu, tego stanowiska nie zdołała zająć żadna inna rodzina kupiecka, gdyż w mieście, poza już sprawującymi władzę rodzinami, nie było nikogo, kto choćby w niewielkim stopniu dorównywałby dawnej potęgze Teugenów. W rezultacie władza i lokalne wpływy zostały podzielone pomiędzy rodziny Haagen, Ruggbroder i Steinhäger. Rody te podzieliły między siebie kontrakty i strefę wpływów rodziny Teugen, umacniając swoją władzę w Bögenhafen.

Burza Chaosu

Wojna zwana Burzą Chaosu zarówno pomogła, jak też zaszkodziła Bögenhafen. Z jednej strony, handel z Marienburgiem właściwie zamarł, jednak z drugiej strony, prowadzona przez Imperium kampania wojenna ożywiła rynek metalurgiczny, a sprowadzane z gór rudy (w szczególności ołowiu wykorzystywanego do produkcji amunicji do broni palnej) przyniosły znaczne zyski. Podsumowując, wojna zrujnowała niektóre rodziny kupieckie, natomiast inne dorobiły się astronomicznie wielkich fortun.

Wojna na Północy spowodowała w Bögenhafen poważne braki w sile roboczej. Miasto wysłało na front kilka oddziałów zaciężnych. Oddziały te poniosły ogromne straty i niewielu żołnierzy powróciło do Bögenhafen. Do dnia dzisiejszego dokładne rozmiary strat pozostają nieznane. Od czasu do czasu do miasta powracają niewielkie garstki weteranów.

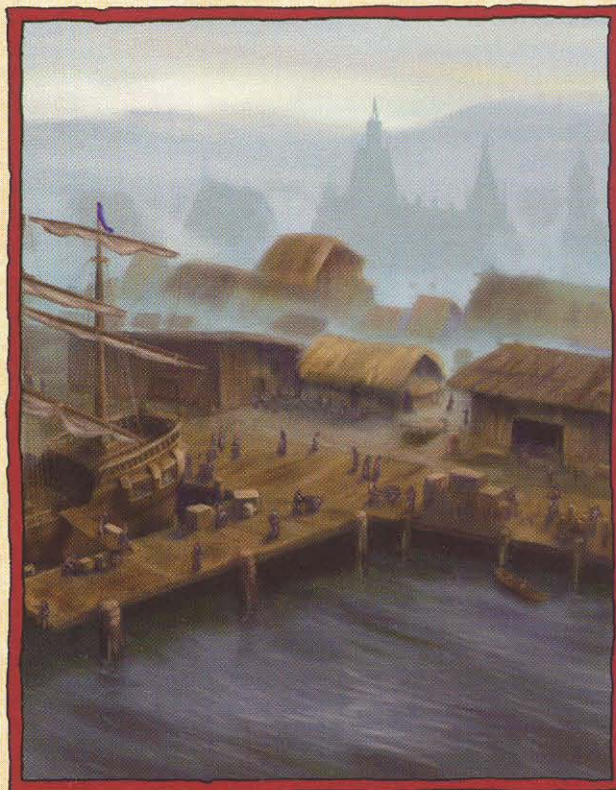
Miejska polityka

Bögenhafen położone jest na terenie baronii Saponatheim, lecz baron Wilhelm nie wtrąca się do polityki miasta. Interesują go terminowe wpływy z podatków i niewiele więcej. Mieszka w zamku Grauenburg, położonym trzydzieści kilometrów na północ od Bögenhafen i rzadko odwiedza miasto, choć utrzymuje w nim sporą rezydencję. Miejskie życie nuży barona, który woli spędzać czas na polowaniach i zabawach.

W efekcie, rządy w Bögenhafen sprawuje rada miasta. Tradycyjnie zasiada w niej piętnaście osób. Podział miejsc jest następujący:

- Pięć miejsc należy do gildii kupców. Jedno z nich zajmuje zawsze przywódca gildii, drugie zarezerwowane jest dla członka rodziny Magirius, najbardziej wpływowej z pomniejszych rodzin kupieckich w Bögenhafen. Trzy pozostałe miejsca zajmują różni oficjele gildii.
- Trzy miejsca należą do najpotężniejszych kupieckich rodzin: Haagen, Ruggbroder i Steinhäger.
- Jedno miejsce zarezerwowane jest dla przedstawiciela Świątyni Sigmara.
- Pięć miejsc dzielonych jest pomiędzy gildie medyków, krawców, woźniców, portowców i grabarzy.
- Jedno miejsce przypada przywódcy stowarzyszenia pozostałych gildii, tj. cieśli, kołodziei, złotników, kowali i kamieniarzy.

Rada wspólnie podejmuje decyzje w każdej istotnej sprawie. Do przegłosowania wniosku wystarczy większość głosów, nierzadko jednak głosowanie ma charakter wyłącznie formalny, gdyż frakcje kupieckie posiadają w radzie znaczną przewagę. Do uzyskania ośmiu głosów wystarczy bowiem, że rodziny Haagen, Ruggbroder i Steinhäger zagłosują zgodnie z przedstawicielami gildii kupców.



Rody kupieckie

W Bögenhafen mieszka wiele rodów kupieckich, lecz tylko trzy z nich są na tyle potężne, aby warte były wzmianki. Są to rodziny Haagen, Ruggbroder i Steinhäger. Poniżej pokrótce opisano każdą z nich.

Ród Haagen

Haagenowie pochodzą z Jałowej Krainy i wciąż utrzymują intratne kontakty handlowe z tą częścią Starego Świata. Działalność rodziny Haagen opiera się na sprzedaży towarów luksusowych transportowanych rzeką z Marienburga, jednego z największych portów morskich należących do ludzi. Zawijają tam liczne statki, przywożąc z całego Starego Świata rozmaite towary, a rodzina Haagen dba o to, aby mieć wyłączność na transport większości z nich do Bögenhafen. Z uwagi na charakter prowadzonych interesów, rząd Haagen utrzymuje więc ściśle kontakty z gildią portowców.

Ze wszystkich kupieckich rodów Bögenhafen, Haagenowie najwięcej stracili na wybuchu wojny. Oblężenie Marienburga przez armię Chaosu odcięło dopływ zagranicznych towarów, a w czasie wojny, gdy przetrwanie Imperium wisi na włosku, mało kto może pozwolić sobie



na luksusowe dobra. Haagenowie próbowali odnaleźć się w nowej sytuacji, wykorzystując liczną flotę barek rzecznych do transportu żywności na Północ, jednak liczna konkurencja i niewielkie zyski stawiają pod znakiem zapytania efektywność tego przedsięwzięcia.

Obecnie głową rodu jest Jochen Haagen, starszy mężczyzna o ogromnym doświadczeniu w handlu. Jest opanowany i spokojny, chociaż niewątpliwie niepokoi się obecną sytuacją rodziny. Ostatnio musiał podjąć wiele trudnych decyzji, a sytuacja nadal się pogarsza.

Plotki o rodzie Haagen

Udany test plotkowania ujawni następujące informacje o Haagenach:

- „Rodzina Haagen pochodzi z Jałowej Krainy. Nadal uważają, że są lepsi od nas, rodowitych bögenhafańczyków. A pies ich trącał, tych z wybrzeża.”
- „Portowcy mówią, że od czasu wybuchu wojny flota barek rzecznych rodziny Haagen znacznie rzadziej zawija do portu.”
- „Podobno stary Jochen stracił jedną z największych barek. Na rzece znów grasują piraci!”

Ród Ruggbroder

Ruggbroderowie są rdzennymi bögenhafańczykami.

Handlują głównie zbożem i produktami rolnymi, sprowadzając do miasta żywność, natomiast eksportują tkaniny oraz rudy metali wydobywane z górskich kopalni. Rodzina Ruggbroder tradycyjnie była „najbiedniejszym”

z moźnych rodów kupieckich miasta, lecz upadek Teugenów i zwiększone wojenne zapotrzebowanie na żywność dramatycznie odmieniły sytuację. Poza tym, rodzina Ruggbroder posiada wyłączność na handel z Helmgartem i Bretonią. Większość towarów przewozi łodem, więc siłą rzeczy utrzymuje bliskie kontakty z gildią woźniców. Jednak dostawy na Północ, czyli do rejonów potrzebujących żywności i metali, wymagają transportu rzeczno, a ten został znacznie ograniczony wskutek cichej koalicji rodu Haagen i gildii portowców. Z tego względu Ruggbroderowie zostali zmuszeni do korzystania z usług niezależnych przewoźników lub zamawiania towaru z dostawą do doku w Bögenhafen.

Patriarchą rodziny jest Hieronymus Ruggbroder. Chociaż dawno już przekroczył osiemdziesiątkę, dopiero kilka lat temu pozwolił, aby sprawy rodziny przejął jego syn. Gosbert ma czterdzieści pięć lat i jest zniesmaczony, że jego ojciec nie raczył umrzeć

dwadzieścia lat temu. Pomimo zrzeczenia się zwierzchnictwa, Hieronymus nie może oprzeć się pokusie mieszania się w sprawy rodu. Chociaż Gosbert jest przywódcą gildii kupców, Hieronymus wciąż zasiada w radzie miasta na miejscu przynależnym jego rodzinie. Senior klanu Ruggbroderów jest chyba najstarszym mężczyzną w mieście, a o jego długowieczności krąży wiele opowieści.

Plotki o rodzie Ruggbroder

Udany test plotkowania ujawni następujące informacje o Ruggbroderach:

- „Oni najwięcej zyskali na upadku Teugenów. Przejęli cały handel z Helmgartem i Bretonią.”
- „Ruggbroderowie zarobili masę złota, sprzedając żywność na potrzeby wojska.”
- „Wszyscy o tym wiedzą... Stary Hieronymus zaprzedał duszę wiedźmie w zamian za długowieczność.”

Ród Steinhäger

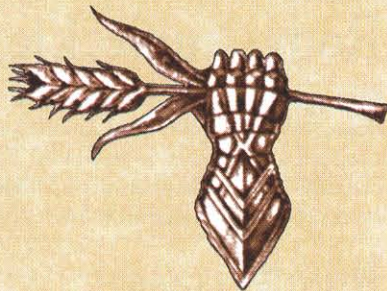
Steinhägerowie również pochodzą z Bögenhafen. Ta rodzina kupiecka zdominowała większość handlu z osadami w Górach Szarych. Zyski przynosi głównie wymiana towarów z Altdorfu, Nuln i Marienburga za metale i futra z gór. Chociaż wojna zerwała szlak handlowy z Marienburgiem, sprzedaż metali (a zwłaszcza ołowiu) na potrzeby Armii Imperium przyniosła rodzinie Steinhäger olbrzymie zyski. To jedyny kupiecki klan, który pozostaje w dobrych kontaktach zarówno z gildią portowców, jak i woźniców.

Dwanaście lat temu, po śmierci brata zamieszanego w „afere Teugenów”, głową rodziny został Heinrich Steinhäger. W jego obecności lepiej nie wspominać o tamtych wydarzeniach. Heinrich jest pozbawionym skrupułów chciwcem, który robi wszystko, aby powiększyć fortunę swojego rodu.

Plotki o rodzie Steinhäger

Udany test plotkowania ujawni następujące informacje o Steinhägerach:

- „Pewne jest, że potrafią dogadywać się z krasnoludami. Prowadzą interesy z wieloma kopalniami w Górach Szarych.”
- „Podobno dwanaście lat temu Heinrich Steinhäger przyczynił się do śmierci swojego brata.”
- „Mówi się, że jedno z nowo odlanych w Nuln imperialnych dział nazwano Steinhäger, na cześć kupców, którzy dostarczają wojsku największe ilości ołowiu.”



Ukryte zagrożenie

Siedem lat temu wydarzyło się coś niezwykle ważnego, chociaż podówczas nikt nie zdawał sobie z tego sprawy. Wtedy właśnie do Bögenhafen przybył niziołkowy klan Zieleniaków. Choć Starsi klanu twierdzili, iż przybyli w nadziei zbitcia fortuny na sprzedaży swoich słynnych ciast i placków, tak naprawdę zostali wypędzeni z Altdorfu przez okryty złą sławą klan Rumster.

Wkrótce po przybyciu do miasta Zieleniaki otworzyły kram przy dokach i zajęły się sprzedażą placków z mięsem. Po kilku latach udało się im otworzyć dwa kolejne sklepy z plackami i zdobyć solidną pozycję w branży. Jednak to nie wypieki były głównym źródłem zysków niziołków, a zmyślnie przeprowadzone włamania, kradzieże i oszustwa. Większość z nich niziołki przeprowadziły we współpracy z miejscową gildią złodziei.

Trzy lata temu Zieleniaki zdradziły złodziei, wydając wszystkich najważniejszych przestępców w ręce straży miejskiej. Następnie z łatwością przejęły pozbawioną kierownictwa gildię. Rada miasta zacierała ręce, wierząc, że pozbyła się problemu bögenhafenskich złodziei. Nikt nie podejrzewał, że ich miejsce zajęli przestępcy znacznie bardziej przebiegli i bezwzględni. Dzięki przejęciu gildii złodziei Zieleniaki znacznie zwiększyły swoje wpływy, lecz władza i siła polityczna wciąż spoczywały w rękach gildii kupców.

Z tego właśnie powodu obecny Starszy klanu, znany jako Mieszek, opracował podstępny plan zdobycia miejsca w radzie miasta i to nie byle jakiego – Zieleniakom marzył się fotel Teugenów oraz wyniesienie klanu do rangi czwartej najpotężniejszej rodziny w Bögenhafen. Oczywiście było, że rody Haagen, Ruggbroder i Steinhäger nigdy nie zgodzą się przyjąć niziołka do rady miasta. Chyba, że nie będą miały innego wyboru...

Tło przygody

Oryginalny plan zdobycia władzy politycznej w mieście był prosty i zakładał stopniowe zwiększanie wpływów klanu. Starszy zakładał, że sprytnymi posunięciami uda mu się wymusić ustępstwa na najpotężniejszych rodach kupieckich. Plan rozłożony był na wiele lat i Zieleniak uzbroidł się w cierpliwość. Jednak rada miasta podjęła pewne kroki, które okrutnie rozsierdziły niziołka.

Kilka miesięcy temu klan rozwinął piekarniczy interes, rozpoczynając sprzedaż placków z obwoźnych straganów. Pomysł sprawdził się znakomicie i przynosił spore zyski. Wkrótce w każdej dzielnicy miasta można było natknąć się na wóz z plackami. Zaniepokojona sukcesem konkurencji gildia kupców sięgnęła po sprawdzone metody i błyskawicznie przegłosowała dekret, który zabraniał obwoźnej sprzedaży placków, z uwagi na zakłócanie spokoju mieszkańców miasta. Kupcy nie mieli jednak pojęcia, że rozpoczęli walkę nie ze zwykłymi handlarzami, lecz z przywódcami gildii złodziei.

Posunięcie rady miasta zmusiło Mieszka do zmiany planów. Niziołek podjął zatem bardziej agresywne działania w celu zastraszenia głównych rodów miasta. Zmieniony plan opierał się na szantażu (niziołki twierdzą, że to przecież uczciwa i uświęcona wieloletnią tradycją metoda negocjacji handlowych). Najpierw Starszy zaczął wywierać nacisk na ród Haagen. Wiedząc, że wkrótce ma przypląć barka z dużym ładunkiem, a także korzystając z tego, że rodzina Haagen najbardziej ucierpiała z powodu wybuchu wojny, niziołki zleciły porwanie barki i ukryły ją w pobliżu miasta, w zatoczce niedaleko ujścia jednego z dopływów rzeki. Następnie Mieszek złożył Haagenom propozycję nie do odrzucenia: jeśli ród poprze polityczne dążenia klanu, barka zostanie zwrócona wraz z ładunkiem.

Plan był dobry, jednak Mieszek nie docenił zdesperowanej rodziny Haagen. Jochen wynajął zwykłych zbirów, którzy w biały dzień porwali z ulicy Starszego klanu oraz jego kuzyna Knotka, a następnie przewieźli ich do ukrytego w lesie obozowiska. Tego samego dnia Jochen przedłożył Zieleniakom swoją ofertę. Jeśli oddadzą jego barkę wraz z ładunkiem, porwanym niziołkom nie przydarzy się żaden tragiczny wypadek.

Streszczenie przygody

Przygoda zaczyna się, gdy wynajęci przez Haagenów bandyci obozują w lesie, pilnując dwóch porwanych niziołków z klanu Zieleniaków. Niestety, Jochen nie wynajął zawodowców. Choć prosił, aby porywacze przyczaili się na jakiś czas, zbiry postanowiły dorobić na boku i napadły na przejeżdżający drogą powóz. Atak na pojazd okazał się trudniejszy, niż zakładali porywacze. W efekcie nieudanego napadu jeden z bandytów został śmiertelnie ranny. Jego kompani dowlekli go do obozowiska, jednak ślady krwi zdradziły ich kryjówkę.

Niedługo potem podróżujący do Bögenhafen Bohaterowie Graczy (BG) trafiają na miejsce zasadzki. Ich oczom ukaże się stojący na drodze powóz, a w pobliżu siedzi oszołomiona dziewczyna. To Elise Magirius, córka jednego z kupców z miasta. Dziewczyna będzie błagać Bohaterów, aby odzyskali jej skradziony dobytek. Jeśli na to przystaną, odnalezienie obozu bandytów nie powinno sprawić im najmniejszych trudności. Po zwycięskim (miejmy nadzieję) starciu, BG odnajdą w obozie bandytów klatkę z dwoma niziołkami. Obiecują one wysoką nagrodę za bezpieczne odwiezienie ich do Bögenhafen.

Niziołki dotrzymają danego słowa. Zapłacą złotem za uwolnienie i następnego dnia zaoferują Bohaterom pracę. Mieszek Zieleniak wyjaśni im, że walczy z niesprawiedliwym prawem, które zabrania dochodowej sprzedaży placków z obwoźnych straganów. Klan złożył na ręce rady miejskiej prośbę o uchylenie tego zapisu. Rada zbierze się za trzy dni, aby rozpatrzyć przedłożoną petycję. Według niziołków, ich uprowadzenie to niezbity dowód na to, że swoją działalnością przysporzyły sobie poważnych wrogów, którzy nie zamierzają pozwolić na uchylenie spornego dekretu. Mieszek będzie przekonywać Bohaterów, że za porwaniem może stać Gosbert Ruggbroder lub Heinrich Steinhäger. Jakiegokolwiek dowody zebrane przeciwko kupcom z pewnością będą mocną kartą przetargową w starciu z radą miasta. Bohaterowie zostaną poproszeni o śledzenie obu

kupców. Starszy będzie udawał, że zależy mu wyłącznie na znalezieniu tropu, który doprowadzi do ujawnienia zleceniodawców porwania.

W rzeczywistości Zieleniak dobrze wie, że za porwaniem stoi Jochen Haagen. Jednak barka z ładunkiem nadal pozostaje w rękach niziołków i Starszy ma nadzieję, że w ten sposób trzyma Haagena w garści. Zieleniakom potrzeba teraz „haka” na rodziny Ruggbroder i Steinhäger. W tym właśnie celu zatrudnił Bohaterów.

Zakładając, że Bohaterowie zgodzą się pomóc niziołkom, ich zadaniem będzie śledzenie Gosberta Ruggbrodera i Heinricha

Steinhägera. Oczywiście, nie uda się im odkryć jakichkolwiek poszlak związanych z porwaniem, natrafią natomiast na inne ciekawe tropy, popadną w tarapaty z gildią portowców i ogólnie napytają sobie biedy. Trzeciego dnia zbierze się rada miasta. Jeśli BG poradzi sobie z zadaniem, Mieszek wykorzysta odkryte przez nich sekrety w celu zaszantażowania rady i zdobędzie miejsce Teugenów. Oczywiście, BG mogą się zirytować, gdy wyjdzie na jaw, że od początku byli oszukiwani, a niziołki wcale nie były tak niewinne, jak to się wydawało. Starszy klanu jest jednak groźnym przeciwnikiem, gdyż może wpływać na dwa potężne rody kupieckie, radę miasta oraz gildię złodziei, więc zadzieranie z nim nie jest najlepszym pomysłem.

