

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

KUŹNIE NULN

Ścieżki Przeklętych



New RPG Order

Prezentuje

Warhammer Fantasy Roleplay 2.0 – Kuźnie Nuln



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: Lendir

Skan.....: harfista

Edycja/składanie.....: harfista

Liczba stron.....: 117

Rozdzielczość...: 2360x3220

Wydawnictwo.: Copernicus Corporation

Format.....: pdf

Rok wydania.....: 2006

Data release'u...: 2007.04.01

Opis:

Kuźnie Nuln to ostatnia przygoda wchodząca w skład zawitej i pełnej niebezpieczeństw kampanii _Ścieżki Przeklętych. Upadły demon został powstrzymany w Popiołach Middenheim, a jego machinacje ujawnione w Wieżach Altdorfu. Teraz ma ostatnią szansę, aby się uwolnić i wyrzucić krwawy odwet na śmiertelnikach. Z nulneńskich kuźni oręża i odlewni armat biją w niebo grube słupy siarkowego dymu, zatruwając powietrze dawnej stolicy Imperium. Jednak bardziej toksyczna od metalicznych wyziewów manufaktur jest skaza Chaosu, tocząca zarówno możnych, jak i plebs tego miasta.

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://bibliotekasnów.enlightning.de>

WARHAMMER®
FANTASY ROLEPLAY™

KUŹNIE NULN

Projekt gry: Robert J. Schwalb

Współautorzy: David Chart, Kate Flack, Chris Pramas, Gav Thorpe

Opracowanie: Chris Pramas

Opracowanie graficzne: Hal Mangold

Grafika na okładce: Christer Sveen Ilustracje: Tony Parker, Christer Sveen

Plany i mapy: Shawn Brown

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

Dyrektor Black Industries: Simon Butler

Edycja polska

Redakcja: Szymon „Siriell” Gwiazda

Tłumaczenie: Łukasz Kutner, Tomasz Kutner

Korekta: Grzegorz „Gregg” Bonikowski, Joanna „Norna” Cieślak

Skład i łamanie: Andrzej Karlicki

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

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



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

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

Plan i opis Imperatora Wilhelma jest oparty na planie Imperatora Luitpolda, stworzonego przez Graeme Davisa i wykorzystanego w artykule pt. Imperator Luitpold, zamieszczonym w Warhammer Grimoire, 1990, Flame Publications Limited.

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.

ISBN 10: 83-86758-77-5

ISBN 13: 978-83-86758-77-7

Black Industries WWW: www.blackindustries.com
Copernicus Corporation WWW: copcorp.pl

Ścieżki Przeklętych

— Spis treści —

Wprowadzenie.....	3	Nowe zagrożenia.....	44
Przewodnik po Nuln.....	5	Poszukiwania trzeciego odłamka.....	44
Klejnot Imperium.....	5	Opactwo świętego Abelarda.....	45
Historia Nuln.....	5	Powrót do Altdorfu.....	48
Rozwój miasta-państwa.....	6	Rozdział III: W górę Reiku.....	49
Stolica.....	6	Imperator Wilhelm.....	49
Niestabilność.....	7	Do Nuln.....	55
Nastanie chaosu.....	7	Wydarzenia.....	58
Gorbad Żelazny Pazur.....	8	Rozdział IV: Strach i nienawiść w Nuln.....	62
Magnus Pobożny.....	8	Prowadzenie przygody w Nuln.....	62
Upadek.....	9	Wydarzenia.....	65
Burza Chaosu i odrodzenie.....	9	Rozdział V: Śledztwa.....	68
Czasy obecne.....	9	Przyjazd.....	68
Osobistości Nuln.....	10	Lady Elsbeth Becker.....	72
Hrabina.....	10	Miecz.....	73
Arystokracja.....	10	Żelazna Wieża.....	73
Gildie.....	11	Nulneńscy żołnierze.....	74
Szkoły.....	11	Miejska rezydencja hrabiego Randolfa.....	76
Rodziny przestępcze.....	11	Morderstwa.....	77
Życie w Nuln.....	12	Ofiary.....	79
Mieszkańcy.....	13	Rozdział VI: Armata i podziemia Nuln.....	86
Kultura.....	14	Przynęta.....	86
Podatki.....	15	Szczególne miejsca.....	87
Prawo.....	15	Labirynt.....	87
Miasto Nuln.....	17	Doki.....	89
Bramy wjazdowe.....	18	Kuźnie Nuln.....	89
Mosty.....	19	Kanały ściekowe.....	90
Ulice.....	19	Spotkania fabularne.....	91
Rzeka Reik.....	19	Azyl.....	91
Stare Miasto.....	20	Torbiel Niewyobrażalnych Snów.....	95
Nowe Miasto.....	24	Rozdział VII: Maskarada.....	97
Dzielnica Smrodliwa.....	29	Zaproszenie.....	97
Wyspa Aver.....	30	Przebieg balu.....	98
Żelazna Wieża.....	30	Prowadzenie balu.....	99
Półwysep.....	30	Kluczowe wydarzenia.....	105
Podziemia Nuln.....	31	Rozdział VIII: Piekielny świt.....	107
Rozdział I: Trzeci odłamek.....	33	Początek końca.....	107
Główna os fabuły.....	34	Zakończenie.....	108
Właściwe przygotowanie przygody.....	34	Odślonięcie Magnusa.....	108
Puchar Gniewu.....	35	Powstanie mutantów.....	108
Magnus.....	36	Golem.....	109
Powstanie mutantów.....	37	Odzyskanie Pucharu Gniewu.....	110
Szaleństwo bohatera wojennego.....	38	Porażka.....	110
Jonas Lang.....	40	Podsumowanie.....	111
Katarina.....	41	Punkty Doświadczenia.....	111
Gabrielle Marsner.....	42	Dodatki.....	112
Rozdział II: Pożegnanie z Altdorfem.....	43	Gotowe postacie.....	113
Starzy znajomi.....	43		

Wprowadzenie

Kuźnie Nuln to dramatyczne zakończenie kampanii *Ścieżki Przeklętych*, rozpoczętej w przygodzie *Przez ostępy Drakwaldu* (zamieszczonej w *Księdze Zasad*) i kontynuowanej w *Popiołach Middenheim* i *Wieżach Altdorfu*, przeznaczone dla Bohaterów kończących drugą lub zaczynających trzecią profesję.

W niniejszej przygodzie Bohaterowie Graczy (BG) muszą odnaleźć artefakt skrywający ostatni odłamek duszy demona Xathrodoxa Krwawego Obdzieracza. Ich śledztwo rozpocznie się w ruinach starego opactwa i odkryje tropy prowadzące do miasta-państwa Nuln. BG najprawdopodobniej dotrą do tej wyjątkowej metropolii, zwanej

Klejnem Imperium, na pokładzie luksusowego rzeczno statku *Imperator Wilhelm*. W trakcie rejsu dojdzie do tragedii, która okaże się złowieszczym zwiastunem nadchodzących wydarzeń. Po przybyciu do Nuln Bohaterowie zostaną wplątani w szereg intryg, między innymi zagadkę znikających szlachciców oraz konspirację mającą na celu sabotaż *Magnusa*, prototypu nowej, potężnej armaty – nadziei Imperium w nieuchronnych bitwach z hordami Chaosu. W cieniach brudnych ulic i mrocznych tuneli pod miastem plugawi mutanci pragnący przejąć władzę nad miastem planują krwawe powstanie. Czy Bohaterom uda się na czas rozwikłać intrygi i udaremnić nikczemny plan demona?

– Opis niniejszej książki –

Przygoda *Ścieżki Przeklętych: Kuźnie Nuln* składa się z następujących rozdziałów:

W **Przewodniku po Nuln** opisano miasto zwane Klejnem Imperium. Znaleźć tu można jego krótką historię, ogólny opis oraz charakterystyczne miejsca, pomysły na przygodę oraz rady, jak oddać na sesji specyficzną atmosferę tej niezwykłej metropolii. Ten rozdział ma za zadanie pomóc Mistrzowi Gry (MG) w poprowadzeniu właściwej przygody, choć zawiera również szeroki wachlarz dodatkowych informacji, które powinny w zupełności wystarczyć do przygotowania wielu innych przygód w Nuln.

Rozdział I: Trzeci Odłamek

Ten rozdział to streszczenie całej przygody. Przedstawiono w nim zarys głównych wątków fabularnych i opisano przeklęty Puchar Gniewu.

Rozdział II: Pożegnanie z Altdorfem

Ten rozdział przedstawia zdarzenia rozpoczynające niniejszą przygodę. Opisano w nim możliwe zakończenia wątków *Wież Altdorfu* oraz początki śledztwa, które zaprowadzi BG aż do Nuln.

Rozdział III: W górę Reiku

Trzeci z rozdziałów opowiada o najszybszym środku transportu kursującym pomiędzy Altdorfem a Nuln – rzeczno statku *Imperator Wilhelm*. Znaleźć tu można dokładne plany liniowca, opis załogi, pomysły na rzeczne przygody, kilka intrygujących zwrotów akcji oraz opis tragedii, jaka rozegra się (prawie) na oczach BG.

Rozdział IV: Strach i nienawiść w Nuln

W tym rozdziale zawarto porady dotyczące sposobu prowadzenia dalszej części przygody. Oprócz opisu miejskiego środowiska, które

nadaje spotkaniom z wrogami specyficznego charakteru, znaleźć tu można również opis intryg, które dojrzeją podczas świątecznego Tygodnia Czarnego Prochu.

Rozdział V: Śledztwa

Rozdział piąty poświęcony jest serii tajemniczych zaginięć (a raczej morderstw) oraz wszelkim informacjom, jakie BG mogą uzyskać podczas swoich poszukiwań Pucharu Gniewu. W tym rozdziale opisano również sposoby, dzięki którym MG może wciągnąć Bohaterów w skomplikowane intrygi nie mające nic wspólnego z demonem.

Rozdział VI: Armata i podziemia Nuln

Mściwy arystokrata próbuje dokonać sabotażu nowej armaty – *Magnusa*. Dekadencyjni szlachcice, oddani ciałem i duszą mrocznemu bóstwu, planują w kanałach pod Nuln powstanie mutantów, które ma obalić rządy ludzi.

Rozdział VII: Maskarada

Hrabina Emmanuelle von Liebowitz słynie z organizacji wystawnych przyjęć. Aby uczcić uroczyste odsłonięcie *Magnusa* pod koniec świątecznego tygodnia, zaprasza szlachtę i prominentnych mieszczan na wielki bal maskowy. Niniejszy rozdział opisuje maskaradę oraz przybliża kluczowe postacie i wydarzenia tego wieczoru.

Rozdział VIII: Piekielny świt

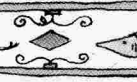
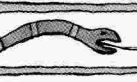
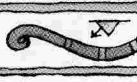
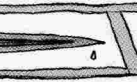
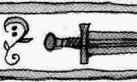
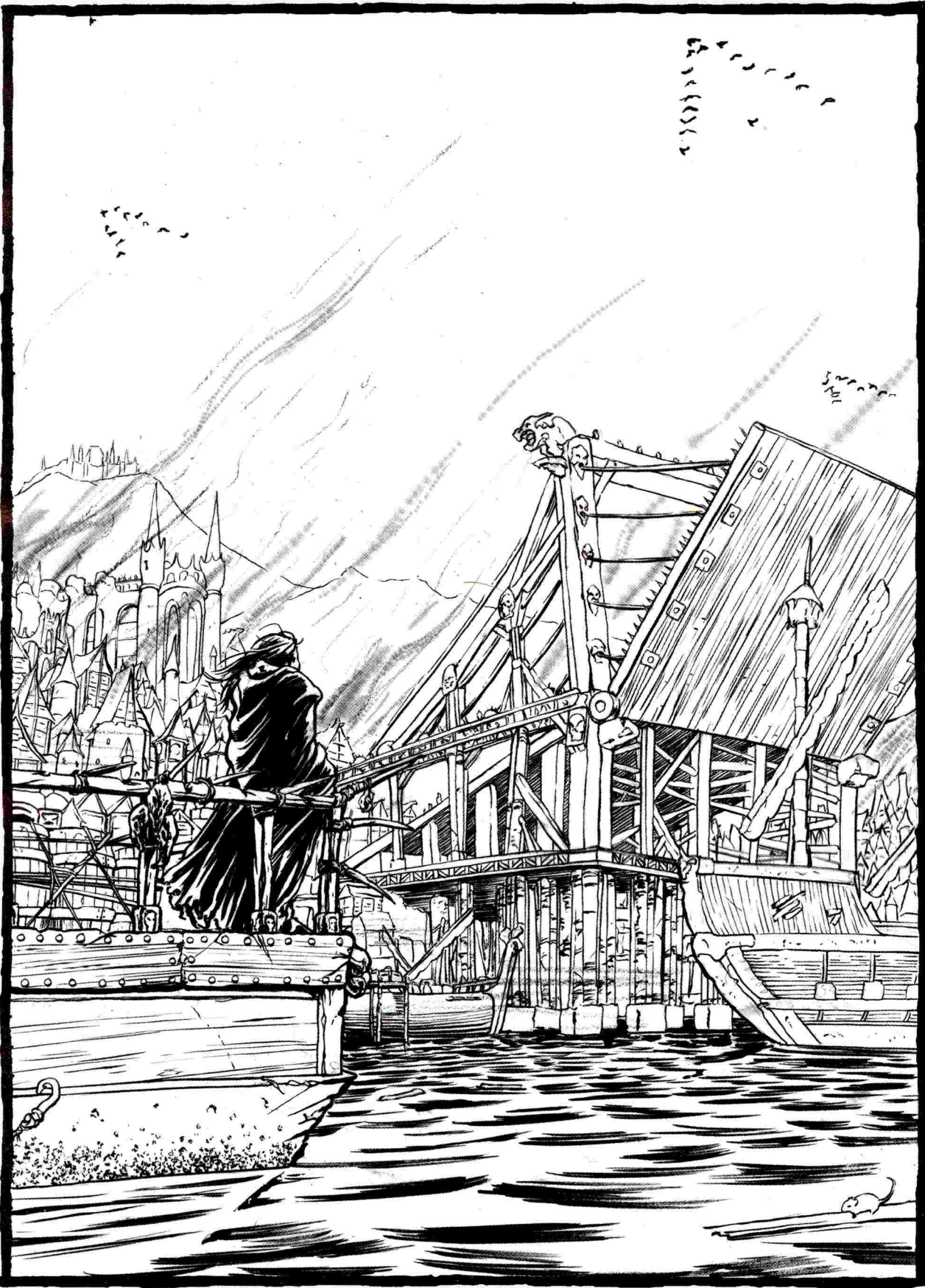
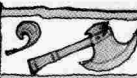
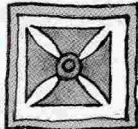
W rozdziale ósmym opisano kulminacyjne wydarzenia całej przygody, a zarazem kampanii. Bohaterowie muszą poradzić sobie z powstaniem mutantów, paniką, jaka wybuchnie wśród zebranych tłumów po eksplozji odsłanianego *Magnusa*, a także morderczym golemem – tworem szaleńca Rolfa Vogta, który usiłuje przełamać bariery magicznego więzienia demona. Jeśli zawiódł, czeka ich starcie z samym Krwawym Obdzieraczem.

– Jak korzystać z niniejszej książki? –

Aby zagrać w *Ścieżki Przeklętych: Kuźnie Nuln*, potrzebujesz podręcznika podstawowego, czyli *Księgi Zasad*, kilku karteń papieru, ołówków oraz kostek dziesięciościennych (k10). W niniejszej przygodzie znaleźć można odwołania do *Bestiariusza Starego Świata* i *Zbrojowni Starego Świata*, jednak książki te, choć z pewnością stanowią ciekawe urozmaicenie zasad podstawowych, nie są niezbędne do poprowadzenia *Kuźni Nuln*.

Podobnie jak poprzednie części kampanii *Ścieżki Przeklętych*, niniejsza przygoda może zostać poprowadzona jako odrębna całość, chociaż najlepiej sprawdza się jako kulminacja epickich losów drużyny BG. Jeśli jednak Ty i Twój gracz postanowiliście rozpocząć swoje przygody w świecie *Warhammera* właśnie od *Kuźni Nuln*, a drużyna nie posiada jeszcze własnych postaci, na końcu książki znajdziesz charakterystyki czterech Bohaterów Graczy przygotowanych do natychmiastowej rozgrywki. Są oni w pełni wyposażeni i gotowi na wszystko!

Jeśli prowadziles *Wieżę Altdorfu*, nie zdziwi cię stopień komplikacji fabuły *Kuźni Nuln*. W niniejszej przygodzie toczyć się będą równolegle trzy wątki; Bohaterowie podążający tropem Pucharu Gniewu włączają się w co najmniej dwie inne intrygi. Poprowadzenie *Kuźni Nuln* wymaga uprzedniego zapoznania się z całą przygodą oraz starannego przygotowania wątków, czyli dopasowanie wydarzeń do charakteru i przeszłości danej drużyny. Akcja przygody ograniczona jest sztywnymi ramami czasowymi, a główne wydarzenia muszą nastąpić w dokładnie określonych momentach i ustalonej kolejności. Jeśli jednak poczynania BG zmuszą cię do tego, bądź gotów improwizować i modyfikować akcję. *Kuźnie Nuln* opisują również kilka ciekawych starć zbrojnych, które powinny zapewnić dreszczek emocji nawet najbardziej wymagającym miłośnikom *Warhammera*.



Przewodnik po Nuln

„Nasza jest ziemia uwiązana milczeniem; nasz jest czas, gdy prawda pozostaje niewypowiedziana.”

– Detlef Sierck, dramaturg

Dawna stolica, główny ośrodek technicznego rozwoju imperialnej maszyny wojennej oraz akademickie serce ludzkości – Nuln zwane jest „Klejnotem Imperium”. Mimo że zajmuje drugie miejsce pod względem liczby mieszkańców (zaraz po Altdorfie), zdecydowanie przewyższa stolicę pod względem bogactwa życia towarzyskiego i umiłowania sztuki. Tak jak większość miast Imperium, Nuln ma swoje tajemnice, a mroczny cień okrywa rozciągające się pod miastem kanały ściekowe oraz nadrzeczne dzielnice biedoty. Dawna stolica

– Klejnot Imperium –

Po odejściu Sigmara na Wschód, Nuln doświadczyło ognia, wojen oraz fali grabieży. W ślad za pożarami i zniszczeniami na miasto spadły klęski zarazy i głodu. Okoliczne tereny spustoszyła wojna domowa, która prawie rozerwała Imperium na strzępy. Z Przełęczy Czarne Ognia nadciągały kolejne hordy orków, a jednak miasto przetrwało, głównie dzięki uporowi i męstwu mieszkańców. Jedną z najstarszych ludzkich osad w Imperium wielokrotnie wspinała się na szczyty świetności, by następnie chwiać się na krawędzi upadku. Jest to miasto kontrastującej architektury, miejsce zamieszkiwane przez dekadentko bogatych i rozpaczliwie biednych. To tętniąca życiem metropolia, w której wiejski urok Wissenlandu łączy się z postępową myślą elity intelektualnej.

Niniejszy rozdział to swoisty przewodnik po Nuln. Opisuje miasto w szerokiej perspektywie i zwraca uwagę na ważniejsze miejsca, umożliwiając przygotowanie niejednej ciekawej przygody toczącej się w obrębie jego murów. Nuln jest drugim co do wielkości miastem w Imperium, więc zamieszczenie w przewodniku dokładnych planów miejskich mija się z celem. Umieszczenie sklepów, gospód i innych pomniejszych budowli zależy tylko i wyłącznie od pomysłowości MG. Schematyczną mapę miasta znaleźć można na str. 16.

Historia Nuln

Przez wiele stuleci okolicznymi ziemiami władaly Wysokie Elfy. Jednak gdy pierwsza fala ludzkich plemion dotarła w te okolice ze Wschodu, starożytna elfia cywilizacja od dawna już wycofywała się z tej krainy, pozostawiając po sobie rozproszone po lasach i wzgórzach imponujące ruiny. Przed powstaniem Imperium większość mieszkańców Starego Świata żyła wzdłuż wybrzeża Morza Tileańskiego. Byli to spadkobiercy starożytnych cywilizacji, które również miały już za sobą czasy świetności. Dwanaście ludzkich plemion, które przybyły ze Wschodu uciekając przed nieznanym zagrożeniem, przyniosły do Starego Świata świeżą krew i zapał. Z pomocą krasnoludów, owi barbarzyńcy przekroczyli Przełęcz Czarne Ognia i osiedlili się na pokrytych gęstymi lasami północnych terenach kontynentu.

Imperium to miasto skrajnych kontrastów. Elity towarzyskie bawią się na wystawnych balach urządzanych przez Księżną w przestronnych salach jej ufortyfikowanego pałacu, podczas gdy w zakamarkach Labiryntu rodzą się kolejni mutanci. Uczni toczą dysputy o filozofii i astronomii, podczas gdy bandy szczuroludzi poczynają sobie coraz śmielej w kanałach, a okrutni zabójcy brutalnie mordują swoje ofiary w ciemnych zaułkach Nowego Miasta.

Stary Świat nie był przygotowany na przybycie wojowniczych i żądnych krwi barbarzyńców, ale wielu ludzi uważało, że będą mogli wykorzystać niski poziom rozwoju tych plemion. Tileańscy kupcy, usłyszawszy o nowo przybyłych, od razu zdecydowali się zaryzykować i ustanowić nowe, prowadzące na północ szlaki handlowe. Jednakże takie wyprawy były pełne niebezpieczeństw. Wymagały od śmialków przepłynięcia przez Cieśninę Piratów do wnętrza Czarnej Zatoki, a następnie podróżowania daleko w głąb lasu, w stronę Przełęczy Czarne Ognia. Istniała także inna możliwość. Kupieckie statki mogły opłynąć wybrzeże Wielkiego Oceanu, przedostając się na nękane przez sztormy Morze Szponów. Wyprawy którekolwiek z tych dróg były jednak niebezpieczne i kosztowne – zarówno w sensie ludzkiego życia, jak i złota. Jednakże problemy z transportem towarów zostały rozwiązane, gdy przedsiębiorczy tileański kupiec z Miragliano odkrył Rzekę Pogłosów, która płynęła pod górami Przeskok w głąb ziem barbarzyńców. Upatrując w tym życiową szansę na wzbogacenie się, kupiec zatrudnił liczną eskortę najemników i ruszył podziemnym szlakiem. Prawie połowa członków tej wyprawy została zabita przez zamieszkujące jaskinie potwory. Pomimo wielkich strat, wyczerpanej i prawie pokonanej ekspedycji udało się przedostać na drugą stronę. Karawana ruszyła na północ, szukając miejsca na założenie obozu warownego. Cały czas toczono walki ze złowrogimi stworzeniami, które zamieszkiwały te dzikie tereny, lecz dzięki niebывалemu szczęściu niedobitkom ekspedycji udało się dotrzeć do położonych nad brzegiem szerokiej rzeki ruin. Była to opuszczona starożytna warownia Wysokich Elfów. Ocaleni nazwali to miejsce Nuln i rozpoczęli odbudowę fortu, wierząc, że posłuży im za kupiecką bazę dla dalszych przedsięwzięć.

Najazd zielonoskórych

Nadzieje na wymianę towarów i krociowe zyski nie spełniły się, przynajmniej jeszcze nie wtedy. W ciągu kilku miesięcy od założenia tileańskiej osady, orki i gobliny zaczęły przeć na północ przez Przełęcz Czarne Ognia. Plądrując i niszcząc wszystko, co stało im na drodze, zielonoskórzy żelazem i ogniem torowali sobie szlak prowadzący wprost do Nuln. Niemalą rolę odegrali w nadchodzącej bitwie ludzcy uciekinierzy z okolicznych wiosek, którzy szukali schronienia przed hordą. Na umocnionym wzgórzu nowej

kupieckiej osady zgromadzili się zarówno ludzie, jak i krasnoludy z okolicznych warowni. Brakowało im jednak broni, amunicji i zapasów żywności. W osadzie schroniło się zbyt wiele osób, by można je było wykarmić i zbyt mało zdolnych do walki obrońców, aby powstrzymać najazd zielonoskórych. Jak się jednak okazało, nie wszystko było jeszcze stracone. Nadzieja nadeszła z Północy. Siłą miecza i męstwem Sigmar zjednoczył dwanaście plemion w zwartą armię i na jej czele ruszył na południe, aby odeprzeć zbliżającą się hordę. Zatrzymał się pod Nuln, gdzie rozbił obóz, chroniąc nowo założone miasto przed pewną zagładą. Wojskom Sigmara udało się odeprzeć nadciągającą falę zielonoskórych. Wiedząc, że wkrótce orki przegrupują się do kolejnego uderzenia, Sigmar zebrał żołnierzy oraz wszystkich zdolnych do noszenia broni mieszkańców osady i uprzedził natarcie, wdzierając się głęboko w przełęcz, gdzie zadał decydujący cios armii zielonoskórych.

Rozwój miasta-państwa

Po zwycięstwie na Przełęczy Czarne Ognia w ludzkiej krainie zagościł spokój i dobrobyt. Podczas gdy Sigmar tworzył nowy porządek, Nuln pozostało pomniejszym centrum handlu. Początkowo było niczym więcej jak przystankiem dla kupców zdążających na północ. Wkrótce jednak miało się to zmienić. Sigmar uświadomił sobie, że stabilność wewnętrzna zależy od możliwości szybkiego przemieszczania się oddziałów oraz rozwoju handlu. Nakazał więc budowę dwóch wielkich dróg. Pierwsza miała prowadzić z Altdorfu (a raczej Reikdorfu, jak podówczas nazywało się to miasto) do Middenheim, a druga łączyć Altdorf z Nuln. Prace kamieniarskie zajęły kilkanaście długich lat, lecz dzięki doprowadzeniu kamiennej drogi do Nuln ranga miasta znacznie wzrosła. Kupcy z całego kontynentu docierali na ziemię Imperium poprzez Nuln, tu także sprzedawali część towarów przed wyruszeniem w górę rzeki. Wskutek napływu kupieckiego złota miasto zaczęło się gwałtownie rozwijać. Wzrost gospodarczy trwał przez wszystkie lata rządów Sigmara i jeszcze długo po jego odejściu.

Wymiana towarowa z pobliskimi krasnoludzkimi warowniami spowodowała umocnienie pozycji Nuln na arenie politycznej. Z tego też powodu Książę Wissenlandu zdecydował się przenieść swoją siedzibę z Pfeildorfu do Nuln. Podczas gdy zło zaczynało się budzić w najmroczniejszych zakamarkach Przeskoku i Górach Krańca Świata, życie w Nuln kwitło, zasilane napływem krasnoludzkich uchodźców z podbitych twierdz. Krasnoludy osiedlały się w mieście i zapoznawały ludzi z tajnikami inżynierii, kamieniarsstwa oraz innych tradycyjnych gałęzi rzemiosła. Książę-Elektor Wissenlandu był oświeconym człowiekiem i dostrzegł nowe perspektywy rozwoju, jakie przed jego miastem otwierało przybycie krasnoludów. W celu poprawienia warunków sanitarnych poprosił mistrzów kamieniarskich o wybudowanie systemu kanałów ściekowych, z którego do dziś Nuln słynie na całym świecie. Tymczasem handel wzdłuż Reiku – jedynej rzeki w Imperium wystarczająco szerokiej i głębokiej, aby mogły pływać po niej okręty morskie – zapewniał napływ towarów z tak odległych miejsc jak Marienburg, czy nawet Tilea i Estalia. Zarobione na zamorskim handlu złoto pozwoliło miastu na ekspansję poza granice elfich ruin, na których powstało, i wzniesienie murów obronnych po obu stronach rzeki.

Powstanie kultu Sigmara

Około 25 lat po odejściu Sigmara, na ulicach Nuln pojawił się niejaki Johan Helstrum. Ów ubogi pustelnik głosił nowe Słowo Boże. Twierdził, iż objawiła mu się wizja Sigmara wstępującego do niebios. Pełen przekonania, że został powołany do służby nowemu bogu ludzkości, brat Helstrum nauczał nowej religii każdego, kto był gotów go wysłuchać. Jako że Sigmar był nieoficjalnie czczony już wcześniej, pospólstwo chętnie przyjęło nowy kult. Wkrótce nastała moda na odrzucanie starodawnych, plemiennych tradycji i młodsze pokolenie szlachty z otwartymi ramionami przyjęło nowy, heroiczny etos boga Sigmara. Zachęcony swoimi sukcesami w rodzinnym mieście, Helstrum wyruszył na północ, do Altdorfu, z zamiarem szerzenia nowej religii. Jego działania odniosły skutek i już wkrótce w Altdorfie miała powstać pierwsza oficjalna świątynia kultu. Na wieść o tym mniejsze grupki wiernych w Nuln połączyły siły i na zboczach wzgórza, na którym stała forteca Księcia-Elektora, założyły pierwszą świątynię Sigmara, uprzedzając budowniczych w Altdorfie. Ci z ludzi, którzy pozostali wierni tradycyjnie wyznawanym bogom, postrzegali wyznawców nowej religii jako heretyków. Miasto podzieliło się na tych, którzy dochowali wierności Ulrykowi oraz na nowych wyznawców Sigmara. Na ulicach doszło do zamieszek na tle religijnym, które potem ze zdwojoną siłą wybuchły w Altdorfie. Niesnaski te, w mniejszym lub większym stopniu, trwają do dziś.

Stolica

Mniej więcej w roku 100 KI, próbując powstrzymać narastającą falę przemocy wywołaną przez dwa rywalizujące ze sobą kultury w Altdorfie, Imperator Fulko przeniósł stolicę Imperium do Nuln, okazując tym samym niespodziewane poparcie wyznawcom Sigmara. Ponieważ Helstrum, wtedy już Wielki Teogonista, pochodził właśnie stąd, uważano za oczywiste, że monarcha powinien przenieść swoją siedzibę do miasta bardziej przychylnego jego przekonaniom politycznym. W odpowiedzi na to posunięcie większość wyznawców Ulryka opuściła Nuln i udała się do Talabeklandu, gdzie kult Pana Wilków nadal pozostawał silny. Wyznawcy Sigmara szybko zaczęli zdobywać wpływy na dworze Imperatora. Nuln, które do tej pory było jedynie punktem granicznym na mapie, zostało rzucone w wir politycznych intryg Imperium.

Zadomowiwszy się w fortecy w Nuln, Imperator Fulko rozpoczął szeroko zakrojone działania, mające na celu renowację miasta. Rzemieślnicy wykorzystali cały kamień i drewno ze starych elfich ruin, nie pozostawiając śladu po budowlach starożytnej cywilizacji. Korzystając z poparcia Imperatora Fulka, kult Sigmara czynił duże postępy w nawracaniu tych nielicznych, którzy pozostali wierni Ulrykowi, aż w końcu kult Sigmara stał się oficjalną religią miasta. Tworzono legendy, według których Sigmar właśnie tutaj koił pragnienie wodą z rzeki Reik, kiedy obozował przed ostatecznym rozprawieniem się z zielonoskórymi na Przełęczy Czarne Ognia. Wtedy też miał postanowić, że Nuln stanie się stolicą przyszłego Imperium.

Przez następne 400 lat spadkobiercy Młotodzierzcy poszerzali granice swojego państwa, wybijając potwory

czające się w mrocznych lasach, jaskiniach i górskich kryjówkach. Nuln stało się kolebką nauki. Następcy Fulka otwierali uniwersytety i wielkie biblioteki, które przyciągały wciąż nowe rzesze żądnych wiedzy ludzi. Nuln stało się czymś więcej niż tylko miastem kupieckim. Z jednakowym powodzeniem rozwijały się tu filozofia, teologia i inne kierunki nauki.

Niestabilność

Nuln pozostawało bardzo wpływowym miastem Imperium przez setki lat, lecz w końcu korupcja bez reszty zadowoliła się wśród kleru kultu Sigmara. Prawie w całym Imperium zaczęły wybuchać zamieszki. Jesienią roku 1110 KI Wielki Teogonista Sigmara został zdemaskowany jako czciciel Slaanesh. Pogłoski o jego niecznych czynach krążyły już wcześniej, ale dopiero kiedy świątynia Sigmara spłonęła po szczególnie groteskowej orgii, wyszło na jaw, że wyznawcy Chaosu przeniknęli w szeregi kapłaństwa kultu Sigmara w stolicy. Imperator Borys Złotobierny przeniósł stolicę z powrotem do Altdorfu, żeby położyć kres plotkom, jakie krążyły wokół jego osoby, a wraz z nim przesiedliła się większość szlachty i wyższych rangą kapłanów Sigmara z Nuln. Mimo że emigracja nie objęła większości mieszkańców, i tak dała się boleśnie odczuć. Korupcja i skandale dotknęły wszystkich warstw społecznych. Wystarczyło to, aby skutecznie oddalić ludzi od bogów, a zwłaszcza od Sigmara. Wielu mieszkańców Nuln stało się zwolennikami bardziej mrocznych i nikczemnych sił.

Tamtej wiosny nowo wybrany Wielki Teogonista kultu Sigmara został znaleziony martwy, a jego ciało pokryte było licznymi czarnymi pęcherzami. Śmierć ta zwiastowała wybuch Czarnej Zarazy. Choroba szybko rozprzestrzeniła się z miasta do miasta, zabijając większość obywateli Imperium. Zapiski z tamtych lat mówią, że Czarną Zarazę przeżyło jedynie trzech na każdych dziesięciu chorych. Straty wskutek zarazy były jednak niczym w porównaniu z inwazją, która miała dopiero nastąpić.

Rozpacz i zepsucie

Ludzi ogarnęły strach, cierpienie i desperacja. Zarówno ci, którzy uniknęli zarażenia, jak też dotknięci chorobą, zwracali się ku Niszczycielskim Potęgom po pomoc, modląc się do jakiegokolwiek boga, który zechciałby ich ocalić lub chociaż ukoić narastający ból. Jak grzyby po deszczu powstawały nowe kultury. Budzące strach bestie wylaniały się ze swoich siedlisk pod miastami, przyzywane mrocznymi rytuałami. Skaveny, pragnące zniewolić rasę ludzką zgodnie ze swoim szalonym planem rządzenia światem, siały strach i zniszczenie. Większe miasta obiecały zapewnić obywatelom Imperium schronienie przed nadciągającą zagładą, ale nawet te najpotężniejsze, jak Nuln, Altdorf czy Middenheim, nie były przygotowane na tak ogromną falę uciekinierów. W Nuln przybysze zostali stłoczeni w naprędcie wybudowanym obozie dla uchodźców, powstałym tuż obok miejskiego uniwersytetu – intelektualnego centrum miasta. Wielu z nich zamieszkało tu na stałe, a dzielnica przyjęła nazwę Nowego Miasta.

Inwazja skavenów została wreszcie powstrzymana i Imperium wyszło zwycięsko z walki ze swymi wrogami. W podzięce za odparcie inwazji szczuroludzi Mandred Szczurobójca został okrzyknięty bohaterem. Zwycięstwo

to zostało jednak okupione życiem wielu ludzi, a imperialne prowincje popadły w ruinę.

Nastanie chaosu

Po śmierci Mandreda kolejni Imperatorzy przenosili stolicę według własnego uznania. W tym burzliwym okresie szlachta toczyła polityczne gry w celu zagarnięcia dla siebie jak największej władzy i wpływów. Napięcie, które narastało przez prawie 200 lat, sięgnęło zenitu, kiedy w Nuln został wybrany Imperatorem cieszący się silnym poparciem kultu Sigmara Wielki Książę Stirlandu.

Mimo że w latach poprzedzających Wielką Zarazę wielu mieszkańców Nuln odwróciło się od wiary w Sigmara, niektórzy – przynajmniej ci, którzy nie zaprzęдали swoich dusz Mrocznym Potęgom – nawrócili się ponownie. Powszechnie wierzone, że zaraza i wojna były karą bogów za haniebne czyny ludzkości. Spowodowało to nasilenie się religijnego konserwyzmu i Nuln na powrót stało się oddanym centrum kultu Młotodzierzcy. Ci, którzy nie składali się ku doktrynom Sigmara, nie mogli znaleźć tu dla siebie miejsca, gdyż niewierzących prześladowali fanatycy.

W religijnym ferworze, jaki zapanował w Nuln, jedna rzecz nie uległa zmianie. Kultu Sigmara i Ulryka nadal pozostawały zaciętymi rywalami. Kapłani Pana Wilków nigdy nie uznali boskości Pierwszego Imperatora i uważali wszystkich jego wyznawców za heretyków. Pomimo że kilku Imperatorów oficjalnie poparło wyznanie Sigmara, stosunki pomiędzy obydwojma kultami były nadal bardzo napięte. Fakt, iż Świątynia Sigmara rosła w siłę, a świetność kultu Ulryka miała się ku schyłkowi, niepokoił ortodoksyjnych wyznawców Pana Bitewnego Szalu.

Wśród wielkowiejskiej arystokracji Altdorfu i Nuln na powrót zapanowała gorączkowa moda na religię Sigmara, natomiast Middenheim i Talabekland nadal skutecznie opierały się wpływom nowego wyznania na swoich terenach. Po śmierci Mandreda większość wybieranych Imperatorów pozostawała neutralna wobec zagorzałych debat, jakie toczyły ze sobą różnorakie frakcje religijne. Do otwartego konfliktu w Radzie Elektorów doszło około 200 lat po śmierci Szczurobójcy, gdy skłóceni Książęta podzielili się na dwa obozy. Jeden z nich wspierany był przez kult Sigmara, drugi natomiast cieszył się poparciem wiernych Ulryka. Jednak ci pierwsi byli zarówno bogatsi, jak i bardziej wpływowi. Pomimo wszelkich wysiłków Książąt-Elektorów wiernych Ulrykowi, zwyciężył Wielki Książę Stirlandu, zwolennik kultu Sigmara. Jego pierwszym rozporządzeniem było nałożenie ogromnego podatku na kult Ulryka.

Dla Wielkiej Księżnej Ottalii z Talabeklandu okazało się to kroplą, która przepełniła czarę goryczy. Księżna uznała, że korona powinna przyspać w udziale właśnie jej, a nie jakiemuś zapyziałemu szlachetce z biednej prowincji. Posądziła też wyznawców Sigmara o zdradę i dwulicowość. W roku 1360 KI ogłosiła się pierwszą Imperatorką i w ramach odwetu zakazała sigmarytom praktykowania obrzędów na terenie Talabeklandu. Na następne dwa stulecia Imperium podzieliła wojna domowa. Obie strony konfliktu dysponowały równie silnymi armiami i prężną gospodarką. Dopiero krwawa seria bitew wyniszczających obie armie na kilka lat zdusiła płomień wojny.

W Nuln wciąż wybierano i koronowano nowych Imperatorów, natomiast Ottilia, w bezprecedensowym posunięciu, zrezygnowała z elekcji i przekazała koronę swojemu spadkobiercy. W wyniku panującego w tym okresie rozprężenia, liczne pomniejsze prowincje ogłosiły niepodległość. Imperator Nuln nadał tytuł Księcia-Elektora i wręczył Runiczny Kiel Drakwaldu rodzinie von Bildhofen, w nagrodę za odwanie własnych ziem od terenów władcy Middenheim, tradycyjnie wiernego Ulrykowi. Wkrótce wojna wybuchła na nowo i w państwie znów zapanowały chaos i bezprawie. Sytuację pogorszył jeszcze bardziej Książę-Elektor z Middenheim, który zniecierpliwiony przedłużającą się wojną, także ogłosił się Imperatorem.

W okresie zwanym Wiekiem Trzech Imperatorów, zupełnie jak za czasów Wielkiej Zarazy z roku 1111 KI, ludzkość odwróciła się od bogów. Władcy posługiwali się autorytetem Sigmara do uchwalania niesprawiedliwych ustaw i dekretów. Ludzie raz jeszcze zaczęli wątpić w praworządność kapłanów i zwrócili się ku Mrocznym Potęgom, szukając rozwiązania swych doczesnych problemów. Kulty Chaosu rosły w siłę, a łowców czarownic było zbyt niewiele, aby powstrzymać pleniące się zło.

W Nuln upadek moralności był bardzo widoczny. W mieście panowały rozpacz, przynębianie i poczucie bezsilności. Nowopowstałe kuźnie, wyrwale wykuwające broń dla idących na śmierć poborowych, wypuszczały w powietrze słupy dymu i obłoki popiołu, które osiadały na budynkach, przykrywając miasto szarym całunem. Dzielnice biedoty zaczęły się przeludniać, a wśród mieszkańców coraz częściej pojawiały się przypadki mutacji. Ci mutanci, którzy nie zostali wygnani z miasta, uciekli do kanałów, tworząc własną społeczność. Ich szeregi zasilali też mężczyźni, którzy w ten sposób próbowali uniknąć łapanek i przymusowego poboru.

Gorbad Żelazny Pazur

Z powodu wewnętrznych rozłamów Imperium było bezradne wobec zagrożeń z zewnątrz. Dało się to odczuć szczególnie w czasie inwazji Gorbada Żelaznego Pazura. Wódz orków przebył Przełęcz Czarnego Ognia, nie napotkawszy żadnego oporu. Złupił Nuln, a następnie osobiście ściał całą radę miasta, zwaną Zgromadzeniem. Następnie zielonoskórzy ruszyli do Sollandu, rozbili armię Księcia-Elektora Eldreda i ukradli jego Runiczny Kiel. Żelazny Pazur pomaszerował w dół Reiku, a jego horda siała śmierć i zniszczenie. Wkrótce zastępy zielonoskórzy otoczyły Altdorf, który w owych czasach znajdował się pod panowaniem Imperatora Sigismunda, i rozpoczął oblężenie. Podczas brutalnego szturm orkowe wywerny pożarły Imperatora, lecz mimo to miasto przetrwało, a targana wewnętrznymi waśniami i konfliktami horda ostatecznie wycofała się z ludzkich ziem.

Po przejściu orków, z Sollandu pozostały tylko dymiące zgłiszcz. Opuszczona kraina została wchłonięta przez Wissenland. Na domiar złego, Nuln odmówiło przyłączenia się do Wissenlandu i wywalczyło status niezależnego miasta-państwa, co jeszcze bardziej rozdarło Imperium. W obliczu narastającej anarchii upadek ludzkości i pogrążenie w zepsuciu wydawały się nieuniknione.

Kult Sigmara nigdy w pełni nie odzyskał wpływów w Nuln. Miasto odwróciło się od swych religijnych korzeni, nabierając

świeckiego charakteru. Patronką miasta została Verena – opiekunka myślicieli, uczonych i intelektualistów. Nagła zmiana wyznania połączona ze stałym zagrożeniem inwazją z Południa przemieniła Nuln ze zwykłego kupieckiego miasta w wojskowy bastion, w którym otwarto najlepszą akademię wojskową w Imperium. Od tamtej pory najbystrzejsze umysły Starego Świata przybywały tu, aby zgłębiać tajniki sztuk wojennych.

Magnus Pobożny

Wpływ Niszczycielskich Potęg w Imperium narastał przez kolejne stulecia, intensywnie wspierany przez niezliczone, mroczne kultы. W lesie Drakwald mnożyły się stada zwierzoluździ. W roku 2301 KI z północnych pustkowi wyłoniła się potężna armia Chaosu. Jak grom z jasnego nieba uderzyła na Kislev, pustosząc ziemię i rozbijając ludzkie armie. Praag zostało zdobyte przez siły Chaosu, a ocalali z rzezi uciekli na południe, przynosząc wieści o nadciągającym niebezpieczeństwie.

Równocześnie z inwazją na Kislev, ze swoich ukrytych siedzib w głębi Imperium powstały kultыści, czyniąc, co było w ich mocy, aby rozbić kraj od wewnątrz. Liczne bandy zwierzoluździ wyszły z Drakwaldu, mordując i pożerając mieszkańców całych wiosek. Zdawało się, że już nie nie uchroni Imperium przed ostateczną klęską. Wtedy jednak spośród ludu objawił się bohater. Magnus, żak i teolog z Nuln, miał dość nieudolności władców Imperium i chciwości szlachty. Był głęboko przekonany o boskości Sigmara oraz o potrzebie zjednoczenia kraju. Jego rodzina posłała go na Uniwersytet w Nuln, aby mógł dać upust swojej przerażającej zaciekości w jakiś produktywny sposób. Jednak świadom powagi sytuacji Magnus zamiast studiami zajął się zbieraniem wokół siebie ludzi, którzy podzielali jego przekonania i pasje. Wkrótce zasłynął z wypraw po Reiklandzie, podczas których wygłaszał porywające przemówienia i obiecywał przywrócenie dawnej chwały Imperium, a przede wszystkim dobrobytu znanego jedynie z opowieści starców. Dzięki tym przedsięwzięciom był uważany za wielkiego bohatera i prawdziwego wizjonera. Zdobył uznanie wśród zwykłych ludzi, którym przeciągająca się wojna domowa najbardziej dała się we znaki. To właśnie szerokie poparcie wśród cierpiącego biedę plebsu wkrótce umożliwiło Magnusowi szybkie przejście władzy w Imperium.

Gdy wybuchła wojna z Chaosem i upadło Praag, Magnus uznał tę klęskę za znak od Sigmara, który wzywał go do ocalenia Imperium przed toczącym je od środka zepsuciem. Zamiast marnować czas na dworach skłóconych Książąt-Elektorów, zaczął przemawiać bezpośrednio do ludu w niezliczonych miasteczkach i wsiach. W krótkim czasie zgromadził ogromną armię ochotników, zyskując tak wielką władzę, że nawet rządząca szlachta była zmuszona zjednoczyć się pod jego sztandarem. Ostatnim etapem poczynań Magnusa była wyprawa do Middenheim. Tam dokonał, wydawałoby się, niemożliwego. Pogodził zwaśnione od wieków kultы Sigmara i Ulryka. Wkroczył w Święty Płomień Ulryka i wyszedł z niego bez szwanku. Czyn ten został uznany za oznakę boskości Sigmara nawet przez Ar-Ulryka – dotychczas najbardziej zagorzałego przeciwnika kultu Młotodzierzcy.

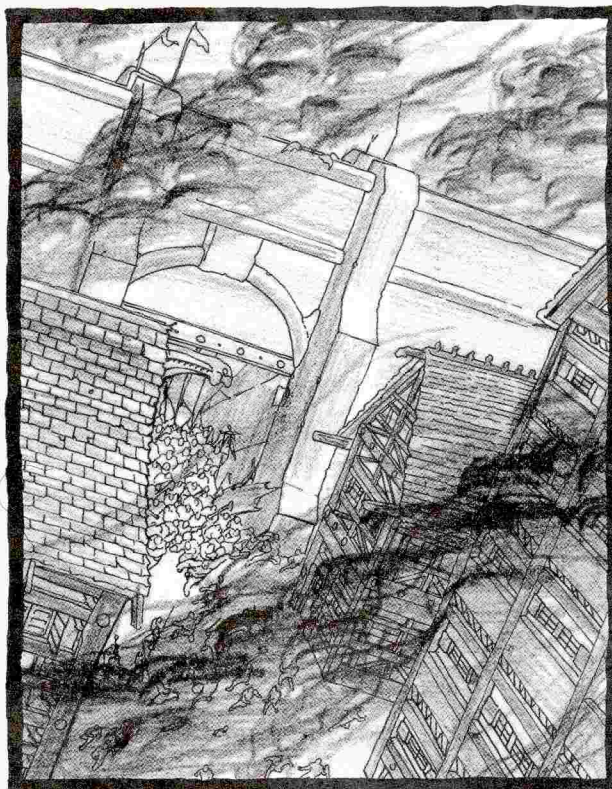
Magnus poprowadził wojska na północ, do Kisleva, gdzie stawiał czoła przerażającej hordzie Chaosu. Wzmocnione oddziałami krasnoludów, Kislevczykami i elfimi arcymagami pod wodzą Teclisa, Imperium pokonało najeźdźców, a Magnus został okrzyknięty bohaterem. W rok po odparciu sił Chaosu Książęta-Elektorzy osadzili go na tronie, doceniając jego przywództwo i fakt, że zjednoczył Imperium po raz pierwszy od niepamiętnych czasów. Natchniony przywódca za swoją siedzibę obrał rodzinne Nuln, na powrót zmieniając je w miasto godne miana stolicy Imperium. Wybiegając myślą w przyszłość i doceniając umiejętności magów, zniósł zakaz posługiwania się magią i otworzył w Altdorfie Kolegia Magii. Przywrócił też podupadłym prowincjom ich dawną świetność. Po raz pierwszy od wieków Imperium miało silnego władcę, a dla ludzi nastał Złoty Wiek.

Upadek

Po śmierci Magnusa Nuln pozostało stolicą Imperium do roku 2421 KI, kiedy pojawiło się nowe zagrożenie ze strony orków. Grom Brzuchacz zmiażdżył armię krasnoludów w Bitwie o Żelazną Bramę i wyruszył na północ, w krótkim czasie zdobywając i zrównując z ziemią większą część Nuln. Wyprawa Groma nie trwała jednak zbyt długo. Zaraz po rozpoczęciu inwazji horda zielonoskórych ruszyła na wybrzeże, gdzie zbudowała potężną flotę i popłynęła na zachód. Słuch po niej zaginął, a spekulacje na temat tego, dokąd i po co wyruszyli zielonoskórzy, trwają po dziś dzień. Osiem lat później Imperator Dieter IV został obalony w związku ze skandalem w sprawie secesji Marienburga, a korona przeszła w ręce Wielkiego Księcia Altdorfu, kładąc tym samym kres przewodniej roli Nuln.

Miastu, które przestało być centrum Imperium, udało się jednak pozostać silnym ośrodkiem handlu i rozwoju technologii. W Nuln mieszczą się szkoły cieszące się sławą najlepszych na Starym Świecie – Imperialna Akademia Artylerii oraz Uniwersytet Nulneński. W dawnej stolicy Imperium mieści się też Akademia Inżynierii, która pod względem fachowości dorównuje tej w Altdorfie. Miasto obecnie wchodzi w skład prowincji Wissenlandu, a tytuł Hrabiego Nuln należy do rodu wissenlandzkiego Księcia-Elektora.

Około 80 lat po przeniesieniu stolicy do Altdorfu, Nuln uniknęło kolejnej w swych dziejach rzezi, gdy dwójka bohaterów, którzy już wkrótce mieli przejść do legendy, wykryła spisek skavenów, mający na celu zajęcie miasta, zniewolenie jego mieszkańców i wykorzystanie go jako bazy w kampanii przeciwko całemu Imperium. Inwazja ta, podobnie jak ta sprzed 1500 lat, miała zadać druzgoczący cios ludzkości i zapoczątkować władzę skavenów nad Starym Światem. Nuln zostało ocalone, a ludzkości dopomógł wewnętrzny rozłam w szeregach szczuroludzi, zdrada pewnego Szarego Proroka, jak również męstwo Felixa i Gotreka. Miasto nie uniknęło jednak znacznych zniszczeń, a jego mieszkańcy doświadczyli szalejących pożarów, wyniszczających zaraz i klęski głodu. W ostatnich latach Nuln zostało jednak odbudowane i znów może się cieszyć mianem jednego z najważniejszych miast Imperium.



Burza Chaosu i odrodzenie

Burza Chaosu zmieniła oblicze Imperium. Oddziały Archaona spustoszyły północne prowincje i mimo że zostały rozgromione, nadal ukrywają się w lasach Ostlandu i Middenlandu, czekając na wezwanie do ponownego ataku na Imperium. W przeciwieństwie do Middenheim, Nuln uniknęło zniszczenia. Głównym celem wyprawy Archaona było rozprawienie się z kultem Pana Wilków, a nie zapuszczanie do samego serca Imperium. Ku niezadowoleniu wiernych Ulryka, których miasto doznało ciężkich zniszczeń, wciąż kojarzone z kultem Sigmara Nuln tylko skorzystało na zakończonej niedawno wojnie. Wobec zwiększonego zapotrzebowania na działa, kule oraz inny sprzęt wojenny, Imperium pokładało nadzieje właśnie w nulneńskich kuźniach. Kupcy i pośrednicy zacierali ręce, licząc na krociowe zyski, a płomienie z kuźni były podsyćane dzień i noc, oświetlając miasto czerwoną łuną. Nastrój bogacących się nulneńczyków psuł jedynie przymusowy pobór, gdyż imperialni żołnierze wylapywali młodych mężczyzn na ulicach i siłą wcielali do armii. Do czasu rozgromienia wojsk Chaosu przez Imperatora Karla Franza, Nuln umocniło się gospodarczo ponad wszelkie wyobrażenie i stało się niezaprzeczalnie jednym z bogatszych i najpotężniejszych miast w Imperium.

Czasy obecne

Mimo że ma swoje mroczne strony, Nuln jest mój wytwornym miejscem, czego dowodzą zarówno bogate osiągnięcia w dziedzinie sztuki, jak i rozwinięte życie towarzyskie. Miasto jest centrum gospodarczym i handlowym, które

prowadzi intensywną wymianę towarów z Wissenlandem, Stirlandem i Averlandem. Niestety, wraz z napływem wojennego złota podczas Burzy Chaosu, w Nuln znacząco pogłębił się rozdział warstw społecznych. Elita obnosi się ze swym nowo zdobytym bogactwem, podczas gdy biedni mocniej zaciskają pasa i spoglądają na zamożnych z nienawiścią. Nuln jest miastem rażących kontrastów, jak chociażby między lichymi wiejskimi zagrodami, które za nędzne grosze dostarczają miastu niezbędnej żywności, i ociekającymi przepychem siedzibami dekadentckiej arystokracji, która wydaje się nikomu niepotrzebna, a jednak

cieszy się licznymi przywilejami. Miasto jest zamieszkane zarówno przez niewykształconych i zabobonnych motłochów pracujących w kuźniach nad brzegiem rzeki, jak i błyskotliwych żaków, uczących się na cieszących się wielowiekową tradycją nulneńskich uniwersytetach. Jest to miejsce, w którym nowoczesność sąsiaduje z tradycją, dzielnicę biedoty z pałacami, wykwintne potrawy podawane na kryształowych zastawach z odrażającymi resztkami wygrzebywanymi ze śmietników przez zgłodzone dzieci. Nuln jest miastem pełnym konfliktów, co stwarza doskonałe warunki do przeżycia niezapomnianych intryg i przygód.

— Osobistości Nuln —

Status administracyjny Nuln jest również niezwykle. Obecnie miasto pozostaje de facto niezależnym miastem-państwem, choć w przeszłości było również prowincjonalną stolicą, a nawet stanowiło siedzibę dworu Imperatora. Historycy twierdzą, że miasto w przeszłości przechodziło kolejno pod rządy władców Reiklandu, Stirlandu, Averlandu, a w końcu Wissenlandu. Nie zważając na to, mieszkańcy Nuln upierają się, że zawsze pozostawali pod własnymi rządami, a obce zwierzchnictwo przyjmowali jedynie „tymczasowo”. Obecnie, wbrew obiegu opinii, Nuln nie stanowi części Wissenlandu, lecz jest jedynie zobowiązane wspierać we wszystkich kwestiach swoją Księżną-Elektorkę, Emmanuelle von Liebowitz. Podczas gdy oficjalnie to właśnie ona rządzi miastem, faktyczna władza leży w rękach wpływowych mieszczan, gildii i ich doradców. Ten podrozdział opisuje różne frakcje, które po części sprawują władzę w „Klejnocie Imperium”.

Hrabina

Emmanuelle von Liebowitz (Księżna-Elektorka Wissenlandu, Hrabina Nuln i Księżna Meissen) osiągnęła obecną pozycję na początku panowania Karla Franza. Wykorzystując długoletnią i zażyłą przyjaźń z Imperatorem, niezłomnie domagała się tytułu Księżnej-Elektorki. Popierając władcę w każdej istotnej kwestii – niektórzy uważają nawet, że go uwiodła – w roku 2503 KI faktycznie została Elektorką.

Wkrótce udowodniła jednak, że zupełnie nie ma głowy do rządzenia. Bardziej zajmowały ją problemy odpowiedniego urzędnika własnych komnat niż takie drobnostki, jak sprawowanie władzy nie tylko w całej prowincji (uważanej przez nią za zacoфанą i niewartą wysiłku), ale także w samym Nuln. Księżna-Elektorka nie znosi prowincjonalnych mieszczuchów oraz pospółstwa Wissenlandu i rzadko zabiera głos w kwestii wiosek lub miast pozostających pod jej panowaniem. Od lat, znudzona codziennymi obowiązkami administracyjnymi, coraz więcej władzy przekazuje w ręce rodziny Toppenheimer z Pfeildorfu. Obecnie prowadzi intensywne rozmowy z Imperatorem, negocjując całkowite oddzielenie Nuln od Wissenlandu. W zamian za przyznanie Nuln mandatu elektorskiego i pozwolenie Wissenlandowi na zatrzymanie swojego głosu, zobowiązała się udzielić Imperatorowi pożyczki na dużą kwotę. Biorąc pod uwagę ogromne potrzeby finansowe związane z koniecznością odbudowy północnych miast i prowincji po Burzy Chaosu, nikogo nie dziwił fakt, że Karl Franz przystał na tę umowę.

Hrabina zadała sobie tyle trudu, żeby oderwać Nuln od Wissenlandu, ponieważ uwielbia to miasto. Kocha jego kulturę, przepych, majestat, historię i okazały skarbiec. Nieważne jak beznadziejny jest los zwykłych mieszkańców, Emmanuelle zawsze potrafi zapewnić sobie i swoim najbliższym najwyższy komfort i wszelkie wygody. W jej mniemaniu, Toppenheimerowie mogą zatrzymać dla siebie mroźne zimy i ponure farmy Wissenlandu, gdyż rządzenie tą zaściankową krainą uwłacza jej godności i zabiera cenny czas. Wszystko, czego pragnie Księżna-Elektorka, to bogate życie w Nuln. Stąd też większość obowiązków związanych z zarządzaniem miastem od dawna spoczywa na barkach Zgromadzenia – grupy kupców i pomniejszej szlachty, któremu formalnie przewodzi Hrabina, choć rzadko pojawia się na zebraniach.

Większość uważa, że władczyni nie jest osobą kompetentną. Krąży powiedzenie, że „*głowa Hrabiny jest równie pusta, jak jej program reform*”. Mimo to ludzie kochają ją za to, że choć próżna i głupia, jest piękna i nie wykazuje typowego dla arystokracji wrodzonego okrucieństwa. Osiągnąwszy dojrzały wiek, wciąż zachowuje urodę młodej dziewczyny i wielu arystokratów stara się o jej rękę w nadziei na zdobycie choć cząstki sprawowanej przez nią władzy.

Arystokracja

Hrabina cieszy się silnym poparciem wielu starych rodów szlacheckich i najbogatszych rodzin kupieckich. Ponieważ Nuln jest w praktyce niezależne, jej doradcami są zazwyczaj najzamożniejsi mieszczanie. Należy jednak wspomnieć, że często dochodzi do zmian na stanowiskach doradców, gdyż jako słynne i bogate centrum handlu, Nuln przyciąga kupców i arystokrację z najdalszych ludzkich krain, a Hrabinę cieszy towarzystwo nowych, interesujących poddanych. Na jej dworze można spotkać Tileńczyków, Stirlandczyków, Wissenlandczyków, Reiklandczyków, Marienburgczyków, Kislevczyków, a nawet kilku Bretończyków. Każdy z nich pełni jakąś rolę w ekonomicznych interesach Nuln, np. nadzorując produkcję dzieł sztuki, import artykułów spożywczych z Tilei wzdłuż Rzeki Półgłosów lub transport dóbr rzeką Reik z miejsc tak odległych jak Marienburg, a nawet Estalia. Każda z zyskownych gałęzi gospodarki oraz najważniejsze gildie mają swoich przedstawicieli w Radzie Nuln, która zbiera się raz na tydzień w celu omówienia spraw miasta-państwa i okolicznych wsi, które dostarczają miastu żywność i niektóre surowce.

Oprócz kupców i szlachty, Hrabina zatrudnia również osobistych doradców, którzy pomagają jej w kierowaniu sprawami administracyjnymi. Jednym z najważniejszych ministrów jest Wielki Ochmistrz Hildemar Kalb, który pod nieobecność Hrabiny przejmuje rządy w Nuln. Kanclerz Jekil Rohrig pełni funkcję zwierzchnika wymiaru sprawiedliwości i rozstrzyga sprawy najwyższej wagi na terenie Wissenlandu oraz Nuln. Minister Skarbu, Reuben Kuhn II, zajmuje się sprawami przychodów oraz rozchodów, starannie dbając o to, aby tych pierwszych było zawsze więcej niż tych drugich. Jest także najbardziej nienawidzonym człowiekiem w Nuln, głównie ze względu na surowo egzekwowane podatki i opłaty skarbowe. Wspomnieć należy jeszcze o Szambelanie, który zajmuje się sprawami dworu, Wysokim Konstabl, który nadzoruje straż miejską i garnizon, oraz Komendancie, który dowodzi armią Księżnej-Elektorki.

Resztę świty Emmanuelli von Liebowitz stanowią różni pochlebcy i dworzanie, jeden ambitniejszy od drugiego. Skrytobójstwo i intrygi są tu powszechnie praktykowane i dyskretnie popierane. Tak naprawdę wszystko zależy jednak od humoru Księżnej – jednego dnia można zyskać fortunę, a następnego wszystko stracić, w zależności od humoru tej nieprzewidywalnej i kapryśnej władczyni.

Kapłani

W przeszłości Świątynia Sigmara w Nuln cieszyła się olbrzymią władzą, ale po licznych aktach zdrady i korupcji wśród hierarchów kultu, większość mieszkańców Nuln zwróciła się w stronę innych bogów, przede wszystkim Vereny – silnie wspieranej przez uczonych z dzielnicy uniwersyteckiej. W mieście silne są też kulty Myrmidii i Morra. Mimo że kult Sigmara nie jest tu tak silny i wpływowy jak kiedyś, nadal chlubi się największymi i najbogatszymi świątyniami w mieście.

Hierarchowie kultów rzadko spotykają się z władczynią, która szanuje kapłanów oraz ich wpływ na społeczność miejską, ale nie jest specjalnie religijna. Wielki Teogonista uważa nawet, że Hrabina jest pozbawiona duszy. Jakiegokolwiek spotkania pomiędzy duchownymi i Hrabina organizowane są jedynie na pokaz.

Gildie

Gildie cieszą się dużym zainteresowaniem Hrabiny. To dzięki nim może urządzić huczne zabawy w pałacu. Prawie codziennie Elektorka udziela mistrzom gildii audiencji, podczas których przedstawiają petycje i wręczają władczyni dary. W ten sposób mogą uzyskać zwolnienie lub zmniejszenie podatków oraz poparcie Hrabiny w kwestiach, nad którymi obraduje cała rada. Wszyscy mistrzowie również zasiadają w radzie, a ich wpływ na Hrabinę jest większy niż kupców i dworzan, których nie stać na tak „przekonywujące argumenty”.

Szkoły

W Nuln nawet Uniwersytet zabiera głos w sprawach polityki i rządzenia. Miasto, będąc siedzibą jednej z najbardziej prestiżowych uczelni w całym Imperium, przyciąga rzesze



uzdolnionych młodych ludzi wszelkiego stanu. Nawet synowie i córki władców z prowincji, gdy osiągną dojrzałość, przyjeżdżają do Nuln, aby zdobyć wykształcenie. Niestety, w ostatnich latach sytuacja ulega zmianie. Kiedyś Nuln było intelektualnym centrum Imperium, ale coraz więcej myślicieli z Altdorfu spycha w cień tych z południowego miasta. Nie jest to spowodowane brakiem środków pieniężnych – Hrabina i szlachta hojnie wspierają Uniwersytet, Akademię i Imperialną Akademię Artylerii. Wynika to raczej z zacofanego systemu szkolnictwa, który nie dorównuje postępowemu nauczaniu na Północy. Grono żaków w Nuln jest jednak nadal pokaźne i mimo że sam Uniwersytet podupada, to roczniki Imperialnej Akademii Artylerii są liczniejsze niż kiedykolwiek.

Rodziny przestępcze

Podczas gdy miastem pozornie rządzi arystokracja i różne wpływowe grupy, władza tak naprawdę spoczywa w rękach organizacji przestępczych. Do Nuln od wieków ściąga wielu przestępców. Miasto odziedziczyło po założycielach coś z charakteru tileańskiego świata przestępczego. Zamiast jednej głównej gildii przestępczej istnieje ponad tuzin rodzin – spośród których część ma swoich przedstawicieli w radzie miasta – trudniących się legalnym biznesem, jak też przemytem, wymuszeniami, szantażem i innymi nielegalnymi interesami. Na ulicach, głównie Nowego Miasta, grasują liczne gangi pracujące dla różnych rodzin, które walczą o wpływy w mieście. Nazwiska takie jak Schatzenheimer, Valantino, Sansovino czy Huyderman wzbudzają strach i respekt wśród mieszkańców biedniejszych dzielnic.

– Życie w Nuln –

Tak jak każde inne wielkie miasto w Starym Świecie, Nuln jest przeludnione i brudne. W alejkach leżą sterty śmieci, ulice biegną, zdawałoby się, w losowych kierunkach, a popadające w ruinę domy kontrastują ze splendorem bogatszych części miasta. Smugi dymu i wiecznie opadający popiół z odlewni oraz kuźni jedynie pogarszają sytuację.

Cechą charakterystyczną nulneńskiego budownictwa jest szalone poplątanie stylów architektonicznych. Stoją tu zarówno przypominające fortece pałace, jak i podupadające kamieniczki Nowego Miasta. Charakterystyczne są ciągle, niemal bez końca przeprowadzane przebudowy. Jedynym elementem wspólnym dla każdego budynku jest sadza, która pokrywa prawie wszystkie dachy po północnej stronie miasta. Warstwa popiołu brudzi szyby i ściany. Najgorsze są zimy (Wissenland słynie ze srogich zim), podczas których

mieszkańcy ogrzewają domy węglem drzewnym. Powstały wskutek jego spalania czarny dym spowija miasto gęstą mgłą, nie przepuszczając promieni słonecznych.

Mieszkańcy Nuln przyzwyczaili się do smrodu i dymu bijącego z pracujących dzień i noc kuźni, jak również do panujących tu kontrastów, zwłaszcza pomiędzy bogatą i czystą dzielnicą Aldig a odrażającym Nowym Miastem. Uważają to za coś normalnego. Ludzie zazwyczaj nie zwracają uwagi na to, że ktoś akurat idzie ulicą i bezczelnie wylewają pomyje przez okno. Sterty śmieci i odchodów zalegają w bocznych alejkach, czasem nawet przelewając się na główne ulice. Wszyscy czekają na zbawienny deszcz, który zmyje cały brud do studzienek kanalizacyjnych. Tymczasem w biały dzień szczury walczą z psami o resztki zakopane w stertach odpadków.

Nowe profesje

Nuln jest dużym miastem o specyficznym charakterze. Prezentowane nowe profesje są typowe dla miasta przemysłowego. Strażnik kanałów z *Popiołów Middenheim* także tu pasuje.

Kominiarz

Zimy w Wissenlandzie są wyjątkowo srogie. Nie wspominając o zapotrzebowaniu samych kuźni, Nuln wykorzystuje ogromne ilości węgla drzewnego, sprowadzanego z Kemperbadu i Grissenwaldu. Duże zużycie drewna powoduje zapychanie kominów sadzą, co zwiększa zapotrzebowanie na wyspecjalizowanych kominiarzy. Większość z nich to zwinne dzieci, ale część stanowią też niziołki i wyjątkowo szczupli mężczyźni. Pracują na dachach, często w bardzo niebezpiecznych warunkach, przepychając i odfekując kominy – zwykle zatkałe sadzą, ale czasem także innymi, dużo dziwniejszymi rzeczami.

Uwaga: Jeśli losowo wybierasz początkową profesję, możesz za pozwoleniem MG wymienić profesję węglarza na kominiarza.

– Kominiarz –

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

Umiejętności: mocna głowa, plotkowanie, przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium), wspinaczka

Zdolności: bardzo silny albo człowiek-guma, łotrzyk

Wypożyczenie: szczota, hak, 10 metrów liny

Profesje wstępne: chłop, górnik, kanciarz, węglarz, złodziej
Profesje wyjściowe: najemnik, ochotnik, rzeźmieszek, szczurołap, włamywacz

Zbieracz łajna

Dzięki tym dzielnym robotnikom, którzy w pocie czoła oraz z wielką wprawą zagarniają szuflami sterty śmieci i odchodów, ulice są czyste, a mieszkańcy mogą swobodnie spacerować. Niektórzy zatrudniają się w tych dzielnicach, które stać na sówite wynagrodzenie, podczas gdy inni są opłacani przez miasto i sprzątają główne ulice. Nie jest to przyjemna praca, ale zbieracze jakoś sobie radzą, np. sprzedając w zimie tanie paliwo opałowe w postaci wyschniętych odchodów.