– Początek przygody –

Przygoda rozpoczyna się na trakcie prowadzącym do Bögenhafen. Bohaterowie mogą znaleźć się w tym zakątku Imperium z jakichkolwiek powodów. Być może uciekają przed stróżami prawa z Altdorfu lub Nuln, albo podróżują do Bretonii przez Helmgart. Jeśli nie mają żadnych interesów w Bögenhafen i obawiasz się, że ominą to miasto z daleka, mogą zostać wynajęci po drodze w charakterze posłańców lub ochroniarzy. Przed wybuchem wojny świątynia Bögenauera, patrona miasta, zamówiła szklany witraż, który właśnie został ukończony i musi zostać dostarczony do miasta. Praca przy przewiezieniu witrażu do Bögenhafen jest dobrze płatna (10 szylingów za dzień podróży, 1 korona zaliczki, reszta płatna przy dostawie).

Podróż do Bögenhafen pozostawiamy Twojej wyobraźni. Jeśli masz jakieś pomysły, nie wahaj się utrudnić życia Bohaterom. Po drodze możesz na przykład poprowadzić przygodę *Ciężka noc w gospodzie „Pod Trzema Piorami”* z dodatku *Spłądrowane Krypty*. Właściwa przygoda powinna rozpocząć się o dzień drogi od Bögenhafen. Podróżując przez las Bohaterowie trafią na następującą scenę:

Pokonujecie kolejny zakręt leśnej drogi, gdy nagle waszym oczom ukazuje się powóz, stojący przed zawałającymi przejazd zrąbanymi drzewami. Obok pojazdu siedzi bogato odziana, młoda kobieta, a wokół niej leży kilka ciał. Dziewczyna wydaje się być cała i zdrowa, lecz jest wyraźnie oszołomiona. Chyba nie usłyszała nawet, że podjeżdżacie.

Napotkana kobieta to Elise Magirius, dziedziczka jednej z pomniejszych rodzin kupieckich z Bögenhafen. Wracła właśnie z Grünberga, gdzie wynegocjowała dla swojej rodziny całkiem intratny kontrakt. Jej pieniądze, dokumenty handlowe i rzeczy osobiste zostały zrabowane przez bandytów. Obaj ochroniarze zginęli, a woźnica odniósł ciężkie rany.

Jeśli Bohaterowie obejrzą dokładnie miejsce napadu, zorientują się, że zasadzka była wyjątkowo prymitywna. Zwalone na drogę drzewo zatrzymało powóz, a bandyci wypadli z lasu, zanim woźnica zdążył zawrócić. On zresztą jako pierwszy został trafiony bełtem z kuszy i obecnie dogorywa. Powozu broniło dwóch zbrojnych, którzy dzielnie stawiali czoła i ciężko poranili napastników, choć w końcu ulegli przeważającym siłom.

Jeden z ochroniarzy zginął na miejscu, a drugi, przed którym w końcu uciekli bandyci, wykrwawił się na śmierć chwilę przed przybyciem Bohaterów. Wciąż kurczowo ściskając w ręku miecz, siedzi oparty o koło pojazdu. Najwyraźniej zasadzka nie poszła po myśli napastników, więc tchórzliwi bandyci schwycili pierwsze, co im wpadło w ręce (czyli kufer Elise) i uciekli w las.

Woźnica nazywa się Rolf i jest nieprzytomny. W każdej rundzie ma 20% szans na to, że umrze z wykrwawienia, chyba że Bohaterowie udzielą mu pomocy medycznej lub magicznej. Udany test **leczenia** lub podanie mikstury leczniczej uratuje Rolfowi życie, choć pozostanie on nieprzytomny.

Udany Bardzo Łatwy (+30) test **spozstrzegawczości** ujawni ślady krwi prowadzące w las. Najwyraźniej wleczono tędy rannego.

Elise Magirius wkrótce oprzytomnieje i przedstawi się Bohaterom, jeśli oczywiście nie wystraszą jej jeszcze bardziej. Kobieta opowie, czego była świadkiem.

– Bandyci wypadli z lasu po obu stronach drogi. Moi ochroniarze, Kurt i Helmut, walczyli z nimi, ale tych złoczyńców było zbyt wielu. Biedny Kurt, przed chwilą jeszcze oddychał... Chyba sam Sigmar mi was zesłał. Wyglądacie na zaprawionych w bojach, a ja potrzebuję pomocy. Ci bandyci ukradli mój kufer. Były w nim bardzo ważne dokumenty. Musicie je odzyskać. Jeśli wam się to uda, zapłacę wam po pięć złotych koron na głowę.

Złoto, którym Elise chciała zapłacić Bohaterom, znajduje się w kufrze, który zrabowali bandyci. Wyłącznie od uczciwości BG zależy, czy kobieta odzyska swoje pieniądze. Jednak dla niej ważniejsze od złota są dokumenty kontraktowe. Jeśli Bohaterowie odzyskają papiery, lecz nie oddadzą złota, Elise nie będzie z tego powodu robić awantury. Kontrakt jest bowiem wart znacznie więcej niż zrabowana sakiewka ze złotem.

Elise nie jest w stanie opisać napastników, gdyż większość potyczki spędziła ukryta w powozie. Wie jedynie, że bandyci uzbrojeni byli w miecze i przynajmniej jeden miał kuszę. Mimo to nie wyglądali na doświadczonych wojowników. Kilku z pewnością zostało rannych w starciu, a jeden bardzo ciężko.

Obóz bandytów

Bandyci ukrywają się o kilkaset metrów na wschód od traktu. Obóz położony jest na niewielkiej polanie i to właśnie tam napastnicy zaciągali ciężko rannego kompana, zostawiając za sobą ślady krwi i połamane krzaki. W dzień można iść po śladach bez wykonywania jakichkolwiek testów, natomiast jeśli BG postanowią zaczekać do nocy, odnalezienie obozowiska bandytów będzie wymagało udanego testu **tropienia**. Fakt, że bandyci nie zatarli za sobą śladów, powinien dać Bohaterom do zrozumienia, że ściganym złoczyńcom daleko do miana najgroźniejszych rozbójników Imperium.

Polana rozpościera się pod niewielkim wzgórzem, na które łatwo wejść.

Ze szczytu wzgórza dostrzegacie niewielką polanę. Rozbito na niej trzy namioty i rozpalono ognisko. Obok jednego z drzew rosnących wokół polany stoi sporych rozmiarów klatka. Na polanie widać trzech mężczyzn. Jeden zajmuje się ogniem, a dwaj uzbrojeni w kusze stoją na warcie. Nikogo innego nie widać.

Udany Wymagający (-10) test **spostrzegawczości** ujawni, że w klatce coś się rusza, choć nie można rozpoznać kształtu uwięzionej istoty.

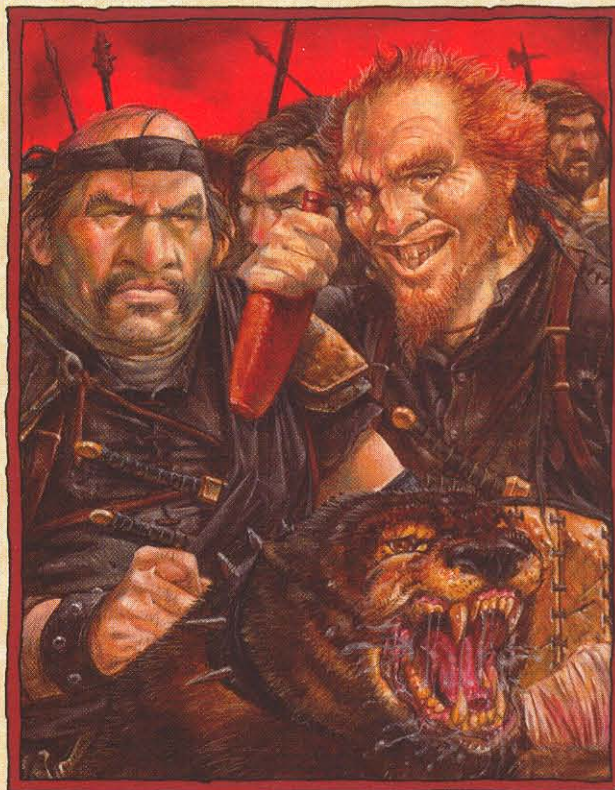
Jeśli Bohaterowie zdecydują się zaatakować bandytów, miej na uwadze następujące fakty:

- Dwóch bandytów z kuszami chodzi wokół obozowiska.
- Jeden zajmuje się ogniskiem, przygotowując posiłek.
- Kolejny próbuje zasnąć w namiocie.
- Ostatni bandyta znajduje się piętnaście metrów za klatką i skrywa go drzewa. Jest zajęty kopaniem grobu dla kompana, który zmarł z powodu odniesionych ran.

Bandyci z kuszami są w miarę czujni, a zatem Bohaterowie muszą wykonać przeciwny test **skradania się** przeciwko **spostrzegawczości** złoczyńców. Zbir kopiący mogiłę znajduje się w zasięgu słuchu od obozowiska i jakiegokolwiek odgłosy walki natychmiast go sprowadzą. Bandyci wiedzą, że jeśli zostaną pojmani, trafią na szubienicę, będą więc walczyć zaciekle, choć jeśli zaczną przegrywać, rzucą się do ucieczki w las.

Po walce

Jeśli Bohaterowie pokonają lub przegną bandytów, mogą spokojnie przeszukać obóz. Oprócz rzeczy zrabowanych z powozu, prowiantu na tydzień i kilku miedziaków, niewiele tu można znaleźć. W jednym z namiotów stoi kufer Elise. W środku znajduje się skórzana sakwa z dokumentami, miszek z 50 zł oraz biżuteria warta 10 zł. Udany test **przeszukiwania** ujawni, że nieopodal jednego z namiotów niedawno coś zakopano. Jeśli BG rozkopią murawę, znajdą sakiewkę, a w niej zaliczkę za porwanie niziołków (45 s i 12 p).



Najciekawsza niespodzianka czeka ich jednak w klatce.

Wewnątrz drewnianej klatki dostrzegacie dwa rozczochrane niziołki. Obydwa uśmiechają się od ucha do ucha na wasz widok.

– *Zaiste, sprzyja nam szczęście Ranalda* – mówi wyższy z niziołków do swojego pobratymcy, po

Bandyta

Profesja: banita

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	29	30	36	30	25	28	25

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, plotkowanie, powożenie, skradanie się, spostrzegawczość, ukrywanie się, unik, wiedza (Imperium), wspinaczka, zastawianie pułapek, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: niezwykle odporny, odporność na choroby, strzał mierzony, wędrowiec

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurtka i hełm)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (krótki miecz), łuk (dwóch bandytów posiada kusze oraz po 10 bełtów)

Wyposażenie: 20 strzał

czym zwraca się do was. – Witajcie, przyjaciele. Nazywam się Mieszek Zieleniak, a to mój kuzyn Knotek. Ci bandyci porwali nas, więc byłibyśmy bardzo wdzięczni, gdybyście nas uwolnili.

Udany test wiedzy (niziołki) ujawni, że klan Zieleniaków to jedna z wielu rodzin, która opuściła Krainę Zgromadzenia, aby szukać szczęścia w innych rejonach Imperium.

Jeśli Bohaterowie zdecydują się uwolnić niziołki, wyrażą one głęboką wdzięczność. Podziękowania będą znacznie bardziej wywulne, jeśli BG dodatkowo nakarmią wygłodniałych więźniów, a należy pamiętać, że dla niziołka głód to stan wywołany przez każdy przypadek opuszczenia dwóch posiłków pod rząd (np. podwieczorka i kolacji). W trakcie jedzenia Mieszek opowie historię porwania (a raczej swoją wersję tego zdarzenia) i poprosi Bohaterów o pomoc.

– Klan Zieleniaków obecnie zamieszkuje w Bögenhafen. Zajmuje się wypiekami i sprzedażą pysznych placków. Naszymi klientami są zapracowane rzesze Dużych Ludzi. Niestety, nawet piekarze mogą sobie napisać biedy i narobić wrogów, a w tym przypadku byli to zazdrośni konkurenci. Ktoś zlecił to porwanie. Jestem przekonany, że porywacze już wysunęli żądania okupu wobec mojej rodziny. Dlatego błagam was, pomóżcie nam bezpiecznie wrócić do Bögenhafen. Musimy tam wrócić, zanim nasz klan zapłaci okup. Jeśli dostarczycie nas bezpiecznie do domu, hojnie was wynagrodzimy.

Mieszek będzie udawał, że nie wie, kto zlecił porwanie, choć oczywiście jest dla niego, że był to Jochen. Zaoferuje 10 zł za zapewnienie bezpiecznego powrotu do Bögenhafen, chociaż BG są w stanie wytargować nawet 20 zł.

Niewygodny świadek

Wkrótce po odjeździe powozu, z krzaków wynurzy się Konrad, służący zatrudniany przez rodzinę Haagen. Jochen Haagen wysłał go do obozu bandytów w celu sprawdzenia, czy wszystko idzie zgodnie z planem. Konrad podróżował traktem, lecz pragnąc zachować dyskrecję, schował się w lesie, gdy usłyszał nadjeżdżający powóz. Ku jego zaskoczeniu, pojazd nawet nie dojechał do miejsca, w którym ukrył się mężczyzna, lecz stanął znacznie wcześniej, gdy na drogę przed nim runęło drzewo. Chwilę później z lasu wypadli bandyci, po czym rozpętała się krwawa i zacięta walka. Po ucieczce bandytów, służący nie wiedział, jak wytłumaczyć swoją obecność na miejscu napadu, więc postanowił pozostać w krzakach do momentu, aż okradziona pasażerka i jej pozostający przy życiu ochroniarz odjadą. Jednak ochroniarz zmarł, a oszołomiona Elise straciła poczucie rzeczywistości. Na dodatek, drogą właśnie nadjechali Bohaterowie Graczy.

Konrad jest już niełoho wystraszony i będzie siedział w krzakach, dopóki Bohaterowie i Elise nie odjadą. Potem ruszy do obozowiska bandytów, aby sprawdzić, czy któryś z nich nie przeżył. Służący natychmiast odkryje, że niziołki zostały uwolnione. Jeśli jacyś bandyci przeżyli, wrócą po swoje rzeczy i wtedy spotkają Konrada, który zaprowadzi ich do Bögenhafen. Zajmie to jednak dużo czasu, gdyż służący będzie wolał zachować ostrożność. W efekcie pojawi się w mieście późnym wieczorem i od razu uda się do rezydencji Haagenów, gdzie wyjaśni Jochenowi całą sytuację i będzie czekał na dalsze rozkazy.

Jeśli z jakiegoś powodu BG zaczną przeszukiwać okolice traktu, mają szansę odkryć Konrada. Muszą jednak wykonać Wymagający (-10) przeciwstawny test **spozstrzegawczości** przeciwko Bardzo Łatwemu (+30) testowi **ukrywania się** Konrada. Dodatkowy Trudny (-20) test **spozstrzegawczości** ujawni, że ktoś w tym miejscu zszedł z traktu, lecz nie ujawni kryjówek służącego. Jeśli Konrad zostanie odnaleziony, znacznie odgrywać zwykłego, tchórzliwego wędrowca, który na widok bandytów schował się w lesie. Będzie unikał walki z Bohaterami (nie jest tak głupi jak wynajęte zbroje), lecz w ostateczności wyciągnie sztylet, usiłując pchnąć najsłabiej opancerzonego Bohatera w brzuch, a następnie rzuci się do ucieczki w las. Współczynniki Konrada znaleźć można na str. 138.

Droga do Bögenhafen

W trakcie jazdy do Bögenhafen niebo zasnują szare chmury i zacznie padać deszcz, co może przypomnieć Bohaterom, że na drodze czeka na nich Elise Magirius, całkiem sama, jeśli nie liczyć rannego (lub martwego) woźnicy. Miejmy nadzieję, że zrozumieją, że Elise również potrzebuje ich pomocy. Jeśli zajdzie taka konieczność, możesz zasugerować Bohaterom, że marudzące niziołki znacznie wygodniej będzie wieźć w pojeździe niż trzymać przed sobą na koniach.

Jeśli woźnica został uratowany, Elise poprosi, aby przenieść nieprzytomnego mężczyznę na jedną z ławek pojazdu i przykryć jej własnym kocem. Dobrze byłoby, gdyby takie zachowanie, rzadkie u ludzi bogatych, uzmysłowiło Bohaterom, że Elise jest osobą wyjątkową, która nie zapomina o długach honorowych zaciągniętych wobec innych.

Chociaż Elise będzie odnosić się podejrzliwie do rozczochnych i umorusanych niziołków, zna je ze słyszenia i żywi wobec nich szacunek wynikający z niezwykłych, nawet jak na Bögenhafen, osiągnięć handlowych. Gdy Bohaterowie usuną zwalone drzewo i ruszą w stronę miasta, Elise i niziołki wymienią się opowieściami. Dziewczyna opowie o ataku, a niziołki przedstawia swoją wersję konfliktu z radą miasta. Uważni BG mogą zauważyć, że Mieszek wyolbrzymia swoją opowieść, aby zjednać sobie sympatię Elise. Wydaje się, że niziołek jest utalentowanym mówcą, gdyż doskonale wie, jak grać na emocjach kobiety, która właśnie była świadkiem śmierci swoich dwóch ochroniarzy.

Bohaterowie mogą wykorzystać czas w podróży, aby dowiedzieć się czegoś o Bögenhafen. Elise i niziołki są gotowi opowiedzieć o mieście, w szczególności o tym, kto w nim rządzi. Będą też mogli powiedzieć coś o każdym z wpływowych rodów kupieckich. Informacje na ten temat znajdziesz na str. 121-122.

Strażnicy dróg

Tuż przed miastem powóz doganiają dwaj jeźdźcy.

Powóz wyjeżdża z lasu i waszym oczom ukazuje się panorama rzeki oraz położone nad nią Bögenhafen. Nagle za waszymi plecami rozlega się tętent kopyt. Odwracając się, widzicie galopujących strażników dróg. Ich konie wyglądają na bardzo zmęczone. Strażnicy podjeżdżają bliżej, a jeden z nich podnosi rękę do góry i woła, żebyście się zatrzymali.

Strażnicy dróg wyjechali z Grünberga pięć godzin po Elise i bez odpoczynku ścigali jej powóz. W mieście została zgłoszona kradzież cennej biżuterii, którą rzekomo ma przy sobie jeden z ludzi Elise. Skradzioną biżuteria należała do grafa Grünberga, z którym dziewczyna prowadziła negocjacje handlowe. Tylko dzięki przerwie w podróży spowodowanej atakiem bandytów, strażnikom udało się dogonić Elise.

Strażnicy mówią prawdę. Faktycznie, grafowi Grünberga skradziono cenny naszyjnik, jednak Elise nic o tym nie wie. Za kradzież odpowiedzialny jest woźnica Rolf, który pożyczył od niziołków sporą sumę pieniędzy. Gotówka była mu potrzebna na opłatę dla medyka, który miał ratować jego chorą żonę. Kobieta niestety zmarła, lecz medyk mimo to zażądał sowitego wynagrodzenia za poświęcony czas i przepisane medykamenty. Niziołki naliczyły woźnicy wygórowane odsetki i zagroziły, że jeśli ich nie spłaci, przerobią go na kotlety mielone. Zdesperowany Rolf zakradł się do pałacu grafa podczas negocjacji handlowych i ukradł naszyjnik, po czym zaszył go pod podszewką kubraka, w pobliżu szwu. Woźnica liczył na to, że sprzeda kosztowność w Bögenhafen i choć w części spłaci swój dług. Jednak w obecnej chwili, w zależności od poczynąń Bohaterów, Rolf jest nieprzytomny lub martwy, a naszyjnik nadal spoczywa ukryty w jego ubraniu. Jeśli woźnica zostanie dobudzony (np. magicznie), zarówno on, jak i niziołki będą udawać, że nic nie wiedzą o kradzieży.