– Zbieracz łajna –

Cechy Główne

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

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: mocna głowa, opieka nad zwierzętami, powożenie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium)

Zdolności: nieustraszony albo odporność na choroby, opanowanie

Wypożyczenie: taczka, szufla, torba z robakami, kilka porcji wyschniętego łajna

Profesje wstępne: chłop, ciura obozowa, szczurołap, śmieciarz, włóczykij

Profesje wyjściowe: hiena cmentarna, oprych, strażnik kanałów, szczurołap, śmieciarz

W Starym Mieście sprawy mają się trochę lepiej. Krążą tam zbieracze lajna, którzy szuflami zgarniają brud i odchody na taczki, utrzymując główne arterie miasta w czystości. Jednakże za czystymi i atrakcyjnymi fasadami, znajdujące się z tyłu domu wejścia dla służby są tak samo odrażające jak reszta miasta.

Nuln jest również miastem zgiefku i hałasu. Imperialna Akademia Artylerii oddaje salwy cztery do sześciu razy dziennie, a każdą kanonadę poprzedza bicie w dzwon. Na dodatek, oprócz nagłych i niespodziewanych eksplozji w centrum miasta, na ulicach straganiarze i przekupki wykonują swój zawód zgodnie z odwieczną tradycją – głośno zachwalając towar lub wyliczając wady towaru konkurencji. Utrapieniem targowisk są kieszonkowcy i naciągacze, którzy tylko czekają, by pozbawić naiwnego przechodnia sakiewki lub innego dobytku.

Pomimo brudu, nędzy i sadzy, Nuln jest jednym z najpiękniejszych ludzkich miast. Zniszczenie, jakie dotknęło miasto, objęło przede wszystkim starsze i biedniejsze budowle, co pozwoliło na wybudowanie na ich miejscu solidniejszych i lepiej zaplanowanych budynków. Władze w Nuln od zawsze przywiązywały dużą wagę do estetyki architektonicznej. Po całym mieście rozrzucone są zielone parki. Pełne wdzięku łuki rzeźbione historycznymi scenami, imponujące pomniki zdobiące główne place, a także słynny Wielki Most, to tylko nieliczne dowody na to, że Nuln jest także miejscem urokliwym i pełnym czaru.

Mieszkańcy

Nulneńczycy są szalenie dumni ze swojego miasta i niektórzy z nich nadal uważają, że mieszkają w „prawdziwej” stolicy Imperium. W rezultacie trwa zacięta rywalizacja między nimi a Reiklandczykami, zwłaszcza mieszkańcami Altdorfu. Nulneńczycy przy każdej nadarzającej się okazji przypominają Reiklandczykom, jak wspaniałym miastem jest „Klejnot Imperium”.

Nuln powstało jako zwykła faktoria, dopiero później zyskało status ważnego ośrodka handlowego. Nic więc dziwnego, że połowa jego populacji to ludność napływowa. Większość mieszkańców opuściła rodzinne strony, żeby rozpocząć tu nowe życie. Imigranci nadają miastu specyficzny charakter. Są urodzonymi sprzedawcami, gotowymi handlować praktycznie wszystkim. W Nuln niezbędnymi wymogami do prowadzenia interesów są spryt i bezlitosne wykorzystywanie każdej okazji do zarobku. Umiejętność targowania się również jest bardzo pożądaną cechą, gdyż bez niej może się okazać, że za dany towar trzeba zapłacić niemal dwa razy więcej niż gdzie indziej. Nulneńczycy są postrzegani jako chciwi i oportunistyczni dusigrosze.

W kwestii edukacji obywateli mało które miasto radzi sobie tak dobrze jak Nuln. Uzdolnieni ludzie ściągają z całego Starego Świata, żeby studiować na prestiżowym Uniwersytecie Nulneńskim. Zacy tworzą kosmopolityczną zbieraninę Tileańczyków, Estalijczyków, Bretończyków, a nawet Kislevczyków. Oprócz Uniwersytetu, Nuln posiada także najlepsze szkoły wojskowe w Imperium, konkurujące z tymi w Altdorfie. Z tego powodu stacjonuje tu jedna z najlepiej wyszkolonych zawodowych armii w Imperium. Wielu wybitnych oficerów zaczynało karierę wojskową właśnie w „stolicy Południa”.

W szerokim znaczeniu tych słów, nulneńczycy są praktyczni i uczciwi. Szlachta, włączając też tych arystokratów, którzy zasiadają w Radzie Nuln, oprócz olbrzymich posiadłości na wsi, posiada również domy ulokowane na zboczach górującego nad miastem wzgórza. Dzięki temu ponad połowę czasu mogą spędzać poza murami miasta, z dala od smrodu i sadzy. Grunty, które znajdują się w granicach ich posiadłości, od lat wynajmowane są dzierżawcom w zamian za część zebranych z tych ziem plonów. Mimo pozornego podobieństwa ich sytuacji do ciężkiej doli chłopów pańszczyźnianych z Bretonii, nulneńscy chłopci są wolnymi ludźmi – mogą zerwać umowę wynajmu i opuścić ziemię w każdej chwili. Jednak mało kto decyduje się na to, skoro wie, że spokojne życie, a bezpieczeństwo zapewnia bogaty właściciel posiadłości. Niektórzy czynszownicy porzucają pracę na roli i wyruszają do Nuln, poszukując wielkiej fortuny w tym sławnym mieście. Mało któremu z wieśniaków udaje się później wydostać z najgorszych części Nowego Miasta (oraz z długów) i na ogół osiedlają się tu już na stałe.

Wśród szlachty zarysowuje się coraz wyraźniejszy podział. Jeden z odłamów arystokracji nie zasilą swoich skarbców zyskami z zamiejskich posiadłości. Dorobił się bowiem wyłącznie wskutek podejmowania trafnych decyzji handlowych, targowania się i spełniania zachcianek Hrabiny. Magnaci owi postrzegają „Pastewnych Baronów” jako kmiotków, niegodnych rządzenia miastem we współczesnych czasach. Kupcy i inni mieszczanie również z nich sztydzą. Mimo tego, że są zależni od dostaw żywności z okolicznych wsi, mieszkańcy miasta potrafią złośliwie drwić z przyjeżdżających na targ chłopów. Ludzie z położonych niedaleko Nuln terenów wiejskich z wzajemnością nie znoszą mieszcuchów za ich swawolny i dekadentcki sposób życia.

W mieście istnieją również inne podziały. Starsza szlachta preferuje postawę wissenlandzką – są to ludzie surowi, opanowani i głęboko religijni. W przeciwieństwie do konserwatywnej starej magnaterii, nowe pokolenie arystokratów – z których większość nie osiągnęła jeszcze dojrzałego wieku – to fircyki i nadęte bufony, pozostające pod narastającym wpływem Reiklandu. Są dekadentkami hedonistami żarliwie popierającymi miłującą wystawne życie Hrabinę.

Podobne podziały społeczne zaczynają pojawiać się wśród zwykłych mieszczan. Nie są już skazani na życie w ciągłej przymusowej pracy jako koniuchy, służący lub posłańcy, zależni od humoru majątnego pracodawcy. Obecnie nulneńczycy mogą szykować saletrę, palić w piecach, czy też sortować rudę i przetopy, pracując na ściśle określone zmiany. W rezultacie w Nuln powstała klasa robotnicza, której próżno szukać w innych częściach Imperium. Organizacje zrzeszające robotników mają istotny głos w sprawach przemysłu metalurgicznego Nuln.

W porównaniu z innymi Wissenlandczykami, nulneńczycy wykazują odmienne cechy charakteru. Są bardziej ekspresywni i szybko się denerwują, gestykuluja podczas rozmowy i chętnie przejmują zwyczaje oraz manieri od cudzoziemców – zwłaszcza Tileańczyków. Mimo że miejskie garnizony słyną z charakterystycznych czarnych mundurów, okoliczni mieszkańcy preferują jaskrawe ubiory i biżuterię – mówi się, że Hrabina posiada ponad 10 tys. strojów w swojej

garderobie. Nawet sposób mówienia mieszczan różni się od gwary używanej na wsi. Nulneńscy krócej wymawiają samogłoski i zwykle akcentują ostatni wyraz w zdaniu.

Kultura

Pod względem rozwoju kultury i sztuki Nuln znajduje się w czołówce miast Imperium. Jest lub było domem wielu wspaniałych artystów, jak na przykład wybitnego Vespasiana – malarza, który uwiecznił na płótnie życie w Nuln, tak jak wyglądało ponad trzysta lat temu. Swoją siedzibę mają tu wielkie teatry i opery. Miasto ceni sobie sztukę. Przyjaznym nastawieniem przyciąga zarówno wybitnych, jak i kiepskich artystów, pospolitych pismaków i geniuszy pióra. Niewielu nulneńczyków zna się natomiast na prawdziwej sztuce, choć prawie w każdym domu znajduje się rzeźba lub obraz, uznawane przez gospodarzy za arcydzieło.

Zamiłowanie miasta do sztuki jest dla przyjezdnych wyraźnie widoczne. Przejawia się głównie w formie licznych posągów wielkich bohaterów, które zdobią główne trakty, oraz wykonanych z wielkim pietyzmem delikatnych sklepień łukowych i okazałych bram. Od gargulców zdobiących świątynię Sigmara po Czigodną Hrabinę – pomnik wykonany z brązu, o wysokości 5 metrów, stojący w centrum Wysokiej Bramy – Nuln lśni prawdziwym blaskiem, nieco tylko przyćmionym wszechobecną sadzą.

Szlachta często sponсорuje jednego lub więcej artystów, zazwyczaj malarzy, ale także poetów i muzyków. Arystokracja organizuje bankiety i koncerty, z zachwytem wsłuchując się w pieczolowicie skomponowane sonety, czy też w melodie grane na tileańskich harfach przez utalentowanych protegowanych. Podczas spotkań, rzecz jasna, goście są bardziej przejęci plotkowaniem i przekazywaniem sobie zaproszeń, niż słuchaniem z wielką powagą, jak to poeta błyskotliwie użył aliteracji w niezwyklej *Odzie do Błękitu*.

Nulneńscy preferują spektakle wystawiane w teatrze, a w mniejszym stopniu przedstawienia prywatne. Trupy aktorskie z Altdorfu większość czasu spędzają właśnie w Nuln, gdzie mają zapewnioną pełną widownię, niezależnie od tego, jaka sztuka wystawiają. Tutejsi mieszkańcy nie zachwycają się posępnymi dramatami i tragediami, tak popularnymi w Middenheim, zamiast tego wolą komedie, a zwłaszcza pełne samokrytyki farsy wystawiane przez trupy z Altdorfu.

Teatry w Nowym Mieście są zdecydowanie mniej imponujące, to nic więcej jak duże, otwarte budynki z umieszczoną na podwyższeniu sceną. Podczas spektakli można kupić alkohol, więc przybytek sztuki szybko wypełnia zgiełk libacji i pijackich dysput. Przedstawienia wystawiane w Neustadt są zazwyczaj sprosne i wulgarne, opowiadają historie o małżeńskiej zdradzie i bigoterii. W święta teatry wystawiają sponsorowane przez kult Sigmara sztuki przesycone moralizatorskimi treściami. Wbrew pozorom frekwencja na takich występach jest zawsze wysoka.

Zwyczaje i święta

Nuln kultuwyje te same tradycje, które są charakterystyczne dla innych części Imperium. Obchodzi narodziny Sigmara, dzień koronacji Magnusa i wiele innych imperialnych świąt, posiada jednak własne obyczaje, z których większość dotyczy broni palnej stanowiącej ekonomiczną podporę miasta.

Chrzest Broni

Wraz z ukończeniem każdej armaty, gildia rzemieślników i wszyscy inni, którzy nad nią pracowali, spotykają się na uroczystym zebraniu, aby nazwać nowe działo. Broń jest dokładnie smarowana i zostaje na niej wygrawerowane imię, które zwykle nadaje Hrabina – na ogół na cześć osoby, która ostatnio się dla niej zasłużyła. Nulneńscy mają dość ekscentryczny zwyczaj przypisywania wytwarzanym przez siebie egzemplarzom broni cech niemalże ludzkich. Nie tylko są nazywane, ale również mają swoją reputację – domniemany charakter, podobnie jak ten przypisywany statkom. Każdy choć trochę szanujący się nulneńczyk zna wady i zalety broni palnej różnorakiego kalibru i często ma w zwyczaju dysputować o tym przy paru kuflach piwa w okolicznych karczmach. Niektórzy posuwają się tak daleko, że zaciągają się na ochotnika do armii tylko po to, aby sprawdzić skuteczność własnej broni na prawdziwej wojnie. Poszczególne gildie przyozdabiają swoim herbem co potężniejsze armaty, stając się czymś w rodzaju patrona danego działa.

Parada Oblężenia

Kiedy miasto opuszcza udająca się na wojnę kolumna wojsk, na ulicach organizowana jest parada. Żołnierze przemarszerowują przez Wielki Most i wchodzą na Reiks Platz, skąd zacierają na wschód bądź też na zachód wzdłuż szlaku handlowego, w zależności od punktu docelowego wyprawy. Przemarsz parady wiąże się z dużymi dochodami przepukniów, dlatego wszyscy, a zwłaszcza drobni sprzedawcy i kieszonkowcy, wychodzą w tym czasie na ulice miasta.

Tydzień Czarnego Prochu

Jednym z najbardziej popularnych wydarzeń w mieście jest tydzień Czarnego Prochu. Imperialna Akademia Artylerii rozdaje wtedy przechodniom sztuczne ognie. Zarówno dzieci, jak i dorośli zbierają się na ulicach, aby podziwiać widowisko. Jako że większość z fajerwerków to jedynie petardy, tylko bogatsza część społeczeństwa może zainwestować w pokazy, które rozświetlą nocne niebo. Na to wielkie święto, które celebrowa dobrobyt Nuln, ściągają rzesze mieszkańców z okolicznych wsi.

Uczta Vereny

Raz do roku Hrabina wydaje Ucztę Vereny, aby okazać gildii rzemieślników wdzięczność za przyczynienie się do rozwoju Nuln i uczynienie go jednym z najważniejszych miast Imperium. Wrota pałacu stoją wtedy otworem dla ciężko pracujących pracowników odlewni oraz rusznikarzy. W wielkiej sali balowej odbywa się wystawny bankiet, suto zakrapiany alkoholem. Dzięki tej luźnej (i darmowej) zabawie, Hrabina cieszy się dużym poparciem w gildii i wszyscy rzemieślnicy z niecierpliwością oczekują kolejnej uczty.

Żelazna Cisza

Mówi się, że kiedy odlew stygnie, dookoła powinna panować cisza, albowiem hałas spowoduje skażenie na metalu. Tuż przed studzeniem armaty, na Placu Przemysłowym dzwonią specjalne dzwony i nad miastem zalega cisza.

Podatki

Nieodłączną częścią życia w mieście jest płacenie podatków. W Nuln, tak jak w innych miastach Imperium, raz do roku zbierane są podatki dochodowe, równe jednej piętnastej lub jednej dziesiątej rocznych dochodów (więcej informacji o systemie podatkowym w Imperium można znaleźć w *Zbrojowni Starego Świata*, str. 14-15). Nuln nakłada także podatek nożny, który wynosi jednego pensa za każdą nogę osoby i zwierzęcia przekraczających Wielki Most lub wchodzących do miasta przez jedną z bram.

Prawo

Pomimo tego, że Nuln posiada jedną z najlepiej wyszkolonych armii w Imperium, jego ulice są niezbyt bezpieczne. Żołnierze stacjonujący w garnizonie sposobią się na wojnę, a nie do patrolowania ulic. Nie są też wyszkoleni w utrzymywaniu porządku. Miasto polega na ochotnikach, którzy służą w straży miejskiej, oraz desperatach, którzy zatrudniają się jako strażnicy kanałów. Najlepsi żołnierze otrzymują przydział do pałacu i Imperialnej Akademii Artylerii. Większość szlachty zatrudnia również własnych ochroniarzy, nie ufając wątpliwym kompetencjom straży miejskiej.

Elitarna straż

Osobiście wybierani przez Wysokiego Konstabla weterani patrolują teren pałacu i inne kluczowe miejsca, strzegąc bezpieczeństwa Hrabiny. Każdy z nich złożył świętą przysięgę, że będzie do śmierci bronić swojej władczyni. Elitarni strażnicy są także rozmieszczeni na terenie Imperialnej Akademii Artylerii, Żelaznej Wieży (patrz str. 30) i Wyższej Szkoły Inżynierii.

Elitarny strażnik

Profesja: żołnierz

Poprzednia profesja: strażnik

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	36	38	33	36	39	33	33
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	3	3	4	0	0	0

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

Zdolności: krzepki, morderczy atak, ogłuszanie, opanowanie, rozbrajanie, silny cios, szybkie wyciągnięcie, twardziel

Zbroja: lekki pancerz (skórzna)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), rusznica z amunicją na 10 strzałów, sztylet, tarcza

Wyposażenie: latarnia na drogę, lampa, mundur

Tajna policja

Parę lat temu w łaski Hrabiny wkraśl się wyjątkowo ambitny urzędnik, znany jako Fritz von Halstadt. Mając wsparcie rycerzy Białego Wilka, rozpoczął krucjatę przeciwko mutantom i kultystom gnieźdzącym się w mieście. Chciał ich wszystkich wyłapać, osadzić w Żelaznej Wieży i zmusić do wyznania grzechów. Aby ułatwić sobie realizację tego ambitnego planu, von Halstadt założył tajną policję, składającą się głównie z informatorów i podejrzanym osobników, którzy donosili o niepokojących incydentach. Von Halstadt założył teczek z informacjami na temat każdego wpływowego obywatela Nuln. Zbierał też dowody – autentyczne oraz sfabrykowane – które w każdej chwili mógł wykorzystać przeciwko każdemu, kto stanąłby mu na drodze. Reżim Fritza nie trwał jednak długo. Został zamordowany, a jego dom podpalono. Krążą plotki, że była to sprawka wrogich mu ludzi, mutantów i mitycznych szczuroludzi, ale podejrzenia padają także na pewną parę włóczęgów – krasnoludzkiego zabójcę trolli oraz jasnowłosego młodzieńca – których widziano w tym czasie w okolicy.

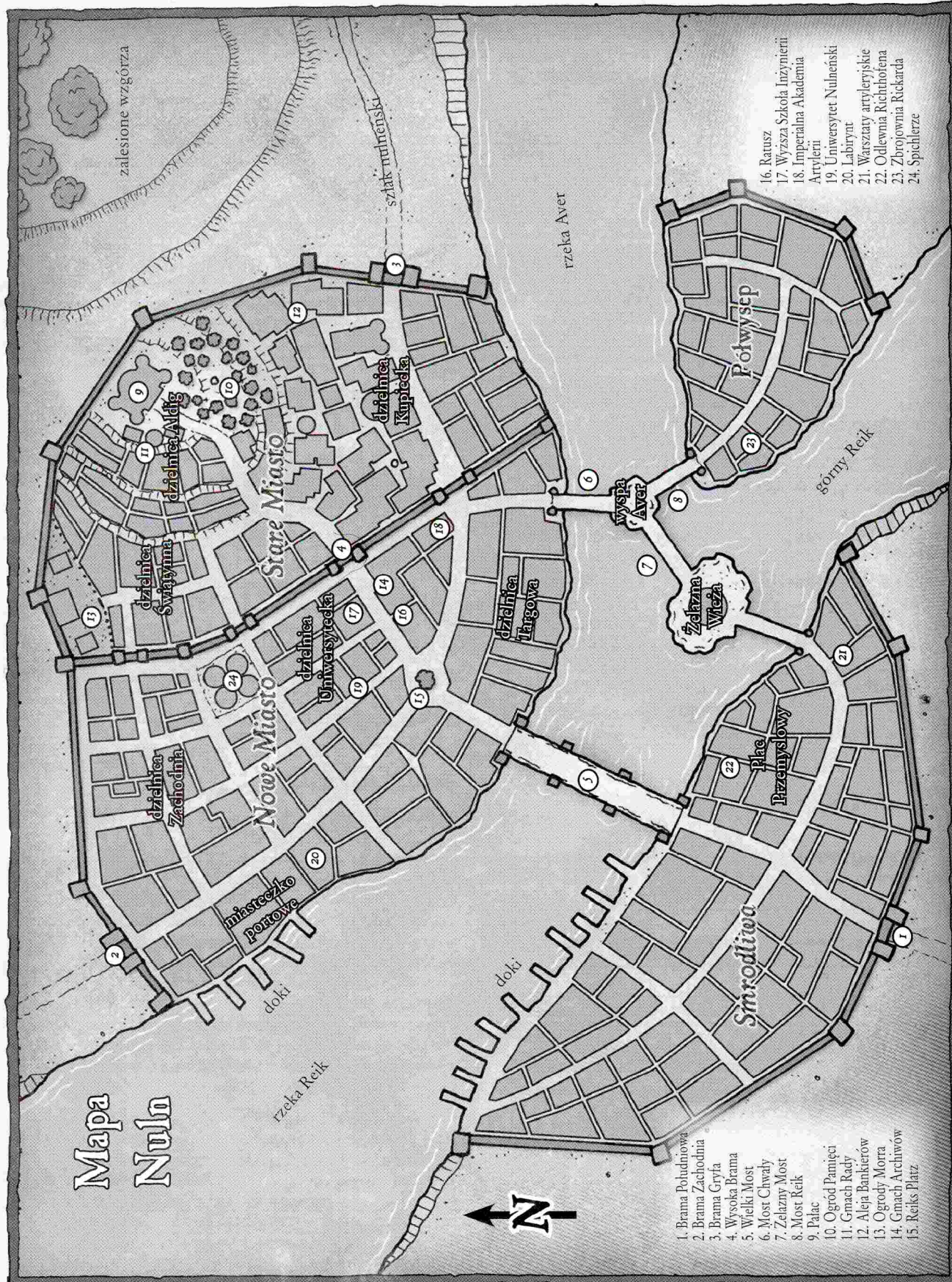
Niezależnie od przyczyn śmierci Fritza, dokumenty tajnej policji przejął na razie były osobisty sekretarz Hrabiny, Hieronimus Ostwald. Jego działania są łagodniejsze w porównaniu z rządami „młota na mutantów” (jak przezywany był ogarnięty obsesją na punkcie mutantów von Halstadt). Jednak dla odmiany, niczym w altdorfskiej komedii, nowy szef tajnej policji ma z kolei chorobliwą obsesję na punkcie szczuroludzi i kładzie wielki nacisk na patrolowanie sieci kanałów pod Nuln.

Dzisiaj nikt już nie jest pewien, czy tajna policja wciąż istnieje. Ostwald nadal stoi na czele departamentu, ale nikt nie wie, ilu zatrudnia oficerów i informatorów – o ile w ogóle ich zatrudnia.

Straż miejska

Głównym zadaniem straży miejskiej jest utrzymywanie porządku na ulicach, zgodnie z przepisami prawa ustanowionego przez Hrabinę. Najlepiej patrolowana jest bogata dzielnica Aldig, w której karane jest każde, nawet najdrobniejsze wykroczenie. Straż miejska ma w zwyczaju „zapobiegawczo” aresztować wszystkich podejrzanego wyglądających przechodniów, a dopiero w kordegardzie nieszczęśnikom zadaje się pytania, skąd są i dokąd się udawali. Im dalej od pałacu, tym rzadziej można spotkać patrole, aż do dzielnicy nędzy w Nowym Mieście, gdzie mało który reprezentant oficjalnych władz odważy się zapuszczać. Niezależnie od dzielnicy, patrol składa się z 1k10 strażników, z których jeden jest kapralem (strażnik z 6 rozwinięciami). Cechy strażników znaleźć można w *Księdze Zasad*, str. 246.

W trakcie Burzy Chaosu miasto oddelegowało prawie całą straż do pełnienia obowiązków garnizonu, który wyruszył na Północ, aby wesprzeć Imperatora. Strażnicy miejscy zostali skierowani do wielu nowych dla nich zadań, na przykład musieli patrolować drogi i lasy, a nawet uśmierzać zamieszki w okolicznych wsiach. Podczas wojny większość bezrobotnych mieszkańców została skierowana do pracy w kuźniach i odlewniach, aby sprostać zwiększonemu zapotrzebowaniu na działa. Z nastaniem pokoju strażnicy



zaczęli powracać do regularnej służby, ale ich patrole nie są jeszcze zbyt częste, a ponadto nie w pełni obsadzone.

Posterunki straży miejskiej

W każdej dzielnicy Nuln stoi posterunek straży miejskiej, zwany kordegarą. Dwupiętrowe kamienne budynki mają okratowane okna i służą jako koszary dla odpoczywających po służbie strażników, areszt dla przestępców i sądy, w których rozpatruje się pomniejsze przestępstwa. Tutaj patrole otrzymują wszelkie rozkazy i regularnie składają raporty. Bijące dzwony na posterunku powiadamiają o niebezpieczeństwie i są sygnałem dla patroli, aby natychmiast powróciły do koszar. W przypadku alarmu, co każde 10 minut na posterunek wraca jeden patrol, aż do powrotu 1k10/2 z ogólnej ich liczby.

Cele więzienne (gdyby BG zdecydowali się je odwiedzić) są ohydne. Podłoga pokryta jest spleśniałą słomą. W rogu pod ścianą leży cuchnący siennik, a obok stoi wiadro, przepelnione odchodami z pełzającymi po nich robakami. Możesz kazać BG wykonać Przeciętny (+0) test Odporności w celu uniknięcia zakażenia (sam wybierz rodzaj choroby).

Kanalarze

Specjalnie wyszkoloną grupą strażników miejskich są kanalarze, którzy patrolują system ściekowy pod Nuln. Wybudowane przez krasnoludy tunele i kanały są większe oraz bezpieczniejsze (pod względem stabilności konstrukcji) niż te w innych miastach, jak na przykład Middenheim. Ponieważ strażnicy kanałów bardzo przykładają się do pracy, zwracają na siebie uwagę wielu niebezpiecznych istot. W zakamarkach kanałów kryją się gobliny, mutanci oraz skaveny. Te złowrogie istoty co jakiś czas wychodzą na powierzchnię, żeby mordować w krwawym szale lub po prostu zdobyć coś do jedzenia. Krążą słuchy, że rodziny, którym urodzi się dziecko-mutant, oddają czasem spalone niemowlę na „Nocny Rynek”, do niesławnego miasta mutantów, rzekomo położonego głęboko pod ulicami. Od czasu ataku skavenów Nuln podwoiło wysiłki, aby tereny pod miastem były bezpieczne i wolne od wszelkiego

nieproszonego plugastwa. Niestety, przełożeni straży wciąż borykają się z niedoborem pracowników, dlatego też nie stawiają rekrutom większych wymagań. Najsukuteczniejszymi kanalarzami w historii tej formacji była pewna dwójka włóczęgów – krasnolud i pewien młodzieniec – którzy jednak zniknęli w niewyjaśnionych okolicznościach, podejrzani o maczanie palców w zabójstwie szefa tajnej policji Nuln.

Strażnicy kanałów (którzy chodzą w patrolach sześciolub ośmioosobowych) mają następujące współczynniki (aby bliżej zapoznać się z tą profesją, zajrzyj do *Popiołów Middenheim*, str. 29):

Nulneński kanalarz

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	30	30	30	40	25	40	25

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: plotkowanie, pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, tropienie, ukrywanie się, unik, wiedza (Imperium), wspinaczka, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: grotołaz, odporność na choroby, opanowanie, widzenie w ciemności

Zbroja: lekka zbroja (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), kusza i 10 bęłtów

Wyposażenie: latarnia, 1k10 s

Garnizon

Nuln utrzymuje liczący 5 tys. żołnierzy garnizon, spośród których 300 to weterani. Łatwo można ich rozpoznać po czarnych mundurach i złotych pióropuszach. Imperium obsadza nimi zazwyczaj jednostki artyleryjskie. Obecnie miasto jest słabo bronione, ponieważ oddziały dopiero ściągają z powrotem po wyczerpującej kampanii przeciwko hordzie Archaona.

— Miasto Nuln —

„Najjaśniejszy klejnot w koronie naszego wielkiego imperium – Nuln jest spełnioną wizją naszej cywilizacji...”

– Herr Borgen von Hauger

„Tak jak każde inne miasto w waszej krainie. Nuln jest odrażającym pokładem brudu i zarazy, usypanym na ruinach pozostawionych przez mój lud...”

– Larandar, elfi poeta

„Najjaśniejsze klejnoty w tej waszej tak zwanej koronie niewątpliwie zostały oszlifowane przez krasnoludzkie ręce. Reszta to typowo człeczka, partacka robota...”

– Nargond, krasnoludzki kanalarz

„Gorące placki! Smaczne placki! Najlepsze w Nuln!”

– Rudi, niziołkowy sprzedawca placków na Reiks Platz

Położone nad wielką rzeką Reik Nuln jest ostatnim miejscem, w którym można ją przekroczyć. Nad wodami przerzucono bowiem Wielki Most Nulneński, świadectwo niezwyklego kunsztu inżynierów i architektów. Stolica Południa to niezwykle rozległe miasto. Pod względem wielkości zajmuje drugie miejsce zaraz po Altdorfie, a splendorem prawie mu dorównuje. Widoczne różnice przejawiają się natomiast w rozkładzie ulic. Nuln od początku budowane było z myślą o obronie. Dzięki staraniom najwybitniejszych inżynierów i architektów, zarówno ludzkich, jak i krasnoludzkich, miasto stało się ufortyfikowaną enklawą, całkowicie otoczoną wysokim na 20 metrów murem. W czasie wojny w poprzek szlaku wodnego podnoszone są ogromne łańcuchy. Ma to uniemożliwić żeglugę nadpływającym statkom, a ustawione na murach balisty i armaty mogą siać spustoszenie wśród nadciągających armii. Nad tym wszystkim góruje pałac Hrabiny, stojący

Pościgi po ulicach Nuln

Tak jak Altdorf, Nuln jest miastem ogromnym. Poruszanie się po zatłoczonych ulicach jest utrudnione – tempo ruchu jest spowolnione przynajmniej o połowę. Oznacza to, że dostanie się gdziekolwiek potrwa dwukrotnie dłużej niż trwałoby pokonanie tej odległości w normalnych warunkach. Jednak podczas pościgów BG starają się poruszać znacznie szybciej.

Pościgi dobrze jest prowadzić w trybie czasu walki. BG z pewnością będą co rundę wykonywali akcję „bieg”, aby nie zgubić ściganego albo nie dać się złapać. Jednak w tłoku nie ma żadnej pewności, czy Bohaterom uda się pobic z potrojoną szybkością.

Co rundę postać musi wykonać test Zręczności. Uzyskanie 3 lub więcej poziomów porażki oznacza, że Bohater utknął w tłumie i traci rundę. Dwa lub mniej poziomów porażki oznacza, że Bohater może poruszać się z normalną prędkością. Udany test oznacza, że prędkość udało się podwoić, natomiast uzyskanie 3 lub więcej poziomów skuteczności umożliwia BG zręczne lawirowanie wśród ciżby i poruszanie się z trzykrotną wartością normalnej prędkości.

Bohater, który utknął w tłumie lub przewrócił się, nie odnosi obrażeń, lecz traci cenny czas. Jeśli test nie powiódł się dramatycznie (o pięć lub więcej poziomów porażki), możesz zdecydować, że Bohater na przykład przewrócił czyjs kram i rozsierdzony sprzedawca usiłuje wszcząć bójkę lub zaciągnąć winowajcę na posterunek straży miejskiej. Udane testy opisują widowiskowo. Bohaterowi udało się ominąć grupę pijanych żeglarzy, przeturlać pod jadącą karocą lub lawirować pomiędzy robotnikami portowymi toczącymi beczki.

Bohaterowie (oraz, oczywiście, osoby uciekające przed nimi) mogą próbować spowolnić pościg, na przykład przewracając coś pod nogi goniących ich osób. Za każdy poziom skuteczności ostatniego testu Zręczności, osoba uciekająca może utrudnić pościg za pomocą jednej przeszkody, jednak sama „traci” ten poziom skuteczności, co może spowolnić jej ucieczkę. Utrudnienie pościgu może polegać na wyrzuceniu kramu, wystraszeniu konia, który ruszy i zablokuje ulicę ciągniętym wozem, lub pomysłowym wywołaniu paniki, aby rzucający się do ucieczki tłum skutecznie uniemożliwił poruszanie się. Udane zatarasowanie drogi zwiększa poziom trudności następnego testu Zręczności osób goniących do Bardzo Trudnego (-30). Obejście lub usunięcie wyjątkowo skutecznych przeszkód może wymagać poświęcenia tury. Chociaż utrudnianie pościgu spowalnia zarówno osoby uciekające, jak i goniące, zdarzają się sytuacje, w których jest to przydatne.

Pościg dobiega końca, gdy goniący stracą z oczu osobę, którą ścigają. Sprytni złodzieje często utrudniają pościg tuż przed skręceniem za róg, aby szybko zniknąć z oczu goniącym ich strażnikom miejskim.

na szczycie Nulneńskiego Wzgórza. W odróżnieniu od zdobnych pałacików altdorfskiej szlachty, siedziba władczyni Nuln sprawia wrażenie niezdobyczej i surowej fortecy.

Oczywiście żadne większe miasto nie jest w pełni samowystarczalne. Nuln, tak jak i inne metropolie, jest zależne od dostaw żywności, drewna i innych surowców z okolicznych wsi. Obecnie nie narzeka jednak na brak tych towarów, jako że obszary wiejskie rozciągające się wzdłuż obu brzegów rzeki zarówno na północ, jak i południe od miasta, prosperują jak nigdy dotąd. Reikwald i Wielki Las rozciągają się na północny wschód od miasta, a towary luksusowe docierają szlakami z południa i południowego wschodu. Nuln oferuje stosunkowo uczciwe ceny (tym, którzy nie dają sobie w kaszę dmuchać, gdyż nulneńscy targują się zawsze i o wszystko) i biorąc pod uwagę jego geopolityczne położenie na południu Imperium, jest niezaprzeczalnie głównym ośrodkiem handlu w tej krainie. Nuln stanowi także zaplecze przemysłowe, specjalizujące się w produkcji armat oraz wszelkich innych rodzajów broni palnej. Z tego powodu wszystkie inne miasta i prowincje Imperium starają się za wszelką cenę utrzymać z nim przyjazne stosunki. Dopóki ludzie pożądają złota (lub broni, która umożliwi jego zdobycie), dopóty Nuln pozostanie silne.

W następnych podrozdziałach można znaleźć ogólny zarys Nuln, wraz z opisem poszczególnych dzielnic oraz istotnych miejsc. Dokładniejszy opis terenów wokół miasta znajduje się w książce *Dziedzictwo Sigmara*. Informacje na temat typowych lokacji, takich jak ogrodzone murem rezydencje, miejskie kamienice, gospody i tym podobne, zostały zamieszczone w *Wieżach Altdorfu*.

Położenie miasta

Podróżni i towary docierają do Nuln jedną z trzech potężnych bram wjazdowych, przez które kieruje się cały ruch lądowy, lub przez doki i mola wybudowane wzdłuż północnych i południowych brzegów rzeki Reik. Strażnicy dróg dokładnie patrolują trasy prowadzące do Nuln ze wszystkich trzech kierunków. Myta pobierane na drogach są przeznaczane na utrzymanie ich w dobrym stanie oraz eliminowanie bandytów i potworów zagrażających podróżnym.

Bramy wjazdowe

Pośród trzech bram, Brama Południowa jest najmniej uczęszczana przez zwykłych podróżnych. Wejścia bronią dwie wieże strażnicze, każda strzeżona przez balisty i oddział żołnierzy. Jest to brama handlowa, używana głównie przez kupców z Tilei, którzy przywożą duże ilości surowców. Ruch pieszy kieruje się raczej do pozostałych bram, a ponieważ tutejsi strażnicy bardzo dokładnie kontrolują wwożone towary, oczekiwanie w kolejce może znacznie się wydłużyć.

Brama Zachodnia prowadzi do Nowego Miasta, jednej z biedniejszych dzielnic Nuln. Choć zawsze pozostaje otwarta dla ruchu pieszego, karawan i wozów, w bramie bezustannie panuje zgiełk i tłok, gdyż w ciągu dnia przekraczają ją setki osób. Nowoprzybyłym przecięśnięcie się przez zator może zająć nawet kilka godzin. Bardziej cwani nulneńscy potrzebują na to zaledwie pół godziny.

Ostatnia jest Brama Gryfa. Nuln jest znane jako miasto Imperialnych Gryfów, czyli Imperatorów, którzy od

czasów najsłynniejszego syna Nuln, Magnusa Pobożnego, przybierali ten przydomek ku czci dwóch wspaniałych, kamiennych gryfów strzegących tej właśnie bramy. Jest to zdecydowanie najbardziej ruchliwa z bram i czasem trzeba czekać cały dzień, żeby precyzyjnie się przez wrota. Pilnujący jej strażnicy są czujniejsi od swoich kolegów z Bramy Zachodniej i bacznie się przypatrują, kto próbuje wejść do miasta, albowiem z bramy tej droga prowadzi bezpośrednio do Starego Miasta, bogatszej części Nuln oraz mieszczącej się tam dzielnicy Aldig.

Oprócz zewnętrznych murów, Nuln jest podzielone wewnętrznym murem o wysokości 15 metrów. Oddziela on Stare Miasto od Nowego i stanowi fizyczną barierę pomiędzy bogatymi mieszkańcami a biedotą. Do elitarnych dzielnic Nuln można wejść przez cztery wewnętrzne bramy. Każda z nich ma własną nazwę. Zaczynając od północnej strony, w murze wznoszą się bramy: Świątynna, Magnusa, Wysoka i Stara. Wysoka Brama jest najruchliwsza i najbardziej okazała, ponieważ tuż po drugiej stronie w całej swej okazałości stoi świątynia Vereny.

Wszystkie bramy wjazdowe zamykane są w godzinę po zmroku, natomiast Brama Magnusa i Stara już o zmierzchu. Brama Świątynna i Wysoka pozostają otwarte przez cały dzień i noc. Każdy przybywający do miasta musi uiścić podatek nożny (patrz **Podatki** na str. 15).

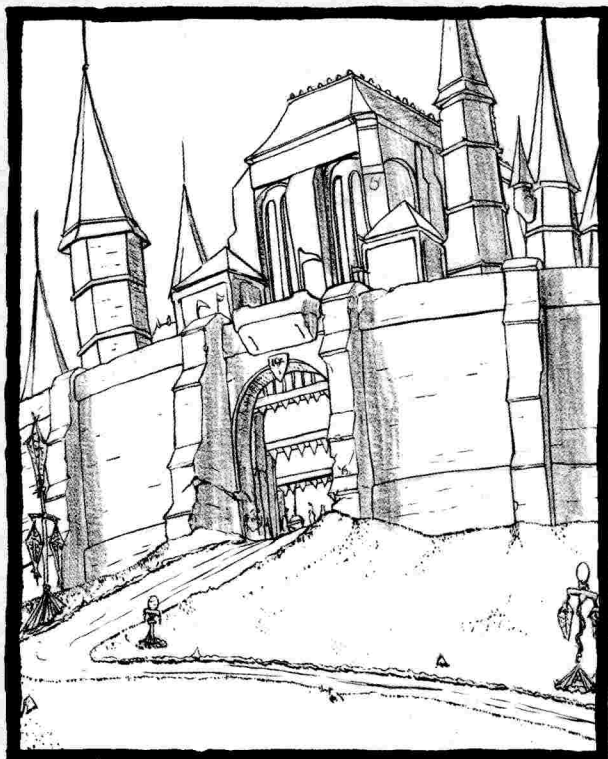
Mosty

Wielki Most Nulneński jest jednym z cudów Starego Świata. Jego środkowa część może zostać podniesiona, aby umożliwić przepłynięcie statkom masztowym lub w celach obronnych. Jest to najbardziej wysunięty na północ punkt w Imperium, gdzie można suchą nogą przekroczyć rzekę Reik. Jednocześnie jest to najdłuższy most w całym Imperium.

W Nuln stoją także cztery mniejsze mosty, które łączą dwie wyspy i Półwysp z resztą miasta. Most Chwały łączy północną część miasta z wyspą Aver, która łączy się z koleją z Żelazną Wieżą poprzez Żelazny Most i z Półwyspem dzięki mostowi Reik. Most Pokuty łączy zaś Żelazną Wieżę z południową częścią miasta. Podatek nożny obowiązuje wszystkich podróżujących przez mosty.

Ulice

W mieście tak wielkim jak Nuln prawie niemożliwe jest naszkicowanie dokładnej mapy, na której byłyby zaznaczone wszystkie alejki, uliczki i ulice, które biegną przez miasto. Miejscy kupcy nigdy tak naprawdę nie widzieli większej potrzeby nadawania nazwy każdej ulicy i nikt się nie kwapi, żeby ustawić jakieśkolwiek oznaczenia. Poza tym, kto potrafi czytać? Jednak stopniowo, wraz z biegiem lat, ulice otrzymywały nazwy, a niektóre nawet więcej niż jedną. Kolorowe tabliczki z informacją zawieszano czasami na budynkach stojących na każdym końcu ulicy. W większości niepiśmienni nulneńczycy wpadli na pomysł, jak w prosty sposób oznaczać swoje ulice. Ulica Gęsia jest przedstawiona jako duża biała gęś, która pilnuje domu Hilderbrandtów Kapeluszników, podczas gdy na pierwszym domu na Wzgórzu Hobgoblina widnieje przedstawiona przez malarza odrażająca twarz tego stwora. Nikt nie potrafi powiedzieć, czy nazwa Tył Eyka miała przynosić chlubę



głowie silnej mieszczańskiej rodziny (której kilku członków zasiadało na ważnych stanowiskach w radzie miasta), czy też została nadana z powodu zdumiewającego podobieństwa szacownego obywatela Nuln do zniekształconego gargulca wypinającego pomarańczowe pośladki ze ściany ratusza stojącego na rogu.

Rzeka Reik

Wielka Rzeka Reik, zasilana przez Górny Reik i Aver, to największa rzeka w Imperium, wystarczająco szeroka i głęboka, aby mogły po niej swobodnie pływać jednostki morskie. Wiele statków przepływa przez leżący na północy Marienburg i kieruje się do portu w Nuln. Na zachodnim krańcu miasta Reik ma prawie półtora kilometra szerokości, ale gwałtownie się zwęża w miarę podnoszenia się terenu. Mimo że większe statki mogłyby przepłynąć pod Wielkim Mostem Nulneńskim, niewielu kapitanów decyduje się na to. Jedynie mniejsze jednostki oraz statki wycieczkowe żeglują w górę Aweru lub wzdłuż Górnego Reiku.

Ci, których stać na opłaceniu wstępu na pokład, mogą przedostać się z i do Altdorfu na pokładzie *Imperatora Wilhelma* – luksusowego liniowca rzeczno-ziemnego. Statek ten przewozi najzamożniejszych szlachciców i kupców oraz wysłanych w delegację urzędników Imperium. Aby dokładniej zapoznać się z opisem statku, patrz **Rozdział III: W górę Reiku**.

Stare Miasto

Stare Miasto (zwane Altestadt) to najbogatsza część Nuln. W jego skład wchodzi północno-wschodnie dzielnice, znane ze sklepów oraz zajazdów, czystych, bezpiecznych ulic i przepięknych domów. Wzdłuż ulic stoją wspaniałe posągi, a budynki podpierają filary oraz łuki, reprezentujące rozmaite

style architektoniczne. Ciche parki, z których dobiegają delikatne odgłosy pluskającej w fontannach wody, dopełniają obrazu dobrobytu i wigody.

Pomimo tego, że jest to zdecydowanie najbardziej wpływową dzielnicą, nie wszyscy jej mieszkańcy są sobie równi. Najbogatsi mieszkają w rezydencjach i dworach położonych najbliżej pałacu, tym samym zajmując pozycję ponad resztą społeczeństwa. W Nuln pozycja społeczna jest bowiem bezpośrednio powiązana z położeniem domu. Wzgórze Nulneńskie, na którym wznosi się pałac Hrabiny Emmanuelli i niezliczone posiadłości oraz pałacyki, jest zamieszkane przez śmietankę nulneńskiego społeczeństwa. Pozostała część Starego Miasta, mimo swej zamożności, blednie wobec majątku elity.

Miejsca ogólne

Stare Miasto jest zamieszkane przez najbogatszych ludzi w Nuln. Nawet jego najbiedniejsi mieszkańcy żyją w niewyobrażalnym luksusie w porównaniu z biedakami z Nowego Miasta. Wszystkie budynki zostały wzniesione z kamienia pochodzącego z kamieniołomu w Górach Szarych na zachodzie i transportowanego na Wzgórze. Sznur skrzypiących, obładowanych kamieniami wozów, który kieruje się w stronę Emmanuelleplatz, to znak, że do kogoś uśmiechnął się los i ten szczęśliwiec wprowadza się (dosłownie i w przenośni) w wyższe sfery. Oprócz posiadania gustownego domu, w dobrym tonie jest dbanie o niego. Prace remontowe przebiegają prawie niezauważalnie. Rzemieślnicy sprawnie wstawiają nowe szyby oraz szybko naprawiają uszkodzone przez żywioły lub wojnę fasady domów. Wymiana zniszczonych dachówek również przebiega błyskawicznie. W dzielnicy tej można znaleźć ogrodzone murem posiadłości, pałacyki, restauracje, teatry, parki, pomniki, muzea, banki, świątynie, kaplice oraz sklepy, które w swej ofercie mają najlepszej jakości towary, takie jak egzotyczne produkty spożywcze, biżuterię, modne ubrania i książki.

Dzielnica Aldig

W centrum Aldig znajduje się pałac Hrabiny, wybudowany na ruinach elfiej placówki handlowej sprzed dwóch tysięcy lat.

Kawa i Nuln

Kawa przywędrowała do Starego Świata z Arabii. Na początku cieszyła się dużym uznaniem jedynie w Tilei. Dla pozostałych mieszkańców Imperium była po prostu za droga i zbyt gorzka, a cukier również nie był tani. Jednak ci, którzy choć raz skosztowali odpowiednio podanego napoju, nie mogli się oprzeć jego smakowi. W ostatnich latach arystokraci z Nuln zaczęli wykorzystywać kawę jako świadectwo własnej zamożności. Według mieszkańców Arabii, najlepszą kawę otrzymuje się z pozostałości odchodów fretki qahwa, która zjada owoce kawowca, a nasiona wydalą wraz z kałem. Są one następnie opiekane, mielone i zaparzone. W rezultacie otrzymywany jest gorący napój o niepowtarzalnym, bogatym aromacie. Kawa jest wciąż dosyć droga i kosztuje 60 zł za kilogram, chociaż w Tilei ceny są znacznie niższe. Tam kawę można kupić już w cenie 30 zł za kilogram.

Emmanuelleplatz – to w zasadzie nie tyle plac, co główna arteria komunikacyjna – prowadzi od siedziby Księżnej-Elektorki i ciągnie się między rzędami posiadłości i pałaców miejskiej elity szlacheckiej. Dzielnica Aldig, granicząca z murami miejskimi, dzielnicą Świątynną i pozostałą częścią Starego Miasta, to zdecydowanie najwspanialsza dzielnica całego miasta.

Pałac

Podróż do pałacu jest zawsze ciekawym doświadczeniem. Emmanuelleplatz to szeroka droga, która podchodzi pod strumie wzgórze, zapewniając przepiękny widok na splendor Nuln. Po obu stronach drogi stoją rezydencje szlachty i z każdej można podziwiać świątynne iglice, Imperialną Akademię Artylerii, Uniwersytet oraz imponującą Wyższą Szkołę Inżynierii.

Sam pałac jest duży. Jego wysokie ściany zdobią liczne wieżyczki i balkony, przez co bardziej przypomina fortecę niż posiadłość arystokratki. Jedyne wejście prowadzi przez bramę wjazdową – wielki łuk, w którym osadzone są ciężkie, dębowe i okute brązem wrota.

Nieliczni szczęściarze, którym zezwolono na wstęp do pałacu, łatwo mogą zgubić się w istnym labiryncie korytarzy i sal. Wraz z rozwojem Nuln, postępowo także rozbudowa tej fortecy. Na bazie starej konstrukcji dobudowywano nowe komnaty i korytarze. Te najbardziej wewnętrzne są zarazem najstarsze i mają wyraźnie elfią architekturę. Miejscami godnymi uwagi są różnego rodzaju galerie sztuki, sala balowa Hrabiny, gdzie urządza ona bankiety oraz bale maskowe, a także biura i komnaty jej gości, doradców oraz służących.

Pomysł na przygodę

Pomimo tego, że pałac jest dość dobrze strzeżony, służki znają tajne przejścia prowadzące do fortecy. Część wykorzystuje je do organizowania schadzek z pracownikami Hrabiny, ale niektóre mają bardziej nieczne zamiary, a mianowicie kradną wszystko, co nie jest przybite do podłogi. Co jakiś czas jedna ze służek znika w nieznanym okolicznościach. Jest to powodem dużego zmartwienia wśród pałacowej straży, ale niewielu zaryzykowałoby dochodową posadę dla szukania nierozważnej dziewczyny.

Ogród Pamięci

Po tym, jak kilka lat temu skaveny zaatakowały Nuln, prawie całkowicie pozbawiając miasto zapasów żywności, szerząc śmiertelną zarazę i wzniciając nie dające się opanować pożary w Nowym Mieście, Hrabina zleciła budowę pomnika ku czci poległych strażników miejskich i obywateli. W centrum parku stanął czarny obelisk otoczony iglakami i krzewami różanymi.

Pomysł na przygodę

Plotki mówią, że Ogród służy jako miejsce spotkań członków tajnej organizacji. Zakodowane wiadomości są zostawiane pod kamieniami i po kilku godzinach tajemniczo znikają. Straż nie jest w stanie wytropić tych, którzy zostawiają bądź zabierają te wiadomości. Niektórzy spekulują, że nie są to zwykłe spotkania, a spiskowcy snują nieczne plany.

Gmach Rady

W cieniu pałacu, lecz nie mniej od niego imponujący, stoi zwieńczony kopułą budynek, w którym Hrabina spotyka się ze swoimi doradcami, a także niekiedy udziela audiencji szlachcicom i kupcom. Od wewnątrz kopuła pokryta jest pięknym freskiem, namalowanym przez Aldremausa, słynnego malarza, który żył ponad tysiąc lat temu. Fresk przedstawia wydarzenia poprzedzające założenie miasta i jego wczesną historię. W późniejszych epokach, artyści bywali regularnie zapraszani do Gmachu Rady w celu przedstawienia na ścianach kolejnych etapów historii miasta. Sala audiencyjna przypomina raczej amfiteatr, z tronem dla Hrabiny i krzesłami dla jej najbliższych doradców pośrodku. Reszta świąty zajmuje miejsca na widowni.

Pomysł na przygodę

Wśród służących i zarządców Gmachu są tacy, którzy uważają, że budynek jest nawiedzony, czy też raczej nawiedzone jest jedno malowidło. Wielu gotowych jest przysiąc, że widzieli, późno w nocy, gdy sprzątacze myją podłogę po posiedzeniu Rady, jak części obrazu zmieniały położenie na płótnie, zupełnie jakby obraz był oknem prowadzącym do innego świata. Ów obraz został namalowany w stylu realistycznym, obecnie bardzo popularnym w Tilei. Przedstawia najazd szczuroludzi, upamiętniając mroczne dzieje, które nastąpiły po Wielkiej Zarazie z roku 1111 KI. Autor obrazu pozostaje do dnia dzisiejszego nieznany.

Dzielnica Kupiecka

Południowa część wzgórza, na którym stoi pałac, kończy się gwałtownym urwiskiem, a dalej obniża łagodnie. W okolicy tej skarpy stoją domy kupców. Pomimo znacznego bogactwa, brakuje im prestiżu, pozycji i łask Hrabiny, żeby mogli zamieszkiwać tereny położone wyżej na Wzgórzu Nulneńskim. Oprócz domów położonych na wzniesieniu, w dzielnicy tej znajduje się wiele wspaniałych sklepów i gospód, odwiedzanych przez tych, których stać na takie rozrywki. Oczywiście wszyscy mieszkańcy Starego Miasta są tu stałymi bywalcami, gdyż nie wypada nie pokazać się na wystawnej kolacji lub obiedzie. Czasem nawet sama Hrabina zagląda do najzaciejszych lokali.

Aleja Bankierów

Aleja Bankierów to jedna z bardziej wystawnych ulic w dzielnicy Kupieckiej. Przede wszystkim jest to jedna z nielicznych ulic, które zostały oficjalnie oznaczone. U wylotów stoją tabliczki z nazwą ulicy, przymocowane do metalowych słupów. Poza tym droga jest utrzymana w czystości, a zbudowane w tileańskim stylu kamienne budynki wzbudzają zachwyt. Swoje siedziby mają tu bankierzy oraz lichwiarze, a oprócz tego znajduje się tu mennica miejska. Codziennie przez tę ulicę przepływa istna rzeka złota, ponieważ właśnie tu zawierane są wszystkie umowy dotyczące sprzedaży armat produkowanych na Placu Przemysłowym. Ponadto prawie cała arystokracja przechowuje znaczącą część swoich oszczędności w tutejszych sejfach. Właściciele mogą spać spokojnie.

Banki korzystają z najlepszych dostępnych środków ochrony w całym Imperium: połączenia siły mięśni, magii i zamków w celu zapewnienia bezpieczeństwa zdeponowanych kosztowności.

Pomysł na przygodę

Przynajmniej raz do roku jakaś mało rozgarnięta banda rabusiów usiłuje okraść jednego z finansistów z Alei Bankierów. Za każdym razem kończy się to fiaskiem. Bohaterowie Graczy mogą być potencjalnymi włamywaczami, usiłującymi obejść magiczne i normalne zabezpieczenia, albo mogą zostać wynajęci jako strażnicy.

„Złoty Młot”

„Złoty Młot” to popularna wśród szlachty gospoda, oferująca wyborne dania serwowane przez uprzejmą obsługę. Ściany zdobią obrazy bohaterów Imperium, namalowane przez najsłynniejszego nulneńskiego malarza, Vespasiana. Wśród nich znajdują się płótna przedstawiające majestatyczne oblicze Sigmara, Magnusa Pobożnego oraz Fredericka Śmiałego. Nie każdy ma prawo się tu stołować. Właściciele „Złotego Młota” są bardzo wybredni w doborze klientów i bardzo szybko potrafią wyprosić tych, którzy nie spełniają ściśle określonych wymagań.

Pomysł na przygodę

Stały klient „Złotego Młota” zapada na ciężką chorobę i umiera tuż po obfitej uczcie, a podejrzenie natychmiast pada na serwowane w lokalu jedzenie. Właściciele „Złotego Młota”, zamiast szybko wyjaśnić całą sytuację i przywrócić mu sławę najznakomitszej gospody wśród nulneńskiej elity, zachowują milczenie. Bohaterowie Graczy zostają wynajęci przez rodzinę ofiary, lecz jeśli nie piastują wyjątkowo ważnych pozycji, będą musieli znaleźć sposób na dostanie się do lokalu, aby rozwikłać zagadkę morderstwa.

Dom Otto Jaegera

Syn bogatego kupca z Altdorfu, który przejął interes rodzinny w Nuln po swoim krewnym – aresztowanym, poddanym torturom i w końcu straconym za domniemane czczenie bogów Chaosu – Otto sprowadził się do miasta i ciężko pracował, żeby naprawić reputację swego rodu. Na początku szło mu nienajgorzej. Wypracował niewielkie zyski i po części przywrócił dobre imię rodzinie Jaegerów. Jednak prawdziwe pieniądze zaczął zarabiać dopiero po ataku szczuroludzi. W obliczu ogromnych zniszczeń dał się poznać jako ten, który przekazał najwięcej materiałów i datków na odbudowę miasta. Dzięki swoim poczynaniom wkraść się w łaski Hrabiny (choć rolą, jaką odegrał w obronie miasta Felix, brat Ottona, na pewno w tym awansie nie zaszkodziła). Krótko mówiąc, Jaeger szybko doszedł do władzy i bogactwa, pozostawiając rywali daleko w tyle, i parę lat później przeprowadził się na Wzgórze Nulneńskie.

Jego dom jest jednym z najwspanialszych w dzielnicy Kupieckiej. Za ogrodzeniem znajduje się pieczołowicie pielęgnowany ogród. Jeden z pokoi Otto przeznaczyl na gabinet, gdyż zdecydowanie

woli podejmować klientów we własnej posiadłości niż codziennie przeciskać się przez tłumy na ulicach.

Pomysł na przygodę

Od czasów kłopotów ze skav... „to znaczy, ze szczurami, drogi panie” pozycja społeczna Otto Jaegera znacznie się poprawiła. Jednak dzięki poczynaniom brata i jego krasnoludzkiego kompana zyskał nowych wrogów wśród szczuroludzi, którzy, jak zawsze, w końcu poszukają zemsty. Jeśli BG uda się uratować Otto ze skaveńskich pazurów, zdobędą cennego i bogatego sojusznika, który pomoże im w negocjacjach z nulneńską elitą.

Dzielnica Świątynna

Pomimo tego, że nie jest położona tak wysoko na Wzgórzu Nulneńskim jak pałac lub domy szlachty, dzielnica Świątynna stanowi dowód na to, jak wielką uwagę ludzie potrafią poświęcać detalom. Tutejsze ulice są wyjątkowo gładkie, wyłożone białymi kamieniami i prawie codziennie szorowane przez sług różnych świątyń. Niemalże każde bóstwo ma tutaj swoją siedzibę, poczynawszy od Ogrodów Morra, a skończywszy na wiekowej świątyni Sigmara. Pomniejsze kaplice różnych bogów rozrzucone są po całym mieście, ale to właśnie tutaj bije religijne serce miasta. Strzeliste iglice i wieżyczki są darem rąk ludzkich dla miłosiernych bogów, którzy każdego dnia zysłają na Nuln swe błogosławieństwo.

Szukanie pracy w Nuln

Przygoda *Kielbasy, kobiety i śpiew* z dodatku *Splądrowane Krypty* zawiera świetne przykłady różnych ofert pracy, które można znaleźć wywieszone na wiązach Deutzu. Tę przygodę możesz prowadzić w tym samym czasie co *Kuźnie Nuln*, ostrożnie i z rozmysłem przeplatając wątki, tak aby stworzyć jeszcze bardziej intrygującą historię. Możesz też po prostu rzucić kostką, gdy Bohaterowie Graczy pójść szukać pracy pod Deutza, i sprawdzić wynik rzutu w poniższej tabeli.

Rzut Wynik

- | | |
|--------|---|
| 01 | „Axel Erichson przegapił... [nieczytelne]... Middenheim, może jesteś... [nieczytelne]... Rechoczącym Niedźwiedziu wieczorami... [nieczytelne]”. Notkę ledwo da się odczytać, wygląda, jakby wisiała tu przez całe lata. Zdziwiałające, że mimo sfatygowania nadal tu jest. |
| 02–10 | „Poszukiwani odważni ludzie (i krasnoludy) do ciężkiej pracy. Zapewniamy wysokie wynagrodzenie i niezapomniane przygody w Nuln. Strażnicy kanałów potrzebują właśnie ciebie!” |
| 11–20 | „Poszukiwani szczurolapowie! Ogromne szczury grasują po piwnicy. Pożarły ostatnią ekipę. Zainteresowanych zapraszam na spotkanie między 9 a południem w ‘Marynowanym Buraku’”. „Marynowany Burak” to podła speluna w dokach, w której zagnieździły się szczury. Stawka może ulec zmianie. |
| 21–30 | „Skosztuj wspaniałej kuchni, posmakuj doskonałych win i służ swemu miastu. Więcej informacji w Wysokiej Bramie, po południu”. Zawsze jest duże zapotrzebowanie na degustatorów. Płaca jest całkiem dobra – 1 złota moneta na tydzień, ale nikt nie gwarantuje, że jedzenie nie będzie zatrute. |
| 31–40 | „Zaginął ogr niosący do banku transport złota. Ostatnio widziano go, jak wchodził do kanałów. Na tego, kto go odnajdzie, czeka nagroda w wysokości 100 złotych monet!”. Zwodnicze ogłoszenie pewnego żartownisia. |
| 41–50 | „Poszukiwani strażnicy do łatwej i przyjemnej pracy w świątyni w Ogrodach Morra”. W Ogrodach jest duża rotacja pracowników ochrony. W chwili obecnej kapłani muszą zatrudnić dwie osoby. Płacą 6 pensów za noc. |
| 51–60 | „Jeśli potrafisz to przeczytać, to jesteś na najlepszej drodze do zapewnienia sobie życia w dostatku. Koniecznie spotkaj się z Markusem w ‘Powrocie Zbója’”. Markus jest rzeźnym piratem. Wabi piśmiennych i przyjaznych ludzi do karczmy o nazwie „Powrót Zbója” w pobliżu doków, żeby ich pojmać i sprzedać na targach niewolników w Miragliano. |
| 61–70 | „Dobra płaca! Lekka praca! Szukaj kapitana Schölera w dokach, przed wieczorem”. Schöler jest kapitanem żeglugi rzecznej, a jego łódź została uszkodzona po ostatniej napaści piratów na południe od Marienburga. Potrzebuje osób do przeprowadzenia napraw w zęcie. Płaci 2 pensy za dzień. |
| 71–80 | „Nagroda! Jeden pens za szczurzy ogon, jeden szyling za każdy DUŻY szczurzy ogon. Łupy przyjmujemy w kordegardzie straży w Nowym Mieście, rano i po południu. Krowich ogonów nie bierzemy!” |
| 81–90 | „Czy otworzyłeś już swe serce, aby przyjąć Sigmara – twójego wybawiciela?”. Fanatyków religijnych można spotkać wszędzie, nieprawdaż? |
| 91–100 | „Pilnie potrzebna pomoc. Apel tylko do poważnych aplikantów. Przyjdź do ‘Zuchwałego Krasnoluda’ w północnych dokach, wieczorem. Spiesz się, zarobek nie będzie czekać”. Jest to pomysł na rozpoczęcie dowolnej przygody pobocznej. Możesz skierować drużynę do jakiegoś opuszczonego miejsca, jak na przykład Karak Azgał, albo wplątać w intrygę kultystów Nurgła. |

Świątynia Sigmara

Świątynia – w której podobno Johan Helstrum wygłaszał pierwsze kazania o wniebowstąpieniu Sigmara – jest potężną budowlą, wzniesioną ku chwale pierwszego Imperatora. Znakomitą większość frontowej części tej wielkiej budowli stanowi wieża, której fasady ozdobione są wizerunkami świętych i bohaterów. Okute gromilem podwójne wrota – dzieło krasnoludzkich kowali – prowadzą do wewnętrznego sanktuarium. Od głównego ołtarza odchodzą dwa skrzydła. We wschodnim znajdują się pomieszczenia przeznaczone dla akolitów i kapłanów, a w zachodnim biura i kwatery prominentnych kapłanów.

Pomysł na przygodę

Do świątyni przybyła grupa łowców czarownic. W mieście zaczynają krążyć pogłoski, że przybyli do Nuln w celu odnalezienia tajemniczego Nocnego Rynku – legendarnego miasta w podziemiach, w którym schronienie znajdują odrażający mutanci. W najbliższych tygodniach łowcy czarownic pojawiają się jednak w nieoczekiwanych i nie mających ze sobą nic wspólnego miejscach. Czego tak gorączkowo szukają i dlaczego robią to z takim pośpiechem?

Ogrody Morra

Ogrody Morra służą dwóm celom. Przede wszystkim pełnią funkcję miejskiego cmentarza, a także są miejscem praktykowania kultu boga umarłych. Znaczonej części bogatych nulneńczyków nie interesuje miejsce pochówku biedaków pozbawionych nawet ceglanego nagrobka, ale wolą zapłacić kapłanom Morra należytą sumę za dogodne miejsce własnego wiecznego spoczynku. Do pieczołowicie pielęgnowanych Ogrodów prowadzi znajdująca się w sklepionym przejściu brama. Całość otoczona jest murem zwieńczonym kolcami. W nocy brama jest zamykana, a wejścia pilnuje surowy strażnik. Cmentarz wypełniają prastare nagrobki oraz mauzolea ozdobione posągami uskrzydłych świętych dzierzących miecze lub księgi, zakapturzonych złowrogich postaci trzymających kosy i wieloma innymi. Jednak najbardziej rzucają się tu w oczy sękaty, powyginane drzewa oraz krzewy czarnych róż. Zwyczaj nakazuje, aby biorący udział w ceremonii zerwał kwiat z krzewu rosnącego w pobliżu miejsca pochówku i wpiął go w ubranie lub złożył na trumnie zmarłego.

Najważniejszą budowlą w Ogródach jest sama świątynia – pękaty, ciemny budynek bardzo przypominający otaczające go mauzolea. W godzinach przeznaczonych dla odwiedzających przed wejściem do świątyni stoi kapłan, który pobiera pensa od każdego, kto przekracza próg, po czym odziewa go w czarne szaty. Pomimo panującego wewnątrz półmroku, zadziwia niezwykła czystość wnętrza. Główną część świątyni zajmuje wielka sala, w której na marmurowych płytach leżą ciała przygotowywane do ceremonii pogrzebowych. Nawet stale dobywający się z kadzideł dym nie jest w stanie w pełni zamaskować wszechobecnego tu odoru śmierci. W pozostałej części świątyni znajdują się pomieszczenia magazynowe oraz kwatery i biura kapłanów.

Pomysł na przygodę

Pomimo ogromnych starań kapłanów Morra, którzy usiłują oczyścić świętą ziemię po zbezczeszczeniu jej przez szczuroludzi, nadal da się zauważyć pozostałości po walce z zarazą. Co gorsza, szczury cmentarne stają się coraz większym problemem. Nie tylko wykopują i ogryzają ciała, ale również rozwlekają nieznane i straszne choroby. Jak dotąd kapłanom udawało się opanować nowe ogniska zarazy, a cmentarz jest stale patrolowany przez szczurolapów uzbrojonych w garłacze. Jednak nagle jeden z BG zaczyna czuć się coraz gorzej, a pod jego łóżkiem zostaje znaleziony spuchnięty, zsiniały i pokryty ohydny liszajem szczur, który najwyraźniej dotarł kanałem ściekowym do gospody.

Świątynia Myrmidii

Świątynia zajmuje całą przecznice. Pierwotnie wybudowana przez tileańskich misjonarzy, została przekazana w ręce myrmidian, którzy w jakiś czas później wyruszyli do różnych zakątków Imperium, aby szerzyć swoją wiarę i odnieśli wielki sukces właśnie na Południu. Kult utrzymuje strażników, którzy są rozstawieni w kaplicach znajdujących się w każdej z dzielnic. Ci święci wojownicy strzegą murów i bacznie obserwują, czy nie nadciągają siły Chaosu. W przypadku ataku myrmidianie są zawsze przygotowani na jego odparcie.

Pomysł na przygodę

Od dawna trwa zażarta rywalizacja pomiędzy wiernymi Myrmidii a wyznawcami Ulyryka i Sigmara. Od czasu Burzy Chaosu sytuacja jeszcze się pogorszyła, gdyż kapłani (i bóstwa) prezentują odmienne podejście do zagadnień taktyki w walkach toczonych na Północy. Na ulicach dochodziło do licznych starć. Obecnie regularnie mordowani są kapłani wszystkich trzech kultów, a każdy z nich oskarża pozostałe dwa wyznania o te niegodne nulneńczyków czyny.

Świątynia Ulyryka

Kult Ulyryka nigdy nie miał silnych wpływów w Nuln. Lud woli chwalić majestat Sigmara, umiłowanie Myrmidii do wojskowych rozwiązań technicznych oraz mądrość Vereny. Mimo to kult Ulyryka od lat utrzymuje kaplicę w dzielnicy Świątynnej. Jest ona dobrze ufortyfikowana i broniona przez rycerzy zakonu Białego Wilka. Kapłani w agresywny sposób potępiają zbytkowną świątynię Sigmara, co nie przysporzyło im zbyt wielu sympatyków wśród społeczeństwa, które właściwie w całości przyjęło już religię Młotodzierzy.