Zakładając, że Bohaterowie zatrzymają się na żądanie strażników, ci zjeżdżają z koni i trzymając ręce na rękojeściach

Strażnik dróg

Profesja: strażnik dróg

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	32	31	33	29	28	31	29

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, przeszukiwanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (palna), strzelec wyborowy, szczęście, szybkie wyciągnięcie

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy, skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), tarcza, pistolet z 10 kulami i zapasem prochu

mieczy, ostrożnie zbliżyć się do powozu. Jeśli BG będą zachowywać się spokojnie, strażnicy wyjaśnią, czego szukają, a potem poproszą o możliwość przeszukania powozu i podróży. Oczywiście, strażnicy nie mają szans znaleźć naszyjnika, gdyż nie przyjdzie im do głowy rozcinanie skózanego kaftana woźnicy Rolfa.

Strażnicy od razu zauważą ślady cięć mieczy na burcie powozu. Na ten widok nabiorą podejrzeń, jednak udany Łatwy (+20) test **przekonywania** pozwoli wytłumaczyć im spokojnie, co naprawdę zaszło w lesie. Strażnicy zadadzą Elise kilka pytań, lecz dziewczyna będzie bronić swoich ochroniarzy, twierdząc, że z pewnością nikt z jej ludzi nie ma nic wspólnego z tą sprawą. Po półgodzinnej dyskusji strażnicy przeproszą za zamieszanie i klnąc pod nosem, ruszą w drogę powrotną do Grünberga.

— Bögenhafen —

Bohaterowie dotrą do miasta o zmierzchu i Elise poleci im wjechać przez zachodnią bramę.

Wraz z szybko zapadającym zmierzchem, witani podejrzliwymi spojrzeniami strażników miejskich, wjeżdżacie przez zachodnią bramę Bögenhafen. Elise wychyla się i macha do strażników, którzy najwyraźniej ją rozpoznają, gdyż nie czynią nic, aby zatrzymać powóz. Wjeżdżacie do dzielnicy kupieckiej. Nieliczni mieszkańcy spieszą do domów lub pakują towary i zamykają kramy. Nocą ulice miasta obejmują we władanie inni obywatele – złodzieje, włamywacze i mordercy. Już o zmierzchu

widać grupki podejrzanie wyglądających mężczyzn i kobiet, szepczących coś po bramach i zaułkach.

Elise oferuje niziołkom podwiezienie do domu, lecz oba zgodnie odmawiają. Proszą, aby wysadzić je gdziekolwiek, gdyż i tak muszą ukrywać się przed wrogami. Ich życzenie zostaje spełnione i niziołki opuszczają powóz na jednym z podejrzanie wyglądających skrzyżowań. Mieszek uspokaja jednak, że zna skróty prowadzące do bezpiecznej kryjówki. Na pożegnanie niziołek poruszy sprawę wynagrodzenia. Poprosi, abyście przyszli rankiem do położonej nad rzeką gospody „U Berta”. Niziołek zapewnia, że zapłaci wam dwa razy więcej, niż obiecał.

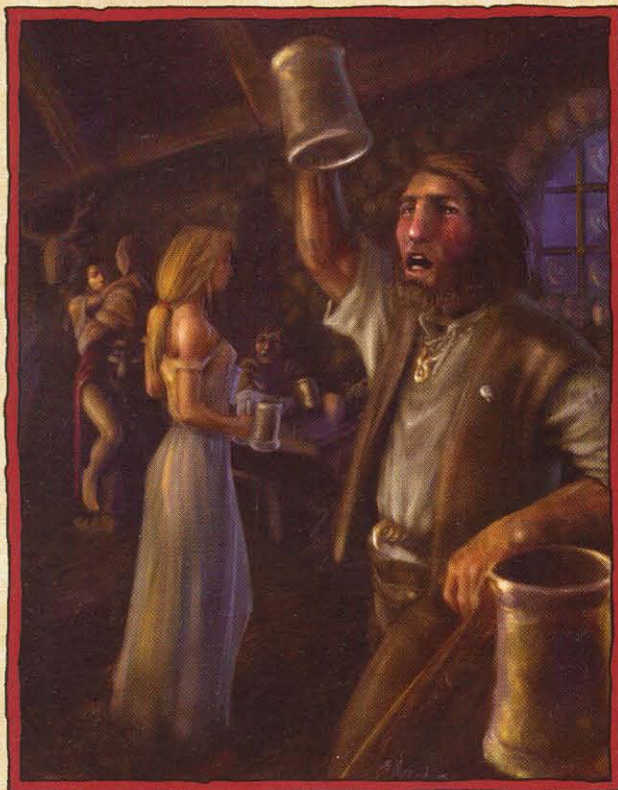
Powrót Konrada

Późnym wieczorem, gdy Bohaterowie będą układali się do snu, do miasta dotrze Konrad wraz z pozostałymi przy życiu bandytami (jeśli oczywiście BG kogokolwiek oszczędzili). Służący wjedzie do miasta po zmroku i od razu skieruje się do rezydencji Haagenów (obszar G na mapie Bögenhafen). Konrad natychmiast złoży raport Jochenowi, który wpadnie we wściekłość na wieść o ucieczce niziołków. Konrad i pozostali przy życiu bandyci zostaną bezzwłocznie wysłani z zadaniem odszukania niziołków. Przed północą dotrą do zachodniej bramy miasta i zaczną wypytwać strażników. W zamian za odpowiednią sumę w złocie gwardziści powiedzą, że powóz Elise Magirius przejechał tędy kilka godzin wcześniej. Konrad wyśledzi trasę przejazdu Bohaterów i około północy ustali, że zatrzymali się w zajeździe „Kot Bury”. Odprawi towarzyszących mu bandytów, po czym wróci do rezydencji Haagenów.

Niziołek ma w domu wystarczająco dużo gotówki, aby spłacić Bohaterów, lecz podejrzewa, że kram z plackami jest pod stałą obserwacją ludzi wynajętych przez rodzinę Haagen i wolałby, żeby Bohaterowie nie zostali przez nich zauważeni. Jeśli BG nie zgodzą się wypuścić niziołków bez zapłaty, Elise stanie w obronie Zieleniaków. Obieca, że z własnej kieszeni pokryje straty, jeśli niziołkom coś się stanie lub odmówią wypłacenia wynagrodzenia.

Ceny w „Kocie Bury”

W zajeździe można zamówić piwo i jedzenie. Na tyłach budynku znajduje się niewielka stajnia, gdzie można zostawić zwierzęta wierzchowe i juczne. Skorzystaj z cennika usług zamieszczonego w *Księdze Zasad* lub *Zbrojowni Starego Świata*. Jeśli Bohaterowie postanowią jadać w pokoju, będą musieli dopłacić dodatkowo połowę ceny pożywienia. Wynajęcie pokoju kosztuje 5 p za noc lub 2 s za tydzień, płatne z góry.



Gdy niziołki oddalą się, BG powinni odstawić Elise Magirius do rodowej rezydencji, położonej w dzielnicy rzemieślników (obszar D na mapie Bögenhafen), zaledwie o kilka minut drogi dalej. Po dotarciu na miejsce, Elise podziękuje Bohaterom i poprosi o wjechanie powozem na dziedziniec. Jeśli jeszcze nie otrzymali zapłaty za odzyskanie dokumentów handlowych, kobieta rozliczy się z nimi. Ponownie podziękuje, mówiąc:

– Złoto to skąpa zapłata za przysługę, jaką mi wyświadczyliście. Gdybyście podczas pobytu w Bögenhafen czegoś potrzebowali, nie wahajcie się zwrócić do mnie o pomoc.

Powoli zapada zmierzch. Mrok rozprasza jedynie latarnie ustawione wzdłuż głównej drogi biegnącej przez dzielnicę. Bohaterowie zapewne poszukają jakiegoś miejsca na nocleg. W Bögenhafen pełno jest gospód, lecz najbliższe znajduje się zajazd „Kot Bury”. Zapytana o radę w sprawie noclegu, Elise właśnie tam skieruje Bohaterów.

„Kot Bury”

To niewielki zajazd prowadzony przez karczmarza Amosa i jego czterech synów. Parterowy, kamienny budynek jest kryty strzechą w staroświeckim stylu.

Połowę budynku zajmuje sala jadalna. Wewnątrz mieści się długi drewniany szynkwaz, dziesięć stołów i siedem stolików odgrodzonych zasłonką. Dla bardziej zamożnych gości Amos przeznaczył niewielkie pomieszczenie, w którym posiłek zjeść może osiem osób.

Chociaż większość wpływów zapewnia działalność karczmy, gospodarz również wynajmuje gościom pokoje. W drugiej części budynku znajduje się dziesięć skromnie umeblowanych izb. W każdej, oprócz łóżka, stolika i kaganka, znajduje się niewielki kociołek służący do ogrzewania w zimie. Pokoje są sprzątane co dwa dni (choć za kilka pensów służące będą przychodzić częściej).

Jedzenie oferowane w „Kocie Bury” jest smaczne, a pokoje czyste, choć skromne. Z nieznanых przyczyn zajazd stał się ulubionym miejscem spotkań gildii kowali, którzy tłumnie zjawiają się o zmierzchu i piją do północy.

W chwili przybycia Bohaterów, w zajeździe zostało osiem wolnych pokoi. Jeden wynajęty został przez kupca, którego żona wyrzuciła z domu, gdy przyłapała go w łóżu ze służącą. Drugi natomiast zajął tajemniczy mężczyzna. Jest to skrytobójca wynajęty przez grafa Grünberga i wysłany do Bögenhafen w celu odzyskania skradzionego naszyjnika.

Bohaterowie mają kilka godzin wolnego czasu. Kilka udanych testów **plotkowania** ujawni garść informacji o najważniejszych osobistościach miasta. Pogłoski na temat najbardziej wpływowych rodzin w Bögenhafen można znaleźć w podrozdziale „Rody kupieckie”. Jeśli BG będą pytać o miasto, udziel im ogólnych informacji dotyczących planu Bögenhafen, różnych frakcji ścierających się w radzie miasta oraz historii okolicy. Zapytani o niziołki, mieszkańcy odpowiedzą, że siedem lat temu Zieleniaki otworzyły w porcie kram z plackami, potem piekarnię, a ostatnio prowadziły sprzedaż ciastek i placków z obwoźnych straganów, lecz działalność ta została ukrócona przez radę miasta.

Zebranie informacji o Elise jest nieco trudniejszym zadaniem, gdyż kowale nie mają wiele wspólnego z rodziną Magirius. Udany Wymagający (-10) test **plotkowania** ujawni, że Rolf stracił niedawno żonę, a żeby spłacić medyka, zaciągnął wysoką pożyczkę u lichwiarzy. Jeśli BG uzyskają przynajmniej

dwa poziomy skuteczności testu, dowiedzą się, że wspomniani lichwiarze współpracowali kiedyś z gildią złodziei, rozbitą przez władze miasta kilka lat temu.

Wątki poboczne

Jeśli Bohaterowie postanowią zwiedzić miasto, mogą wpaść w tarapaty. Rzeczony kłopoty mogą być spowodowane przez bandę sześciu rzezimieszków, którzy postanowią obrabować BG z całego dobytku (skorzystaj ze współczynnika zbira, zamieszczonych w *Księdze Zasad*, na str. 247), lub konflikt z patrolem straży miejskiej (współczynniki strażnika miejskiego znajdziesz w *Księdze Zasad*, na str. 246). Bohaterowie mogą też przypadkowo stać się świadkami lub współwinnymi przestępstwa, ale mogą też je udaremnić. Wszystkie szczegóły pozostawiamy Twojej wyobraźni.

– Dzień pierwszy: Oferta pracy –

Następnego dnia rano, po przespanej lub nieprzespanej nocy (zależnie od swoich poczynań), Bohaterowie mogą załatwić własne sprawy w mieście. Jeśli przybyli do Bögenhafen z witrażem, zdążą dostarczyć go do świątyni przed umówionym spotkaniem w dokach. Kapłani bez problemu wypłacą ustalone wynagrodzenie. Możesz również zakończyć własny wątek, który sprowadził Bohaterów do miasta. Gdy wszystko zostanie załatwione, BG z pewnością skierują się do gospody „U Berta”.

„U Berta”

Nikt nie przeszkodzi Bohaterom i z łatwością dotrą do doków, gdzie za kilka pensów każdy wskaże im drogę do gospody.

Widzicie przycupnięty nad brunatnymi wodami rzeki Bögen lichy budynek, który swoje najlepsze dni ma już dawno za sobą. W ścianach widać pęknięcia i szczeliny, przez które gwizdzą wiatry, a strzecha dachu miejscami pozapadała się i przez powstałe wyrwy do środka gospody z pewnością leje się deszcz. Budynek pomalowany jest szarą, łuszczącą się farbą, a od frontu wymalowano duże, czerwone „B”. Gospoda nie ma okien, a jedynie niewielki ganek i framugę frontowych drzwi. Niedaleko gospody jakiś stary pijaczyna głośno wymiotuje do rzeki. Słyszając wasze kroki, odwraca się i wyciera nos w rękaw, mrużąc oczy i wpatrując się w was przenikliwie.

Na widok opuszczonej gospody Bohaterowie mogą nabrać poważnych podejrzeń. Jeśli zapytają pijaczynę i dadzą mu kilka miedziaków, potwierdzi, że kiedyś faktycznie budynek należał do niejakiego Berta. Po kilku chwilach w drzwiach pojawi się Mieszek.

– A dzień dobry! Witam. Spójrzcie tylko, jakże okrutny jest nasz los. Zostaliśmy zmuszeni do ukrywania się w tej parszywej budzie, a nasi prześladowcy z pewnością jedzą ciasteczka i śpią

na puchowych poduszkach. Ach, gdyby od tego nie zależało nasze życie, nie wytrzymałbym tu ani chwili dłużej! Wejdźcie, przyjaciele, zważo.

Niziołek kiwa głową i znika wewnątrz budynku. W środku gospoda wcale nie wygląda lepiej niż z zewnątrz. Podłoga wypaczyla się od wilgoci, a miejscami z desek wystają przedzwiewale gwoździe. Pod ścianami leżą resztki połamanych stolików. Od ciemnego drewna ich blatów wyraźnie odznaczają się złobienia, wycięte sztyletami inwektywy i nieprzyzwoite obrazki. W rogu pomieszczenia, przykryty znośnym płaszczem, śpi jakiś mężczyzna, na barze zaś siedzi znany wam Knotek. Na wasz widok uśmiecha się promiennie.

W czasie, gdy Knotek będzie odliczać wynagrodzenie Bohaterów, Mieszek zabawi ich rozmową o pogodzie, specyfice handlu w dokach i sukcesie pomysłu na sprzedaż placków. Niziołek będzie żywiołowo przeklinał decyzję rady miasta i powtórzy, że jego rodzina jest złośliwie prześladowana przez konkurencję. Wynagrodzenie zostało specjalnie przygotowane w bardzo drobnych monetach (szylingach i pensach), co ma wzbudzić współczucie Bohaterów Graczy i przekonać ich, że niziołkom się nie przelewa.

– Moi przyjaciele, wczoraj zaferowałem, że podwoję wasze wynagrodzenie. Wspominałem też, że mój klan walczy z nieuczciwym dekretem rady miasta, który zakazuje nam sprzedaży placków z obwoźnych straganów. Z uwagi na toczącą się wojnę i spadek popytu, musimy sprzedawać placki na ulicach, bo inaczej pójdziemy z torbami. Rada miasta pozostaje jednak nieugięta, więc grozi nam bankructwo.

Jednak nie zamierzam się poddać. Tydzień temu, zanim zostaliśmy porwani i zamknięci w drewnianej klatce gdzieś w dziczy, złożyłem na ręce rady petycję o unieważnienie spornego dekretu. Wygłosiłem też mowę w obronie naszych praw. Porwanie nastąpiło zaledwie kilka godzin później, co sugeruje, że nastąpiliśmy na odcisk potężnym

wrogom. Zapewne nie uda się nam doprowadzić do unieważnienia dekretu.

Podaję, że za naszym porwaniem stoi Gosbert Ruggbroder lub Heinrich Steinhäger. Gdyby udało się nam zdobyć solidny dowód na to, że wpływową rodziną kupiecką działa poza prawem, mielibyśmy mocne karty przetargowe w dalszych negocjacjach w radzie. I to jest właśnie moja prośba do was. My, niziołki, zwracamy na siebie uwagę, lecz wy zapewne moglibyście skutecznie śledzić obydwu mężczyzn. Być może spotkają się z jakimiś bandytami, aby uzgodnić kolejne porwania, lub zdradzą się w jakiś inny sposób.

Za śledzenie kupców Mieszek zaoferuje Bohaterom taką samą kwotę, jaką wypłacił im za ratunek (10-20 zł na głowę), chociaż jest w stanie dać nawet 30 zł. Niziołek będzie z pasją opowiadał o kłopotach swojego klanu i najprawdopodobniej zjedna sobie sympatię BG, którzy powinni mu uwierzyć – w końcu już raz wyciągnęli go z opresji. Jeśli odmówią Starszemu klanu, nie przejmij się – mają wroga, o którym nie wiedzą. Jochen Haagen wie o udziale Bohaterów w uwolnieniu niziołków i już wkrótce wpadną oni w zasadzkę portowców. Może to skłonić BG do przemyślenia swojej decyzji i udzielenia wsparcia Zieleniakom.

Zakładając, że Bohaterowie od razu zgodzą się podjąć zlecenie, Mieszek powie:

– Doskonale. Wyświadcacie klanowi Zieleniaków olbrzymią przysługę. Od czego zaczniemy?

A, tak. Gosbert Ruggbroder. On pójdzie na pierwszy ogień. Zazwyczaj opuszcza dom późnym rankiem. Pochodźcie za nim. Heinrich Steinhäger wróci do miasta dopiero jutro, więc nim zajmiemy się później.

Niziołek podaje wam karteczkę, na której zapisano adres rezydencji Ruggbroderów, a następnie dodaje:

Zgubiony ślad

Możliwe, że Bohaterowie zgubią ślad kupca. Jeśli spóźnią się z dotarciem do domu Gosberta lub wpadną w tarapaty po drodze, będą musieli odszukać jego trop. Pamiętaj, że Bohaterowie muszą stać się świadkami dwóch kluczowych dla akcji wydarzeń. Po pierwsze, powinni zaobserwować, jak Gosbert wchodzi do budynku gildii woźniców, a po drugie, następnego dnia powinni uzyskać ważną wiadomość w świątyni Sigmara. Jeśli zgubią Gosberta, pozwól im się napocić, zanim go znów odnajdą. Jeśli nie wpadną na żaden pomysł, karoca kupca nagle wyjedzie na nich z bocznej alei, tak jakby Ruggbroder zapomniał o czymś i musiał zawrócić (co jest bardzo prawdopodobne, gdyż zabiegany przywódca gildii kupców ma wiele spraw na głowie). Bohaterowie mogą też spróbować wypytać się, w którą stronę pojechała karoca Ruggbrodera (test **plotkowania**) lub spróbować ją odnaleźć (test **spozstrzegawczości**, aby zauważyć pojazd stojący na sąsiedniej ulicy). Jeśli BG całkowicie zawała sprawę, pamiętaj, że do zwycięstwa w głosowaniu rady miasta niziołkom wystarczy „hak” na jednego z dwóch kupców, choć oczywiście lepiej byłoby mieć coś na obu.

– Jeśli dowiedzie się czegoś użytecznego, wróćcie tutaj. Ja albo mój kuzyn będziemy na was czekać. Powodzenia, przyjaciele.

Śledzenie Ruggbrodera

Po zakończeniu spotkania z niziołkami, Bohaterowie mają około pół godziny na dotarcie do rezydencji Ruggbroderów, położonej przy Adelring (obszar G). Dotarcie tam żwawym krokiem zajmie Bohaterom około kwadransa, teoretycznie mają więc możliwość wydania zarobionego złota. Jeśli coś odwróci uwagę BG od wykonywanego zadania, przypomnij im, że jeśli Ruggbroder wyjdzie z domu, zanim tam dotrą, najprawdopodobniej tego dnia już go nie znajdą.

Niebo ciemnieje od burzowych chmur, gdy docieracie do najbardziej prestiżowej dzielnicy Bögenhafen. Bogate pałace i pięknie utrzymane ogrody świadczą, że mieszkają tu ludzie wpływowi i zamożni. Ulice są czyste i puste – jedynie nieliczni służący śpieszą ze swoimi obowiązkami. Każda rezydencja odgradzona jest kamiennym murem z pojedynczą bramą. Do domu Ruggbroderów docieracie akurat w momencie, gdy odźwierny otwiera szeroko bramę. Wyjeżdża przez nią ciągnięta przez dwójkę koni karoca i skręca w stronę, z której właśnie przyszliście.

W karocy znajduje się Gosbert Ruggbroder w towarzystwie dwóch ochroniarzy. Zakładając, że Bohaterowie starają się nie wyróżniać, Gosbert ani jego obstawa nie zwróci na nich uwagi. BG mogą łatwo śledzić karocę, gdyż jedzie ona dosyć wolno. Kieruje się w stronę gildii kupców (obszar C) i zatrzyma się dopiero przed bramą budynku gildii.

Śledziliście Ruggbrodera przez całą dzielnicę handlową, a następnie przez Dreieckeplatz, kupieckie centrum miasta. Większość budynków zdobió kunsztowne fasady, dekoracyjne kolumny i łuki. Prawie przy każdej z kamienic stoi mniejszy lub większy posąg Bögenauera, patrona miasta. Karoca zatrzymała się przed olbrzymim budynkiem na rogu Bergstrasse i Dreieckeplatz.

Ruggbroder, jako przywódca gildii kupców, będzie zajmował się sprawami gildii przez około dwie godziny. Jeśli Bohaterowie postanowią się z nim zobaczyć, odkryją, że wnętrze budynku jest równie gustownie i kosztownie urządzone jak zewnętrzna fasada. Biuro Ruggbrodera mieści się na pierwszym piętrze, na które prowadzą wypolerowane marmurowe schody. Sekretarz Gosberta poinformuje Bohaterów, że jego przełożony jest zajęty, lecz mogą umówić się na spotkanie. Najbliższy wolny termin przypada za cztery dni.

Jeśli BG postanowią zostać na zewnątrz, mogą rozejrzeć się po rynku lub w inny sposób unikać podejrzanego czekania na rogu ulicy przez kilka godzin. Po drugiej stronie ulicy znajduje się szynk „Wesoły Kupiec”. To dobre miejsce na spędzenie dłuższego czasu.

Oczekiwanie na Ruggbrodera nie doprowadzi do żadnych ekscytujących wydarzeń, chociaż jest to doskonała okazja, by wprowadzić własne wątki poboczne. Klienci szynku nie mają Bohaterom wiele do powiedzenia, lecz udany Wymagający (-10) test **plotkowania** ujawni garść wieści o Ruggbroderze. W zależności od poziomu skuteczności testu, udzieli BG następujących informacji:

Plotki o Gosbercie Ruggbroderze

Skuteczność Uzyskane informacje

- 1 Gosbert Ruggbroder jest przywódcą gildii kupców i równocześnie głową jednej z trzech najpotężniejszych rodzin w mieście. Ruggbroderowie handluje głównie ziarnem i produktami spożywczymi, wymieniając je na tkaniny i metale.
- 2 Od czasu upadku rodziny Teugen, Ruggbroderowie znacznie zwiększyli swoje wpływy. Obecnie posiadają monopol na handel z Helmgartem i Bretonią. Wiadomo też, że łączą ich bliskie więzy z gildią woźniców.
- 3 Chociaż formalnie głową rodziny Ruggbroderów jest Gosbert, nadal rządzi nią Hieronymus, patriarcha rodu, który nadal zasiada w radzie miasta. Podobno Hieronymus zaprzedał duszę wiedźmie i będzie żył wiecznie, co niezwykle frustruje Gosberta.

Udany test **plotkowania** ujawni BG informacje i plotki opisane wcześniej. Jeśli Bohaterowie okażą się natrętni w swoim wypytywaniu, wieść o tym dotrze do Gosberta w ciągu 1k10 godzin.

„Złoty Pstrąg”

Po południu Gosbert opuści budynek gildii i przespaceruje się do położonego po drugiej stronie placu klubu „Złoty Pstrąg”. To ekskluzywna gospoda, mieszcząca się w trzech sąsiadujących ze sobą budynkach połączonych mostkami. W „Złotym Pstrągu” tradycyjnie spotyka się na obiadach cała kupiecka śmietanka Bögenhafen. Do klubu wstęp mają wyłącznie członkowie, a uzyskanie zaproszenia wymaga polecenia przez co najmniej dwóch innych członków i zgody specjalnego komitetu.

Zauważenie, że Ruggbroder opuścił budynek gildii, wymaga Łatwego (+20) testu **spostregawczości**.

Ruggbroder wychodzi z budynku gildii w towarzystwie dwóch rostrych ochroniarzy i na piechotę rusza przez plac. Po drugiej stronie wchodzi do okazałej kamienicy. Nad drzwiami zawieszono znak, na którym widnieje złota ryba z monetą w pyszczku. Wejścia pilnuje odźwierny, który otwiera i zamyka drzwi za gośćmi.

Ostrożne śledztwo

Zakładamy, że podczas śledzenia kupców Bohaterowie będą zachowywać daleko posuniętą ostrożność. Jeśli jednak w jakiś sposób (mniej lub bardziej spowodowany) zaczną zwracać na siebie uwagę, pozwól Ruggbroderowi i jego ochronie wykonać test **spostregawczości** z modyfikatorem uzależnionym od stopnia wpadki BG. Pierwszy udany test sprawi jedynie, że twarze Bohaterów zostaną przez kupca zapamiętane, lecz nie zareaguje on w żaden sposób. Za drugim razem Ruggbroder zrozumie, że jest śledzony, i wyśle jednego z ochroniarzy, aby „załatwił” sprawę. Jeśli Bohaterowie nie zaprzestaną śledzenia Gosberta i po raz trzeci zostaną zauważeni, kupiec niezwłocznie zgłosi sprawę straży miejskiej. Znacznie utrudni to zadanie Bohaterom, gdyż oprócz wykonywania zleceń niziołka będą jeszcze musieli wymykać się patrolom straży, które mają rozkaz aresztowania Bohaterów „dla świętego spokoju”.

Ochroniarze Ruggbrodera

Profesja: ochroniarz

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	33	40	45	33	25	32	35

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: leczenie, plotkowanie, spostregawczość, unik, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, bijatyka, broń specjalna (parująca), broń specjalna (rzucana), niezwykle odporny, ogłuszanie, szybkie wyciągnięcie

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), kastety, 2 noże do rzucania

Skrytobójstwo

Wieczorem, z podróży do Grünberga, do miasta wróci Heinrich Steinhäger. Elise jeszcze o tym nie wie, ale jej kontrakt został przebity przez sprytnego konkurenta. Heinrich uda się wprost do swojej rezydencji i spokojnie prześpi noc.

Tej samej nocy, wynajęty przez grafa Grünberga skrytobójca podejmie próbę odzyskania naszyjnika. Około dziesiątej wieczorem wślizgnie się do posiadłości Magiriusów i dokładnie przeszuka karocę. Naturalnie nic tam nie znajdzie, więc zakradnie się do kwater służby i odszuka woźnicę, który nadal jest nieprzytomny (oczywiście, o ile przeżył starcie z bandytami). Zabójca przeszuka go i całe pomieszczenie, ku swojemu zdumieniu znajdując naszyjnik w ubraniu woźnicy. Rolf nie przeżyje „wizyty”, a skrytobójca wróci do gospody, skąd wyjedzie następnego dnia rano, aby zameldować grafowi o pomyślnym wykonaniu zlecenia. Jeśli natomiast woźnica nie przeżył napadu na pójazd i został pochowany w lesie, skrytobójca spróbuje dowiedzieć się jak najwięcej o okolicznościach tego zdarzenia. Może to naprowadzić go na trop BG. Ewentualne poprowadzenie tego wątku pozostawiamy Twojej inwencji.

Gosbert jest tam umówiony na obiad ze swoim ojcem. Jeśli Bohaterowie spróbują dostać się do środka, odźwierny poprosi o kartę członkowską i z powodu jej braku odprowadzi z kwitkiem. Odźwierny jest nieprzekupny.

Jeśli Bohaterowie poszukają innego wejścia do budynku, na tyłach znajdują wejście dla służby. Do drzwi prowadzi rampa, po której dostarczane są mięsiva, beczki z winem i inne produkty. Wślizgnięcie się do środka wejściem dla służby nie jest trudne – wszyscy pracownicy są zabiegani i zmęczeni, a nie płaci się im na tyle dużo, aby pamiętali o ciągłym ryglowaniu drzwi. Wkradnięcie się do głównej jadalni to trudniejsze zadanie (zwłaszcza, jeśli Bohaterowie nie są bogato ubrani), choć oczywiście mogą beczelnie zająć stolik i zamówić jakieś potrawy lub napitki. Spotkanie Gosberta z ojcem jest długie i nudne, a rozmowa mężczyzny niczego do śledztwa nie wnosi. Jeśli Bohaterowie przypatrzą się Ruggbroderom z kuchni, każ im wykonać kilka testów **ukrywania się**, inaczej czujni ochroniarze zauważą nietypowe zachowanie BG. Jeśli natomiast zamówili lunch, lepiej żeby mieli przy sobie złoto, gdyż koszt posiłku jest bardzo wysoki.

Bohaterowie mogą dostać się do „Złotego Pstrąga” jako goście Elise Magirius. W końcu kobieta obiecała im wszelką pomoc. Jednak odszukanie jej w krótkim czasie nie jest prostym zadaniem i BG najprawdopodobniej nie dowiedzą się, z kim spotkał się Gosbert. Jeśli jednak przypadkiem towarzyszy im Elise, a Ruggbroder już wyszedł, udany test **przekonywania** nakłoni posługacza, aby ujawnił, z kim spotkał się kupiec.

Godzinę po południu Gosbert zakończy obiad, pożegna się z ojcem i wyjdzie frontowymi drzwiami. Jednak zamiast wrócić do gildii kupców, opuści Dreieckeplatz i uda się w stronę biedniejszej części miasta.

Sekret Ruggbroderów

Po obiedzie Gosbert uda się do mniej zamożnej części miasta, zamieszkałej głównie przez robotników i rzemieślników. Ochroniarze będą trzymali się blisko kupca, gdyż ciżba ludzi zauważalnie zgęstnieje. Ignorując wszystkich, Gosbert wejdzie do niewyróżniającego się domu (położonego w obszarze A).

Kupiec, którego śledzicie, wchodzi na schodki lichego domu położonego w ubogiej dzielnicy miasta. Ochroniarze odwracają się plecami do drzwi, wypatrując, czy ktoś ich nie obserwuje. Po chwili drzwi uchylają się i staje w nich jakaś kobieta. Ruggbroder zamienia z nią kilka słów, po czym kobieta uśmiecha się i wpuszcza go do środka. Jeden z ochroniarzy wchodzi do domu wraz z kupcem, natomiast drugi czeka na ganku.

Bohaterowie mogą podejrzewać, że Gosbert ma romans. Nie jest to jednak istotne – ważne, aby przekazali niziołkom adres domu, do którego wszedł Ruggbroder. Tak naprawdę dom należy do przywódcy gildii portowców (drzwi otworzyła jego żona), o czym Bohaterowie mogą dowiedzieć się na ulicy, wykonując test **plotkowania**. Gosbert prowadzi potajemne pertraktacje z gildią portowców, mając nadzieję

na rozszerzenie wpływów rodu na handel rzeczny. BG mogą spróbować podsłuchać rozmowę, zakradając się od tyłu pod uchylone okno. Negocjacje poszły kiepsko i po 30 minutach kupiec wyjdzie na ulicę, mocno wzburzony. Niziołki mogą wykorzystać informację, że Gosbert spotyka się z portowcami, aby szantażować ród Ruggbroderów – gdyby wieść o tym dotarła do gildii woźniców, z pewnością nie skończyłoby się to dobrze dla przywódcy rodu. Nic dziwnego, że Gosbert próbuje utrzymać w tajemnicy swoje kontakty z portowcami.

Gosbert powróci do gildii kupców niecałą godzinę później. Tam pozostanie do późnego popołudnia, po czym karoca odwiezie go do domu. Ruggbroder spędzi cały wieczór w swojej rezydencji.

Późnym wieczorem Bohaterowie powinni zdać niziołkom raport z wydarzeń tego dnia. Czekać na nich będzie Knotek, gdyż Starszy klanu zajmuje się ważnymi sprawami gildii złodziei, choć oczywiście niziołek nie zdradzi tego Bohaterom. Knotek uważnie wysłucha ich relacji. Gdy Bohaterowie skończą mówić, poprosi ich, aby następnego dnia zajęli się Steinhägerem. Ujawni, że głowa rodu spędza dzień podobnie jak Ruggbroder, lecz nigdy nie wiadomo, o której godzinie opuści swoją rezydencję i lepiej czekać na niego wcześniej.

Później tego samego wieczoru...

Niedaleko gospody „U Berta” na Bohaterów czeka już sześciu rzezimieszków, których wynajął Konrad. Przekazano im opis BG oraz informację, gdzie można ich spotkać. Dlatego lotrzykowie czają się w ciemnej alejce przy gospodzie. Mają za zadanie napaść i obezwładnić Bohaterów, gdyż Konrad chce ich dostać żywcem. Jeden z BG ma zostać dostarczony do doków, gdzie już czeka służący. Jeśli plan się powiedzie, Konrad użyje wszelkich dostępnych metod, aby wydobyć z pojmanego informacje o kryjówce niziołków. Rozegraj scenę tortur wedle własnego uznania, lecz miej na uwadze odporność Bohatera. To potencjalnie dramatyczna scena, w której Bohater może kłamać, aby ratować swoich przyjaciół, lub bez wahania ich zdradzić. Możesz też pominąć brutalną scenę, opowiadając jedynie z grubsza, co się wydarzyło.

Opryski nie są doświadczonymi wojownikami i Bohaterowie powinni mieć możliwość ich pokonania. Gdy padnie trzeci z napastników, reszta rzuci się do ucieczki. Jeśli BG złapią któregoś żywcem, Łatwy (+20) test **zastraszania** zmusi go do ujawnienia tożsamości zleceniodawcy. Zastraszony lotrzyk zdradzi, że wynajął ich Konrad, służący pana Haagena. Mieli porwać jednego z Bohaterów i przyprowadzić go do doków na „rozmowę”.

Bohaterowie mogą udać się do doków i porozmawiać z Konradem na własnych warunkach. Nie pozwól jednak, by go znaleźli. Dla dobra akcji, sprawa szantażu Haagenów nie powinna teraz wyjść na jaw.

Do rozegrania starcia z rzezimieszkami możesz użyć współzynnika zbira, zamieszczonych w *Księdze Zasad*, na str. 247.

– Dzień drugi: Stare tajemnice –

Drugiego dnia sytuacja się komplikuje. Mniej więcej w tym samym czasie, gdy Heinrich opuści swoją rezydencję, służba w domu Magiriusów odkryje ciało Rolfa. Elise nie dowie się o tym od razu, gdyż o świcie udała się na spotkanie rady miasta, aby zarejestrować swój kontrakt z Grünberga. Pod jej nieobecność służba powiadomi straż miejską, która przesłucha świadków. Dziewczyna opowiedziała domownikom o niefortunnej przygodzie, lecz na prośbę niziołków nie wspomniała o ich udziale w całej sprawie. Dobitnie wyraziła swoją opinię o stróżach prawa (a w szczególności naprzykrzających się strażnikach dróg), którzy nie są w stanie zapewnić bezpieczeństwa na głównych szlakach Imperium. Gdy straż miejska dowie się o skradzionym naszyjniku oraz udziale Bohaterów w sprawie, natychmiast zostanie wydany rozkaz ich aresztowania. W końcu żaden rozsądny strażnik nie uwierzy, że akurat przypadkiem przejeżdżali obok i z dobroci serca postanowili udzielić pomocy nieszczęsnej kobiecie.

Śledzenie Steinhägera okaże się trudnym zadaniem, gdyż Bohaterów ściga teraz straż miejska, a trudno kogokolwiek śledzić, siedząc w miejskim areszcie.

Niewinny poranek

Następnego ranka Bohaterowie mają zająć się śledzeniem Steinhägera. Z odszukaniem jego rezydencji nie powinno być problemów (stoi niedaleko posiadłości Ruggbroderów). Kupiec opuści dom rano i uda się prosto do swojego biura, które położone jest na Dreieckeplatz, niedaleko siedziby gildii kupców. Podobnie jak dnia poprzedniego (jeśli oczywiście nic nie zbroili), Bohaterowie mogą zająć stolik w „Wesołym Kupcu”. Rozmowa z posługaczami lub innymi gośćmi gospody nie ujawni żadnych ciekawych informacji, choć karczmarz rozpozna twarze Bohaterów. Przed południem do sali wejdzie mężczyzna, głośno rozprawiający o morderstwie. Zapytany, z ochotą opowie o znalezionych zwłokach woźnicy Magiriusów. Mężczyzna nie zna żadnych szczegółów, choć twierdzi, że było to wyjątkowo brutalne morderstwo.

Jeśli Bohaterowie będą dopytywać się o szczegóły, jeden z gości wyjdzie z gospody i powiadomi straż miejską. Sześciu strażników przybędzie po około pół godzinie. Jeśli Bohaterowie nie opuszczą wcześniej „Wesołego Kupca”, strażnicy rozpoznają ich jako poszukiwanych i spróbują aresztować. Zakładając, że BG nie będą stawiali oporu, ciemnicę opuszczą dopiero następnego dnia, po interwencji niziołków. Jeśli będą bronić się przed aresztowaniem, obsługa i goście „Wesołego Kupca” nie włączą się do walki. Starcie możesz rozegrać, wykorzystując współczynniki strażnika miejskiego, zamieszczone w *Księdze Zasad*, na str. 246. Po pięciu minutach walki do gospody dotrze kolejnych 12 strażników.

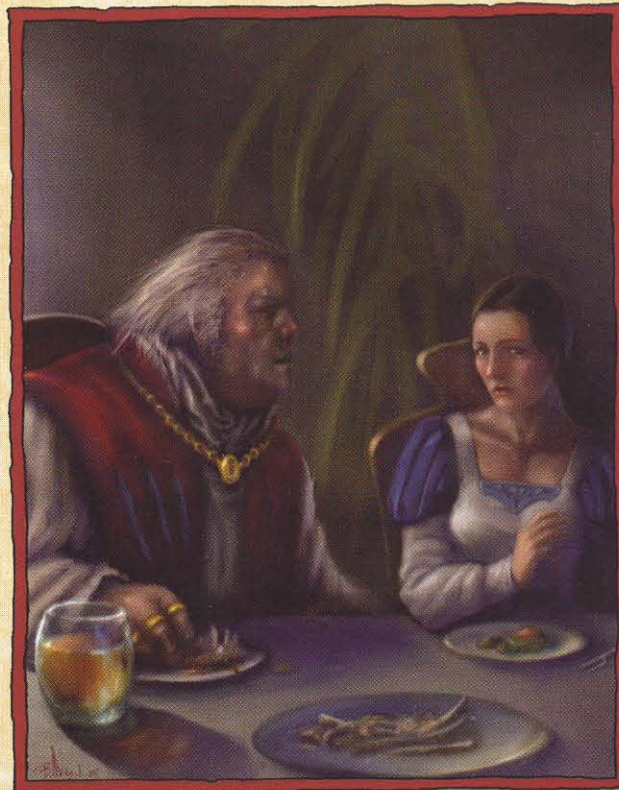
Aresztowanie nie oznacza dla BG końca przygody, chociaż w najgorszym wypadku sporo czasu zmarnują w wilgotnym lochu. Jeśli na widok straży Bohaterowie rzucą się do ucieczki, pozwól im uciec, choć od tej pory

powinni unikać patroli. Jeśli pokonają strażników, również pozwól im uciec. Jeśli natomiast nie skorzystają z tej szansy, zdecydowanie zasługują na wizytę w celi. Następnego dnia niziołki przekupią strażników i Bohaterowie odzyskają wolność.