Pomysł na przygodę

Do świątyni Ulyryka nieoczekiwanie przyjeżdżają nowi rycerze Białego Wilka. Twierdzą, że przybyli pracować dla konstabli Hrabiny, ale tak naprawdę zaczynają wszczynać zamieszki z miejscowymi, zastraszając tylko i tak już napiętą sytuację. Ewidentnie przekraczają przy tym swoje uprawnienia. Ludzie starają się schodzić im z drogi, ale sprawy zaczynają wymykać się spod kontroli, gdy pewien łowca czarownic oskarża dowódcę rycerzy o wyznawanie

bogów Chaosu. Wspomniany rycerz, pochodzenia norckiego, faktycznie praktykuje dziwne rytuały, lecz jego kompani odmawiają współpracy w śledztwie. Łowca czarownic zwraca się do BG, chcąc poprosić ich o pomoc w niezbyt oficjalnym unieszkodliwieniu rycerza-heretyka. Guśla Norsmena nie są jednak tym, za co uważa je łowca...

Świątynia Vereny

Pomimo tego, że Nuln jest sławną siedzibą kultu Myrmidii, jego prawdziwą patronką jest Verena – bogini mądrości i sprawiedliwości. Jej kult stawia nacisk na nauczanie, wywiera duży wpływ na Uniwersytet, Imperialną Akademię Artylerii, przeróżne szkoły wyższe, a nawet obecnych w mieście adeptów sztuk magicznych. Świątynia Vereny stoi na uboczu dzielnicy Świątynnej, w pobliżu Wysokiej Bramy, i dominuje nad okolicą. Wysoka na cztery piętra, potężna budowla z czerwonej cegły służy za miejsce posiedzeń Sądu Najwyższego Nuln. Hrabina pozostawia sprawy sądowe Świątyni, ale sama zachowuje prawo łaski i możliwość wydawania wyroków wedle własnego uznania.

Pomysł na przygodę

Kapłani Vereny stanowią znaczącą siłę polityczną w Nuln, a w zakresie wymiaru sprawiedliwości są równorzędnym partnerem sądów grodzkich. Zazwyczaj obie instytucje pracują wspólnie i rzadko dochodzi do sporów. Jednakże kiedy pewien szlachcic zostaje aresztowany za okrutne zbrodnie i profanację zwłok, świątynia Vereny go uniewinnia. Pomimo licznych protestów ze strony kapłanów rywalizujących wyznań, sądy świeckie podtrzymują wyrok. Czy Bohaterom Graczy uda się odkryć powody wypuszczenia szlachcica na wolność oraz dowiedzieć się, co sąd Vereny usiłuje tym samym zyskać? Czy mutanci i kultyści przeniknęli do środowiska sądowego Nuln?

Nowe Miasto

Stare Miasto zarządza majątkiem Nuln, ale to w Nowym Mieście (zwanym Neustadt) mieszka najwięcej ludzi. Prawie dwie trzecie ludności stłoczone są na jednej trzeciej obszaru miasta. Pomimo takiego skumulowania mieszkańców na małej przestrzeni, Nowe Miasto jest wyraźnie podzielone na dzielnice: Targową, Uniwersytecką, Zachodnią i dzielnicę biedoty. Dobrobyt i nędza idą tu ze sobą w parze. Im bliżej Zachodniej Bramy i im dalej w głąb dzielnicy biedoty, tym bardziej daje się odczuć wszechobecną rozpacz i nędzę. Warunki życia poprawiają się bliżej murów ograniczających Altestadt. Jednak nic nie jest w stanie równać się z poziomem egzystencji po drugiej stronie rzeki.

Typowe miejsca

Nowe Miasto to najbardziej zaludniona część Nuln i można tu znaleźć każdego rodzaju domy, od ruder i lichy skleconych bud w dzielnicy biedoty po rzędy białych domów w Zachodniej. W Targowej stoi nawet kilka rezydencji, zamieszkałych przez bankierów i lichwiarzy, których jeszcze nie stać na kupno kawałka ziemi na Wzgórzu Nulneńskim. Po całym Neustadt porozrzucone są pomniejsze budynki

należące do władz miasta, takie jak ratusz, liczne posterunki straży miejskiej oraz kaplice Vereny i innych bogów. Mniejsze, ale nie mniej ważne są imponujące warsztaty przemysłowe Nuln. Nowe Miasto jest siedzibą słynnego Uniwersytetu Nulneńskiego, który znajduje się na rogu Reiks Platz (uważanego za główny plac miasta), a także Imperialnej Akademii Artylerii i Wyższej Szkoły Inżynierii. Spichlerze i zbiorniki z wodą stoją ogrodzone murem w samym sercu dzielnicy Zachodniej, zaś wzdłuż każdej głównej drogi tej okazałej części miasta wnoszą się liczne karczmy i gospody. O Neustadt mówi się, że jest wieczne, gdyż było burzone tyle razy, że nikt nie jest w stanie tego pamiętać, a mimo to zawsze się odradzało.

Dzielnica Targowa

Tętniąca życiem dzielnica Targowa to główny ośrodek handlu w Nuln. To tutaj kupcy mają swoje kantory i tu dobijają interesów w ekskluzywnych zajazdach. Ulica Targowa – główna arteria dzielnicy – roi się od wozów, furmanek i pieszych spieszących, by zarobić lub wydać trochę grosza. Pomniejsi bankierzy także prowadzą tu swoje oddziały. Zawierają umowy z oficjelami inwestującymi w specjalność Nuln – broń palną. Za szeregiem kantorów i sklepów stoją mieszczańskie domy. Są to średniozamożne kamienice połączone labiryntem uliczek.

Gmach Archiwów

W Gmachu Archiwów znajdują się plany miasta, ustawy, kodeks podatkowy, spis ludności, plany kanałów ściekowych oraz szkice dróg. Stojący na Emmanuelleplatz ogromny budynek z szarej cegły sprawia ponure i odpychające wrażenie. Na parterze mieszczą się sądy, a na pierwszym piętrze biura. Mało kto ma powód do odwiedzania przegiębiającego gmachu, może tylko taki, by złożyć skargę przeciwko projektowi drogi mającej przebiegać przez jego dom lub donieść na niziołkowych sprzedawców placów, którzy oferują swoje wypieki w pobliżu dziecięcych placów zabaw, albo być może po to, by ogólnie ponarzekać na wysokie podatki. Strażnicy pilnują gmachu przed krnąbrnymi i sfrustrowanymi obywatelami. Większość uważa tę pracę raczej za karę niż wyróżnienie, bowiem jest ona niesamowicie monotonna.

Pomysł na przygodę

Gmach Archiwów to miejsce, które skrywa wiele tajemnic, lecz trzeba wiedzieć, gdzie ich szukać. W nieprzeliczonych tomach ksiąg miejskich można znaleźć informacje dotyczące każdej sprzedanej bądź kupionej posiadłości. Można też dowiedzieć się, dokąd były wysyłane sprzedane działki i inne maszyny oblężnicze. Co ciekawsze, Gmach przechowuje ogrom informacji na temat miasta: dokładne mapy kanałów i tuneli, dróg i przejść przez wszystkie dzielnice, a nawet spis nazwisk właścicieli większości posiadłości.

Reiks Platz

W centrum Nowego Miasta, na terenie dzielnicy Targowej, znajduje się Reiks Platz – główny plac miasta. Na jego środku rośnie Deutz – stary, wykrzywiony wąż o pniu prawie tak szerokim jak wiejska chata. Tutaj pracodawcy wywieszają

swoje oferty. Zdają sobie doskonale sprawę z tego, że większość mieszkańców jest niepiśmienna, dlatego sami zbierają się popołudniami pod drzewem i osobiście wybierają nowych pracowników. Prawie cały pień jest oklejony ogłoszeniami. Niektóre z nich to na przykład apele o odnalezienie zaginionego kotka (lub dziecka), obwieszczenia o nowo obowiązującym podatku, hasła potępiające lenistwo Reiklandczyków, czy też sprośne reklamy zamtużów.

Trafić na Reiks Platz jest stosunkowo łatwo. Znajduje się on na skrzyżowaniu alei Emmanuelleplatz, która biegnie przez plac w stronę doków i aż do Wielkiego Mostu, oraz ulicy Targowej, która ciągnie się od Zachodniej Bramy poprzez Stare Miasto do Bramy Gryfa.

Pomysł na przygodę

Dowolną przygodę najłatwiej rozpocząć właśnie na Reiks Platz. Podróżnicy i poszukiwacze przygód gromadzą się na placu w poszukiwaniu pracy w mieście lub na jego obrzeżach. Prawie zawsze można tu znaleźć oferty dotyczące różnych żmudnych zajęć, poszukujące na przykład nosiciela cegieł lub parobka, ale także parę całkiem dochodowych kontraktów, gwarantujących przeżycie (lub nie) wspaniałej przygody.

Ratusz miejski

Ratusz to okazały, trzypiętrowy budynek z szarej cegły, o dachu wyłożonym dachówkami. Kominy po obu końcach dachu dymią nieprzerwanie, niezależnie od pory roku. Jedynie okna, których i tak jest niewiele, znajdują się na frontowej fasadzie urzędu. Wejście dla interesantów prowadzi przez drewniane drzwi, za którymi siedzi przy biurku znudzony urzędnik o woskowej cerze i beznamiętnym wyrazie twarzy. W zasadzie to stanowisko piastuje dwóch mężczyzn, ale obaj mają tak podobne charaktery, że inni pracownicy nie potrafią ich od siebie odróżnić. Obaj lubią, jak się do nich zwraca per „sługa ludu”. Ich obowiązki polegają na kierowaniu petentów do właściwego urzędnika, a także upewnianiu się, że interesant wypełnił odpowiednio duży stos formularzy i podań. Jak można się spodziewać, jest to żmudna procedura, choć nie bardziej niż w innych miastach Imperium.

Pozostałą część ratusza zajmują typowe biura, korytarze i magazyny. Dużych rozmiarów pokój służy za salę rozpraw, gdzie mieszczanie z niższych sfer mogą składać skargi. Pozywający ma pięć minut na przedstawienie swojej sprawy. Skrybowie skwapliwie zapisują całą przemowę i pod koniec wystąpienia zebrana rada woła pozwanego. Po uiszczeniu opłaty w wysokości 1 zk można przedłużyć swoją przemowę o następne pięć minut. Jednak rzadko odnosi to pożądaną skuteczną sprawiedliwość w Świątyni Vereny.

Dzielnica Uniwersytecka

Dzielnica Uniwersytecka stanowi skupisko imponujących budynków usytuowanych w pobliżu centrum miasta. Ze względu na mieszczące się tu wspaniałe uczelnie, takie jak słynna Imperialna Akademia Artylerii i Wielki Uniwersytet Nulneński, ta część miasta przyciąga żaków

z całego Imperium, a nawet z ościennych krain, włącznie z tak odległymi jak Kislev i Estalia. W okolicy znajduje się również mało znana instytucja, zwana dawniej Akademią Czarodziejstwa. Oprócz tego można tu znaleźć Uniwersytet Niziołkowy, specjalizujący się w sztukach kulinarnych. Zapachy świeżych wypieków dobiegające z jego pracowni roznoszą się nad dzielnicą biedoty, tłumiąc smród z doków. Za dnia większość żaków pilnie uczęszcza na wykłady, lecz w nocy pijaństwo i hulanki dają się we znaki okolicznym mieszkańcom.

Wyższa Szkoła Inżynierii

Mało kto zdaje sobie sprawę, że w Nuln znajduje się Wyższa Szkoła Inżynierii, pozostająca w cieniu podobnej placówki w Altdorfie. Wszyscy natomiast doskonale znają Imperialną Akademię Artylerii, która słynie ze znakomicie wyszkolonych kanonierów, balistików i artylerzystów.

Hrabina od dawna popierała pomysł kształcenia inżynierów w Nuln, ale pomimo jej największych starań, nulneńscy żacy nie byli w stanie rywalizować z inżynierami z „nowej” stolicy. Zdecydowała zatem, że należy ufundować tak nowoczesną i świetnie wyposażoną Szkołę Inżynierii, że przyćmi ona blask tej w Altdorfie. Hrabina hojnie opłaciła krasnoludzkich inżynierów i rzemieślników z najbardziej nawet odległych górskich warowni. Obsadzając stanowiska najlepszymi fachowcami, na jakich było ją stać, zwróciła uwagę Altdorfu.

Radość Hrabiny z posiadania najlepszej Wyższej Szkoły Inżynierii w Imperium była niestety bardzo krótkotrwała. W wyniku zdrady, prawdopodobnie któregoś z Bretończyków (nulneńscy stale powtarzają, że nie można im ufać!), chociaż niektórzy uważają, że to sprawka mutantów z Nocnego Rynku, wielki budynek szkoły został spalony, a wraz z nim nowo wybudowane czołgi parowe i działa organkowe. Część budynku rzekomo zawałiła się do kanałów, ale krasnoludy zdecydowanie temu zaprzeczają i twierdzą, że jeśli to prawda, to katastrofę budowlaną musiały spowodować tunele kopane czelczymi rękami. W każdym razie, Hrabina bez większego zapalu sfinansowała częściową odbudowę Szkoły i wkrótce całkowicie o niej zapomniiała, pozwalając bez reszty pochłonąć się kolejnemu przyjęciu.

Szkołę otacza wysoki mur z wieżyczkami, balistami, a nawet ze stojącym na nim działem. Teren jest zadbane, ale nie aż tak jak w Imperialnej Akademii Artylerii. Gmach główny to duży budynek zaprojektowany na wzór zamku. Masywnie sklepionego przejścia strzeże tuzin elitarnych strażników (ich współczynniki znajdziesz na str. 15). W środku budynek sprawia wrażenie zaniedbanego. Biura rekrutacyjne znajdują się w pobliżu wejścia, a pokoje żaków ciągną się wzdłuż frontowej ściany budynku na parterze i pierwszym piętrze. Kadra naukowa zajmuje przestronne pokoje na drugim piętrze.

Wszystkie zajęcia odbywają się na otwartej galerii z łącznikami i balkonami, która wznosi się od ziemi aż po dach. To tu mistrzowie nauczają podopiecznych sztuki inżynierii, przede wszystkim projektowania i konstruowania tradycyjnych oraz innowacyjnych machin wojennych. Obecnie szkoła jest w trakcie opracowywania projektu nowego czołgu parowego o mniejszym zapotrzebowaniu na paliwo, który byłby wielce użyteczny w długotrwałych potyczkach na polu bitwy.



Pomniejsze sale służą do nauczania nowicjuszy i konstruowania nowej broni palnej. Jak już wspomniano, szkole brakuje nowych kandydatów i czynione są olbrzymie starania, żeby nie dopuścić do zamknięcia uczelni. Zupełny brak zainteresowania ze strony Hrabiny bynajmniej nie pomaga w osiągnięciu tego celu.

Pomysł na przygodę

Do Nuln przybywają zacy z całego Imperium, aby zdobywać wiedzę. Zdarza się całkiem często, że nauka okazuje się zbyt trudna. Jeden z zagrożonych wyrzuceniem z uczelni żaków nie przyznaje się do porażki i wierzy, słusznie albo nie, że jego kariera została pokrzyżowana przez ludzką zawiść. Zakrada się do szkoły, żeby w akcie zemsty palić dokumenty i niszczyć maszyny. Bohaterowie zostają zatrudnieni przez władze uczelni. Mają udawać żaków i w ten sposób odnaleźć winnego.

Imperialna Akademia Artylerii

Imperialna Akademia Artylerii – odnosząca więcej sukcesów niż znacznie mniej popularna Wyższa Szkoła Inżynierii – jest nie tylko największą atrakcją Nuln, ale także zapierającym dech w piersi świadectwem niesamowitych zdolności architektonicznych. Ogromny budynek z wieżami niemalże dotykającymi chmur, lubieżnie spoglądającymi gargulcami i gigantycznymi filarami przyciąga zarówno tych, którzy pragną jedynie oglądać ten gmach, jak i tych, którzy chcą tu studiować. Uczelnia stworzona została w celu kształcenia załóg artyleryjskich i strzelców, a jej sławetne mury opuszczają najlepiej wyszkoleni żołnierze w całym Imperium.

Sama uczelnia zajmuje większość środkowej części dzielnicy Uniwersyteckiej, górując nad Wyższą Szkołą Inżynierii i innymi pomniejszymi instytucjami. Znaczna część terenów szkoły służy za strzelnicę i w ciągu dnia grzmoty wystrzałów niosą się echem po całym mieście. Większe armaty oddają próbne salwy z wyspy Aver lub poza obszarem miasta. Oprócz strzelnic, szkoła posiada także kilka dużych sal wykładowych, akademików i pomniejszych sal szkolnych.

Imperialna Akademia Artylerii zajmuje się nie tylko szkoleniem żołnierzy, ale także odlewaniem armat z metalu dostarczanego z Placu Przemysłowego. Najznakomitsze na całym świecie działa pochodzą właśnie z odlewni w Nuln, a z tutejszej Akademii najlepsi kanonierzy, którzy służą w armiach wszystkich Książąt-Elektorów.

Mieszkańcy są bardzo dumni ze szkoły i co roku uroczystie obchodzą rocznicę jej założenia. Odwiedzający miasto nie mogą powstrzymać się od nieustannych zachwytów i pochwał pod adresem „najważniejszej” szkoły w Imperium. Jednym z powodów, dla którego mieszkańcy są tak wierni swojej szkole, jest to, że opiekuje się ona sierotami. Nazywane „dziećmi armat”, niechciane lub porzucone, pracują za wikt i dach nad głową jako pomocnicy lub praktykanci.

Pomysł na przygodę

Wiele osób pragnie spadku znaczenia Imperialnej Akademii Artylerii w Nuln. Sabotażyści i szpiegzy z całego świata usiłują wykraść tajemnice szkoły, zniszczyć jej mienie lub nadwerężyć nienaganną reputację.

Uniwersytet Nulneński

Uniwersytet w Nuln jest starodawną uczelnią, jedną z pierwszych założonych w Imperium. Pomimo tego, że ostatnimi czasy jego znaczenie nieco zmalało, zwłaszcza w konfrontacji z postępowymi centrami nauki w Altdorfie, Uniwersytet jest nadal darzony szacunkiem i uważany za jeden z najlepszych na świecie. Kosmopolityczna natura Nuln wynika po części z obecności zróżnicowanego grona żaków, pochodzących z krain tak odległych jak Estalia lub Arabia.

Na uniwersytecie można wybrać specjalizację z dziedziny matematyki, filozofii, teologii, literatury lub nauk ścisłych, choć uczelnia lekceważy niektóre nowe nurty w nauce. Uczący się tu zacy otrzymują dobre, choć tradycyjne wykształcenie – przygotowanie w duchu wierności ideałom Imperium. Ponieważ czesne jest niewiarygodnie wysokie, grono żaków składa się prawie wyłącznie z synów szlachty.

Teren Uniwersytetu konkuruje z zabudowaniami Imperialnej Akademii Artylerii. Usytuowany wzdłuż ulicy Targowej, szczyci się czterema dużymi budynkami. W trzech znajdują się aule wykładowe, a czwarty mieści dormitoria żaków. Na dziedzińcu stoi wielki pomnik założyciela szkoły – Sebastiana Veita, uczonego i pobożnego wyznawcy Sigmara. Każdy z budynków został nazwany według czterech stron świata, są to gmachy Północny, Wschodni, Południowy i Zachodni (w którym mieszczą się akademiki).

Pod względem architektury Uniwersytet bardzo przypomina Akademię Artylerii. Z Gmachu Południowego rozciąga się widok na Reiks Platz. Wewnątrz znajdują się kamienne popiersia znanych uczonych, którzy tu studiowali bądź nauczali, religijne obrazy przedstawiające chwalebne czyny Sigmara, Magnusa Pobożnego i innych słynnych postaci, na trwałe wpisanych w historię Imperium. Niektórzy twierdzą, że to miejsce jest nawiedzone, a nocą duchy tych, którzy popełnili samobójstwo z powodu presji, jaką wywierali na nich profesorowie, unoszą się w korytarzach, strasząc młode pokolenia żaków.

Prawdopodobnie najwybitniejszym i najsłynniejszym uczonym Uniwersytetu jest Hieronimus. Ostatnio, jako dar dla samego Imperatora, opracował rozprawę naukową na temat Starego Świata. Opisuje ona założenie Imperium, zwyczaje panujące w krainach ościennych, między innymi w Bretonii, Kislevie, Tilei i Estalii, a także opowiada o odległych krainach, takich jak Arabia, Krainy Południowe, Kataj i wiele innych. Uważana za główne źródło wiedzy z zakresu historii i geografii Imperium, księga ta została wydana w dużym nakładzie i rozprowadzona po wszystkich prowincjach.

Pomysł na przygodę

Pomimo tego, że sama uczelnia i jej działalność jest darzona ogromnym szacunkiem, mieszkańcy Nuln nie przepadają za uczęszczającymi do niej żakami. W powszechnej opinii to tylko awanturniczy hulaćcy zakłócający spokój w mieście. Piją na umór i wszczynają bijatyki w co bardziej niebezpiecznych gospodach. BG łatwo mogą popaść w konflikt z jedną z takich grupek podchmielonych młodzieńców. Jeśli jeden z żaków zostanie ciężko ranny lub umrze, BG zyskają potężnego wroga w braci studenckiej.

Pozostałe uczelnie

W dzielnicy Uniwersyteckiej znajduje się wiele pomniejszych szkół, które zostały założone z nadzieją, że przemienią się kiedyś w wielkie uczelnie. Niestety, tak się nie stało. Większość tych szkół skupia się na kształceniu w wąskiej dziedzinie nauki, jak na przykład sztuki artystyczne lub handel. Wyższa Szkoła Adwokacka jest najbardziej uznaną uczelnią spośród wszystkich pomniejszych placówek. W tym skromnym budynku kształceni są prawnicy, a jej nazwa już od paru lat jest rozpoznawana nawet poza Nuln. Przyczyną nagłego wzrostu popularności szkoły jest niejaka Rosalia Schultz. To pierwsza prawniczka w dziejach Nuln, uważana za chodzące wcielenie skandalu, a na dodatek mieszkająca się w sprawy męskie. Pomimo wrogiego nastawienia mieszkańców, Schultz pomogła już wielu ludziom. Po wygraniu kilku ważnych procesów uznała, że cały swój sukces zawdzięcza rodzinnemu miastu i postanowiła wrócić do Szkoły, by tam nauczać. Jej powrót został przyjęty z mieszanymi uczuciami. Z jednej strony, jest utalentowaną profesorką, ale z drugiej wiele rodzin obawia się, że deprawuje młodzież swoim „nieprzystojnym” zachowaniem. Niektórzy uważają nawet, że Rosalia służy Niszczycielskim Potęgom i nie wierzą, by istniało jakiegokolwiek inne wytłumaczenie jej niespodziewanego sukcesu.

Dzielnica biedoty

Tak jak Uniwersytecka jest chlubą Neustadt, tak dzielnica biedoty jest ujmą na honorze miasta. To skupisko rozsypujących się domów i brudnych ulic, przeniknięte odrażającym fetorem, stanowi schronienie dla złodziei i morderców, łotrów i kanalii obu płci, tanich dziwek, żebraków, chorych i kalek. Szanujący się mieszkańcy Nuln omijają tę część miasta szerokim łukiem, a żyjących tam ludzi traktują jak zwyczajną hołotę. Biedacy z Nowego Miasta mieli swój udział w pokonaniu szczuroludzi, lecz mało kto o tym pamięta.

Większość z tutejszych budynków to kamienice czynszowe i obskurne szynki. Nie ma tu żadnych zakładów przemysłowych, a robotnicy muszą codziennie przedostawać się na drugą stronę rzeki do dzielnicy zwanej Smrodlia. Także i pod tą częścią miasta biegną kanały ściekowe, lecz są one bardziej od siebie oddzielone i stanowią jedynie dobudowaną rękami ludzkimi prowizorkę połączoną z pierwotnym systemem krasnoludzkich tuneli, więc wszelkie nieczystości zalegają w nich znacznie dłużej, zanim w końcu trafią do Reiku (dzieje się tak wyłącznie po wyjątkowo ulewnych deszczach). Wejścia do kanałów nie są zbyt pilnie strzeżone i wielu włóczęgów szuka tu schronienia przed srogimi zimami. Co gorsza, istoty żyjące głęboko pod miastem wychodzą w nocy na powierzchnię, aby czynić zło lub zwyczajnie żerować.

W dalszych podrozdziałach opisane zostały najbardziej znane miejsca znajdujące się w dzielnicy biedoty.

„Ślepa Świnia”

Uznawana za jedną z najbardziej niebezpiecznych karczm w Nuln, „Ślepa Świnia” stoi w samym centrum dzielnicy biedoty, na rogu Ślepej Alejki. Alejka za tą speluną zmierza do serca Labiryntu (patrz str. 28). Wygląd oberży jeszcze bardziej pogarsza już i tak wystarczająco złowieszczą reputację. Ta zapadająca się rudera jest tak samo przynębiająca wewnątrz, jak i na zewnątrz. Z sufitu zwisają zawieszane na hakach lampiony, rzucające przyćmione światło na porozstawiane bez ładu, zbite z przypadkowych kawałków drewna stoliki, taborety i ławy.

„Ślepa Świnia” jest miejscem, w którym można bawić się bez opamiętania. Straż miejska nigdy tu nie zagląda, a każdy pilnuje własnych interesów i nie wtyka nosa w cudze sprawy. Wiele szemranych typów czuje się tutaj jak u siebie. Oprócz złodziei, siepaczy i wszelkiego rodzaju bandytów, którzy często odwiedzają to miejsce, można tu też spotkać żaków z Uniwersytetu, a także całkiem liczną grupę obcokrajowców. Każdej nocy goszczą tu tancerki z Estalii, najemnicy z Kisleva, dekadenska szlachta z Bretonii, a nawet kilku mieszkańców odległej Arabii – wszyscy gustujący jeśli nie w podłym gorzkim piwie, to w równie podłych rozrywkach.

Właścicielem tawerny jest stary żołnierz, zwany Dużym Heinzem. Grubiaństwo przeciętnej klienteli nie robi na nim wrażenia, a szczególnie agresywnymi klientami zajmują się barczyści ochroniarze. Nawet jeśli ktoś rozpocznie większą burdę, Duży Heinz potrafi świetnie sobie poradzić. Odslużył swoje w armii i nadal ma tyle werwy, by wygrać w prawie każdej bijatyce.

Na górnym piętrze jest parę pokoi do wynajęcia, które może nie zachwycają bogatym wnętrzem, ale są utrzymane w czystości. Połowa jest zarezerwowana dla pracowników, ale Heinz trzyma kilka dla dobrze płacących klientów.

„Pijany Strażnik”

Dobrze znana wśród straży miejskiej karczma stoi na ulicy Targowej, w pobliżu Zachodniej Bramy. Pod koniec zmiany zachodzą tu strażnicy miejscy, żeby chwilę odsapnąć po patrolu. Główna sala nie jest zbyt zachęcająca, ale nie jest też odpychająca. Po brzegi zastawiają ją ławy, stoły i kilka alkiejery do załatwiania prywatnych interesów. Po obu stronach sali, pod ścianami, radośnie strzelają płomienie w kominkach. Tawerną zarządza niejaki Geoff Lang, były strażnik miejski. Dla świętego spokoju zatrudnia kilku wykidajłów, choć ze względu na klientelę, jest to raczej spokojne miejsce. Stary pies Kramer śpi w pobliżu paleniska i jest maskotką tego miejsca, choć stali bywalcy od kilku miesięcy obstawiają dzień, w którym stara psina pożegna się z tym światem.

Pensjonat Frau Zorin

Nie ma nic nadzwyczajnego w tym domu pełnym pojedynczych pokoi. Właściwie zupełnie niczym nie różni się od wszystkich jemu podobnych. Jest brudny, drewniany i może stać się śmiertelną pułapką w razie pożaru. Pozostałości po jakimkolwiek wystroju wnętrza albo się odklejają, dawno wyblakły, zapleśniały albo są pokryte podejrzanymi plamami. To miejsce w żadnym razie nie nadaje się do zamieszkania, a jednak cieszy się sporą popularnością. Pensjonat Frau Zorin to trzypiętrowy budynek z osiemnastoma pokojami do wynajęcia. Właścicielka udostępnia je za rozsądną cenę, pobierając zazwyczaj kilka pensów za dzień pobytu w najgorszych pokojach, a odpowiednio większe kwoty za pokoje w lepszym stanie. Sama mieszka na parterze, tuż obok jedynego wyjścia z budynku, żeby mieć oko na wszystkich lokatorów, którzy usiłowałiby wymknąć się bez uiszczenia opłaty.

„Pod Zieloną Fłaską”

Ta karczma jest podobna do wielu innych znajdujących się w Nuln, czyli stosunkowo mała i nijaka. Główna sala jest spowita dymem tytoniowym, a rzędy długich stołów i ław są poustawiane pod nisko zawieszonym sufitem. Nieliczne alkiejery oferują odrobinę prywatności, ale zazwyczaj są zajęte. Karczma posiada także kilka pokoi do wynajęcia, nawet na godziny, jeśli zaistnieje taka potrzeba. Po ostatnich wydarzeniach (patrz *Kielbasy*, *kobiety i śpiew* w dodatku *Splądrowane Krypty*), na drzwiach wejściowych do gospody widnieje znak, na którym napisano dużymi, czerwonymi literami: „ZAKAZ WPROWADZANIA PSÓW”, a obok ktoś przekreślił grubą czerwoną kreską rysunek wściekłego brytana.

Labirynt

W Labiryncie schronienie znaleźli najbiedniejsi i najbardziej zdesperowani mieszkańcy Nuln. To istna płatanina uliczek, miejsce równie niebezpieczne, co odrażające. Znajdują się tu otwarte kanały ściekowe, które prowadzą do tych znajdujących się pod pozostałą częścią miasta. Miejscowi

mieszkańcy przeszukują spływające kanałami odpadki w nadziei znalezienia czegoś wartościowego. Ich domy są niczym więcej jak nędznymi budami opierającymi się o solidniejsze budynki wyznaczające granicę tego miejsca. Jest mało powodów, dla których ktokolwiek chciałby się tu zapuszczać, a ci, którzy to zrobili, czasami już nigdy nie wychodzą.

Pomysł na przygodę

Panuje powszechne przekonanie, przynajmniej wśród ludzi mieszkających w dzielnicy biedoty, że Labirynt skrywa tajemne wejście prowadzące do Nocnego Rynku. Jako potwierdzenie tych podejrzeń, większość wskazuje na większą niż gdziekolwiek indziej populację mutantów, która wydaje się gromadzić w tej gmatwaninie wąskich uliczek i w zapadających się budynkach. Dla reszty Nuln ta część miasta to jedynie kolejny przykład moralnego zepsucia biedoty w całym Imperium. Właśnie dlatego mieszkańcy Labiryntu zwracają się do BG o pomoc, gdy banda mutantów zaczyna terrorizować okolicę.

„Powrót Zbója”

Niedaleko rzeki, w ciemnej i obskurnej alejce w dzielnicy biedoty, stoi mała i podła, dwupiętrowa gospoda nazywana „Powrotem Zbója”. O dziwo, nad jej drzwiami wisi znak, na którym widnieje napis potwierdzający tę nazwę. Jest to dziwne, ponieważ prawie nikt w dzielnicy biedoty nie potrafi czytać. Służący za noclegownię oraz wyszynk dla wszelkiej maści nożowników i złodziei „Powrót Zbója” ma parszywą reputację – zdarza się, że po ludziach, którzy do niego wchodzą, ginie wszelki słuch. Samo wnętrze gospody jest odrażające. Błoto, odchody i jeszcze gorsze rzeczy pokrywają podłogę, a nieliczne stoliki są stale zajęte przez groźnie wyglądających mężczyzn i kobiety, którzy prędzej poderzgnęliby komuś gardło, niż pozwolili się dosiąść. Przy barze nie ma żadnych stołków. Klienci po prostu się o niego opierają, trzymając kufle, wdzięczni, że w ogóle zostali obsłużeni.

Lokal ten prowadzi niewiarygodnie stary i pomarszczony mężczyzna, Rudolf Grasser. Pomimo tego, że jest wątłej postury i w żadnym razie nie może się równać w walce ze stałymi bywalcami swojej gospody, to miejscowi szanują go i dbają o jego bezpieczeństwo. Serwowane tu jedzenie jest podlej jakości, a oferowane pokoje jeszcze gorszej. Grasser wynajmuje małe kłitki, z których każda wyposażona jest w brudne łóżko, komódkę i nocnik. Okna wychodzą na rzekę. Dla mniej wybrednych gości właściciel wynajmuje miejsce na podłodze w głównej izbie, chociaż w takim miejscu nawet wieprz wstydyliby się położyć.

Więcej informacji o „Powrocie Zbója” w Rozdziale V: Śledztwa.

Dzielnica Zachodnia

Na wschód od dzielnicy biedoty rozpościera się dzielnica Zachodnia – średnio zamożna, stanowiąca przede wszystkim miejsce zamieszkania sklepikarzy oraz obywateli, do których uśmiechnął się los. Większość tutejszych budynków to

kamienice czynszowe, choć kilka rzędów domów należy do najbogatszych mieszkańców. Wzdłuż szerokich ulic rosną szpalery drzew, a dzieci mogą się bawić w okolicznych parkach. W gruncie rzeczy jest to bardzo miłe miejsce do zamieszkania.

Spichlerze

Pomiędzy Zachodnią a Uniwersytecką znajdują się miejskie spichlerze. Całe zapasy żywności są przechowywane w czterech dużych magazynach, a w przypadku, gdy zabraknie jedzenia, rada miasta przydziela racje żywnościowe biednym. W celu zapewnienia ochrony spichlerzy przed złodziejami, miasto wybudowało kordegardę straży miejskiej bezpośrednio po drugiej stronie ulicy. Miasto zatrudnia także szczołapów, aby patrolowali te tereny.