Niziołki zorganizują im bezpieczną kryjówkę w opuszczonym domu w biedniejszej dzielnicy, choć możesz zaniepokoić graczy, opisując patrol straży, który zacznie się kręcić wokół wspomnianego budynku.

Jeśli BG nie zostaną aresztowani i nie uciekną z „Wesołego Kupca”, około południa zauważą, jak Heinrich opuszcza biuro i udaje się do „Złotego Pstrąga”. Po raz drugi BG staną przed trudną decyzją, gdyż nadal nie mają wstępu do ekskluzywnego zajazdu. Tylne drzwi pozostają otwarte, a posługacze i kucharze są jak zwykle zapracowani.

Jeśli Bohaterowie dostaną się do środka, będą świadkami tego, jak Heinrich flirtuje z Elise, choć dla niej zaloty są wyraźnie wstrętne. Podczas lunchu Elise opowie o napadzie, a następnie zapyta o prawdziwy powód zaproszenia na obiad. Heinrich bez kozery oznajmi, że podkupił jej kontrakt z Grünberga, a następnie przedstawi swoją propozycję. Jeśli Elise za niego wyjdzie, odda jej kontrakt. W przeciwnym razie cała jej praca i starania pójdą na marne. Szczegóły rozmowy umkną uszom Bohaterów (chyba że wykonają udany test **czytania z warg**), lecz zrozumieją ogólny zarys rozmowy i zobaczą, jak krew odpływa z twarzy Elise. Kobieta stwierdzi, że musi się zastanowić i szybko wyjdzie, żeby potwierdzić niepokojące wieści.



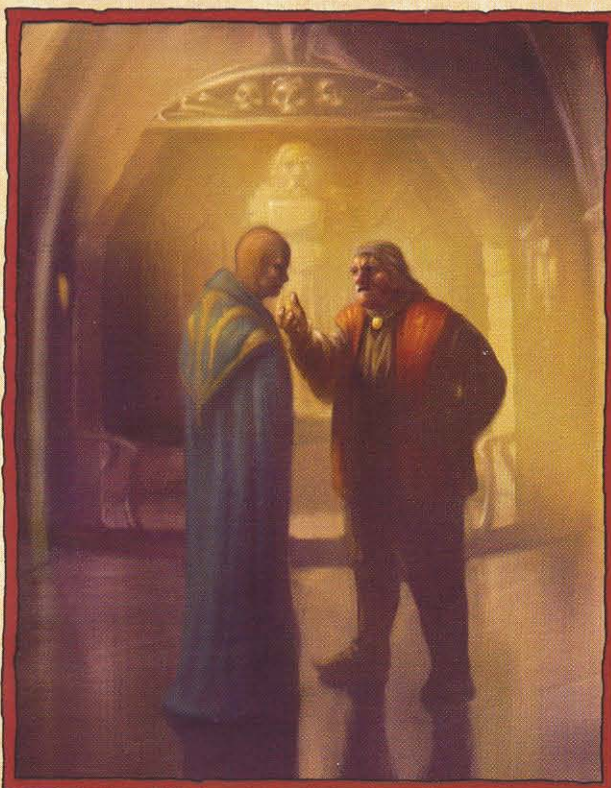
Jeśli BG nie wejdą do środka, dopiero po jakimś czasie zobaczą opuszczającą zajazd Elise. Zapewne spotkają się z nią na rynku.

Elise opuszcza „Złotego Pstrąga”, trzymając przy twarzy chusteczkę. Gdy zauważy was, ociera oczy i chowa ją. Uśmiechając się przez łzy, mówi:
– *Wybaczenie, zamówiłam zbyt ostrą potrawę.*
Co was tu sprowadza?

Pamiętaj, że Elise jeszcze nie wie o morderstwie Rolfa. Jeśli dzień wcześniej Bohaterowie poprosili ją o pomoc, może mieć rozeznanie w ich poczynaniach. Jeśli nie, zapyta wprost, o co chodzi, a potem zaoferuje swoją pomoc, chociaż nie do końca wie, w jaki sposób mogłaby ułatwić Bohaterom zadanie. Ze swojej strony opowie, że właśnie jadła obiad z Heinrichem. Nic więcej na ten temat nie powie, chyba że BG wykonają udany Wymagający (-10) test **przekonywania**.

BG mogą wykorzystać to spotkanie, aby oczyścić się z zarzutów i podejrzeń. Jeśli powiedzą Elise, że są poszukiwani przez straż miejską za morderstwo Rolfa, dziewczyna doradzi im, żeby ukryli się do wieczora (np. u niziołków), a ona wyjaśni całą sprawę z komendantem straży.

Wkrótce po rozmowie Bohaterów z Elise, Heinrich opuści zajazd. Jeśli chcesz, kupiec może opuścić „Złotego Pstrąga”, gdy BG jeszcze rozmawiają z dziewczyną. Heinrich nachalnie pocałuje ją w policzek i poprosi o przedstawienie sobie Bohaterów. Elise spełni jego życzenie i szybko pożegna się, życząc wszystkim miłego dnia. Po kilku chwilach krępującego milczenia Heinrich ukloni się i wsiądzie do czekającej na niego karocy.



Sekret Steinhägerów

Jazda karocą przez zatłoczone miasto trwa długo, więc śledzenie kupca nie będzie trudne. Heinrich uda się do doków, gdzie spędzi trzy godziny, dokonując inspekcji swoich magazynów i przyglądając się przybijającym do przystani barkom. Zajęty pracą, nie zwróci uwagi na to, że ktoś go śledzi. Ponieważ Elise nie zdążyła jeszcze oczyścić Bohaterów z zarzutów, możesz ich postraszyć przechodzącym nieopodal patrolem straży miejskiej. Jeśli zadarli z portowcami i nie rozwiązali jeszcze problemu Konrada, możesz zadecydować, że w dokach ponownie zaatakują ich najemni łotrzykowie. Jednak ciekawszym dla rozwoju akcji wydarzeniem może być nieoczekiwana bójka między członkami gildii woźniców i portowców, która wybuchnie w pobliżu miejsca, z którego Bohaterowie obserwują Heinricha.

Późnym popołudniem kupiec opuści doki i uda się w kierunku swojego biura, jednak nie zatrzyma się tam, lecz pojedzie na Göttenplatz (Plac Bogów). Jego karoca zatrzyma się przed świątynią Sigmara, a kupiec wejdzie do środka.

Nawet o tak późnej porze na Göttenplatz jest pełno ludzi. Na placu widać służących, skrybów, akolitów, szlachtę, kupców oraz przedstawicieli wielu innych stanów i zawodów. Większość z zebranych wiernych stoi przed świątynią Sigmara, która wyraźnie góruje nad otaczającymi plac świątyniami innych bogów. W zachodniej ścianie świątyni, niedaleko wysokiej wieży, widać cztery apsydy, w których mieszczą się prywatne kaplice najbogatszych rodzin Bögenhafen. Jednak Heinrich kieruje swoje kroki do głównej nawy świątyni.

Jeśli Bohaterowie postanowią dalej śledzić kupca:

Heinrich łapie za ramię przechodzącego akolitę i żąda, aby zaprowadzono go do brata Albrechta. Młodzieniec prosi, aby kupiec spoczął na ławce i udaje się na zaplecze świątyni. Po kilku chwilach wychodzi stamtąd inny kapłan, zadziwiająco podobny do Heinricha. Jest wyraźnie ztroskany.

Mężczyźni będą rozmawiać przez pół godziny. Albrecht jest siostrzeńcem Heinricha i synem Franza, „zamordowanego” dwanaście lat temu. Albrecht wie, że jego ojciec nie został zamordowany przez Teugenów, lecz był z nimi w zмовie. „Sprawa Teugenów” wstrząsnęła młodzieńcem tak bardzo, że pragnie odpokutować za grzechy ojca w służbie Sigmara. Heinrich regularnie odwiedza Albrechta, usiłując przekonać go, aby porzucił życie duchowe i wrócił na łono kupieckiej rodziny. Zakonnik pozostaje jednak nieugięty. Oczywiście, Heinrich nie może dopuścić, aby po mieście rozeszły się plotki, że jego brat był w zмовie z Teugenami. Dwanaście lat temu udało mu się uciec łowcom czarownic, pozorując śmierć brata z rąk zbrodniczych Teugenów, lecz jeśli prawda wyjdzie na jaw, Steinhäger prawdopodobnie pożegna się z wpływami, majątkiem, a nawet życiem.

Szantaż

Tej nocy Knotek skontaktuje się z gildią złodziei i wyśle do rodzin Haagen, Ruggbroder i Steinhäger posłańców z listami szantażującymi kupców. Niziołki zagrozą, że ujawnią informacje skrywane przez każdą z rodzin, jeśli kupcy:

- nie uchylą spornego dekretu,
- nie przyznają klanowi Zieleniaków miejsca Teugenów w radzie,
- nie oczyszczą Bohaterów z zarzutów,
- nie zmuszą Steinhägera do oddania Elise Magirius jej kontraktu z Grünberga (pod warunkiem, że taką informację Bohaterowie przekazali niziołkom).

Bohaterowie mogą zdobyć tę informację na różne sposoby. Mogą oczywiście podsłuchiwać, lecz mężczyźni rozmawiają szeptem i do uszu Bohaterów dotrą najpewniej urywki zdań, np. „Nie” lub „... odpokutować za grzechy ojca”. Bohater, któremu powiedzie się Trudny (-20) test **spostregawczości**, zrozumie ogólny zarys rozmowy i będzie wiedział, co powiedzieć niziołkom. Udany test **czytania z warg** również pozwoli zdobyć tę informację, jednak Bohater będzie musiał zająć taką pozycję, aby widzieć twarze obu rozmawiających.

Bohaterowie mogą też wziąć na spytki kogoś z akolitów. Zakonnicy Sigmara są jednak niezwykle zdyscyplinowani i BG muszą wykonać Trudny (-20) test **przekonywania**, aby dowiedzieć się czegokolwiek o sprawie Albrechta.

Najprostszym rozwiązaniem jest jednak zapytanie samego Albrechta. Zakonnik wstydi się grzechów swojego ojca i poświęcił życie jednemu celowi – zmazaniu hańby swojego rodu. Bohaterowie mogą skłonić go do wyznania, że jego ojciec, zaślepiony chciwością, sprzymierzył się z Teugenami (choć Albrecht nie wierzy, że Franz był kultystą Chaosu). Oczywiście rozmowa będzie wymagała sporego wysiłku lub talentu w dziedzinie przekonywania. Jeśli gracze dobrze odegrają swoje role, pozwól im na automatyczny sukces. Jeśli nie radzą sobie z odgrywaniem roli śledczych, udany Trudny (-20) test **przekonywania** pozwoli uzyskać te same informacje.

Po opuszczeniu świątyni Sigmara, Heinrich wróci do swojej rezydencji i tam spędzi noc. Być może Bohaterowie nie będą chcieli zdradzać niziołkom sekretu rodziny Steinhägerów, jednak z drugiej strony na pewno rozżłości ich szantaż, jaki Heinrich stosuje wobec ich przyjaciółki Elise. Idąc do gospody „U Berta”, mogą znów natknąć się na patrol straży.

W oberży czekają Knotek i Mieszek. Dowiedzieli się o morderstwie Rolfa i zaoferują BG schronienie. Bez względu

na to, czy Bohaterowie zdecydują się spędzić tu noc, niziołki z uwagą wysłuchają ich raportu. Jeśli BG ujawnią podejrzenie, że rodzina Steinhägerów miała powiązania z Teugenami, Mieszek bardzo się ucieszy i wypłaci Bohaterom obiecaną sumę, dorzucając dodatkową 1 zk na głowę.

Zasadzka

W trakcie rozmowy do gospody nagle wpadnie ośmiu oprychów. Jeśli Konrad żyje, będzie im przewodził; jeśli zginął, przywódcą będzie najroślejszy z robotników.

W momencie, gdy ostatnia złota korona ląduje w waszych dłoniach, słyszycie za sobą krzyki. Nagle do zrujnowanej gospody wpada grupa mężczyzn. Każdy z nich trzyma w ręku pałkę, maczugę lub topór. Przywódca napastników rechocze i mówi:

– *Mamy was, szczurki. Teraz powiecie nam, gdzie jest barka, ale najpierw połamiemy wam kilka kości.*

Po tych słowach napastnicy atakują.

Wynajęci łotrzykowie rzucą się najpierw na Bohaterów. Będą chcieli ich zabić, a później pojmać żywcem niziołki. Jeśli pięciu oprychów zostanie wyłączonych z walki, reszta ucieknie. Jeśli grupie napastników towarzyszy Konrad, ucieknie, gdy padnie trzech napastników.

Po walce niziołki (schowane za barem) będą zgodnie twierdzić, że nie mają pojęcia, o co chodziło napastnikom. Będą jednak przekonywać, że to z pewnością ludzie wynajęci przez wroga klanu Zieleniaków. Tak czy owak, uspokoją BG, że cała sytuacja z pewnością jutro się wyjaśni.

– Dzień trzeci: Triumf Zieleniaków –

Następnego dnia cały klan niziołków uda się do ratusza na zebranie rady. Ratusz jest najbardziej okazałym budynkiem na Dreieckplatz. Dekorowany kolumnami i zdobnymi arkadami, sprawia wrażenie bogatego i zbudowanego pod okiem mistrza architekta. Niziołki zapewnią Bohaterów, że „cała sprawa ze strażą miejską” została załatwiona i mogą spokojnie im towarzyszyć. Rzeczywiście, strażnicy bez oporów pozwolą Bohaterom wejść do ratusza. Rada miasta zbierze się o czasie.

Po rozpoczęciu obrad, Starszy klanu poprosi o pozwolenie na zabranie głosu. Zgoda zostanie mu udzielona i niziołek wygłosi

plomienną mowę o trudnej sytuacji swojej rodziny. Udany Prosty (+10) test **spostregawczości** pozwoli zauważyć, że Jochen Haagen, Gosbert Ruggbroder i Heinrich Steinhäger wpatrują się w niziołka z nieskrywaną nienawiścią. Mowę zakończą burzliwe oklaski zebranych niziołków. Steinhäger, zgrzytając zębami z frustracji, zgłosi wniosek o uchylenie spornego dekretu. Ku zaskoczeniu rady, natychmiast poprą go Ruggbroder i Haagen. Reszta rady zagłasuje po myśli kupców i wniosek zostanie przegłosowany. Następnym zaskoczeniem będzie wniosek zgłoszony przez starego Hieronymusa Ruggbrodera, który wniesie o przydzielenie

rodzinie Zieleniaków miejsca w radzie, które dawniej należało do Teugenów. Swoją wniosek Ruggbroder umotywuje „niezwykłymi osiągnięciami i kupiecką żyłką” rodziny Zieleniaków. Oczywiście, prawdziwy powód jest inny. Gosbert wyjawiał ojcu, że prowadził potajemne negocjacje z gildią portowców. Hieronymus natychmiast zrozumiał, że ujawnienie tej informacji grozi otwartą wojną z gildią woźniców, co może drogo kosztować ród Ruggbroderów. Wniosek o przyznanie niziołkom fotela Teugenów w radzie zostanie przegłosowany w absolutnej ciszy. W rezultacie obrad rady gildia kupców straciła jedno miejsce, a klan Zieleniaków oficjalnie został uznany za czwarty pod względem wpływów ród kupiecki w Bögenhafen.

Zakończenie

Bardzo możliwe, że gdy prawdziwe motywy poczyną niziołków wyjdą na jaw, Bohaterowie poczują się oszukani. W końcu klan Zieleniaków wykorzystał ich, by zdobyć dowody obciążające trzy rody kupieckie. O ile można argumentować, że Steinhäger poniósł zasłużoną karę, o tyle Ruggbroderom wyrządzono krzywdę. Rodzina Haagen odzyska swoją barkę, która tego samego dnia przycumuje do nabrzeża w porcie. Steinhäger odda kontrakt Elise i nie będzie jej więcej nękał propozycjami małżeństwa. Bohaterowie zostali

oczyszczeni z zarzutów i mogą swobodnie opuścić miasto. Jeśli jednak przyczynili się do śmierci choć jednego strażnika miejskiego, niziołki doradzą im, aby jak najszybciej uciekali, gdyż wkrótce koledzy zabitych strażników mogą próbować się mścić.

Bohaterowie mogą postanowić, że niziołkom należy się nauczka. Jednak Mieszek szybko ostudzi ich zapał, przypominając, że obecnie klan Zieleniaków ma w mieście spore wpływy i jakakolwiek awantura może skończyć się dla Bohaterów poważnymi kłopotami. Starszy nie cofnie się nawet przed szantażem. Jeśli Bohaterowie dalej będą się awanturować, zagrozi, że przyczyni się do rychłego upadku rodziny Magirius, a ich samych każe zamknąć w lochach na długi czas.

Jeśli chcesz, możesz kontynuować tę przygodę. Wciąż nierozwiązana pozostała zagadka śmierci Rolfa. Bohaterowie mogą wyruszyć do Grünberga, aby odnaleźć zabójcę i domagać się sprawiedliwości. Ewentualnie będą musieli poradzić sobie z polującym na nich skrytobójcą. Jeden z rodów kupieckich może próbować mścić się na niziołkach, co może spowodować jeszcze poważniejsze komplikacje w radzie miejskiej. Steinhäger wciąż pożąda Elise i może uknuć plan, który pozwoli mu zdobyć jej sympatię lub ją pościć. Z pewnością, Bögenhafen nie będzie cieszyło się spokojem zbyt długo.

— Osobistości Bögenhafen —

Elise Magirius

Elise jest córką jednego z kupców z Bögenhafen. Do jej obowiązków należy reprezentowanie rodu na spotkaniach handlowych w okolicznych miastach. Ostatnio wynegocjowała intratny kontrakt w Grünbergu. Zysk z tej umowy miał przyspieszyć wzrost potęgi rodziny Magirius. Elise marzy o doprowadzeniu swojej rodziny do pozycji, jaką obecnie cieszą się chociażby Haagenowie czy Ruggbroderowie, chociaż zdaje sobie sprawę z faktu, że jest to bardzo trudne zadanie.

Choć nie brak jej urody, Elise jest poważną i opanowaną kobietą, która odmawia sobie frywolnych przyjemności. Brązowe włosy nosi spięte z tyłu, a jej palce są często ubrudzone czarnym atramentem. Ubiera się gustownie, jak przystało jej stanowi i gdy okoliczności tego wymagają, potrafi zachować się jak prawdziwa dama.

Elise Magirius

Profesja: kupiec

Poprzednia profesja: mieszcza

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
37	28	25	28	38	51	36	53

Cechy Drugorzędne

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

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

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, geniusz arytmetyczny, żyłka handlowa

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: sztylet

Gosbert Ruggbroder

Przywódca rodu Ruggbroderów to sfrustrowany mężczyzna, który ma za złe swojemu ojcu, Hieronymusowi, że jeszcze nie raczył umrzeć i wciąż miesza się do rodzinnej polityki. Gosbert od dawna próbował mu udowodnić, że jest godzien prowadzić rodzinny interes, lecz Hieronymus wydaje się być niezbyt zadowolony z osiągnięć syna. Ostatnio Gosbert obmyślił plan, który miał doprowadzić do porozumienia z gildią portowców, co rozszerzyłoby działalność handlową rodu Ruggbroder. Kupiec zdaje sobie sprawę, że takie posunięcie może doprowadzić do spięć z rodziną Haagen, jednak uważa, że ten ród przeżywa schyłek swojej chwały i dobrobytu.

Gosbert jest chudy i choć dopiero przekroczył czterdziestkę, wygląda na znacznie starszego. Ma rzadkie, brązowe włosy i łysinę na czubku głowy. Gosbert ubiera się bardzo bogato. Wydaje się być spokojny i pewny siebie, pomimo nieustannych konfliktów z wtrącającym się w jego sprawy ojcem.

Gosbert Ruggbroder

Profesja: kupiec

Poprzednia profesja: mieszczanin

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	30	32	29	31	43	38	38

Cechy Drugorzędne

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

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

Zdolności: błyskotliwość, geniusz arytmetyczny, opanowanie, żyłka handlowa

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: sztylet

Heinrich Steinhäger

Heinrich skrywa mroczny sekret. Dwanaście lat temu jego brat sprzymierzył się z rodziną Teugenów i być może został nawet kultystą Chaosu. Heinrich ukrył ten fakt, uniknął zainteresowania łowców czarownic i przejął rodzinny interes. Przez ponad dekadę Heinrich starannie dbał o to, aby prawda nie wyszła na jaw.

Heinrich jest posiwalym mężczyzną, potężnie zbudowanym, lecz otyłym. Ubiera się tylko w najlepsze odzienie, a palce dekoruje złotymi pierścieniami. Jego oczy wyraźnie błyszczą, gdy widzi coś, czego pragnie – w szczególności dotyczy to pięknych kobiet.

Heinrich Steinhäger

Profesja: kupiec

Poprzednia profesja: mieszczanin

Rasa: człowiek

Main Profile

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	25	41	36	36	61	50	51

Cechy Drugorzędne

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

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

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, geniusz arytmetyczny, opanowanie, żyłka handlowa

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: dobrej jakości broń jednoręczna (miecz)

Knotek Zieleniak

Knotek to kuzyn Starszego klanu. Z pozoru przyjazny i spokojny, naprawdę jest wyrachowanym złoczyńcą, który uwielbia knuć i spiskować. To właśnie on wpadł na pomysł zaszantażowania rodziny Haagen i pomógł Mieszkowi opracować plan wykorzystania Bohaterów do znalezienia „haków” na pozostałe rody kupieckie w Bögenhafen.

Knotek jest niski nawet jak na niziołka, a jego rozwidrzona ruda czupryna i piegowa twarz budzi sympatię nieznajomych. Zazwyczaj ubiera się w biały fartuch i nie bez powodu mówi się, że jest najlepszym kucharzem w klanie Zieleniaków. Jego cechą szczególną jest dziwna przypadłość – gdy się denerwuje, drga mu mały palec u lewej dłoni.

Knotek Zieleniak

Profesja: mieszczanin

Rasa: niziołek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	41	17	18	36	45	36	43

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: nauka (genealogia/heraldyka), plotkowanie +10, powożenie, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium), wiedza (niziołki), wycena, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (niziołków), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, broń specjalna (proce), bystry wzrok, odporność na Chaos, widzenie w ciemności, żyłka handlowa

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (tasak rzeźnicki), proca oraz 10 kamieni

Konrad

Największą zaletą Konrada jest lojalność. To prawda, że jego pracodawca, Jochen Haagen, ma ostatnio poważne kłopoty finansowe, lecz służący wierzy, że przyszłość wszystko odmieni. W jego opinii, wszystkiemu winne są niziołki i ich oszukańcze metody handlowe. Na rozkaz Jochena, Konrad wynajął kilku zbirów i zlecił im porwanie Starszego klanu Zieleniaków. Niziołki jednak uciekły, a Konrad czuje się osobiście odpowiedzialny za to niepowodzenie.

Konrad jest żyłasty i wysoki, nosi krótką brodę i włosy przystrzyżone „na pazia”. Nie wzbudza szacunku swoim wyglądem, gdyż ubiera się w połatane ubrania, które swoje najlepsze dni mają już za sobą.

Konrad

Profesja: paż
Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	27	32	29	39	42	30	44

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	2	5	0	0	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, etykieta, szybki refleks, żyłka handlowa

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (krótki miecz)

Mieszek Zieleniak

Mieszek jest obecnie Starszym klanu Zieleniaków oraz tajnym przywódcą gildii złodziei (choć według powszechnej opinii gildia została rozbita kilka lat temu). To urodzony intrygant i kłamca. Za wszelką cenę próbuje poprawić status swojej rodziny, nie zważając na wykorzystane w tym celu środki. Żywi urazę do klanu Rumster za to, że wypędził jego rodzinę z Altdorfu,

i z chęcią dokonałby na nim zemsty. Opanowanie Bögenhafen ma być dopiero pierwszym krokiem do odzyskania wpływów na rynku w Altdorfie.

Podobnie jak jego kuzyn, Mieszek jest rudy, jednak starannie przycina włosy i ubiera się w dobrze skrojone stroje. Uważa, że w polityce i interesach wygląd ma olbrzymie znaczenie i dlatego ubiera się staranniej niż przeciętny wypiekacz placków.

Mieszek Zieleniak

Profesja: szarlatan
Poprzednia profesja: kanciarz
Rasa: niziołek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	41	20	32	43	38	32	53

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: gadanina, kuglarstwo (gawędziarstwo), nauka (genealogia/heraldyka), plotkowanie, przekonywanie +10, rzemiosło (gotowanie), sekretne znaki (złodziei), sekretny język (złodziejski), spostrzegawczość, targowanie, wiedza (niziołki), wycena +10, znajomość języka (niziołków), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (proce), charyzmatyczny, chodu!, łotrzyk, odporność na Chaos, przemawianie, szczęście, widzenie w ciemności

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (krótki miecz), proca oraz 10 kamieni

— Plan Bögenhafen —

Bögenhafen składa się z siedmiu dzielnic, które zostały wyraźnie zaznaczone na planie miasta. Każda dzielnica spełnia określoną rolę i jest zamieszkała przez osobną klasę społeczną. Poniżej znajduje się ogólny opis miasta oraz toczącego się w nim życia.

Obszar A: Dzielnica mieszkalno-handlowa (niższa klasa społeczna)

Większość budynków stojących w tej dzielnicy to rudery. Ulice nie są brukowane, zanieczyszcza je łajno oraz zwalę śmieci. Gospody są tanie i obskurne, a niskich i ciekawych sufitów prawie nie widać z powodu ciężkich oparów dymu i smrodu. Obcy traktowani są z nieufnością i mają spore szanse paść ofiarą bandytów lub złodziei.

Teren na północ od rzeki zwany jest „Jamą”. To najgorsza dzielnica miasta. Tylko najodważniejsi (lub najgłupszy) BG ośmielą się zapuścić tam po zmroku. W „Jamie” ukrywają

się mordercy, banici, złodzieje i inne szumowiny, stanowiące margines społeczeństwa Imperium.

Za dnia w opisywanej dzielnicy spotkać można robotników, biednych mieszczan oraz oczywiście kieszonkowców i rzeźmieszków wszelakiej maści. Zdarzają się też żebracy, choć ci z reguły preferują bogatsze dzielnice.

W nocy na ulicach wzrasta liczba złodziei i bandytów, można też spotkać znudzonych bogatych młodzieńców poszukujących wrażeń (oczywiście w obstawie dwóch lub więcej ochroniarzy).

Po zmierzchu straż miejska unika tej dzielnicy, gdyż stróża prawa nie cieszą się tu zbyt dużą popularnością. Ewentualne patrole są bardzo liczne (8-12 strażników).

Obszar B: Port

W tej dzielnicy znaleźć można głównie magazyny i składy, choć przechowuje się tu jedynie największe lub

Ważne miejsca w Bögenhafen

- | | | |
|--------------------------|----------------------------|--------------------------|
| 1. Wschodnia Brama | 12. Świątynia Vereny | 23. Zjazd „Złoty Pstrąg” |
| 2. Zachodnia Brama | 13. Świątynia Händricha | 24. Gildia portowców |
| 3. Tylna Brama | 14. Świątynia Shallyi | 25. Gildia woźniców |
| 4. Rzeczna Brama | 15. Cmentarz | 26. Gildia cieśli |
| 5. Główne koszary straży | 16. Kaplica Morra | 27. Gildia kowali |
| 6. Koszary straży | 17. Kapliczka Taala | 28. Gildia kołodziei |
| 7. Park | 18. Prom Kringlera | 29. Gildia medyków |
| 8. Świątynia Sigmara | 19. Dok Haagenów | 30. Gildia kamieniarzy |
| 9. Świątynia Ulryka | 20. Ratusz | 31. Gildia złotników |
| 10. Świątynia Myrmidii | 21. Sąd miejski | 32. Gildia kupców |
| 11. Świątynia Bögenauera | 22. Gospoda „Kres Podróży” | 33. Gildia grabarzy |
| | | 34. Gildia krawców |

Bögenhafen



najtańsze towary. Magazyny znajdują się pod stałą ochroną najemnej straży z groźnymi psami. Większe magazyny są ponumerowane od 1 do 58 (zaczynając od zachodniego skraju Ostendamm). W tej dzielnicy nie ma przyzwoitych gospód, choć od biedy można się tu napić w jednej z kilku lichych tawern, w których wolne chwile spędzają portowcy i rzeczni marynarze.

Za dnia dzielnica jest całkowicie opanowana przez portowców, którzy ładują i rozładowują łodzie oraz wnoszą i wynoszą towary z magazynów. Na ulicach można natknąć się na kapitanów i załogi barek rzecznych, skrybów i służących różnych rodzin kupieckich oraz urzędników celnych sprawdzających zgodność ilości i jakości towarów ze stanem deklarowanym i opłaconym.

W nocy ulice dzielnicy świecą pustkami. Rzadko można tu spotkać złodziei, gdyż cenne towary składowane są w zamkniętych i strzeżonych magazynach.

Teren portu regularnie, choć rzadko (co kilka godzin), patrolują strażnicy z psami.

Obszar C: Dreieckeplatz i okolice ratusza

Dreieckeplatz to urzędowe centrum miasta. Kamienice otaczające rynek zdobione są bogatymi fasadami, dekoracyjnymi lukami i kolumnami. Niemal przy każdej z nich stoi mniejszy lub większy posąg Bögenauera, patrona miasta. Przy placu mieści się też wiele gospód i zajazdów wysokiej klasy. Niektóre z nich (np. „Złoty Pstrąg”) to prywatne lokale, do których wstęp mają jedynie członkowie. Ceny posiłków i napitków są tu dość wysokie (trzy razy wyższe od przeciętnych cen, patrz *Księga Zasad* lub *Zbrojownia Starego Świata*).

Za dnia na Dreieckeplatz pełno jest ludzi. Spotkać tu można żebraków i ulicznych artystów usiłujących zarobić kilka szylingów, prawników i radnych spieszących na spotkania, podżegaczy zbierających podpisy pod jakimiś petycjami, obnośnych sprzedawców zachwalających swoje towary oraz wielu innych mieszkańców miasta, którzy akurat mają do załatwienia jakieś sprawy handlowe lub urzędowe.

W nocy ruch w tej dobrze oświetlonej dzielnicy jest tylko nieznacznie mniejszy, gdyż spotkać tu można bawiących się i pijących mieszczan (oczywiście raczej tych bogatszych). Stałe zagrożenie stanowią złodzieje, lecz dzielnica jest regularnie patrolowana przez straż miejską (przynajmniej co pół godziny).

Obszar D: Dzielnica rzemieślników

Dzielnice rzemieślników ograniczają ulice Handwerker Bahn i Eisdan Bahn, dochodzące do Placu Bogów. Stojące tu budynki to zarówno małe, niewyróżniające się kamienice, jak i ostentacyjnie dekorowane rezydencje znanych mistrzów rzemiosła.

Gospody oferują przeciętnej jakości usługi (opis gospody „Kot Bury” znaleźć można na str. 128). Najczęstszymi ich bywalcami są zazwyczaj przedstawiciele jednego cechu rzemieślniczego lub grupy zawodowej.

Za dnia dzielnica tętni życiem. Mieszkańcy odwiedzają sklepy, robotnicy pracują w manufakturach, kuźniach i warsztatach, dzieci wykonują polecenia rodziców lub spędzają czas na zabawie. Pełno tu również złodziei i żebraków, gdyż jak powszechnie wiadomo, w dzielnicy rzemiosła każdego dnia spore ilości złota zmieniają właścicieli.

W nocy dzielnica cichnie. Tylko jedna z ulic wiodących przez dzielnicę jest oświetlona i z tego powodu jest to ulubione miejsce „pracy” wielu bandytów i złodziei. Haracze i przymusowa „ochrona” to często spotykane rodzaje przestępstw w tej dzielnicy. Podsumowując, w ten czy inny sposób spora część codziennych obrotów tej dzielnicy łąduje w skarbcu gildii złodziei.

Straż miejska patroluje dzielnicę co kilka godzin.

Obszar E: Göttenplatz

Przy Placu Bogów mieści się większość miejskich świątyń. Najbardziej imponującą z nich jest niewątpliwie świątynia Sigmara, najwyższy budynek Bögenhafen. Przy Göttenplatz mieszczą się też świątynie Ulyrka, Myrmidii, Vereny, Taala oraz Shallyi. Są mniejsze od świątyni Sigmara, lecz wzorowo utrzymane.

Przy cmentarzu miejskim stoi niewielka kapliczka Morra. Wśród świątyń pomniejszych bóstw, w Bögenhafen można znaleźć kaplice ku czci Händricha, patrona kupców i spraw handlu, oraz Bögenauera, patrona miasta. Jego świątynia ma dwa skrzydła, otaczające niewielki dziedziniec. W centrum dziedzińca stoi posąg boga, przedstawiający go jako rzeczno kupca. Na murach świątyni częstym motywem zdobniczym jest płaskorzeźba wyobrażająca herb miasta. W świątyni Bögenauera nie ma kapłanów. Opiekują się nią klerycy Sigmara.

Podczas dnia Göttenplatz pełen jest ludzi, poczynawszy od rzemieślników, a skończywszy na spieszących gdzieś posłańcach. W nocy plac również nie jest pusty, gdyż zazwyczaj przemierzają go osoby przemierzające się z jednej dzielnicy do drugiej. Jak wszędzie, o każdej porze dnia lub nocy można się tu natknąć na złodziei.



Obszar F: Dzielnica handlowa

Obszar F to tak naprawdę dwie dzielnice handlowe Bögenhafen. Większość kupieckich biur mieści się pomiędzy Bergstrasse i Adelring. Tutaj też znajduje się budynek gildii kupców. Obszar między Wschodnią a Tylną bramą miasta zajmują sklepy przeznaczone dla zamożnej klienteli. Budynki tutaj są wyższe i lepiej utrzymane niż w innych częściach miasta, a gospody są zdecydowanie droższe od innych, choć oczywiście poziom świadczonych usług jest wyższy.

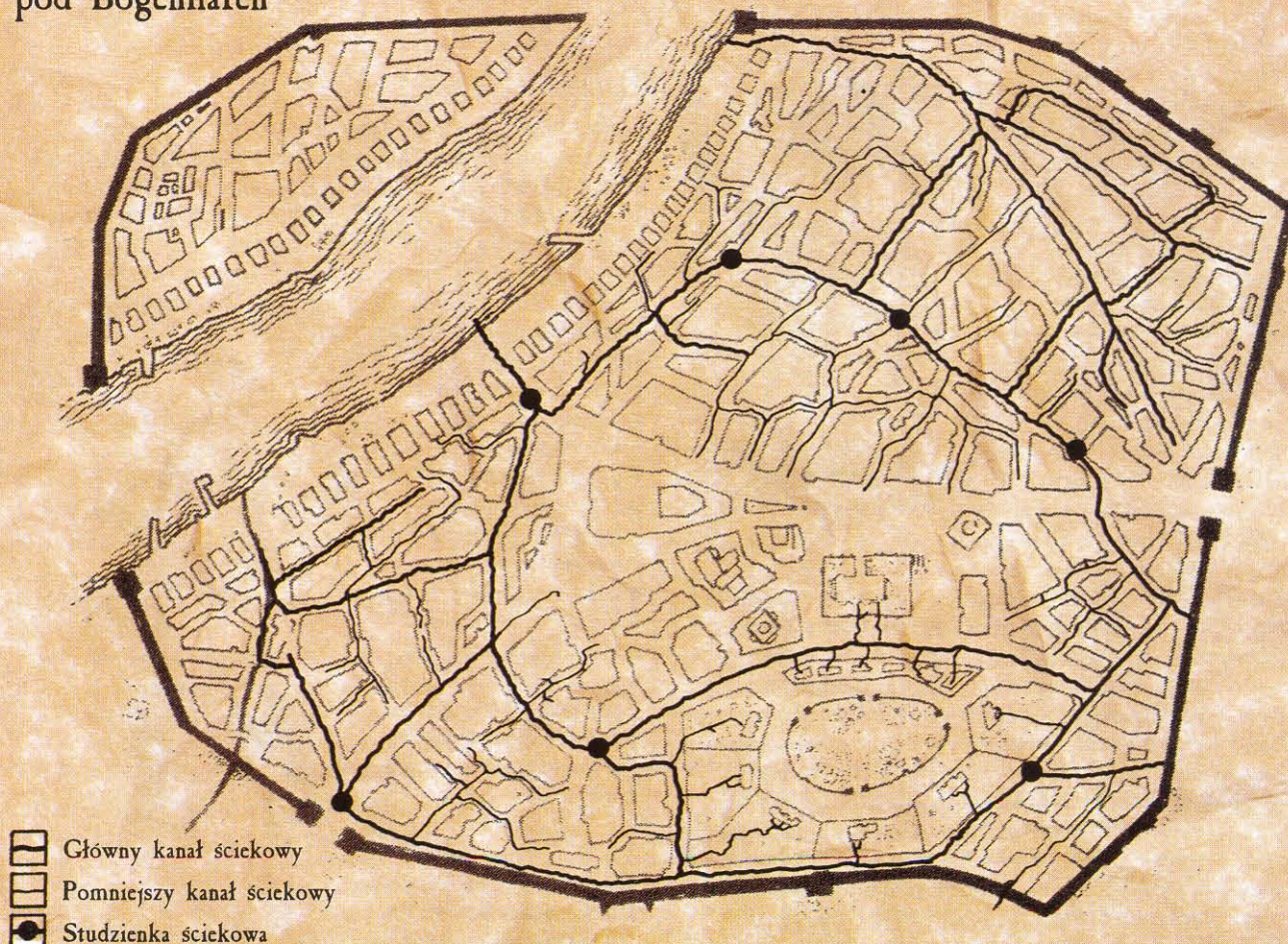
Za dnia dzielnica pełna jest ludzi załatwiających swoje sprawy. Na każdym rogu spotkać można żebraków, a na zatłoczonych ulicach grasują kieszonkowcy. W nocy dzielnica jest dość niebezpieczna, gdyż pełno tu band złoczyńców czyhających na nieostrożnych lub pijanych kupców. Straż miejska patroluje wszystkie ulice co dwie godziny (lub częściej) i na wszelki wypadek aresztuje wszystkich podejrzanych wyglądających przechodniów.

Obszar G: Adelring

Adelring to szeroka aleja okalająca jedyny park w Bögenhafen. Przy tej drodze mieszczą się rezydencje najbogatszych obywateli miasta, w tym posiadłości trzech najbardziej wpływowych kupieckich rodów. Przy Adelring znajduje się też pałacyk barona Wilhelma, lecz sam arystokrata rzadko gości w mieście. Większość rezydencji otaczają ogrody i oczywiście wysokie mury. Przy bramach posiadłości stoją kamienne kolumny z herbami danego rodu. Najmniejsze budynki mieszczą się po wschodniej stronie miasta. Należą do tutejszych nowobogackich lub bogatych przyjezdnych.

Najbogatsza dzielnica Bögenhafen stoi cicha i prawie pusta, niezależnie od pory dnia. Jedynie od czasu do czasu ulicą przejeżdża karoca lub przechodzi służący. Mieszkańcy Adelring płacą sówicie za ochronę i trudno tu spotkać złodziei, a straż miejska patroluje ulice co godzinę.