Doki

Doki leżą wzdłuż północnego i południowego brzegu Rzeki Reik. W północnej części znajduje się raptem kilka przystani, ze względu na niesprzyjające ukształtowanie terenu, który ostro wznosi się w kierunku miasta. Po tej stronie rzeki ruch towarowy jest znikomy, a większość statków stanowią łodzie pasażerskie, takie jak liniowiec *Imperator Wilhelm*. W przystani promów utrzymane w czystości doki zapraszają podróżnych do odwiedzenia tego wspaniałego miasta. Dorożki zawsze stoją w pobliżu, gotowe zabrać nowoprzybyłych do Starego Miasta i innych części Nuln tak szybko, jak tylko to możliwe, żeby przyjezdni nie musieli oglądać odrażającej dzielnicy biedoty.

Na południowym brzegu doki są znacznie mniej zachęcające. Smród gnijącego jedzenia, ryb i odpadków może zwalić z nóg osoby nieprzyzwyczajone do takich aromatów. Tutaj dokują wszystkie statki handlowe, a obsługa rozładunku towarów i zanoszą je do pobliskich, stojących wzdłuż nabrzeża magazynów. W nocy składy są pilnie strzeżone przez barczystych strażników z psami. Blask bijący z kilku podejrzanych tawern oświetla alejki prowadzące w stronę dzielnicy Smrodliwej.

Rzeka na zachodnim skraju miasta jest szeroka prawie na półtora kilometra, jednak szybko zwęża się ku wschodniej granicy miasta. Reik jest w tym miejscu głęboki i umożliwia żeglugę jednostkom pełnomorskim, tak więc cumują tu statki towarowe z Altdorfu, Bögenhafen, a nawet z tak odległych miejsc jak Marienburg. Woda, zanieczyszczona sadzą z kuźni i odlewni Placu Przemysłowego, zdecydowanie nie należy do najczystszych.

Po pracy portowcy i robotnicy udają się na spoczynek do swoich domów w Smrodliwej lub przez Wielki Most wędrują do dzielnicy biedoty. Większość jednak zatrzymuje się na jednego głębszego w którymś z okolicznych barów otwartych specjalnie dla obsługi doków, przewoźników rzecznych i podróżnych.

„Roześmiany Niedźwiedź”

W tym małym barze gościło już wiele pokoleń żeglarzy. Oferuje on przyzwoite jedzenie, schludne pokoje i przyjacielską atmosferę. Dzięki popularności wśród przyjezdnych, interes wciąż kwitnie. Usytuowany na północnym wybrzeżu „Roześmiany Niedźwiedź” może

zapewnić nocleg pięciu pełnym załogom statków. Choć na pozór jest to w pełni legalny interes, bar to tak naprawdę przykrywką dla przestępczej rodziny Valantino. Organizacja ta przetrwała mające miejsce kilka lat wcześniej przewroty w świecie przestępczym i dzięki nim urosła w siłę. Zajmuje się głównie przemytem nielegalnych towarów do miasta, przede wszystkim trucizn z Tilei.

„Roześmianym Niedźwiedziem” zarządza Antonio Valantino. Odkupił go lata temu od kislevskiego kupca, który wyrobił gospodzie dobrą opinię, ciężko pracując, żeby zapewnić wygodę i dobre jedzenie swoim klientom. Tawerna jest podzielona na główną izbę, przeznaczoną dla żeglarzy i portowców, oraz prywatne pokoje dla gości z wyższych sfer.

„Zuchwały Krasnolud”

„Zuchwały Krasnolud” to stara rudera położona nad południowym brzegiem Reiku. Nadgryziony zębem czasu budynek został przebudowany na tawernę przez niejakiego Adena – pokrytego bliznami krasnoluda, który przy każdej nadarzającej się okazji opowiada o swej walce z rzeczny trollem. „Zuchwały Krasnolud” jest zamknięty w ciągu dnia, a drzwi otwiera dopiero w godzinę po zachodzie słońca, to jest wtedy, kiedy Aden budzi się ze snu. Ściany karczmy są pokryte bazgrołami i brudnymi plamami. Pomimo tego, że w sali jest kilka stolików, przy małym którym stoją krzesła. „Zuchwały Krasnolud” nie serwuje posiłków, lecz tylko i wyłącznie mocne krasnoludzkie piwo, po którym, jak mawia Aden, „*włosy na piersi człeczyn stają dęba*”.

Dzielnica Smrodliwa

Jeśli o dzielnicę biedoty można powiedzieć, że jest parszywa, to Smrodliwa jest jeszcze gorsza. Hrabina nakazała, aby każda działalność, która przyczynia się do powstawania odrażających fetorów, natychmiast przeniosła swoją siedzibę na drugą stronę rzeki. Minęły dwa lata, zanim wszyscy garbarze, farbiarze, rzeźnie i wszelkie inne przedsiębiorstwa, które Hrabina uznała za nieodpowiednie dla jej miasta, zostały siłą zmuszone do przeprowadzki. W wyniku tej migracji wielu ludzi zostało bez funduszy i niezbędnego wyposażenia, aby zacząć wszystko od nowa i żyć w oplakanych warunkach.

Nad dzielnicą unoszą się brązowe opary, które wydają się nigdy nie rozwiewać, a powietrze niesie ze sobą obezwładniające zapachy krwi, śmierci oraz gryzący smród sztucznych barwników. Wytwarzane tu produkty są wysyłane ładem przez Wielki Most lub drogą wodną na targi w Nowym Mieście. Nie ma tu nic godnego uwagi, co można byłoby ukraść, dlatego też straż miejska nigdy nie patroluje tych rejonów. W efekcie wiele rodzin przestępczych założyło tu swoje siedziby, z których niezagrożone kierują podejrzanymi interesami.

Plac Przemysłowy

Pomimo tego, że w Nowym Mieście, na terenie Imperialnej Akademii Artylerii, znajdują się odlewnie oraz montownie dział i bardziej zaawansowanych machin wojennych, to znakomita większość wykorzystywanych surowców pochodzi z kuźni położonych w pobliżu Placu Przemysłowego. Dużą część tutejszych budowli stanowią

fabryki i odlewnie, w których ruda jest przetapiana i przelewana do form. Pracuje tu wielu robotników z całego miasta, nierzadko spędzających cały dzień przy piecach i odlewniach. Po zmierzchu nieudolnie zmęczeni udają się do swoich domów, żeby zaznać chwili odpoczynku przed kolejną zmianą. Praca jest ciężka i niebezpieczna (zdarzają się wypadki śmiertelne), ale płaca jest na tyle wysoka, że nikt się tym nie przejmie.

Warsztaty Artyleryjskie

Wyższa Szkoła Inżynierii i Imperialna Akademia Artylerii faktycznie produkują działa, ale prawdą jest też, że nie wszystkie armaty eksportowane z Nuln są wytwarzane właśnie tam. W rzeczywistości większość pochodzi z warsztatów artyleryjskich znajdujących się na Placu Przemysłowym. Na terenie tej dzielnicy stoi sześć warsztatów, z których dwa stanowią własność Odlewni Richthofenów, dwa kolejne samej Hrabiny, a udziały w dwóch pozostałych warsztatach są podzielone między kilka wpływowych rodów.

Wszystkie warsztaty są podobnie rozplanowane – mianowicie połowa budynku jest przeznaczona na magazyn, a reszta na formy i linie montażowe. Niezbędne do montażu broni surowce, takie jak koła, śruby i smary, są dostarczane z odlewni oraz innych placówek przemysłowych.

Odlewnia Richthofenów

Odlewnia Richthofenów zajmuje miejsce na czeluści przemysłu metalurgicznego w Nuln. Ród Richthofenów jest właścicielem największej odlewni i zaspokaja ponad połowę zapotrzebowania Akademii Artylerii. Zatrudnia trzystu pracowników na czternastogodzinnych zmianach przez sześć dni w tygodniu. Pomimo tego, że ginie tu przynajmniej jedna osoba tygodniowo, lista oczekujących na pracę jest długa.

Karl Richthofen odziedziczył rodzinną fortunę wraz z odlewnią około pięciu lat temu. Mając żyłkę do interesów, rozszerzył działalność w czasach, gdy zapotrzebowanie Imperium na broń było ogromne w związku z toczącą się na Północy wojną. Konkurentów wyeliminował albo zmusił do posłuszeństwa, przejmując tym samym wszystkie zamówienia. Jako bezwzględny przedsiębiorca, Richthofen nie przyjmuje do wiadomości słowa „niemożliwe”. Więcej informacji znajdziesz w **Rozdziale VII: Maskarada**.

Wyspa Aver

Wyspa położona w miejscu, gdzie Aver wpada do Reiku, połączona jest mostami z północną częścią miasta i Półwyspem. Ze względu na to, że na wyspie testuje się nowe działa, nikt na niej nie mieszka, poza stacjonującym tu małym garnizonem żołnierzy i nie ma żadnych budynków poza tawerną, w której przesiadują po służbie.

„Ujadający Pies”

„Ujadający Pies” to mała tawerna udekorowana artyleryjskimi pamiątkami, której klientelę stanowią żołnierze stacjonujący na wyspie Aver. Ściany przyozdobione są obrazami słynnych broni palnych oraz narzędziami używanymi przez artylerzystów. Najciekawszą pamiątką przechowywaną przez

oberżystę jest *Lutzen* – jedna z armat skonstruowanych w Nuln, wykorzystywana przez wojska Imperium za czasów Magnusa Pobożnego przeciwko Najazdowi Chaosu. Stare działo nosi na sobie liczne znamiona wojny, które zostały już prawie zupełnie zatarte przez dłonie wszystkich żołnierzy, którzy dotykali go na szczęście.

Żelazna Wieża

Ze środka rzeki Reik wyrasta, niczym palec wskazujący ku niebu, czarno-czerwona wieża. Dla mieszkańców Nuln stanowi przypomnienie o gniewie Sigmara i symbol sprawiedliwości. Jest to owiane złą sławą, mroczne miejsce, z którego nie sposób uciec.

Skonstruowana ponad pięćdziesiąt lat temu Żelazna Wieża była gestem uznania dla wysiłku imperialnych łowców czarownic w ich niekończącej się krucjacie przeciwko złu. Zwieńczona iglicą budowla ma dwadzieścia pięć metrów wysokości. Balkony umożliwiają strażnikom obserwowanie terenu całej wyspy. Pomimo swej nazwy, Żelazna Wieża nie jest całkowicie zbudowana z żelaza; większość elementów wykonano z kamienia. Żelazne są natomiast gargulce, kratownice w oknach i kilka fragmentów ściany. Wszystkie te części pokryte są rdzą, a z daleka pomarańczowo-czerwone smugi stwarzają złudzenie, że czarne mury krwawią.

Wewnątrz wieży panuje złowieszcza, ponura atmosfera; cuchnie tu śmiercią i strachem. Na parterze znajduje się specjalne pomieszczenie protokolarne, w którym urzędnik wpisuje do rejestru nazwiska skazanych i wyznacza im jedną z cel na wyższych piętrach. Są one małe, pozbawione okien i przygnębiające. Porozruczana słoma służy za miejsce do spania, a obok stoi wiadro przeznaczone na odchody. O ile odsiadanie wyroku w tych żałosnych celach może wydawać się przerażające, jest ono niczym w porównaniu z prawdziwym koszmarem, który czeka na dole, w piwnicy. To tam przesłuchujący „pracują” nad zatrzymanymi. Do wydobywania niezbędnych informacji używane są wszelkie dostępne środki, począwszy od żelaznych dziewic i kół do łamania kości, poprzez imadła miażdżące kciuki, a skończywszy na rozżarzonych prętach.

Ci, którzy przyznają się do uczestnictwa w mrocznych rytuałach (a prawie wszyscy w końcu się przyznają) są wyprowadzani na ogrodzony zardzewiałym, żelaznym plotem stos, gdzie odczytuje się ich winy, a natychmiast po tym zostają spaleni żywcem. Przez lata swego istnienia Żelazna Wieża, w zależności od humoru panującego wówczas monarchy, była wykorzystywana w mniejszym lub większym stopniu. Hrabina nie jest na tyle okrutna i żądna krwi, aby zamykać w wieży wszystkich podejrzanych o herezję lub mutację, tak więc ponura wieża służy obecnie bardziej za ostrzeżenie niż faktyczne miejsce kaźni.

Półwysp

Pomiędzy Averem i Górnym Reikiem leżą najbardziej wysunięte na wschód tereny Nuln. Kiedyś na tych ziemiach znajdowała się mała wioska, lecz Nuln zaanektowało ją po tym, jak Nowe Miasto rozrosło się poza obręb murów. Okolice stanowi wojskowe zaplecze miasta. Znajdują się tu poligony, koszary, a nawet ośrodki przemysłu zbrojeniowego, produkujące niezbędny ekwipunek dla żołnierzy. Pomimo

tego, że tutejsze ulice są stosunkowo szerokie i utrzymane w czystości, popioły wydobywające się z odlewni na Placu Przemysłowym osiadają tu grubą warstwą, nadając dzielnicę czarny kolor – współgrający z barwą mundurów nulneńskich żołnierzy.

Zbrojownia Rickarda

Zbrojownia Rickarda – szeroki, przysadzisty budynek o zakratowanych oknach – jest jednym z bardziej znanych miejsc na Półwyspie. Nad metalowymi drzwiami wisi drewniany szyld przedstawiający topór skrzyżowany z mieczem, pod którym widnieje napis „Zbrojownia Rickarda”. Można tutaj kupić i sprzedać prawie każdy rodzaj broni i zbroi. Sklepem opiekuje się sam Rickard, blady i spocony, otyły mężczyzna z kępką rzadkich, brązowych włosów nad czołem. Klientów obsługuje usłużnie i z przymilnym uśmiechem. Pomimo tego, że żołnierze w służbie miasta są wyposażeni w standardowy wojskowy ekwipunek, wielu z nich jest zainteresowanych inwestycją w specjalistyczną broń, sprowadzaną z odległych krain wyłącznie na zamówienie. Czasami ci sami żołnierze mogą nagle potrzebować gotówki, żeby spłacić dług i wtedy Rickard jest zawsze gotowy dobrać korzystnej transakcji.

Rickard oferuje szeroki wybór towarów, w szczególności wysokiej jakości pancerze i oręż. Jeśli korzystasz ze *Zbrojowni Starego Świata*, Rickard na pewno posiada każdą wymienioną tam broń i zbroję (choć nie wszystkie z nich mogą być akurat na sprzedaż).

Nikt natomiast nie wie, że tak naprawdę Rickard jest mutantem. Widok z okna na Żelazną Wieżę wywołuje u niego strach i obfite pocenie się. Nie wie dokładnie, jak to się stało, ale pewnego dnia dosłownie podwoił własną wagę. Nie może patrzeć na swoje nagie ciało, odrażające jest dla niego widok nabrzmiałych żył, dziwnych znamion i pęcherzy. Każdej nocy nieszczęśnik chłoszcze się biczem w ciemnym kącie cuchnącej sypialni, mając nadzieję, że pokuta zapewni mu łaskę bogów. Jak dotąd całkiem dobrze udaje mu się maskować tę przypadłość i miejscowi sądzą, że sklepikarz jest po prostu trochę zbyt tęgi. Jednak późno w nocy, kiedy krwawi po chłóście, nawiedzają go mroczne myśli, wynaturzone pragnienie swobodnego i nieskrępowanego tarzania się w odchodach i śmieciach w pozbawionych światła tunelach pod miastem.

Podziemia Nuln

Jak już wcześniej wspomniano, krasnoludy wydrążyły większość podziemnych przejść i tuneli służących obecnie za miejskie kanały ściekowe. Upłynęły setki lat, a tunele nadal są sprawne i na swoim miejscu. Tam, gdzie zostały uszkodzone, ludzie uczynili wszystko, co w ich mocy, żeby załatać wyrwy w doskonałej konstrukcji krasnoludów. Wszystkich, którzy schodzą do kanałów, zachwyca pietyzm, kunszt krasnoludzkiej sztuki, a także dokładność, z jaką rzemieślnicy wyrzeźbili drobne symbole na kamiennych blokach oraz płaskorzeźby na ścianach tuneli. Powodem takiej staranności nie była wszakże chęć przypodobania się nulneńczykom, lecz tęsknota za utraconymi warowniami. Krasnoludy pragnęły

odtworzyć własne podziemne siedziby, łącząc piękno i praktyczność w jedno arcydzieło, które przetrwało aż do dziś. Wraz z rozwojem miasta do starych tuneli dobudowano nowe, tworząc istny labirynt, z którego część odnóg prowadzi do Reiku, a inne biegną w głąb tajemniczych i pełnych niebezpieczeństw miejsc.

Świątynia

Jakość i wykonanie tuneli są znakomite, ale nic nie jest w stanie równać się ze Świątynią. Znajduje się ona u zbiegu największych kanałów i wywołuje spektakularne wrażenie, pomimo płynących po podłodze ścieków. Posągi krasnoludzkich wojowników, gargulce na łukach sklepieniowych oraz ogromne filary sprawiają, iż pod względem piękna to miejsce w niczym nie ustępuje położonemu powyżej miastu.

Strażnicy kanałów dosyć często patrolują te rejony podziemi, ponieważ doszły ich słuchy o wzmożonej aktywności kultystów. Wszelkie wysiłki zmierzające do wytropienia heretyków spełzły jednak na niczym, a wiele wskazuje na to, że kultysty dokładnie znają rozkład przemarszów patroli, co wskazywałoby na to, że w całą sprawę zamieszany jest ktoś, kto piastuje wysokie stanowisko.

Azyl

Pod dzielnicą biedoty rozciąga się labirynt starych piwnic, tuneli ściekowych i połączonych przejść, nazywany Azylem. W przeszłości stąd właśnie organizacje przestępcze sterowały swoimi operacjami. Mieściły się tu kwatery hersztów oraz kryjówki zbirów i złodziei. Dzisiaj organizacje przestępcze przeniosły się do Smrodliwej, a z Azylu pozostało jedynie kilka podziemnych magazynów, które w większości stoją puste.

Nocny Rynek

Od lat po Nuln krążą plotki o Nocnym Rynku, miejscu położonym głęboko pod miastem, gdzie zbierają się mutanci i wyznawcy Niszczycielskich Potęg. Chociaż to miejsce nigdy nie zostało odnalezione, krążą plotki, że znajduje się pod opuszczonym cmentarzyskiem (które są w mieście dosyć liczne). Od czasu do czasu, poszukiwaczom przygód zdarza się zapuszczać do kanałów pod miastem. Niektórzy mają nadzieję odnaleźć Nocny Rynek i położyć kres plotkom lub je potwierdzić. Jednak śmiałkowie ci zawsze powracają z pustymi rękami (nie licząc ciał kilku goblinów i przypadkowo spotkanych mutantów, którzy raczej nie mieli nic wspólnego z wielką konspiracją Chaosu), albo nie wracają wcale...

Podziemna Droga

Poniżej kanałów ściekowych Nuln znajduje się istny labirynt korytarzy, który łączy się z podziemnym systemem jaskiń. Podziemna Droga to mała skaweńska placówka, prawie całkowicie opuszczona po ostatniej nieudanej próbie przejścia miasta. Od tamtego czasu większość szczuroludzi wycofała się, aby polować gdzie indziej, ale wciąż czają się tu czcielele zarazy klanu Pestilens. Jakie są ich zamiary, to się dopiero okaże.

• Kuźnie Nuln •



Ścieżki Przeklętych – część III



Rozdział I: Trzeci odłamek

Niniejsza przygoda stanowi dramatyczne zakończenie kampanii *Ścieżki Przeklętych*. W poprzedniej przygodzie, zatytułowanej *Wieża Altdorfu*, Bohaterowie zniszczyli drugi odłamek duszy demona Xathrodoxa Krwawego Obdzieracza. Teraz czeka ich niebezpieczna podróż na południe, do lasu Drakwald, a następnie dalej, do kupieckiego miasta Nuln. Tam, w dawnej stolicy Imperium, będą musieli przedrzeć się przez gęszcz kłamstw oraz sieć intryg i odnaleźć trzeci odłamek duszy potwora.

Streszczenie fabuły *Ścieżek Przeklętych*

Kampania rozpoczęła się od niewinnie wyglądającej, starej ikony z wizerunkiem Sigmara, którą eskortującym wojennych uciekinierów Bohaterom Graczy (BG) przekazał umierający kapłan. Nękani atakami zwierzolidzi Bohaterowie wkrótce znaleźli się w samym sercu złowrogiej intrygi Niszczycielskich Potęg. Po rozwiązaniu zagadki serii morderstw w Mieście Białego Wilka, drużyna została wynajęta przez świątynię Ulryka i wysłana na wyprawę do leśnych ostępów, w głębi których udało się odzyskać heretycki artefakt, Mosiężną Czaszkę, a następnie zapobiec wpadnięciu przedmiotu w niepowołane ręce. Jednakże siły zła nie zaprzestały machinacji i wkrótce Middenheim pogrążyło się w anarchii. Pod koniec pierwszej części

kampanii Bohaterowie zadali druzgoczący cios kultowi Karmazynowej Czaszki, który oddawał cześć Khornowi i dowiedzieli się, że mosiężny artefakt w formie czerepu zawiera część duszy potężnego księcia demonów. Pozostałe dwie części zostały ukryte w innych artefaktach, które zaginęły w mrokach historii Imperium.

Z pomocą informacji znalezionych w Collegium Theologica i dzięki uczonej radzie profesora Zweisteina, Bohaterowie odkryli pergamin z zapiskiem, który umożliwił odgadnięcie miejsca ukrycia drugiego artefaktu skrywającego odłamek duszy Xathrodoxa. Tym artefaktem okazał się ukryty w Altdorfie sztylet Yul K'chaum. Wiedząc, że część demona została już uwolniona, drużyna pośpieszyła do stolicy Imperium, mając nadzieję na odzyskanie i zniszczenie niebezpiecznego artefaktu, zanim uwolni się z niego demon.

Odszukanie artefaktu w Altdorfie okazało się trudnym zadaniem i Bohaterowie zmuszeni byli poradzić sobie z siecią politycznych intryg oraz wykorzystać panujące w stolicy sojusze i własne do własnych celów. Po wielu perypetiach i starciu z heretyckim czarodziejem drużynie udało się zniszczyć artefakt i pozbawić księcia demonów sporej części mocy. Jednak misja nie została zakończona, gdyż osłabiony demon wie już o poczynaniach Bohaterów i jeśli nie zostanie ostatecznie zniszczony, odzyska wolność i wyrwie okrutną zemstę.

Główna oś fabuły

Bohaterowie muszą odszukać trzeci artefakt zawierający ostatni odłamek duszy Krwawego Obdzieracza i przekazać go Gabrielle Marsner (zakładając, że to ona zniszczyła sztylet w *Wieżach Altdorfu*), aby mogła go unicestwić za pomocą rytuału *Oczyszczenie zbezczeszczonego naczynia* (patrz str. 42).

W niewłaściwych rękach

Trzeci artefakt wpadł w ręce młodego nulneńskiego oficera, Rolfa Vogta, podczas starcia z bandą zwierzolidzi w trakcie Burzy Chaosu. Uwięziony w pucharze demon pragnie jak najszybciej uwolnić się z artefaktu i nakłania Rolfa do straszliwych zbrodni. Szalony oficer jest natomiast przekonany, że służy samemu Sigmarowi.

Nowa broń i mroczne intryki

Szlachta i kupcy z całego Imperium zjeżdżają do Nuln, zaproszeni przez Hrabinę na uroczystość odsłonięcia Magnusa – nowego działu, niedoścignionego cudu nauk inżynieryjnych. Mutanci z Nocnego Rynku postrzegają tę uroczystość jako znak od Slaaneshy, że nadszedł czas, aby rozpocząć powstanie i utopić Imperium we krwi.

Starzy wrogowie

Klaus Liebnitz, którego ciało zniszczył Święty Ogień Ulryka, odrodził się w postaci zmutowanego pasożyta, który toczy ciało jego dawnego ucznia i nie pragnie niczego innego poza uwolnieniem Krwawego Obdzieracza i dokonaniem zemsty na BG za ich udział w zniszczeniu Mosiężnej Czaszki.

Nowi wrogowie

Wieści o przeklętych artefaktach oraz poczynaniach drużyny w Middenheim i Altdorfe rozeszły się już po świecie i przyciągnęły żywe zainteresowanie kultystów Niszczycielskich Potęg. Katarina, wyznawczyni Tzeentcha, od dawna potajemnie śledzi poczynania BG. Gdy udało im się zniszczyć Sztylet, postanowiła przeszkodzić im w zniszczeniu Pucharu i zdobyć go dla własnych celów.

Właściwe przygotowanie przygody

Kuźnie Nuln to skomplikowana przygoda, która oferuje graczom zarówno dreszczyk emocji przy rozgrywaniu epickich starć, jak i interesujące przeżycia związane z niecodziennym śledztwem. Proponujemy, abyś przed poprowadzeniem przygody przeczytał ją całą przynajmniej raz. Szczególną uwagę zwróć na miejsca, które odwiedzą BG, oraz Bohaterów Niezależnych (BN), z którymi będą się spotykać. Czas trwania akcji to zaledwie siedem dni, lecz

Mroczna wróżba

*Krwawy Obdzieracz bezlitosny i dumny
Khornowi w twarz splunął znad własnej trumny
Krwawy Bóg z zemsty pozbawił go ciała
Ale esencja Obdzieracza przetrwała
Nadal żyje – w Mosiężnej Czaszce
Nadal żyje – w Sztylcie Yul K'chaum
Nadal żyje – w Pucharze Gniewu
Uwięziony i spętany, pożąda krwi
Gdy ją dostanie, znów staną jego dni*

można się spodziewać, że BG zdążą w tym czasie wpakować się w niejedną kabałę. Aby przygotować Cię na zaskakujące decyzje lub posunięcia BG, w I części książki (w opisie miasta) zamieszczony został szereg pomysłów na przygody związane z różnymi miejscami w dawnej stolicy. Możesz wykorzystać je w celu stworzenia interesującego wątku pobocznego, chociaż miej na uwadze, że Bohaterowie Graczy powinni mieć dość czasu, aby rozwikłać główną intrygę przygody.

Przygody ograniczone czasowo w świecie gry mogą być dość trudne do poprowadzenia, zwłaszcza jeśli BG błędą po meandrach fabuły, całkowicie skołowani nowymi odkryciami lub brakiem jakichkolwiek postępów w śledztwie. Należy zaznaczyć, że w obu tych wypadkach istnieje sposób na uratowanie przygody. Jeśli drużyna nie posuwa się naprzód, pozwól jej znaleźć nowe tropy lub wprowadź do gry dodatkowego BN-a, który udzieli niezbędnej pomocy albo wyciągnie wnioski, do których nie doszli BG. Jeżeli natomiast drużyna przypadkiem odkryła zbyt wiele informacji, pamiętaj, że winni zbrodni BN kierują się własnym rozumem i z pewnością będą kłamać lub zacierać ślady. Być może nawet przekupili kogoś wysoko postawionego, kto zamknie śledztwo? W szczególnych przypadkach, jeśli BG odkryli coś ważnego, co miało pozostać ukryte jeszcze przez długi czas, możesz natychmiast udzielić im kilku dodatkowych „cennych” informacji, tak aby nie wiedzieli, która z nich jest prawdziwa i nabrali podejrzenia, że jakaś mroczna organizacja celowo bawi się z nimi w kotka i myszkę...

Jeżeli BG rozwiązują zagadkę zbyt szybko, możesz skomplikować fabułę, np. zwiększając zagrożenie ze strony mutantów z Nocnego Rynku lub wprowadzając nowych wrogów (jeśli Carlotta, kultystka Karmazynowej Czaszki, przeżyła wydarzenia opisane w *Wieżach Altdorfu*, to opętana żądzą zemsty może przybyć w ślad za drużyną do Nuln). Cokolwiek postanowisz, pamiętaj, aby wprowadzone modyfikacje fabuły były wiarygodne, tak aby gracze nie zorientowali się, że nimi manipulujesz.

– Puchar Gniewu –

Wielkiemu temu żył potężny wybrańiec Chaosu, śmiertelny wojownik, którego sam Khorne darzył łaskami. Był niepokonany na polach bitew Pustkowi Chaosu i uśmiercał każdego potwora, demona lub człowieka, który stanął mu na drodze. W końcu zebrał wokół siebie potężną armię i ruszył na wielką wyprawę, sięjąc śmierć i zniszczenie. Jego celem nie było jednak opanowanie Starego Świata, lecz zasłużona śmierć w walce. Ponad wszystko pragnął zyskać uznanie Khorna, aby w zaświatach walczyć w jego imieniu po wszystkie wieki. Po niemal stu latach bezustannego przelewania krwi wojownik Khorna dotarł do Cytadeli Schodów, granicznego bastionu strzegącego przejścia z tego świata do krainy rządzonej przez Boga Krwi. Jednak generałowie armii Chaosu nie mieli zamiaru rzucać się w wir boskiej krainy. Woleli przelewać krew znienawidzonych wyznawców Slaanesh w świecie materialnym. Wybuchł gwałtowny spór, a w efekcie zginęli wszyscy dowódcy. Sam zaś wybrańiec został śmiertelnie ranny. Jego krew ściekała na schody prowadzące do krainy bogów, lecz nie dane mu było umrzeć. Khorne docenił oddanie swego sługi i obdarzył go największą łaską – przemienił w księcia demonów. Tak narodził się Xathrodox, Krwawy Obdzieracz.

Księżę demonów czuł, że jest wybrańcem boga i codziennie rósł w dumę i arogancję, aż w końcu zapomniał o oddaniu, jakie winien był swemu panu. Ta buta została surowo ukarana, gdyż łaska bogów nie jest wieczna. Pewnego dnia Khorne odebrał demonowi moc. Przygważdżając go do ziemi nogą, rozerwał Xathrodoxa na trzy części, z których każdą uwięził w innym artefakcie. Przedmiotami tymi była mosiężna czaszka, demoniczny sztylet oraz srebrny puchar. Artefaktami zostali obdarowani trzej nowi wybrańcy Khorna, którym przykazano udać się do świata ludzi, aby szerzyć wśród nich gniew i żądzę krwi.

W ciągu stuleci artefakty wielokrotnie zmieniały właścicieli, jednak korzystanie z nich zostawiało wyraźny ślad w strukturze Wiatrów Eteru, które obmywają Stary Świat, zawsze prowadząc do masowej śmierci i cierpienia. W końcu jednak słuch po nich zaginął. Mosiężna Czaszka przepadła w północnych lasach, uwięziona w grobowcu potężnego wojownika Chaosu. Sztylet zniknął bez śladu na wiele stuleci, po czym nagle odnalazł się w Altdorfie, w kryptach pod Kolegium Światła, gdzie był od dawna skrywany przez Hierofantów. Historia Pucharu była jednak inna.

W czasach Magnusa Pobożnego z Północy na krainę ludzi natarła horda Chaosu, pokonując Kislev i puszczając z dymem Praag. Toczone wojną domową Imperium było skłócone i osłabione. Jednak Magnusowi udało się zjednoczyć ludzi i odeprzeć najazd. W końcu, olbrzymim wysiłkiem wojsk Imperium, horda Chaosu została rozbita i przepędzona z powrotem na północne pustkowia.

Uciekające armie Chaosu zostawiły za sobą wiele przeklętych artefaktów. Magnus zarządził, by wszystkie zostały zniszczone. Większość faktycznie została unicestwiona, jednak kilka przetrwało. Wśród nich był pewien puchar, znaleziony w ruinach Praag. Młody kapłan Sigmara, który odnalazł artefakt, napatrzył się dość na krew i przemoc, a jego umysł nie był już tak jasny jak kiedyś. Choć puchar odkryto wśród ciał

wojowników Chaosu, kapłan nabrał przekonania, że to święta relikwia, zrabowana z którejś z ludzkich świątyń. Zamiast oddać artefakt czarodziejom, którzy mogliby go zniszczyć, kapłan skrył puchar pod szatami i przywiózł do Imperium. Po powrocie do swojego klasztoru, położonego w głębi lasu Drakwald, schował puchar w krypcie i pod wpływem demonicznych podszeptów wkrótce o nim zapomniał.

Przez prawie dwieście lat puchar spoczywał ukryty w krypcie, a uwięziony w nim bezsilny demon spał. Jednak w końcu Wiatry Magii przybrały na sile i Chaos znowu ruszył w stronę krain ludzi. Na Imperium natarły armie Archaona. Horda przetoczyła się przez Kislev i tym razem wojskom Niszczycielskich Potęg udało się przekroczyć granice Imperium. Północne prowincje zostały spustoszone. Tak duża ilość przemocy i rozlanej krwi obudziły demona, który zaczął przywoływać wyznawców Chaosu. Wkrótce klasztor, w którym spoczywał puchar, został zdobyty i splądrowany przez bandę zwierzolutzi. Potworni napastnicy urządzili straszną rzeź, wywieszając wszystkich kapłanów na hakach, lecz znalezienie tajemnej krypty zajęło im wiele dni. Myśli zwierzolutzi całkowicie zaprzętały zew artefaktu i nie zauważyli zbliżającego się oddziału żołnierzy Imperium. Piechota pod dowództwem dzielnego nulneńczyka, Rolfa Vogta, wybiła zwierzolutzi co do jednego. Łatwość, z jaką osiągnęli zwycięstwo, przypisano wstawiennictwu samego Sigmara.

Po walce żołnierze założyli w ruinach klasztoru obóz i odpoczywali przed marszem do Middenheim. Tej nocy Rolf, wiedziony dziwnym przeczuciem, przeszukał ruiny i znalazł otwartą kryptę pełną skarbów. Chociaż sam nie potrzebował złota, gdyż jego ojciec był bogatym doradcą samej Hrabiny Nuln, jego uwagę przyciągnął dziwny puchar. Nagle ogarnęło go niepowstrzymane pragnienie, by zagarnąć znalezisko. Gdy tylko wziął przeklęty artefakt do ręki, poczuł ukłucie i jego myśli opanowała moc demona. W morderczym szale rzucił się na własnych żołnierzy i wybił wszystkich do nogi. Następnego ranka nie pamiętał niczego i ruszył dalej w przekonaniu, że jako jedyny przeżył starcie ze zwierzolutzmi. W Middenheim młody oficer zadziwił wszystkich walecznością i hartem

Prawdziwe imię Xathrodoxa

Ω<Γ◇Υ▷Κ<9

Prawdziwe imię Krwawego Obdzieracza jest niewymawialne w żadnym z ludzkich języków. Wielkiemu temu, zanim Xathrodox został rozdarty na troje, służyło mu wielu poddanych. Za każdym razem, gdy odprawiali rytuał ku jego czci, wykrzykiwali imię demona najlepiej, jak potrafili. Niekiedy miało to oplakany skutek i niejeden kultysta został żywcem wciągnięty w Domenę Chaosu. Kilka razy kultystom udało się jednak prawidłowo wypowiedzieć imię Obdzieracza i zostali oni przez niego nagrodzeni. Imię to brzmi mniej więcej tak: „Ksa-trou-doks”.

ducha. Nikt nie podejrzewał, że bitewny szal, który dodawał Rolfowi sił w starciu z wojownikami Chaosu, jest w istocie błogosławieństwem Khorna.