Mapa kanałów ściekowych pod Bögenhafen



Aneks I: Nowe profesje

W *Księdze Zasad* przedstawiono najpopularniejsze profesje wykonywane przez mieszkańców Starego Świata, jednak w żadnym razie nie jest to pełne zestawienie. Poniżej przedstawiono 8 nowych profesji do wykorzystania w trakcie gry. Najpierw opisano 3 profesje podstawowe: aptekarza, bazarza i szulera. Przy losowaniu profesji podstawowej można wybrać aptekarza zamiast skryby, natomiast zamiast kanciarza można wybrać bazarza lub szulera, oczywiście za zgodą MG. W drugiej części aneksu przedstawiono pięć profesji zaawansowanych, z których na szczególną uwagę zasługuje rycerz Zakonu Płonącego Słońca. Jest to przykład profesji stworzonej specjalnie na potrzeby konkretnej organizacji. Zamieszczony w *Księdze Zasad* opis rycerza przedstawia ogólny sposób postrzegania tej profesji, jednak tworzenie zróżnicowanych odmian grup zawodowych (w tym przypadku różnych zakonów rycerskich) wzbogaca i urozmaica przygodę.

Aptekarz

Opis: Leczeniem chorych i rannych zajmują się medycy, lecz nie wszyscy potrafią przygotowywać stosowane leki. Wyrabianiem i sprzedażą medykamentów parają się zatem aptekarze, dysponujący rozległą wiedzą o minerałach i ziołach. Postać leku w dużej mierze zależy od rodzaju choroby lub rany i najczęściej przybiera formę proszku przeznaczonego do rozpuszczenia w napoju, kojącej maści do smarowania lub naparu, którego wdychanie wzmacnia odporność chorego. Choć na pozór współpraca medyków z aptekarzami powinna układać się znakomicie, prawda wygląda inaczej. Medycy w każdy możliwy sposób ograniczają działalność gildii aptekarskich, które stanowią dla nich konkurencję. Ambitni aptekarze nie mają więc wielkiego wyboru w sprawach swojej kariery. Mogą kontynuować naukę, wybierając studia medyczne lub alchemiczne (licząc po cichu, że gildia medyków pozwoli im otworzyć własną aptekę), albo zacząć wykorzystywać w praktyce bardziej szkodliwe aspekty swojej wiedzy. Niektórzy aptekarze podają klientom substancje uzależniające, zmuszając ich do płacenia coraz wyższych kwot za kolejne dawki. Inni zaczęli specjalizować się w wyrabianiu trucizn, udostępniając je w zamian za pewną część spadku, jaki otrzyma przyszła wdowa lub dziedzic.



– Aptekarz –

Cechy Główne

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

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: leczenie albo warzenie trucizn, nauka (alchemia), plotkowanie, rzemiosło (aptekarsstwo), sekretny język (gildii), targowanie się, znajomość języka (klasyczny)

Zdolności: charyzmatyczny albo niezwykle odporny, etykieta albo odporność na trucizny

Wypośażenie: mikstura lecznicza, lekki pancerz (skórzany kaftan), narzędzia (aptekarsza)

Profesje wstępne: cyrulik, guślarz, uczeń czarodzieja, żak
Profesje wyjściowe: astrolog, cyrulik, hiena cmentarna, kupiec, medyk, mistrz rzemiosła, uczeń czarodzieja, uczony

Bazarz

Opis: Obdarzeni talentem snucia wspaniałych opowieści, bazarze są mile widziani zarówno w karczmach i zajazdach, jak też na dworach szlacheckich w całym Imperium. W zamian za kilka sztuk srebra lub ciepły posiłek, zabawiają zebranych gości porywającą pieśnią lub legendą. Społeczność Imperium w dużej mierze jest niepiśmienna, więc bazarze nie tylko zapewniają rozrywkę w długie wieczory, ale także przekazują wieści i życiowe prawdy, wplatając je zręcznie w swoje opowieści. Często podróżują po kraju, nawet po najbardziej niebezpiecznych rejonach, szukając okazji do przeżycia wspaniałych przygód i opisania ich później w dramatycznej lub wzruszającej opowieści. Niektórzy preferują życie w taborze wojskowym, inni przyłączają się do grup włóczęgów lub awanturników, pragnąc w ten sposób poszerzyć swój zasób wiedzy o świecie i repertuar ciekawych legend. Oczywiście nie wszyscy bazarze marzą o uczestnictwie w niebezpiecznych przygodach – wielu zamiast tego woli siedzieć w zaciszu domowych pieleszy i spisywać wymyślone przez siebie opowieści o wielkich bitwach i wiekopomnych czynach.



– Bajorz –

Cechy Główne

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

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, kuglarstwo (gawędziarstwo), kuglarstwo (komedianstwo), plotkowanie, przekonywanie, wiedza (dowolna), znajomość języka (dowolny)

Zdolności: etykieta albo twardziel, obieżyświat, przemawianie

Wypośażenie: ubranie najlepszej jakości, ekstrawagancki kapelusz

Profesje wstępne: ciura obozowa, cyrkowiec, kanciarz, podzegacz, włóczykij, żak, żeglarz, żołnierz

Profesje wyjściowe: akolita, cyrkowiec, demagog, dworzanin, herold, kanciarz, szarlatan

Szuler

Opis: Szulerzy gardzą ciężką pracą i znojem codziennej harówki robotników oraz rzemieślników. Po co trudzić się w pocie czoła przez wiele miesięcy, skoro można wygrać fortunę dzięki łutowi szczęścia? Oczywiście losowi trzeba czasem dopomóc, dlatego szulerzy wykorzystują wszelkie znane sztuczki i nabyte doświadczenie, aby wygrywać pieniądze w grach hazardowych. Przesiadują w zajazdach, karczmach i szulerniach, szukając bogatych i niezbyt czujnych przeciwników. Los bywa jednak zmienny, a przegrana partia może oznaczać konieczność spłacenia olbrzymiej sumy pieniędzy. Wtedy najlepszym rozwiązaniem jest szybka ucieczka z miasta, nim wierzyciel zorientuje się, że dłużnik jest niewypłacalny. Szulerzy z natury rzeczy są włóczęgami i często zmieniają miejsce pracy, zanim ktoś rozszyfruje ich sztuczki.



– Szuler –

Cechy Główne

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

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: czytanie i pisanie albo sekretne znaki (złodziei), gadanina, hazard, plotkowanie albo sekretny język (złodziejski), przekonywanie, spostrzegawczość, zwinne palce

Zdolności: chodu! albo szczęście, etykieta albo łotrzyk

Wypośażenie: kości do gry, talia kart, lekki pancerz (skórzany kaftan)

Profesje wstępne: cyrkowiec, kanciarz, najemnik, szlachcic, włóczykij, złodziej, żak

Profesje wyjściowe: cyrkowiec, demagog, kanciarz, rozbójnik, szarlatan

Wizja przyszłości

Trafność wróżby lub horoskopu zależy wyłącznie od Mistrza Gry. Zwykli astrologowie nie korzystają z magicznej mocy, nie są też obdarzeni boską łaską przewidywania przyszłych losów. Co prawda, stawianie horoskopów i śledzenie ruchu planet to wyłącznie kwestia matematycznych wyliczeń, jednak sporządzenie trafnej prognozy przyszłości w dużej mierze zależy od umiejętności interpretacji kartuszy astrologicznych.

Próba odgadnięcia przyszłości może zostać rozstrzygnięta przy pomocy testu **nauki (astronomia)**. Im bardziej ogólne pytanie (np. „Czy jutro będę miał pecha?”), tym łatwiejszy test. Z drugiej strony każdy dodatkowy szczegół może podnieść trudność testu. Precyzyjna odpowiedź na wyjątkowo trudne pytanie (np. „Czy baron Übersreiku umrze na zgniliznę Nurgla w ciągu najbliższych 48 godzin?”) może wymagać udanego Bardzo Trudnego (-30) testu.

Nawet jeśli test okaże się udany, należy pamiętać, że przyszłość nie jest pewna. Odpowiedź powinna być zagadkowa, niejasna lub jedynie sugerująca pewne rozwiązanie. W przypadku szczególnie trafnej prognozy (3 lub więcej poziomów skuteczności) MG może podać konkretne wydarzenie, które na pewno się zdarzy, ale bez ukazywania całokształtu sytuacji. Z drugiej strony, przy wyjątkowo nietrafnej prognozie (3 lub więcej poziomów porażki) MG powinien zmylić BG, opisując mu konkretne wydarzenie, które z pewnością się nie zdarzy. Najlepiej byłoby, aby MG wykonywał ten test potajemnie. Dzięki temu będzie mógł wplatać elementy scenariusza do prognoz astrologa, a jednocześnie gracz nie będzie do końca pewny, czy przepowiednia jego Bohatera naprawdę się spełni.

Profesje zaawansowane

Astrolog

Opis: Przyszłość jest zawsze tajemnicza i przerażająca. Wojny, groźba Chaosu, śmierć, plagi, głód i nędza – mieszkańcy Starego Świata mają mnóstwo powodów do niepokoju. Naturalne jest, że zastanawiają się, jaki czeka ich los. Odpowiedzi na to pytanie może udzielić astrolog. Obserwując ruch księżyców, słońca i konstelacji gwiazdnych, a potem porównując te dane z mapami nieba i kartuszami astrologicznymi, astrologowie próbują odczytać przyszłe wydarzenia. Niektórzy naprawdę mają dar i potrafią dojrzeć przebliski przyszłości, inni zaś to zwykli oszuści, którzy jedynie potwierdzają pobożne życzenia naiwnych klientów. Szlachta i wpływowe osoby zazdrośnie strzegą tajemnicy dokładnej daty swych narodzin, obawiając się prawdy o przyszłym losie. Postawienie horoskopu władcy bez jego zezwolenia jest uważane za przestępstwo równe zdradzie. Wielu wygnanych lub straconych astrologów zdążyło się już przekonać, że ciekawość nie popłaca.



– Astrolog –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	–	+5	+10	+25	+20	+20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
–	+4	–	–	–	–	–	–

Umiejętności: czytanie i pisanie, kuglarstwo (gawędziarstwo), nauka (astronomia), nauka (fizyka), nawigacja, plotkowanie, przekonywanie, sekretne znaki (astrologów), spostrzegawczość, wiedza (Bretonia, Estalia, Kislev albo Tilea), wiedza (Imperium), znajomość języka (bretoński, estalijski, kislevski albo tileański), znajomość języka (klasyk)

Zdolności: chodu! albo etykieta, geniusz arytmetyczny albo szczęście

Wyposażenie: atlas gwiazdozbiorów, luneta, narzędzia (astrologa), przybory do pisania

Profesje wstępne: aptekarz, medyk, mistrz magii, nawigator, szarlatan, szlachcic, uczeń czarodzieja, uczony, wędrowny czarodziej, żak

Profesje wyjściowe: nawigator, odkrywca, szarlatan, uczeń czarodzieja, uczony

Egzorcysta

Opis: Oprócz licznych zagrożeń naturalnych, mieszkańcy Starego Świata muszą liczyć się z niebezpieczeństwem ingerencji bytów spoza świata materialnego. Nadprzyrodzone istoty eteryczne lub demoniczne często próbują przejąć kontrolę nad słabym umysłem człowieka i uzyskać władzę nad jego ciałem. Duchy zmarłych mogą w ten sposób poczuć smak utraconego niegdyś życia, ponownie znaleźć się w pobliżu ukochanej osoby, wyrzucić zemstę na dawnych wrogach lub po prostu zakończyć swe sprawy na ziemskim padole. Znacznie groźniejsze są przypadki opętania demonicznego. Złośliwe i groźne istoty rodem z Domeny Chaosu często bowiem próbują zawładnąć ciałem śmiertelnika, aby wykorzystać go do szerzenia śmierci i zniszczenia. Niektóre byty demoniczne doprowadzają swych nosicieli do obłądki i niekontrolowanych napadów gniewu, które zwykle kończą się śmiercią przypadkowych ofiar lub opętanego nieszczęśnika. Inne działają w bardziej subtelny sposób, nakłaniając przyjaciół i rodzinę opętanego do pomocy w dokonywaniu haniebnych czynów.



Do walki z tymi istotami stają egzorcyci – specjalnie wyszkoleni kapłani, którzy ślubowali ratować dusze i ciała opętanych. Spędzają długie godziny na studiowaniu zakazanych ksiąg, próbując znaleźć tam wskazówki, jak przezwyciężyć wolę złego ducha. Należy wspomnieć, że w swej istocie egzorcyzm jest niczym innym jak bezpośrednim pojedynkiem silnej woli kapłana i mściwej duszy demona lub upartego ducha zmarłego. Najsilniejszych egzorcystów nieodmiennie cechuje absolutne poświęcenie i żelazna dyscyplina, natomiast słabsi często nie wytrzymują ciągłego narażania umysłu na kontakt z mroczną naturą duchów i popadają w obłąd. Największym zagrożeniem są jednak ci kapłani, którzy zatrucili się w swej żądzy zdobywania wiedzy i sięgnęli zbyt głęboko do zakazanych ksiąg. Prędzej czy później, wszyscy egzorcyci, którzy odważyli się wykorzystać mroczną sztukę przeciwko demonom, przechodzą na służbę istot, które mieli zwalczać.

– Egzorcysta –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
–	–	+10	+15	+15	+20	+35	+20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	–	–	–	+2	–	–

Umiejętności: dowodzenie, hipnoza, język tajemny (demoniczny), język tajemny (magiczny), nauka (demonologia albo nekromancja), nauka (teologia), splatanie magii, spostrzegawczość, wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (dowolny)

Zdolności: błyskotliwość albo opanowanie, groźny albo szorsty zmysł, magia kapłańska (dowolna), magia powszechna (dowolna), magia powszechna (egzorcyzm), odporność psychiczna albo odwaga

Wyposażenie: szaty kapłańskie, licencja egzorcysty, modlitewnik, symbol religijny

Profesje wstępne: kapłan, wybraniec boży

Profesje wyjściowe: łowca czarownic, uczony, wybraniec boży

Falszeryz

Opis: Falszerze to swego rodzaju artyści świata przestępczego, w zależności od specjalizacji zajmujący się tworzeniem podróbek dokumentów, przedmiotów, a nawet pieniędzy. Często także prowadzą sprzedaż fałszywych dzieł sztuki, klejnotów i niemal wszystkiego, co da się podrobić. Najczęściej działają pod przykrywką legalnej działalności rzemieślniczej i nie zdradzają się ze swoimi umiejętnościami, nie tylko ze względu na to, że udowodnienie fałszerstwa karane jest obcięciem dłoni, lecz również dlatego, że ujawnienie fałszyfikatów odbiera „artyście” satysfakcję ze stworzonego „dzieła”.

Uwagi: Więcej informacji o sposobie fałszowania monet można znaleźć w *Zbrojowni Starego Świata*, str. 9.



– Falszeryz –

Cechy Główne

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

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
–	+3	–	–	–	–	–	–

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (sztuka), przekonywanie, rzemiosło (kaligrafia), rzemiosło (kowlstwo), rzemiosło (sztuka), sekretne znaki (złodziei), spostrzegawczość, targowanie się, wiedza (dowolne dwie), wycena, znajomość języka (dowolny)

Zdolności: charyzmatyczny albo chodu!, opanowanie albo żyłka handlowa, talent artystyczny

Egzorcyzm

Tego zaklęcia, należącego do magii powszechnej, używają głównie egzorcysty różnych kultów działających na terenie Starego Świata. Inni adepci magii rzadko korzystają z tego zaklęcia, choć zdarza się, że znają je czarodzieje z Kolegium Świata.

Wymagany poziom mocy: 11

Czas rzucania: 1k10 akcji

Składnik: fiołka z wodą święconą (+2)

Opis: Egzorcysta rozpoczyna pojedynek woli z istotą, która opanowała ciało śmiertelnika. Przez cały czas rzucania zaklęcia adept powinien znajdować się w odległości nie przekraczającej 2 metrów od opętanego, dlatego zwykle przed rzuceniem czaru podejmuje się próbę związania opętanej osoby lub unieruchomienia jej. Pojedynek mentalny jest rozstrzygany przez przeciwny test Siły Woli. Jeśli wygra go egzorcysta, istota zostaje wygnana, a ofiara odzyskuje świadomość i władzę nad ciałem. Jeśli zwycięży istota, zagnieżdża się głębiej w ciele śmiertelnika, a wysiłek mentalny uniemożliwia adeptowi powtórne rzucenie tego czaru przez następne 24 godziny. W przypadku remisu obie strony kontynuują pojedynek woli, w trakcie którego nie mogą podejmować żadnych innych akcji. Przeciwny test Siły Woli należy wykonywać co rundę, aż jedna ze stron odniesie zwycięstwo.

Wyposażenie: narzędzia (falszeryz), przybory do pisania

Profesje wstępne: mistrz rzemiosła, posłaniec, przemysłnik, rzemieślnik, żak

Profesje wyjściowe: mistrz rzemiosła, paser, rzemieślnik, skryba, szarlatan, uczony, żak

Rycerz Płonącego Słońca

Opis: Zakon Płonącego Słońca to zbrojne ramię kultu Myrmidii, bogini strategii i sztuki wojennej. Najsilniejsze wpływy utrzymuje w Estalii i Tilei, choć w ciągu ostatnich lat rozszerzał działalność na inne krainy Starego Świata, uczestnicząc w najważniejszych bitwach i wojnach. Zakon prawie nigdy nie staje do walki w pełnej sile, zamiast tego działając w mniejszych oddziałach. Rycerze Zakonu Płonącego Słońca



służą zwykle jako doradcy taktyczni dowódców lub władców, choć zdarza się, że obejmują dowództwo nad oddziałami, zwłaszcza wymagającymi inteligentnego i charyzmatycznego oficera (jak kompanie najemne lub ochotnicze). Na południu Imperium zakon powoli staje się znaczącą siłą, rzucając wyzwanie sprawności bojowej wyznawców Ulryka, zwłaszcza zaś zakonowi Białego Wilka.

Po pasowaniu na rycerza zakonu młodzi wojownicy (i wojowniczk) ruszają na dwuletnią wędrówkę, podczas której muszą wykazać się nabytą wiedzą, zdobyć doświadczenie oraz doskonalić swoje umiejętności bojowe. Uczestniczą w pojedynkach, w bitwach, a nawet bronią samotnych gospodarstw lub niewielkich wiosek przed napaściami zbójców, zwieroludzi oraz goblinów.

– Rycerz Płonącego Słońca –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+25	–	+10	+20	+20	+10	+15	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+5	–	–	–	–	–	–

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, jeździectwo, nauka (historia), nauka (strategia/taktyka), nauka (teologia), sekretny język (bitewny), sekretny język (rycerzy zakonnych), spostrzegawczość, unik, wiedza (Estalia albo Tilea), znajomość języka (estalijski albo tileański)

Zdolności: broń specjalna (kawaleryjska), broń specjalna (parująca), broń specjalna (szermiercza), etykieta, morderczy atak, obieżyświat, odwaga, rozbieranie

Wposażenie: tarcza albo puklerz, rumak z siodłem i uprzężą, broń jedno ręczna (miecz) albo rapier, ciężki pancerz (zbroja płytowa), kopia albo lanca, symbol religijny (Myrmidii)

Profesje wstępne: arystokrata, giermek, kapłan (Myrmidii), rycerz, sierżant, wybraniec boży (Myrmidii)

Profesje wyjściowe: akolita, fechtmistrz, mistrz zakonny, odkrywca, oficer

Śledczy Vereny

Opis: Śledczy Vereny zajmują się wewnętrznymi sprawami kultu, tajemniczymi przypadkami zbrodni oraz wszelkimi innymi przestępstwami, których zwierchnictwo Świątyni wołałoby nie ujawniać władzom Imperium, a już zwłaszcza łowcom czarownic albo strażnikom dróg. Szkoleni w sztuce dedukcji, rozwiązują przypadki występku i przestępstw poprzez uważne badanie miejsca zbrodni i wyciąganie logicznych wniosków z przebiegu wydarzeń i zgromadzonych dowodów. W przeciwieństwie do innych władz

świeckich i duchownych, śledczy Vereny unikają stosowania środków bezpośredniego przymusu (czyli tortur) wobec podejrzanych. Głównym celem śledczych jest odkrycie prawdy i rozwikłanie tajemnicy, jednak w razie potrzeby potrafią działać w sposób zdecydowany i bezwzględny.

Zwykle wywodzą się spośród kapłanów Vereny, aczkolwiek dostojnicy kultu nie mają skrupułów przed zatrudnianiem błyskotliwych strażników, łowców nagród, a nawet osób z mroczną lub kryminalną przeszłością, o ile ci wyrażą skruchę i będą wierni ideałom bogini sprawiedliwości. Śledczy Vereny dysponują ogromną wiedzą i potrafią umiejętnie łączyć strzępki informacji, tworząc z nich spójną teorię wyjaśniającą tajemnicę popełnionego występk lub przestępstwa.



– Śledczy Vereny –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+10	+10	+10	+20	+30	+20	+20

Cechy Drugorzędne

A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
+1	+5	–	–	–	–	–	–

Umiejętności: charakteryzacja, czytanie i pisanie, dowodzenie, nauka (dowolne dwie), nauka (prawo), otwieranie zamków, plotkowanie, przeszukiwanie, sekretne znaki (dowolne), skradanie się, spostrzegawczość, śledzenie, tropienie, ukrywanie się, wiedza (dowolna), wiedza (Imperium), znajomość języka (dowolny), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (starożytny), zwinne palce

Zdolności: bijatyka albo odporność psychiczna, błyskotliwość albo wyostrzone zmysły, łotrzyk, opanowanie albo ulicznik

Wposażenie: wytrychy, szkło powiększające, kajdany, 2 gołębie pocztowe z klatkami

Profesje wstępne: akolita (Vereny), kapłan (Vereny), łowca czarownic, łowca nagród, strażnik, strażnik dróg, szpieg, uczony, włamywacz, złodziej

Profesje wyjściowe: akolita (Vereny), łowca czarownic, szpieg, uczony

Aneks II: Cechy mieszkańców Wielkich Prowincji (opcjonalnie)

Podane w *Księdze Zasad* informacje dotyczące tworzenia Bohatera Gracza traktują jednakowo wszystkich mieszkańców Imperium. Niezależnie od tego, skąd pochodzą, otrzymują ten sam zestaw umiejętności i zdolności, zgodnie z zasadami podanymi w podrozdziale „Cechy rasowe”, na str. 20. Jednakże *Dziedzictwo Sigmara* opisuje między innymi różnice pomiędzy mieszkańcami poszczególnych prowincji. Łatwo zauważyć, że przeciętny Reiklandczyk różni się od Ostlandczyka. Na podstawie informacji podanych w **Rozdziale VI: Wielkie Prowincje** można zatem wprowadzić odmienne cechy dla mieszkańców poszczególnych Księstw Elektorskich.

W poniższym aneksie podano, w jaki sposób można wykorzystać cechy mieszkańców prowincji do zróżnicowania Bohaterów pod względem miejsca pochodzenia. Tworząc Bohatera człowieka, gracz powinien wybrać jego miejsce urodzenia (lub wylosować je zgodnie z informacjami podanymi w **Tabeli 2-14**, na str. 26 *Księgi Zasad* lub **Tabeli NG-24**, na str. 11 *Niezbędnika Gracza*). Natomiast cechy rasowe należy zamienić na właściwe dla danej prowincji (patrz niżej).

Averland

Bohater z Averlandu otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: jeździectwo albo plotkowanie, opieka nad zwierzętami albo rzemiosło (górnictwo), wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli 2-4**, na str. 20 *Księgi Zasad*

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Imperium)** dotyczących Averlandu.

Hochland

Bohater z Hochlandu otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: plotkowanie albo ukrywanie się, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: strzelec wyborowy albo wędrowiec, 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli 2-4**, na str. 20 *Księgi Zasad*

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Imperium)** dotyczących Hochlandu.

Middenland

Bohater z Middenlandu otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: plotkowanie albo zastraszanie, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: groźny albo urodzony wojownik, 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli 2-4**, na str. 20 *Księgi Zasad*

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Imperium)** dotyczących Middenlandu.

Nordland

Bohater z Nordlandu otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: mocna głowa albo znajomość języka (norski), wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: niezwykle odporny albo odwaga, 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli 2-4**, na str. 20 *Księgi Zasad*

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Imperium)** dotyczących Nordlandu.

Ostermark

Bohater z Ostermarku otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: mocna głowa, plotkowanie albo znajomość języka (kislevski), wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli 2-4**, na str. 20 *Księgi Zasad*

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Imperium)** dotyczących Ostermarku.

Ostland

Bohater z Ostlandu otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: plotkowanie albo sztuka przetrwania, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: niezwykle odporny albo opanowanie, 1 losowo wybrana zdolność z **Tabeli 2-4**, na str. 20 *Księgi Zasad*

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów **wiedzy (Imperium)** dotyczących Ostlandu.

Reikland

Bohater z Reiklandu otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: dowodzenie albo plotkowanie, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: charyzmatyczny albo błyskotliwość, 1 losowo wybrana zdolność z Tabeli 2-4, na str. 20 *Księgi Zasad*

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów wiedzy (Imperium) dotyczących Reiklandu.

Stirland

Bohater ze Stirlandu otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, plotkowanie albo tresura, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: 1 losowo wybrana zdolność z Tabeli 2-4, na str. 20 *Księgi Zasad*

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów wiedzy (Imperium) dotyczących Stirlandu.

Talabekland

Bohater z Talabeklandu otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: plotkowanie albo tropienie, sztuka przetrwania, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: 1 losowo wybrana zdolność z Tabeli 2-4, na str. 20 *Księgi Zasad*

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów wiedzy (Imperium) dotyczących Talabeklandu.

Wissenland

Bohater z Wissenlandu otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: rzemiosło (górnictwo albo uprawa ziemi), wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: opanowanie albo twardziel, 1 losowo wybrana zdolność z Tabeli 2-4, na str. 20 *Księgi Zasad*

Zasady specjalne: Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testów wiedzy (Imperium) dotyczących Wissenlandu.



Indeks

A

Agbeiten	55
Ahalt Łaknacy	118
Ahlenhof	70
Ahresdorf	59
Altdorf	95-96
Althausen	112
Ambosstein	113
Amulety szczęścia	43
Ansel Dorf	70
Ardlich	96
Arenberg	70
Armedorf	113
Arschel	113
Auerswald	96
Auggen	112
Aukrug	89
Aussen	97
Autler	96
Averheim	53, 55
Averland	50

B

Bachra	107
Bad Dankerode	107
Bad Hohne	70
Bad Tennsalza	107
Barenfähre	70
Barfsheim	96
Barwedel	59
Bechafen	82-83
Beeckerhoven	77
Beelen	77
Beilen	77
Bek	106, 108
Bergendorf	59
Berghof	98
Bernau	112
Bernloch	55
Biberdorf	113
Biberhof	100
Bieswang	55
Birkewiese	89
Birnbaum	64
Bissendorf	82
Bleichdorf	113
Blutdorf	100

Blutroch	96
Bögenhafen	96, 120, 138-141
Bohsenfels	89
Boven	89
Bractwo Calunu	41
Brandenburg	98
Brandstadt	113
Brasthof	106
Braundorf	113
Braunwurt	96
Breder	59
Breitblatt	107
Bretonia	29
Buch	55
Buchedorf	97
Buckow	82
Bundesmarkt	96

C

Carroburg	70, 72
Chrobok	100
Colmfähre	55
Csenger	90

D

Dachbach	55
Dassel	89
Dawna Wiara	46
Delberz	71-72
Delfgruber	97
Diesdorf	97
Dietershafen	77
Dietfurt	55
Długonodzy	46
Dohna	106
Dorchen	96
Dorfbach	55
Dorna	82
Dorog	90
Dotternbach	112
Drakenhof	100
Dreetz	106
Dreiflüssen	64
Dresschler	96
Drugie Tysiąclecie	16
Dunkelbild	70
Dunkelburg	96

Dunkelpfad	89
Dunstigfurt	59
Durbheim	112

E

Egling	101
Egzorcyzm	145
Eicheschatten	64
Eigenhof	112
Eilhart	97
Eining	55
Einsamholz	64
Eisental	82
Elbing	82
Elektorzy	28
Elfy	10
Elsterweld	70
Elzach	112
Ensdorf	55
Eschedorf	113
Esk	59-60
Esselfurt	106
Essen	82-83
Essing	55

F

Falkenhausen	100
Fällenblatt	64
Felde	89
Ferlangen	89
Finsterbad	96
Fintel	71
Fleckeby	89
Flensburg	100
Fluorn	112
Flussberg	97
Fort Denkh	59
Fort Schippel	59
Fortenhaf	82-83
Franzen	100
Frederheim	96-97
Freital	106
Friedendorf	55
Frote	77
Furtild	96
Furtzhausen	113

G

Garndorf.....	106
Garssen.....	59
Gebenbach.....	55
Geissbach.....	97
Geldrecht.....	96
Gelting.....	77
Gemusenbad.....	96
Gerdouen.....	82
Gersdorf.....	106
Gerzen.....	56
Geschburg.....	112
Gipfel.....	64-65
Gladisch.....	96
Gluckshalt.....	96
Gostahof.....	106
Grafenrich.....	77
Grenzburg.....	90
Grenzstadt.....	54-55
Grevenfeld.....	70
Grimminhagen.....	71
Grissenwald.....	97
Grossbad.....	96
Grossreiche.....	107
Grubentreich.....	71
Grubevon.....	96
Grünackeren.....	89
Grunburg.....	97
Gründach.....	107
Grünhügel.....	64
Gruyden.....	59-60

H

Hahnbrandt.....	96
Haigerbach.....	112
Halheim.....	97
Halstedt.....	100
Hardenburg.....	100
Harferfähre.....	107
Hargendorf.....	77
Harke.....	96
Harsum.....	71
Hartsklein.....	96
Hasselhund.....	89
Hausern.....	112
Hazelhof.....	106
Heffengen.....	82-83
Heideck.....	54-55
Heiligdorf.....	77
Heiligen.....	96
Heisenberg.....	112

Helmgart.....	97
Hergig.....	59, 61
Hermisdorf.....	106
Hernhausen.....	107
Herzhald.....	96
Heukern.....	64
Hirshhügel.....	55
Hocheleben.....	55
Hochland.....	57
Hochloff.....	96
Holthusen.....	97
Holzbeck.....	70
Hornlach.....	97
Hovelhof.....	59
Hugeldal.....	97
Hundham.....	101
Hunxe.....	70
Hupstedt.....	71
Hutten.....	100

I

Imiona religijne.....	49
Immelscheld.....	70
Imperator Karl-Franz I.....	26

J

Jagerhausen.....	70
Jehlfeld.....	55
Julbach.....	100
Jungbach.....	98

K

Kaldach.....	96
Kammendun.....	71
Kaunitz.....	100
Kelham.....	101
Kemperbad.....	98
Khaine.....	41
Kiel.....	106
Kirchham.....	100
Kislev.....	30
Klarfeld.....	107
Kleindorf.....	97
Klepzig.....	106
Koch.....	96
Koerin.....	59
Königsdorf.....	113
Kotzenheim.....	113
Kraina Zgromadzenia.....	62
Krasnoludy.....	9

Krauthof.....	113
Kreideklippe.....	77
Kreutzhofen.....	112
Kroppenleben.....	112, 114
Krudenwald.....	59
Krugenheim.....	106
Krwawy Glaz.....	91
Kult Żółtego Kła.....	116
Kulty Imperium.....	40
Manann.....	40
Morr.....	41
Myrmidia.....	42
Ranald.....	43
Shallya.....	43
Sigmar.....	44
Taal i Rhya.....	45
Ulryk.....	47
Verena.....	48
Kulz.....	55
Kurst.....	89
Kurtwallen.....	77
Küsel.....	106
Kutzleben.....	107

L

Lachenbad.....	97
Langwiese.....	71
Leer.....	70
Lengenfeld.....	55
Leicheberg.....	100, 102
Leichlinberg.....	71
Levudaldorf.....	89
Liebstedt.....	107
Lieske.....	106, 108
Liga Ostermarku.....	16, 80
Lindenheim.....	70
Lochen.....	100
Lohrafurt.....	106
Loningbruck.....	55
Lubrecht.....	89
Ludzie.....	8
Luftberg.....	77

Ł

Łowcy czarownic.....	36
----------------------	----

M

Manannsheim.....	77
Mantel.....	55
Marburg.....	100

Maselhof	112
Mattersheim	113
Meissen.....	112, 114
Melbeck.....	89
Merretheim.....	97
Messingen.....	97
Middenheim	70, 73
Middenland	68
Middenstag.....	71
Mielau	82
Mikalsdorf	101
Missen	106
Misthausen	97
Mittelmund	71
Monheim	55
Mosiężna Twierdza	70
Müden	59
Mühlfeld	56
Münkenhof.....	82

N

Naabeck.....	55
Nachthafen	100
Naffdorf.....	97
Nagenhof.....	82
Naubonum.....	100
Neues Emskrank.....	77-78
Niziołki.....	11
Norden.....	77
Norderingen.....	70
Nordland	74
Nuln	113-114
Nussbach.....	101

O

Öbelstein	89
Oberwil	100
Ockholm.....	77
Oehling.....	100
Oldenlitz.....	77
Ossino	106
Ostermark	80
Ostland	85
Ostwald.....	98
Owingen	112

P

Pappenheim.....	100
Pfaffbach.....	100
Pfeiffer	97

Pfeildorf.....	112
Pfungzig.....	55
Pierwsze Tysiąclecie	12
Pilsach	55
Podróżny sędzia	33
Pomniejsze bóstwa.....	49
Prawo Imperialne	33
Prawo Prowincji.....	34
Priestlicheim	106, 108
Pritzstock.....	71
Proces.....	36
Profesje.....	142
Aptekarz.....	142
Astrolog.....	144
Bajarz.....	142
Egzorcysta.....	144
Falszercz.....	145
Rycerz Płonącego Słońca	145
Szuler.....	143
Śledczy Vereny	146
Przestępczość.....	31
Punzen	70

R

Raab.....	100
Rada Stanu	27
Radische.....	106
Ramsau.....	100
Rangenhof	106
Ravenstein.....	106
Rechtlich.....	96
Regakhof.....	101
Reikland.....	93
Reitwein.....	82
Remer.....	82
Rheden	82
Ripdorf.....	106
Ristedt.....	89
Rohrhausen	112
Rosche	71
Rötenbach.....	112
Rotha	107
Rottefach	96
Rottfurt.....	97
Rugenbuttle.....	82
Ruhfurt	96
Ruhgsdorf.....	55
Russbach	100
Rycerze Płonącego Słońca	42

S

Sabritz	106
Salkalten	89, 91
Salzenmund	77-78
Salzmorast	77
Sarno	106
Sauerapfel	64, 66
Scharmbeck	112
Schattenlas.....	70
Schattental.....	96
Scheinfeld	71
Schilderheim	97
Schlafebild	96
Schlaghügel	77, 79
Schoninghagen	70
Schoppendorf.....	71
Schoten	77
Schramleben.....	100
Schuten	79
Schwarzmarkt	71
Segeldorf.....	113
Selmigerholz	59
Senden.....	70
Siegenhausen.....	55
Siegfriedhof.....	100, 102
Sigmaringen	100
Silberwurt.....	97
Smallhof.....	89
Sokh.....	71
Sonnefurt.....	112
Sorghof.....	55
Spalt.....	55
Sprinthof	96
Sprötau.....	107
Stara Knieja	66
Steche	96
Steindorf.....	97
Steingart	112, 114
Steuben	100
Stimmigen	97
Stirland	99
Stockhausen	98
Stöckse	59
Strażnicy dróg.....	36
Streissen	54-55
Sudenheim.....	106
Suderberg.....	70
Sumpfrand.....	107
Swartzhafen.....	100
Sydow.....	106
Synowie Ulryka	47

T

Talabekland.....	104
Talabheim	107-108
Talagaad	107
Tandern.....	55
Tannfeld	55
Tarshof	100
Tauer.....	82
Tempelhof.....	100
Tenneck.....	100
Teufelfeuer.....	96
Thann.....	56
Thyrnau	101
Tierhügel.....	112
Tilea.....	30
Torpin.....	106
Trautenau.....	106
Trzecie Tysiąclecie.....	19
Turmgever	71
Twierdza Gwardii Reiklandu	96

U

Übersreik	97-98
Uckrofurt.....	106
Uder	71
Ueblingen	77
Unterbaum	106
Untergard.....	71, 73
Urhausen	107

V

Vandengart	89
Vanhaldenhof.....	100
Vateresche.....	107
Verborgenbucht	89
Viernau	106
Vodf.....	59
Volgen	106
Volsbach.....	55

W

Wahnfurt.....	113
Waldenhof.....	100, 103
Waldfährte	107
Walfen	96
Wannsingen	59
Warrenburg.....	70
Weidemarkt	70
Weiler	82
Weilerberg.....	112
Weissbruck.....	97
Welleborn.....	106
Wendorf	89
Weningen.....	112
Werder	106
Wielki Mistrz Aldred	
Treisaur.....	90
Wilhelmskoog	77
Willenfeld	55

Winkelhausen.....	113
Winsen.....	71
Wissenburg	112
Wissenland.....	110
Wittgendorf.....	97
Wolfenburg.....	89, 91
Wördern.....	101
Wörlitz.....	97
Wuppertal	56
Wurfel.....	97
Wurstheim	113
Wurtbad	100, 103
Würzen	90-91
Wusterburg	112
Wyspa Malfic	99

Z

Zabobony.....	39
Zamek Grauenburg.....	96
Zamek Lenkster.....	89
Zang	55
Zecher	113
Zeder	106
Zeisholz.....	82
Zell.....	55
Zundap.....	90
Zurin.....	106
Zützen.....	106



Burza Chaosu minęła!

Imperium przetrwało kolejną Inwazję Chaosu, jednak pokój okupiono wielkimi stratami. W zniszczonych północnych prowincjach zginęły tysiące obywateli, miasta i wioski zostały złupione, a w ślad za wojną idą głód i zarazy. We wszystkich księstwach prorocy zagłady wieszczą nadejście końca świata, biczownicy i fanatycy nawołują do upustu krwi i pokuty, a kultury Chaosu podkopują fundamenty ładu. Oto Imperium w roku 2522 – niegdyś najpotężniejsze państwo Starego Świata, teraz kraina osłabiona i narażona na ciosy podstępnych nieprzyjaciół. Imperator ściga rozproszone resztki armii Archona, lecz kto zmierzy się z wewnętrznym wrogiem potomków Sigmara?

Dziedzictwo Sigmara to obszerny przewodnik po Imperium. Na jego stronach znajdziesz:

- Historię Imperium, od najwcześniejszych lat wędrówek ludów aż do obecnych rządów Karla Franza.
- Opis stosunków społecznych oraz polityki na dworach Książąt-Elektorów.
- Przepisy prawa, procedury jego egzekwowania oraz wymierzania kar dla złoczyńców.
- Obszerne opisy wszystkich prowincji, włącznie ze szczegółowym spisem ważnych miast, osad i wiosek.
- Gotowe do wykorzystania pomysły na przygody, włącznie z opisanymi Bohaterami Niezależnymi.
- Nowe informacje o religii w Imperium.
- 8 nowych profesji, w tym egzorcysty i szulera.
- Nową, dwustronicową mapę Imperium.
- Spisek w Bögenhafen, przygodę dla postaci kończących pierwsze profesje.

Imperium to serce Starego Świata. Poznanie jego tajemnic zapewnia sukces każdej kampanii w grze fabularnej Warhammer Fantasy. Dziedzictwo Sigmara to podręcznik, na który czekali wszyscy Mistrzowie Gry.



Za Imperium! Za Sigmara!

© Copyright Games Workshop Ltd 2006. © Copyright Copernicus Corporation 2006. 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 2000-2006, na terytorium Anglii i wszystkich państw na całym świecie. Polskie wydanie na podstawie licencji należy do Copernicus Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.



Black Industries

Black Industries W W W:
<http://www.blackindustries.com/>



Copernicus Corporation W W W:
<http://copcorp.pl>



ISBN: 83-86758-74-0



9 788386 758746 >