Po pokonaniu Archaona Rolf powrócił do Nuln. Jednak w rodzinnym mieście zaczęły go nawiedzać wizje rozlewu krwi i odległych pól bitew. Nachodziło go dziwne pragnienie, by porzucić Imperium i wyruszyć na daleką Północ, na Pustkowia Chaosu, gdzie wszystkie te wizje mogłyby się ziścić. Młody oficer nie zdaje sobie sprawy z tego, że krwawe majaki zsyła uwięziony w pucharze demon. Rolf uległ już pokusom i skazie Chaosu, co jeszcze bardziej otworzyło jego umysł na podszepty i mroczne knowania Xathrodoxa.

Puchar Gniewu to srebrne naczynie przypominające tileańskie puchary do wina. Ma szeroką podstawę i krótką nóżkę, rzeźbioną w kształcie niewielkiego demona, który dźwiga na plecach czarkę. Jego ogon owinięty jest wokół nóg, a ostro zakończony szpic w magiczny sposób ukłuje do krwi każdego, kto schwyci puchar gołą dłonią. Czarka wydaje się gładka, choć w istocie na jej powierzchni dostrzec można delikatny zarys inskrypcji.

Prawdziwa natura pucharu ujawnia się, gdy jest on wypełniony świeżą krwią. Czara ciemnieje i staje się bardziej matowa. Na powierzchni pucharu pojawiają się, niczym wyrte płomienistym piórem, runy Khorna. Krew wewnątrz pucharu ogrzewa się i bulgocze, intensywnie cuchnąc śmiercią.

W odróżnieniu od artefaktów, z którymi BG zetknęli się w poprzednich przygodach, esencja demona w Pucharze Gniewu jest całkowicie świadoma i próbuje uchronić się przed zagładą. Każdy, kto weźmie przedmiot do ręki, w końcu ukłuje się kolcem ogonowym demona wyrzeźbionego na nóżce, nawet jeśli zachowa szczególne środki ostrożności. Ukłucie będzie wyglądało na zwykły przypadek – np. ktoś popchnie osobę trzymającą puchar, a ta ukłuje się w palec drugiej dłoni lub przyciskając puchar do siebie, zrani się w pierś. Gdy to nastąpi, Bohater musi wykonać Trudny (-20) test Siły Woli lub natychmiast otrzyma 2 Punkty Obłędu. Jeśli doprowadzi to BG do choroby umysłu, automatycznie będzie nią bluźnierczy szal (patrz *Księga Zasad*, str. 212).

Właściciel Pucharu Gniewu otrzymuje modyfikator +10 do wszystkich testów Walki Wręcz, Krzepy oraz Odporności.

Choć puchar wygląda na lekki i delikatny, można go używać w charakterze broni, uderzając nim jak maczugą. Dodaje wtedy +20 do testów WW i zadaje obrażenia z Siłą S+2. Jednakże użycie pucharu w walce zmusza właściciela do wpadnięcia w szal bojowy, a wtedy przestaje odróżniać przyjaciela od wroga. Jeśli osoba nosząca puchar zabije w szale towarzysza, natychmiast otrzymuje Punkt Obłędu. Każda śmierć spowodowana ciosem pucharu przywraca władającej nim osobie 4 punkty Żywotności. Po każdym 1k10/2 ciosach zadanych pucharem w walce, artefakt uwalnia falę straszliwej energii. Wszyscy w promieniu 10 metrów muszą wykonać udany test Siły Woli lub wpadną w szal bojowy, który trwać będzie do momentu uśmiercenia dowolnej inteligentnej istoty. Po jej śmierci zabójca automatycznie zyskuje Punkt Obłędu.

Artefakt nie spocznie, dopóki całkowicie nie opanuje swojego właściciela. Dopóki znajduje się w czyimś posiadaniu, będzie zatruwał umysł właściciela mrocznymi snami, które mają za zadanie podkopać wolę i osłabić odporność. Osoba poddana krwawym wizjom musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli lub przebudzi się i wpadnie w szal bojowy, który będzie trwał, dopóki ofiara kogoś nie zabije. Udany test SW oznacza, że właściciel pucharu prześpi całą noc, lecz dręczyć go będą koszmary i obudzi się zmęczony oraz niewyspany.

Magnus

Poszukiwaniom trzeciego odłamka duszy demona w Nuln towarzyszyć będą inne intrygi, w sieci których BG niechybnie wpadną. W Nuln ma zostać odsłonięta nowa, najpotężniejsza w historii ludzkości armata. Jest to prototyp o zwiększonym zasięgu i sile rażenia. Choć dział samo w sobie jest już imponujące, dodatkowo przystosowano je do strzelania nowym rodzajem wybuchowych kul. Amunicja ta eksploduje po trafieniu w cel, rażąc okrutnym ogniem wszystkich w promieniu wybuchu. Publiczne odsłonięcie armaty na nastąpić ostatniego dnia Tygodnia Czarneho Prochu (patrz str. 14). Na uroczystość Hrabina Emmanuelle zaprosiła najważniejsze osobistości z całego Imperium, ma bowiem zamiar publicznie pochwalić się dokonaniem swojego miasta. Jest jednak mały problem. Dokonano sprytnego sabotażu kuli armatniej, która ma być wystrzelona podczas pokazu.

Gdy horda Archaona nacierała na Północy, inżynierowie w Altdorfie i Nuln czynili, co w ich mocy, aby wesprzeć żołnierzy walczących na froncie. W pocie czoła, na trzy zmiany, budowano broń palną, czołgi parowe oraz działa organkowe. Na rozkaz Imperatora część funduszy zbrojeniowych została przekazana do Nuln w nadziei, że w tutejszych odlewniach uda się stworzyć broń, która zapewni siłom Imperium znaczącą przewagę. Jednak wojna zakończyła się, zanim nowy typ armaty został ukończony.

W Nuln kontynuowano produkcję prototypu, mimo że z Altdorfu przyszedł rozkaz wykorzystania funduszy wojennych na odbudowę zniszczeń i wykarmienie głodujących obywateli. Dumne Nuln nie miało jednak zamiaru przerywać zbrojnego dzieła. W opinii Hrabiny Emmanuelle w Nuln nie było żadnych zniszczeń, a biedacy nie głodowali bardziej niż przed wojną. Po wyczerpaniu się oficjalnych funduszy, Hrabina zorganizowała prywatne finansowanie projektu nowego działa i przekazała kontrolę nad pracami hrabiemu Randolphowi. Miejscową arystokrację obłożono dodatkowym podatkiem, który nieco później objął całą prowincję. Jednak wkrótce Księżną-Elektorkę znudził niedostrzegalny na pierwszy rzut oka postęp prac i Randolphowi odebrano stanowisko, które otrzymał następnie pewien dworski pochlebca, kuzyn Emmanuelle. Fircykowi temu zależało wyłącznie na tytułach i rozgłosie, lecz wpadł w oko Hrabinie.

Upadek społeczny Randolfa był straszliwie bolesny. Hrabia utracił cały szacunek miejskiej szlachty i liczne wpływy. Przygnębiony takim obrotem spraw, zamknął się w swojej

posiadłości w Starym Mieście i unikał kontaktów z ludźmi. Depresja szlachcica wkrótce jednak ustąpiła miejsca gniewowi. Poświęcił przecież wiele czasu i środków, aby zbudować Magnusa i projekt zawdzięczał sukces głównie jemu. Hrabia Randolph postanowił dokonać sabotażu armaty i nie dopuścić do tego, aby z jego sukcesu skorzystał ktoś inny.

Poczynania hrabiego Randolpha

Randolf prowadzi obecnie podwójne życie. Chociaż utracił posadę zaufanego doradcy na dworze Hrabiny Emmanuelle, z racji urodzenia nadal ma prawo bywać na balach i innych publicznych uroczystościach. Jego syn jest bohaterem wojennym, co dodatkowo przysparza mu splendoru. Hrabia Randolph potajemnie zapłacił pewnemu inżynierowi ze Szkoły Inżynierii, aby ten wprowadził drobne poprawki do schematu budowy amunicji Magnusa. Randolph nie wie, że jego syn posiada artefakt Chaosu i będzie aktywnie przeciwstawiał się jakimkolwiek próbom prowadzenia śledztwa skierowanego przeciwko jego rodzinie.

Randolf Vogt

Randolf jest chudym i zylastym mężczyzną, lekko przygarbionym. Jego włosy zdobi elegancka siwizna, lecz niebieskie oczy wydają się niezwykle wodniste. Hrabia ubiera się w najdroższe stroje i dba o schludny wygląd.



Profesja: inżynier

Poprzednie profesje: szlachcic, żak

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	50	31	33	40	59	40	43

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, jeździectwo, mocna głowa, nauka (inżynieria) +20, nauka (matematyka), nauka (strategia/taktyka), plotkowanie, przekonywanie +10, przeszukiwanie, rzemiosło (rusznikarstwo), spostrzegawczość, wiedza (Imperium), wiedza (krasnoludy), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: artylerzysta, błyskotliwość, broń specjalna (palna), charyzmatyczny, etykieta, geniusz arytmetyczny, intrygant, opanowanie, przemawianie, strzelec wyborowy

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: rusznica, broń jednoręczna (miecz), sztylet

Wypożyczenie: szlachecki strój, książka o strategii i taktyce, podręcznik inżyniera, przybory do pisania, 3k10 zł

Powstanie mutantów

Nocny Rynek, choć nigdy nie został odnaleziony przez poszukiwaczy przygód, od dawna istnieje w świadomości nulneńczyków. Opowieściami o tym miejscu, rzekomo zamieszkanym przez przeklętych mutantów, straszy się niegrzeczne dzieci. Mutantów z Nocnego Rynku obwinia się też o wszystkie zarazy, nowe podatki, bezsensowne dekrety władz miejskich, eksplozje dział, nieudane odlewy luf, a nawet szarańczę i gradobicie. Choć brzmi to jak zwykły zabobon, Nocny Rynek faktycznie istnieje i jest osadą mutantów mieszczącą się głęboko pod Nuln, nawet poniżej poziomu tuneli, używanych niegdyś przez szczuroludzi. Nocny Rynek to jednak coś więcej niż tylko osada przypadkowych mutantów – to dobrze zorganizowany kult Slaanesh, w którego szeregi wciągnięte zostały dorastające dzieci wielu prominentnych rodzin z Nuln.

Przywódcą kultu, Erasmus Teuber, otrzymał ostatnio wizję od Pana Zakazanych Rozkoszy, który pokazał mu, że do miasta, na pokaz nowej broni, wkrótce zjedzie śmietanka imperialnej szlachty. Kultysta zinterpretował wizję jako wyraźny sygnał od Slaanesh, że czas obalić rządy Sigmara, jednym uderzeniem pozbawiając Imperium wielu przywódców i głów znacznych rodów. Erasmus rozpoczął mobilizację mutantów w Nocnym Rynku i jest gotów przejąć miasto w imię Chaosu.

Poczynania mutantów

Powstanie mutantów nie powiedzie się, bez względu na poczynania Bohaterów Graczy. Mutanci przeliczyli się z siłami, gdyż wizytujący Nuln goście przybyli z elitarną obstawą. Poza tym, do Nuln zaczęły już powracać z frontu oddziały wojskowe, które są złożone prawie wyłącznie z doświadczonych weteranów i bez problemu rozbijają armię mutantów. Zagrożenie ze strony Nocnego Rynku można jednak widowskowo wykorzystać w niniejszej przygodzie, a BG mogą wziąć udział w gwałtownych starciach na ulicach Nuln lub w podziemiach. Mutanci mogą też, w sposób mniej lub bardziej świadomy, przeszkadzać drużynie w zdobyciu trzeciego artefaktu. Należy również pamiętać, że Khorne i Slaanesh są odwiecznymi wrogami, co może prowadzić do interesujących konfliktów interesów lub otwartych starć.

Erasmus Teuber

Erasmus to słaby ciałem i duchem syn Waldreda Teubera – rektora Wyższej Szkoły Inżynierii. Erasmus nigdy nie interesował się inżynierią i odmówił pobierania nauk w tym kierunku, poświęcając cały czas sztuce. Brakowało mu jednak talentu i sfrustrowany młodzieniec w końcu odnalazł natchnienie w mrocznych naukach Slaanesh. Bóg zakazanych przyjemności spełnił wszystkie zachcianki Erasmusa za błahą, w ocenie młodzieńca, cenę – jego duszę. Od czasu przystąpienia do kultu Slaanesh Erasmus stał się znanym i cenionym artystą. Wkrótce też objął przywództwo kultu Nocnego Rynku.



Profesja: mistrz rzemiosła

Poprzednie profesje: rzemieślnik, mieszczanin

Rasa: mutant

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	26	39	39	47	51	35	53

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	16	3	3	4	0	4	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, mocna głowa, plotkowanie +10, powożenie, przeszukiwanie, rzemiosło (sztuka), spostrzegawczość +10, targowanie, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, opanowanie, talent artystyczny, żyłka handlowa

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu – potworna otyłość.*

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz)

Wyposażenie: liczydło, latarnia, ubranie dobrej jakości, narzędzia artysty, 20 zł

Szaleństwo bohatera wojennego

Rolf nadal nie jest świadomy tego, co naprawdę przywiózł ze sobą z dalekiej Północy. Przez jakiś czas wierzył, że nawiedzające go koszmary i wizje stanowią normalną reakcję na okrutne doświadczenia wojenne. Nie pamiętał bowiem czynów, których dopuszczał się wiedziony podszeptami demona. Jego ignorancja nie stanowiła jednak żadnej przeszkody dla Xathrodoxa i artefakt uzyskał pełną kontrolę nad oficerem. Nawiedzające Rolfa wizje stale ukazywały mu przelew krwi i zadawanie śmierci. Młodzieniec widział samego siebie, jak stawia czoła mutantom, zwierzoludziom i wojownikom Chaosu. Co gorsze, pokonywał każdego z nich, stając się coraz silniejszy. Ostatnio wizje te nawiedzają Rolfa nawet na jawie. Przy najmniejszej prowokacji wybucha gniewem i łatwo jest go zdenerwować. Nie potrafi też kontrolować swojej wściekłości.

Pomimo napadów gniewu, znajomi wciąż uważają Rolfa za normalnego człowieka. Pewnego dnia, kilka tygodni temu (gdy BG zniszczyli sztylet w Altdorfie), wizje nękające oficera przybrały na sile, podkopując jego zdrowie psychiczne. Uwierzył, że sny zsyła mu sam Sigmar, gdyż w koszmarach pokonuje siły Chaosu, a nie ulega im. Podświadomie Rolf wyczuwał, że jakaś istota próbuje się uwolnić i powrócić do świata ludzi. Obecnie szaleniec wierzy, że bóg Imperium, Sigmar, planuje powrót na ziemię, lecz brakuje mu ciała, w którym mógłby się objawić.

Jednak ciało samego Rolfa nie zadowalało boga i pewnej nocy młodzien wyruszył na poszukiwania idealnego naczynia. Szukał na ulicach, w gospodach i karczmach, aż wypatrzył młodego, przystojnego mężczyznę o długich, jasnych włosach. Oficer śledził nieznajomego i w ciemnym zaułku zabił go silnym ciosem w głowę, po czym zaciągnął do opuszczonego magazynu. Tam dokładnie go obejrzał, sprawdzając, czy nie ma żadnej skazy. Ku swojemu rozczarowaniu zauważył, że niechcący uszkodził twarz ofiary. Poza tym nieszczęśnik był chudy i żyłasty. Jedyne, co spodobało się Rolfowi, to jego oczy. Oficer nabrał przekonania, że żaden pojedynczy człowiek nie jest godzien Sigmara i nowe ciało dla boga należy złożyć z najlepszych kawałków ciał nulneńskiej szlachty.

Demonowi spodobał się ten pomysł, lecz postanowił uczulić Rolfa na fakt, że nikt postronny nie zrozumie wagi jego misji i że jest to trudne, a przede wszystkim bardzo niebezpieczne zadanie. Ofiar należało się dyskretnie pozbywać, a zdobyte kawałki zszywać. Niestety, Rolf nie miał talentu do igły i nitki. Na dodatek zbrodniczy proceder nie mógł być prowadzony w rezydencji Vogta, gdyż smród śmierci bijący z piwnicy zaalarmowałby służbę lub ojca. Z tego powodu oficer wynajął piwnicę w karczmie „Powrót Zbója” w Nowym Mieście; zatrudnił też pomocników. Pierwszym z nich był Hans, rzeźnik, który sprzedawał niziołkom mielone mięso do pasztecików i placków. Rolf wyszedł z założenia, że niziołki nie zorientują się, że sprzedawane im mięso pochodzi z ludzi, a nie z bezdomnych psów czy chorych krów. Hans za swoją pracę otrzymuje tak wiele złota, że nie dba o to, co lub kogo kroi rzeźnickim tasakiem.

Drugim pomagierem, którego zatrudnił Rolf, była krawcowa o imieniu Gretel. Zgorzkniała młódka nienawidziła swojego otyłego męża o tłustym brzuchu i cuchnącym oddechu. Obiecała młodemu szlachcicowi swoją pomoc w zamian za usunięcie męża. Rolf ochoczo przystał na tę ofertę i natychmiast pozbawił grubasa życia, po czym przekazał go Hansowi na zmielenie i sprzedaż.

Do czasu, gdy BG dotrą do Nuln, Rolf skompletuje już prawie całe ciało dla demona. Brakować mu będzie zaledwie kilku kawałków. Wizje nawiedzające oficera przybiorą na sile, ukazując ogniste litery, które ułożą się w niezrozumiałą inwokację. Z początku Rolf nie będzie w stanie jej odczytać. Jednak z każdym kolejnym morderstwem spływa na niego większe zrozumienie, aż w końcu będzie w stanie przyzwać demona i oddać mu w posiadanie skonstruowanego golemu.

Poczynania Rolfa

Rolf jest głównym czarnym charakterem niniejszej przygody. BG poznają jego poczynania i szalony plan, rozwikłując wiele innych intryg, gdyż w trakcie trwania przygody zaczną znikać prominentni przedstawiciele nulneńskiej szlachty. Możliwe jest też, że drużyna osobiście spotka Rolfa, a nawet zaprzysiężni się z nim, zanim wyjdzie na jaw, kim oficer jest naprawdę. Niefortunna znajomość może stanowić dramatyczny wstęp do epickiego zakończenia kampanii.

Rolf Vogt

Chociaż Rolf ukrywa swoją sylwetkę pod kosztownym i luźnym strojem, typowym dla nulneńskiej arystokracji, widać, że jest potężnie zbudowanym mężczyzną. Jego długie, brązowe włosy siwieją w zastraszającym tempie na skutek doświadczeń z lasu Drakwald. Rolf ma przenikliwe spojrzenie i mocno zarysowany podbródek. Jest przyjaźnie nastawiony i gdyby nie ostatnie kłopoty ojca, byłby kawalerem z dużym wzięciem wśród szlachcianek. Ubiera się w stylu i kolorystyce typowo wojskowej, czyli w czarny, surowy mundur.



Profesja: weteran

Poprzednie profesje: szlachcic, rajtar

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
50	57	43	45	41	33	46	52

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	4	4	4	0	5	1

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, hazard, jeździectwo, mocna głowa, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, przekonywanie, sekretne znaki (zwiadowców), sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, unik, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: artylerzysta, bardzo silny, błyskawiczne przeładowanie, błyskotliwość, broń specjalna (palna), etykieta, intrygant, niezwykle odporny, przemawianie, silny cios, strzał mierzony, strzał przebijający, szczęście, szybkie wyciągnięcie

Choroby umysłu: bezdusność, urojony zbawca

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (zdobiony miecz), 2 pistolety

Wypożyczenie: strój szlachecki, lekki koń bojowy z siodłem i uprzężą, butelka gorzałki dobrej jakości, 8 zł, biżuteria warta 33 zł

Hans

Hans jest postawnym mężczyzną o wydatnym brzuchu i świńskich oczkach. Usta pokrywają mu ropiejące krosty, a w krwawiących dziąsłach nie zostało wiele zębów. Nosi tylko jedno ubranie – koszulę poznaną wyschniętymi plamami krwi i ciemne spodnie z grubego płótna. W czasie pracy przy stole rzeźnickim zakłada kolczy fartuch, chroniąc się przed odłamkami kości i niefortunnymi uderzeniami tasaka.

Hans

Profesja: rzemieślnik

Poprzednia profesja: mieszczanin

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
37	26	40	34	46	47	36	29

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: czytanie i pisanie, mocna głowa, plotkowanie +10, powożenie, przeszukiwanie, rzemiosło (rzeźnictwo), spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileński)

Zdolności: błyskotliwość, bystry wzrok, szybki refleks, żyłka handlowa

Zbroja: średni pancerz (skórzana kurta, kolczy fartuch)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór)

Wypożyczenie: piła do kości, tasak, zestaw noży rzeźnickich najlepszej jakości, wózek zaprzężony w mula

Gretel

Gretel to ładna i szczupła, dwudziestoletnia dziewczyna. Ubiera się w długie spódnice i bluzki z długimi rękawami. Pomimo atrakcyjnej twarzy nie pociąga mężczyzn, gdyż jej oczy są złe, a język cięty i złośliwy. Dziewczyna potrafi kląć jak szewc i nigdy nie zważa na to, kogo rani swoimi słowami. Gretel jest urodzoną krawcową, ale oprócz zszywania golema pomaga też Rolfowi znajdować kolejne ofiary.

Gretel

Profesja: szpieg

Poprzednia profesja: służka

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	27	33	36	56	61	40	41

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	3	4	0	1	0

Umiejętności: gadanina, plotkowanie +10, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), rzemiosło (krawiectwo), skradanie się, spostrzegawczość, śledzenie, targowanie, ukrywanie się, unik, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, chodu!, szósty zmysł, szybki refleks, twardziel

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka)

Wypożyczenie: ubranie dobrej jakości, krzesiwo i hubka, latarnia sztormowa, olej do latarni, igły i nici

Jonas Lang

Jonasa Langa zawsze pociągała władza, choć sam nią nie dysponował (a może właśnie dlatego). Był czwartym synem

zamożnej rodziny, bez szans na jakiekolwiek dziedzictwo. W najlepszym wypadku któryś z braci mógłby zatrudnić go jako swojego włodarza lub zarządcę. W młodości znane nazwisko Jonasa przysporzyło mu wielu przyjaciół. Szybko spodobało mu się też dekadentkie życie na koszt innych. Gdy dorósł, planował zdobyć pozycję na dworze Elektora Todbringera, jednak jego rodzice mieli wobec niego inne plany. Wyczuwając drżące w potomku skłonności do zła, rodzina wysłała go do świątyni Ulryka, aby został kapłanem.

Jednak już od początku jasne było, że Jonas nie ma zadatków na świętego męża. Brakowało mu determinacji i siły woli, aby żyć zgodnie z wymogami wiary. Mimo to rodzina Langów nalegała, aby Jonas ukończył naukę. Kapłani powierzyli problematycznego akolitę pieczy arcykapłana Klausa Liebnitza, który jednak nie miał czasu pracować nad charakterem bezużytecznego w jego opinii nowicjusza i spotykał się z nim bardzo rzadko, niekiedy jedynie polecając mu czytanie wybranych ustępów ze świętych ksiąg Ulryka.

Brak zainteresowania ze strony Liebnitza umożliwił Langowi zajmowanie się własnymi zainteresowaniami, do których należało nadmierne picie alkoholu, łatwe kobiety i smaczne jedzenie, w tej właśnie kolejności. Dopóki żył stary kapłan, wszystko układało się po myśli Langa. Jednak pewnego dnia Liebnitz, okrzyknięty zdrajcą, zmarł. Jonas zrozumiał, że jego bez troskie życie dobiegło końca i wybrał się na ostatni bankiet, gdzie pił na umór i bawił się w towarzystwie kobiet lekkich obyczajów.

Po bankiecie Jonas powrócił do swej celi, aby odespać spędzoną na hucznej zabawie noc. Jednak nagle rozboleł go brzuch. Młodzieniec z początku był przekonany, że zatrul się podczas libacji, więc zmusił się do wymiotów. Jednak ból nie przeszedł, a ku zgrozie niedosłusznego kapłana, skóra na jego wydatnym brzuchu zaczęła przelewać się i bulgotać. Przekonany, że doświadcza jakiejś mutacji, za którą trafi na stos inkwizycji, Jonas zemdlął.

Wtedy doświadczył wizji, w których dziwne stworzenie tłumaczyło mu, że jest duszą jego opiekuna, Liebnitza, i że istota zwana Krwawym Obdzieraczem obdarzyła go wiecznym życiem. Gdy Jonas odzyskał przytomność, zobaczył na swoim brzuchu twarz mistrza. Ból i strach doprowadziły zepsutego młodzieńca do obłędu i oddały we władanie demonicznych podszeptów. Po trzech dniach okrutnie bolesnej mutacji, z brzucha Jonasa wyłoniła się głowa, bark i jedna ręka starego kapłana.

Gdy Jonas odzyskał jasność umysłu, Liebnitz przekonał go w jakiś sposób, aby nie wycinał ze swojej skóry mutacyjnego tworzywa, w którym żyła dusza starego kapłana. Przekonał też swojego ucznia, że obiecano mu nowe życie i że nie zamierza dzielić ciała z Jonasem dłużej, niż to będzie konieczne. Następnie zażądał, aby Jonas pomógł mu odnaleźć przyobiecane ciało, a w nagrodę Krwawy Obdzieracz rozdzieli ich i obu obdarzy łaskami. Na skutek gwałtownej mutacji i dotyku demonicznych mocy, Lang całkowicie postradał zdrowe zmysły i z ochotą przystał na propozycję. Kilka dni później młodzieniec odzyskał siły i opuścił klasztor, kryjąc wyrastającego z jego brzucha pasożyta pod luźnymi szatami. Obecnie poszukuje „leku” na swoją przypadłość.

Poczynania Langa

Liebnitz przykazał swojemu uczniowi, aby ten wyruszył na południe, do Altdorfu, mając nadzieję, że uda mu się

odnaleźć drugi artefakt. Niestety, Lang spóźnił się i BG zdążyli zniszczyć sztylet. Nowicjuszowi udało się jednak odszukać trop BG i ruszył ich śladem. Jeśli BG dowiedzą się czegoś zbyt wcześnie lub domyślą powiązań, których nie powinni znać, możesz wykorzystać Langa do zabicia dowolnego BN. Pamiętaj, że drużyna nigdy nie spotkała Langa w Middenheim i nie ma szansy go rozpoznać, a otyły mężczyzna w ciężkich szatach może przewijać się na pograniczu akcji wielokrotnie, zanim BG nabiorą wobec niego podejrzeń.

Jonas Lang

Lang ma dwadzieścia kilka lat i długie, przetłuszczone włosy. Jest całkowicie szalony, a jego nastrój potrafi zmienić się w jednej chwili od radosnego po smutny. Jonasa dręczą też napady niewytłumaczalnego lęku i ataki dzikiego entuzjazmu. Ubiiera się w długie, ciężkie, czarne szaty rozcięte z przodu. Przez to rozcięcie Liebnitz może wyglądać na zewnątrz.

Profesja: akolita Ulryka
Rasa: mutant



Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	35	36	24	34	25	25	38

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	2	4	0	8	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, leczenie, nauka (historia), nauka (teologia), plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: charyzmatyczny, oburęczność, przemawianie, silny cios, szybki refleks, twardziel

Zasady specjalne:

- Mutacje Chaosu – nosiciel.** Każdy cios w korpus ma 50% szansę na zadanie obrażeń Liebnitzowi, a nie Langowi.

Choroba umysłu: huśtawka nastrojów. W stanie rozpacz i przygnębienia kontrolę nad poczynaniami Langa przejmują Liebnitz. Patrz *Księga Zasad*, str. 213.

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (młot)

Wposażenie: ciężkie szaty

Liebnitz

Dawny arcykapłan i przywódca kultu Khorna odrodził się jako zdeformowany pasożyt na brzuchu nieszczęsnego Langa. Łysa głowa oraz bezużyteczne ramię to wszystko, czym obecnie jest Klaus Liebnitz. Nie pozostała w nim najmniejsza wola życia – pragnie jedynie śmierci w potwornym uścisku Krwawego Obdzieracza.

Profesja: wybraniec boży
Poprzednie profesje: akolita, kapłan
Rasa: mutant

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
—	—	—	—	—	46	54	48

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	5	—	—	—	2	6	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo, język tajemny (magiczny), leczenie, nauka (historia), nauka (magia), nauka (teologia) +10, plotkowanie +10, przekonywanie +20, spostrzegawczość, wiedza (Imperium) +10, wiedza (Norska), wykrywanie magii, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (mroczna mowa), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, charyzmatyczny, dotyk mocy, krasomówstwo, medytacja, morderczy atak, odporność na magię, przemawianie, silny cios, szal bojowy, urodzony wojownik

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: brak

Wypożyczenie: brak

Katarina

Katarina jest córką bogatej rodziny szlacheckiej z Altdorfu i jedną z najbardziej atrakcyjnych partii do ożenku. Ma wielu adoratorów, ale odrzuca starania każdego z nich, na pozór ciesząc się wolnością, jaką zapewnia szlachecki stan. Tak naprawdę Katarina jest jednak kultystką Tzeentcha. Pożąda nie mężczyzny, lecz potęgi i władzy, a ostatnie wydarzenia w Middenheim i Altdorfie przyciągnęły jej uwagę. Pomimo tego, że artefakty będące w centrum zainteresowania wielu frakcji są nasączone wyłącznie esencją Khorna, Katarina wierzy, że z pomocą Pucharu Gniewu oraz łaski Tzeentcha będzie w stanie zdobyć kontrolę nad umysłami wszystkich pozostających w granicach Imperium wojowników Khorna i wykorzystać ich do własnych celów.

Poczynania Katariny

Katarina w magiczny sposób śledziła poczynania BG w Altdorfie i nie zamierza pozwolić im na zniszczenie trzeciego artefaktu. Aby temu zapobiec, zaprzyjaźni się z drużyną (a być może uwiedzie jednego lub więcej z BG) i zdobędzie jej zaufanie. Ze względu na swoją pozycję społeczną, została zaproszona na oficjalne odsłonięcie nowego działu. Wychyżwa, że Puchar Gniewu znajduje się właśnie w Nuln, jednak nie potrafi dokładnie określić jego lokalizacji. Ma zamiar wykorzystać Bohaterów do odnalezienia artefaktu, po czym planuje im go odebrać. Na czas podróży do Nuln Katarina postara się wynająć drużynę w charakterze eskorty, a spędzony wspólnie czas wykorzysta, by usidlić któregoś z BG.

Katarina nie ma w niniejszej przygodzie ściśle przypisanej roli. Jej zachowanie będzie zależało wyłącznie od tego, co postanowią lub co osiągną Bohaterowie Graczy. Choć tego nie podejrzewają, czarodziejka śledzi każdy ich krok i uważnie pilnuje, czy nie odkryli już miejsca ukrycia Pucharu Gniewu. Jeśli BG zbyt szybko rozwiążą intrygę, Katarina może utrudnić im życie. Jeżeli natomiast drużyna wydaje się zbyt słaba, aby pokonać Langa i/lub golemę w **Rozdziale VIII: Piekli**

świt, Katarina może im pomóc w walce, np. podając się za czarodziejkę Kolegium Cienia. Ma w tym swój interes, gdyż pragnie odebrać Puchar jego obecnym właścicielom, kimkolwiek są, i nie zawaha się wykorzystać do tego celu BG. Pamiętaj, że drużyna może nigdy nie odkryć, kim naprawdę jest Katarina. Jeśli Puchar bezpowrotnie wymknie się jej z rąk, czarodziejka Boga Podstępu nie zdecyduje się na bezproduktywną w jej mniemaniu zemstę, lecz zniknie i wykorzysta dobre kontakty z drużyną w przyszłości, np. wynajmując ją do zdobycia cennego artefaktu, który jest w posiadaniu innego czarodzieja Chaosu. Odgrywając rolę Katariny pamiętaj, że pomimo opętania pragnieniem zdobycia jak największej potęgi, jest ona bardzo sprytną i myślącą z wyprzedzeniem intrygantką.

Katarina Braun

Katarina to bardzo ambitna, młoda kobieta. Długie, brązowe włosy nosi związane w wysoki kok. Ubiera się w kosztowne suknie i obwiesza sporą ilością biżuterii. Jej maniery są bez zarzutu, a oczy strzelają uwodzicielskim i ciekawym światła spojrzeniem. Wielu mężczyzn uległo już jej urokowi, zakochując się bez pamięci.

Profesja: mistrzyni magii

Poprzednie profesje: uczennica czarodzieja, wędrowna czarodziejka

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
27	33	26	41	46	58	72	51

Cechy Drugorzędne

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

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

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, czarnoksiężstwo, magia czarnoksiężska (Chaos), magia powszechna (pancerz Eteru), magia powszechna (rozproszenie magii), magia prosta (tajemna), morderczy pocisk, niezwykle odporny, opanowanie, zmysł magii

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: sztylet

Wypożyczenie: księga wiedzy tajemnej, niewielki, srebrny młotek, amulet Tzeentcha, suknia, biżuteria warta 125 zł

Gabrielle Marsner

Jeśli wszystko poszło zgodnie z założeniami fabuły, podczas przygody *Wieża Altdorfu* Bohaterowie zyskali potężnego sprzymierzeńca – czarodziejkę Kolegium Ametystu, Gabriellę Marsner. Jest to najprawdopodobniej jedyna osoba, która potrafi w bezpieczny sposób zniszczyć Puchar Gniewu. Jeśli zginie, BG znajdą się w nielichych tarapatkach.

Oczyszczenie zbezczeszczonego naczynia

Typ: magia tajemna

Język tajemny: magiczny

Magia: 3

PD: 300

Składniki: artefakt, który ma zostać oczyszczony; osiem srebrnych strzał ułożonych dookoła artefaktu i celujących w niego; wypaczone lustro, które musi zostać rozbite o zachodzie słońca, podczas trwania rytuału.

Warunki: Rytuał musi rozpocząć się o świcie pierwszego dnia i zakończyć o świcie dnia następnego. Należy przeprowadzić go w takim miejscu, w którym światło słoneczne pada bezpośrednio na artefakt, czyli pod otwartym niebem i z dala od cienia.

Konsekwencje: Jeśli czarodziej nie uzyska wymaganego poziomu mocy, traci 1 punkt Żywotności za każdy punkt porażki w teście. Czarodziej nie odnosi obrażeń, jeśli rytuał został przerwany.

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: 24 godziny

Opis: Ten rytuał niszczy duszę demona uwięzioną w przedmiocie materialnym. Nie ma wpływu na nie uwięzione demony, mutantów, zwierzoludzi ani kultystów, podobnie jak nie uszkodzi magicznych przedmiotów, bez względu na to, która Tradycja magii je stworzyła, chyba że w przedmiocie takim została zaklęta istota demoniczna.

Podczas rytuału umysł czarodzieja wchodzi w kontakt z uwięzioną istotą. Demon nie może zaszkodzić czarodziejowi, lecz jest w stanie dręczyć go strasznymi wizjami lub nieprzyjemnymi odczuciami, co może odbić się na zdrowiu psychicznym czarodzieja odprawiającego rytuał. Musi on co trzy godziny trwania rytuału wykonywać testy Siły Woli.

Pierwszy test jest Bardzo Łatwy (+30), lecz każdy następny jest o jeden stopień trudniejszy. Dwa ostatnie testy muszą być wykonane na poziomie Bardzo Trudnym (-30). Jeśli podczas trwania rytuału czarodziej zyska wystarczającą liczbę Punktów Obłądzenia do popadnięcia w szaleństwo, wylosuj nową chorobę umysłu. Jej zasady zaczynają jednak obowiązywać dopiero po zakończeniu rytuału.

Jeśli rytuał zostanie odprawiony prawidłowo, uwięziona istota zostanie zniszczona, gdy padną na nią pierwsze promienie wschodzącego słońca. Przedmiot, w którym była uwięziona, postarzeje się na pozór o kilkaset lat, skoroduje lub rozsypie w pył.

Poczynania Gabrielle

Biorąc pod uwagę skomplikowanie fabuły *Wież Altdorfu*, całkiem możliwe jest, że BG nie poznali Gabrielle lub nie przeżyła ona poprzedniej przygody, a artefakt został zniszczony w inny sposób. Jeśli jednak Ametystowa Czarodziejka żyje, z pewnością dotarli do niej wieści o zniszczeniu sztyletu i sama zgłosi się do BG, oznajmiając, że jest w stanie pomóc im w zniszczeniu trzeciego odłamka duszy demona. Jeżeli natomiast zginęła, jedyną nadzieją Bohaterów (oprócz być może Guillaume Deschamps z Altdorfu, którego rytuał będzie

wymagał poświęcenia czyjegoś życia) jest nekromanta Cohl, który ukrywa się w kanałach ściekowych pod Nuln (patrz **Rozdział VI: Armata i podziemia Nuln**).

Jeżeli BG nie zdecydują się na podróż do Nuln w towarzystwie Katariny Braun, może towarzyszyć im, wedle Twojego uznania, właśnie Gabrielle Marsner.

Gabrielle Marsner

Czarodziejka różni się od typowych przedstawicieli tej Tradycji magii, którzy za nic mają sobie doczesne dobra i przysmaki świata materialnego. Gabrielle kiedyś była niezwykle piękną kobietą i nie pogodziła się jeszcze z tym, że kontakt z magią *Slyish* powoli acz nieubłaganie zamienia jej ciało w chorobliwie chudy, obleczony bladą skórą szkielet. Z tego powodu zawsze ubiera się w obszerne, fioletowe lub czarne szaty, twarz zakrywa kapturem i trzyma się cieni, co sprawia, że w normalnych warunkach niemożliwe jest dostrzeżenie jej twarzy. Czarodziejka nosi również rękawiczki, które skrywają jej dłonie, aby nie był widoczny nawet najmniejszy kawałek skóry. Jej znajomi podejrzewają, że być może Gabrielle choruje na jakąś rzadką chorobę, została szkaradnie pokaleczona lub na skutek prowadzonych badań przypomina szkielet.

W trakcie rozmowy Gabrielle często milczy przez chwilę, jakby się zastanawiała. Jeśli BG, zdenerwowani krępującą ciszą, będą mówić dalej, czarodziejka pozwoli im na to. Gdy przemówi, postara się powiedzieć coś, co jest ważne lub wydaje się być istotną informacją, a swoją wypowiedź skróci do niezbędnego minimum.

Profesja: mistrzyni magii

Poprzednie profesje: uczennica czarodzieja, wędrowna czarodziejka

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	32	33	34	38	56	69	36

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny), nauka (magia) +10, nauka (nekromancja), plotkowanie, pływanie, przeszukiwanie, splatanie magii +10, spostrzegawczość, wiedza (elfy), wiedza (Imperium), wiedza (krasnoludy), wykrywanie magii +10, zastraszanie, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, dotyk mocy, magia powszechna (dotyk na odległość), magia powszechna (rozproszenie magii), magia prosta (tajemna), magia tajemna (śmierć), medytacja, naśladowca, odporność na choroby, zmysł magii

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz)

Wypożyczenie: księga wiedzy tajemnej, narzędzia (aptekarskie)



Rozdział II: Pożegnanie z Altdorfem

Fabula *Kuźni Nułn* rozpoczyna się w Altdorfie, kilka dni po zniszczeniu sztyletu Yul K'chaum. Bohaterowie Graczy (BG) nie odnaleźli jeszcze trzeciego artefaktu i mają okazję zakończyć własne sprawy w stolicy Imperium. Być może zostali zaproszeni na wystawne przyjęcia i chcą bliżej poznać śmietankę towarzyską Altdorfu. Możliwe też, że zamiast odpoczywać, postanowią rozpracować pozostałe wątki intrygi oraz odwdziżyć się tym, którzy nadepnęli im na odcisk. Te kilka dni to idealna okazja, by zapoznać Bohaterów Graczy z nowymi Bohaterami Niezależnymi lub zastąpić zmarłych członków drużyny. BG nie powinni jednak zapomnieć, że obecnie najważniejsze jest odnalezienie Pucharu Gniewu. Oprócz rozpoczęcia własnych wątków, powinieneś wykorzystać poniższe zdarzenia.

Starzy znajomi

Liebnitz przybył do Altdorfu zbyt późno, by powstrzymać BG przed zniszczeniem drugiego odłamka duszy demona. Nie oznacza to jednak, że całkowicie stracił zainteresowanie poczynaniami drużyny. Wprost przeciwnie, mutant wierzy, że BG są na tropie trzeciego artefaktu i uporczywie będzie ich śledził, licząc na zdobycie Pucharu. Liebnitz nie wie jeszcze, w jaki sposób pokona drużynę, dlatego na razie pozostaje bierny i stara się nie ujawniać swojej obecności.

Jeśli BG kręcą się po Altdorfie, możesz zakaż wykonać losowemu członkowi drużyny test **spostrzegawczości**. Jeśli test się powiedzie, przekaz graczowi, że jego Bohater ma

wrażenie, jakby ktoś mu się przyglądał. Jeśli Bohaterowie zachowają daleko posuniętą czujność, nieco później każ któremuś z BG ponownie wykonać test **spostrzegawczości**. Udany test ujawni, że w pobliżu przechodzi dziwnie znajomy człowiek, którego BG już gdzieś widzieli. Niestety, postać zniknie w tłumie za rogiem i nie będzie można jej zatrzymać ani zagadnąć. Nieznajomy wyglądał na osobę niezwykle otyłą, ubraną w ciężkie, czarne szaty. Jego twarz miała ostre rysy i wyglądała niezdrowo. Jeśli BG osiągnął dwa lub więcej poziomów skuteczności testu, zauważy również, że oczy nieznajomego były wyraźnie rozgorączkowane. Nieznajomym tym jest oczywiście Jonas Lang.

Pogoń za Langiem jest z góry skazana na niepowodzenie. Mutant zniknie w tłumie, być może kryjąc się w którejś z gospód. Jeśli lubisz dramatyczne opisy, pozwól drużynie ścigać lub śledzić nieznajomego przez kilka przecznic. Niech zauważą, że chociaż mężczyzna w czarnych szatach często odwraca się, by spojrzeć w ich stronę, bezbłędnie omija przeszkody na drodze, w tym spłoszonego konia lub otwarty wylot ścieku. Cokolwiek zrobisz, pamiętaj, że dla dobra przygody mutant powinien uciec.

Możesz pozwolić, by BG zauważyli Langa kilkakrotnie w ciągu tygodnia czy dwóch. Pamiętaj jednak, że każde kolejne spotkanie z mutantem zwiększa napięcie, a tym samym prawdopodobieństwo, że podejrzliwa (a być może nawet paranoiczna) drużyna znajdzie chytry sposób na prewencyjne schwytanie (lub uśmiercenie) nieznajomego.

Rozwój akcji

Gdy BG opuszczają Altdorf, Liebnitz zmusi Langa do wyruszenia za nimi. Po drodze mutant natknie się na zwieroludzi i przejmie nad nimi władzę. Banda zostanie zmuszona do ataku na liniowiec *Imperator Wilhelm*, na pokładzie którego BG płyną rzeką Reik. Podczas bitewnego zamieszania Liebnitz/Lang przekradnie się na pokład statku i ukryje w jednej z pustych kabin pasażerskich.

Nowe zagrożenia

Jeszcze podczas pobytu w Altdorfie jeden z Bohaterów, którzy brali udział w wydarzeniach opisanych w *Wieżach Altdorfu* (jeśli takowych nie ma, będzie to pewien szlachcic, znajomy BG) otrzyma wiadomość. Wręcz wybranemu graczowi **Wskazówkę I** (str. 112). Katarina doskonale rozumie, że pokonanie wroga wymaga jego dogłębnego poznania i zrozumienia. Odgrywając rolę przyjaciółki znajomego drużyny (lub ciekawskiej szlachcianki, w zależności od rozwoju sytuacji) zaprosi na obiad Bohatera najwyższego statusem społecznym.

„Gościnny Hrabia” to zajazd mieszczący się w jednej z bogatszych dzielnic Altdorfu. Słynie z wytworności, a wstęp do niego mają tylko nieliczni. Wnętrze restauracji urządzone jest z niespotykanym przepychem. Każdy stolik znajduje się w prywatnej alkwie. Wnętrze oświetlone jest świecami, a o potrzeby gości dba cały zastęp kelnerów i kucharzy. Zaproszenie dotyczy tylko jednego z BG, jednak aby uniknąć znudzenia pozostałych członków drużyny, możesz pozwolić im przysłuchiwać się akcji, oczywiście w roli biernych obserwatorów. Jeśli wybrany BG odmówi spotkania z Katariną, nie przejmuj się. Kultystka spotka się z drużyną później.

Zakładając, że BG spotka się z Katariną, przeczytaj lub przekaż mu poniższy fragment.

Przy niewielkim stoliku dla dwóch osób, ustawionym w ustronnym i przytulnym zaciszu zajazdu, siedzi atrakcyjna, dwudziestokilkuletnia kobieta odziana w kosztowną suknię. Popijając z delikatnego, szklanego kielicha ciemne, niemal granatowe wino, nieobecnym wzrokiem wpatruje się w płomień świecy. Gdy zbliżasz się do niej na kilka kroków, odwraca głowę, a jej spojrzenie krzyżuje się z twoim. Kobieta uśmiecha się i gestem prosi, abyś usiadł naprzeciwko niej. W jej oczach widać pewność siebie i niespotykaną siłę.

Dama przedstawi się jako Katarina Braun. Wyjaśni, że pochodzi z Praag, lecz przeniosła się do stolicy Imperium po

śmierci ojca, gdy jej matka poślubiła altdorfskiego szlachcica. Przez większą część posiłku rozmowa będzie krążyć wokół mało zobowiązujących tematów. We właściwym czasie Katarina wytłumaczy jednak, że jej zaproszenie nie było bezinteresowne. Chciała bowiem usłyszeć o przygodach Bohaterów, poczynawszy od wydarzeń w Middenheim, a skończywszy na ostatnich intrygach w Altdorfie, od nich samych. Katarina z grubsza wie już, co się stało, lecz chciałaby poznać szczegóły. Jeśli zostanie zapytana o przyczyny zainteresowania, odpowie, że przeraźliwie boi się Niszczycielskich Potęg i chciała osobiście poznać kogoś, kto nie lęka się stawić im czoła. Jeśli BG będzie odpowiadał wymijająco lub odmówi opowiedzenia o swoich przygodach, Katarina westchnie z rozczarowaniem, ale przyzna, że rozumie, iż pewne sprawy powinny pozostać tajemnicą. Przy deserze arystokratka wyjawia, że w najbliższym czasie wybiera się do Nuln na wielkie święto organizowane przez Księżną-Elektorkę. Zaprosi BG, aby towarzyszyli jej w tej podróży w charakterze zbrojnej eskorty, obiecując im 20 zł na głowę i pokrycie kosztów podróży. Jeśli Bohater odmówi, Katarina przeprosi za kłopot i zakończy spotkanie. Jeśli jednak jej propozycja zostanie przyjęta z entuzjazmem, posiłek przeciągnie się, a atrakcyjna kobieta będzie sprawiała wrażenie, że bawi się w najlepsze w towarzystwie BG (należy zwrócić uwagę, że w tym momencie akcji Katarina nie zdecyduje się jeszcze na uwiedzenie zaproszonego gościa, chociaż w zależności od sytuacji może z nim flirtować, mniej lub bardziej niewinnie).

Dalszy rozwój akcji

Gdy Bohaterowie poznają nazwisko nieznajomej, mogą zdecydować się na sprawdzenie swojej nowej pracodawczyni. Udany test **plotkowania** w odpowiednich kręgach ujawni, że Katarina Braun, siostrzenica Ansela Brauna, jest w Altdorfie wpływową osobą. Przyszła na świat w Praag i tam, w luksusach i wygodach, spędziła dzieciństwo. Jeśli BG uzyskają dwa lub więcej poziomów skuteczności, dowiedzą się, że Katarina była kiedyś uczennicą potężnego czarodzieja, lecz z jej magicznej kariery chyba nic nie wyszło.

Jeśli BG zgodzą się eskortować Katarinę do Nuln, pozostanie im tydzień na zakończenie wszystkich spraw w Altdorfie, tj. odkrycie, gdzie ukryto ostatni odłamek duszy demona oraz pożegnanie się ze znajomymi. Po siedmiu dniach przejdź do **Rozdziału III: W górę Reiku**.

Jeśli BG nie zdecydują się towarzyszyć Katarinie, zastanów się, jak rozwinąć akcję. Do Nuln, na uroczystość odsłonięcia nowej armaty, może wybrać się Gabrielle Marsner, która poprosi Bohaterów o towarzystwo. Alternatywnie, drużyna może odkryć, że Pucharu Gniewu należy szukać w Nuln, a wtedy Gabrielle sama się do nich przyłączy, aby pomóc w zniszczeniu artefaktu.

— Poszukiwania trzeciego odłamka —

Chociaż Bohaterowie zniszczyli drugi odłamek duszy Xathrodoxa, ich misja nie została zakończona. Obudzony ze snu demon wciąż istnieje i stanowi poważne zagrożenie dla Imperium. Jeśli jego esencja zostanie uwolniona z Pucharu Gniewu, świat ludzi spłynie krwią i pogrzeży się w cierpieniu. Z tego powodu drużyna musi

odszukać i zniszczyć przeklęty artefakt, zanim będzie za późno.

Puchar Gniewu zaginął w mrokach dziejów i podobnie jak poprzednie artefakty, niełatwo go odnaleźć. Po wydarzeniach opisanych w *Wieżach Altdorfu*, BG uzyskają swobodny

dostęp do bibliotek w stolicy i mogą na własną rękę szukać informacji związanych z artefaktem. Odnalezienie zapisków wymaga trzech udanych testów **nauki (magia)**. Testy można wykonywać co sześć godzin przeszukiwania manuskryptów, zwojów i ksiąg. Jeśli BG są niepiśmienni (lub nie potrafią pracować w bibliotece bez rozłupywania przy tym głów niezbyt cierpliwych bibliotekarzy), możesz pozwolić, by skorzystali z pomocy jakiegoś uczonego lub czarodzieja.

Bez względu na to, kto i w jaki sposób dotrze do informacji dotyczących Pucharu Gniewu, w ręce BG trafi zwierzłały manuskrypt z czasów Magnusa Pobożnego. Z jego treści drużyna dowie się, że w czasie poprzedniego wielkiego najazdu Chaosu w ręce młodego imperialnego kapłana trafił srebrny, rzeźbiony w formę dziwnego stworzenia puchar, który został uznany za dar i błogosławieństwo samego Sigmara. Przeczytaj graczom poniższy fragment.

...czai się na wschodzie. Wieści nas doszły, straszne wieści. Upadło Prahg, a jego mieszczanie zostali okrutnie pomordowani lub złożeni w ofierze mrocznym bogom. Hordy Chaosu prą na południe, lecz skłócone Imperium wydaje się nie dbać o zewnętrzne zagrożenia. Nadchodzi koniec epoki ludzi, a my pławimy się w dekadencji, myśląc wyłącznie o kolejnych uctach. Czyż nie poruszy sumienia Książąt, aby porzucili swe kłótnie i dostrzegli nadciągającą zagładę? Oby dzięki natchnieniu Sigmara dostrzegli prawdę, nim będzie za późno... Niestety, kapłani w Middenheim odmarwiają uznania władzy naszego Elektora. W mrocznych czasach przyszło nam...

— Opactwo świętego Abelarda —

Opactwo świętego Abelarda położone jest około 45 kilometrów (12 godzin podróży) na północ od Altdorfu, w starym lesie Drakwald. Opactwo ma ponad dwieście lat i słynie z tego, że jego mury opuszczali kapłani Sigmara należący do najbardziej ekscentrycznych, lecz zarazem najbardziej bogobojnych w całym Imperium. Opactwo zarabiało na utrzymanie produkcją wybornego białego wina. Przez wiele pokoleń cieszyło się łaskami Sigmara, a przemierzający drakwaldzkie ostępy zwierzoludzie oraz mutanci omijali je szerokim łukiem. Jednak podczas ostatniego najazdu Chaosu od głównej hordy odłączył się spory oddział zwierzoludzi, który ruszył na południe, siejąc zniszczenie i przerażenie za linią frontu. Oddział ten dotarł do Drakwaldu, po czym złupił bezbronne opactwo. Zakonnicy zostali wyrżnięci w pień i w większości pożarci.

Bestie Chaosu rozbiły na terenie opactwa obóz, a następnie zaczęły dokładnie przeszukiwać teren, posuwając się nawet do rozbijania ścian i posadzek budynków. Wtedy zaskoczył je oddział nulneńskich gwardzystów, dowodzony przez sierżanta Vogta. Żołnierze wybili zwierzoludzi do nogi, przy niewielkich stratach własnych. Jednak tej samej nocy Rolf odnalazł w ruinach opactwa srebrny puchar i w obłąkanym transie wymordował wszystkich swoich żołnierzy. Opętany nieszczęśnik opuścił opactwo, a demon pozbawił go wspomnień o tym, co tak naprawdę tu zaszło.

...Sigmara pokazał mi drogę. W czarnej rozpaczy wędrowałem lasem nieopodal opactwa świętego Abelarda. Czających się wokół straszliwych stworów unikałem wyłącznie dzięki łasce mojego boskiego opiekuna. Idąc tak bez celu natknąłem się na olbrzymią polanę. Leżał na niej tuzin martwych zwierzoludzi, a ich truchła pokrył gruby kobierzec much. Pośrodku polany, na płaskim kamieniu, oświetlony boskim blaskiem, stał puchar z najczystszej srebra.

...naprzód, a ręce me trzęsły się na widok jego piękna. Zrozumiałem, że to znak łaski samego Sigmara, gdyż bestie leżące wokół zasiekły się nawzajem, zawstydzone własnym grzesznym istnieniem. Dotknąłem świętej relikwii i wtedy w dłoń ukuł mnie ostry kołec. Poczulem moc drżącą w pucharze i...

Oprócz wcześniej znalezionej wzmianki, że trzeci artefakt ma formę pucharu, oraz powyższego tekstu, BG nie natrafiają na żaden inny ślad artefaktu. Bohaterowie (lub pomagający im uczeni/czarodzieje) mogą wykonać test **wiedzy (Imperium)**, aby przypomnieć sobie, że opactwo świętego Abelarda położone jest w lesie Drakwald, około 45 kilometrów na północ od Altdorfu. Dowolny kapłan Sigmara powie BG, że opactwo to zostało splądrowane podczas Burzy Chaosu. Drużyna powinna w tym momencie stwierdzić, iż jedynym sposobem odnalezienia Pucharu jest podróż do opactwa i rozejrzenie się w jego okolicy.

W opuszczonych ruinach zdomowała się następnie niewielka banda zwierzoludzi. Przypuścili oni już kilka ataków na położone na północy wioski, lecz jak dotąd zadowolili się uprowadzeniem kilku krów.

Strażnik dróg, który wyruszył zbadać sprawę ginącego bydła, został zabity i pożarty przez bandę. Zła sława otaczająca opactwo sprawiła, że podróżni starają się omijać je szerokim łukiem. Podróż BG do opactwa minie spokojnie, choć możesz ostrzec ich przed czekającym niebezpieczeństwem, pozwalając odnaleźć tropy zwierzoludzi gdzieś na drodze.

A. Podjazd

Gdy drużyna wyjedzie z lasu na polanę, na której wznosi się wzgórze opactwa, ich oczom ukaza się ruiny.

Pomiędzy drzewami dostrzegacie niskie wzgórza wznoszące się ku północy. Stoją tam otoczone zniszczonym murem ruiny opactwa. Tylko jedna z czterech wież ocalała, lecz i ona osmalona jest czarną sadzą. Z głównego budynku ostała się tylko ściana po jednej stronie. Do opactwa prowadzi łagodny podjazd. Kiedyś dostępu do środka broniła solidna brama, lecz dziś w tym miejscu w murze zieje tylko olbrzymia wyrwa.

Alternatywne rozpoczęcie przygody

Chociaż najlepiej byłoby, gdyby gracze pomyślnie przebrnęli przez dwie poprzednie przygody kampanii Ścieżki Przeklętych, nie jest to konieczne. Kampanię można rozpocząć od trzeciej przygody, czyli właśnie Kuźni Nuln. Możliwe jest też, że jeśli drużyna zginęła w trakcie przygody *Wieża Altdorfu*, na poszukiwanie trzeciego artefaktu wyruszą zupełnie inni, nowo wylosowani Bohaterowie Graczy – być może kuzyni lub przyjaciele poległych BG, choć bardziej prawdopodobne jest, że BG zostali zatrudnieni przez któregoś z BN świadomych wagi misji odnalezienia esencji demona Xathrodoxa (np. któregoś z Magistrów lub profesora Zweisteina).

Kuźnie Nuln przeznaczone są dla postaci, które kończą drugą lub zaczynają trzecią profesję. Jeśli gracze nie brali udziału w dwóch poprzednich przygodach *Ścieżek Przeklętych*, powinienęś ustami któregoś z BN streścić dotychczasowe wydarzenia, przedstawiając je jako przygody innej drużyny, która poległa w końcowym starciu, broniąc Gabrielle przed hordą zwierzoludzi. Czarodziejce Kolegium Ametystu udało się jednak zniszczyć przeklęty sztylet i ocaleć. BG mogą rozpocząć przygodę w Altdorfie lub w Middenheim. W tym drugim wypadku pamiętaj, że *Imperator Wilhelm* kursuje na trasie Altdorf-Nuln. Aby zaokrętować się na statek, drużyna musi szlakiem lądowym dotrzeć do stolicy Imperium.

Kiedyś do i z opactwa regularnie kursowały wozy i do dnia dzisiejszego na podjeździe można dostrzec głębokie koleiny. Wzgórze jest prawie całkowicie pozbawione drzew. Kilka roślin u jego podstawy, wyżej natknąć się można wyłącznie na młode brzoźki i zarośla. Po dotarciu do podjazdu BG ujrzą kilkanaście czarnych kruków, które całkowicie ignorując obecność ludzi, dziobią w stercie kości zalegających w bramie.

BG mogą dostać się na teren opactwa także przez jedną z licznych wyrw w murze. Jednak dopiero Wymagający (-10) test Zręczności umożliwi przedostanie się przez mur, gdyż obluźwane kamienie i sypiąca się zaprawa stanowią zdradliwe oparcie. Test nieudany o więcej niż 20 oznacza, że pod stopą Bohatera obluźował się kamień i hałas może zaalarmować zwierzoludzi przebywających w **Lokacji D**. Aby usłyszeć spadające kamienie, zwierzoludzie muszą wykonać Trudny (-20) test **spostregawczości**. Jeśli im się powiedzie, natychmiast przybiegną sprawdzić, co się dzieje, a potem zaatakują

dachu. Drugi to ostatnia z czterech wież. Na jej murze wymalowano krwią rysunki przedstawiające Sigmara w prześmiewczych pozach. Ruiny opactwa spowija cisza, przerywana tylko niekiedy przenikliwym krakaniem padlinożernego ptactwa.

Na dziedzińcu nie ma nic oprócz zwłok i ptaków. Ziemia jest zbyt zryta, aby BG mogli cokolwiek wyczytać z pozostawionych śladów. Jednak udany test **tropienia** ujawni, że ślady kopyt na dziedzińcu zostawili zwierzoludzie.

Rozkładające się ciała należą do około tuzina zwierzoludzi, dwudziestu kilku kapłanów i jednego żołnierza. Te ostatnie zwłoki ujawni dopiero udany test **przeszukiwania**. Twarz żołnierza została wydziobana przez ptaki, lecz czarny mundur obszyty złotą nicią zasugeruje każdemu, komu powiedzie się test **wiedzy (Imperium)**, że należał do żołnierza z Nuln.

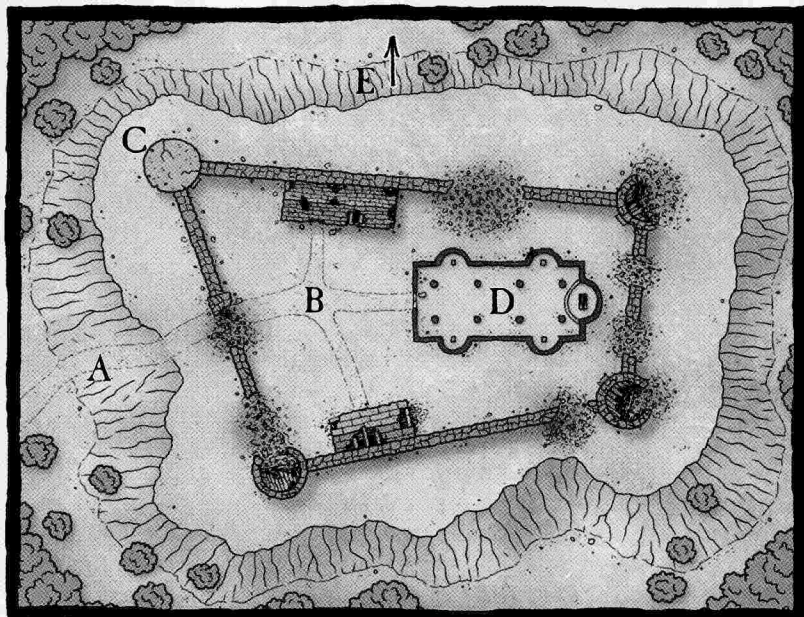
Za każdą minutę spędzoną przez BG na dziedzińcu rośnie szansa (dodatkowe 15%), że jeden ze zwierzoludzi przebywających w **Lokacji D** usłyszy lub zauważy nieproszonych gości. Jeśli tak się stanie, zwierzoczek rykiem zaalarmuje całą bandę, która wypadnie z kaplicy i zaatakuje.

B. Dziedziniec

Opactwo zostało niemal całkowicie zburzone. Trzy z czterech wież leżą w ruinie, a dormitorium oparte niegdyś o północny mur zawaliło się całkowicie. Budynki położone przy murze południowym, w których mieściła się winiarnia, spłonęły doszczętnie.

Wewnątrz murów uderza was zapach zgnilizny i śmierci. Dziedziniec opactwa zryty jest kopytami, a tu i ówdzie ziemię barwią czarne plamy krwi. Dookoła leżą ciała ludzi, zwierzoludzi oraz innych stworzeń, nierozpoznawalnych ze względu na zaawansowany rozkład. W ziemi wykopano też doły, w których żarzą się jeszcze resztki ognisk, cuchnące spalonym mięsem i tłuszczem.

Z całego opactwa zostały się tylko dwa budynki. Jednym z nich jest poważnie uszkodzona kaplica Sigmara, w której zaważyła się część



C. Osmalona wieża

BG powinni od razu zauważyć, że ściany jedynej stojącej wieży są osmalone, a u jej podstawy leżą wysokie hałdy popiołu drzewnego i resztki drew. Do wieży prowadzi solidne, żelazne drzwi, obecnie zamknięte. Zamek można wyłamać po udanym Trudnym (-20) teście Krzepy. Podczas pierwszego ataku zwierzoludzi kilku kapłanów zamknęło się w wieży, licząc na to, że ocaleją z masakry dzięki łasce Sigmara. Zwierzoludzie, po zabiciu pozostałych kapłanów, nie zdołali wyłamać drzwi do wieży. Postanowili więc usypać wokół niej stos drewna i podpalić. Nieopisany żar sprawił, że kapłani woleli popełnić samobójstwo niż upiec się żywcem. Po ich śmierci zwierzoludzie stracili zainteresowanie wieżą i nie wiedzą, że nadpalony zamek uległ uszkodzeniu i łatwo można go wyłamać.

Jeśli BG wejdą do wieży, powita ich smród gnijących ciał. Na dach prowadzi wysokie na sześć metrów, spiralne schody. Ze stropowej belki, na krótkich sznurach, zwisa sześć potwornie poparzonych ludzkich ciał. Żerują na nich szczury, które w jakiś sposób zlały po sznurach. Na widok BG zwierzęta w popłochu pospadają ze zwłok. Niektóre złamią kręgosłupy i będą beznadziejnie wic się pod stopami postaci, inne uciekną w szczeliny w ścianach.

W wieży nie ma nic ciekawego – resztki stołu, krzesła i masywna skrzynia. W skrzyni można znaleźć latarnię sztormową i dwa zapasowe knoty do niej, oraz dwie brązowe szaty zakonne i dwie pary sandałów. W skrzyni znajduje się też dziennik spisany w staroświatowym. Prowadził go pewien stęskniony za rodzinnymi stronami zakonnik. Ostatnia strona dziennika może być interesująca (wręcz graczom **Wskazówkę 2**, str. 112).

D. Kaplica

Kaplica Sigmara to długi, kamienny budynek. Jego ściany zaplamione są krwią i sadzą, gdyż zwierzoludzie ozdobili je czerwono-czarnymi wizerunkami demonów. Dziwnym trafem gargulce zdobące nisze w ścianach pozostały nietknięte. Być może zwierzoludzie uznali je za demoniczne stwory. Gdyby nie zapadnięty miejscami dach, kaplica byłaby całkiem zdatna do użytku.

Tak naprawdę zwierzoludzie mieli rację. Umysły mieszkających w opactwie zakonników od dawna zatrwał demon uwięziony w Pucharze Gniewu. Demoniczne gargulce i inne posągi miały w mniemaniu kapłanów Sigmara przypominać o zagrożeniu ze strony Niszczycielskich Potęg, jednak w opinii gości opactwa, z uwagi na swój niezwykle realizm, sprawiały aż nazbyt przekonujące wrażenie posągów ustawionych ku czci demonów.

W kaplicy ukrywa się łącznie pięciu zwierzoludzi. Do opactwa przyciągnął ich zew Pucharu. Mimo iż artefakt znajduje się daleko stąd, zwierzoludzie, omamieni wcześniejszym zewem demona, nadal przeszukują ruiny. Jeśli BG ich zaskoczą, banda będzie zajęta rozkopywaniem posadzki pod kaplicą. Jeżeli to zwierzoludzie zaskoczą drużynę na dziedzińcu, upewnij się, że BG rozumieją, iż banda intensywnie czegoś szukała w opactwie (mogą np. znaleźć zerwaną posadzkę w kaplicy, a wokół porzucone szpadle, bądź świeżą ziemię usypaną pod jedną ze ścian).

Gor (4)

Status plemienny: siłacz

Rasa: zwierzoczek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
51	25	45	44	35	26	30	25
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	4	4	5	0	0	0

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

Zdolności: groźny, silny cios, wędrowiec, wystrzone zmysły

Zasady specjalne:

- Mutacje Chaosu – potworny wygląd, rogi i zwierzęce odnóża.* Jeden z gorów ma dodatkową mutację (żądza krwi), która umożliwia wpadanie w szal bojowy.
- Mieszkanie lasów.* Zwierzoludzie to stwory leśne. Niemal wszyscy są doświadczonymi łowcami i tropicielami. Otrzymują modyfikator +20 do testów skradania się oraz +10 do testów ukrywania się.

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta, koszulka kolecza)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór, miecz albo maczuga), tarcza, rogi (obrażenia S-1)

Wypożyczenie: pchły i kilka ludzkich skalpów

Zwierzoludzie są więksi i silniejsi niż typowi przedstawiciele tej rasy. Każdy ma skórę poznaną rytualnymi nacięciami i bliznami, dowodzącymi ich oddania Bogu Krwi.

Wódz zwierzoludzi

Status plemienny: wódz

Poprzedni status plemienny: siłacz

Rasa: zwierzoczek (bestigor)

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
65	35	61	67	52	25	50	37
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	23	6	6	5	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie, mocna głowa, przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się, unik +10, wycena, zastraszanie +10, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: bijatyka, broń specjalna (dwuręczna), groźny, morderczy atak, niezwykle odporny, silny cios, szybkie wyciągnięcie, wędrowiec, wystrzone zmysły

Zasady specjalne:

- Mutacje Chaosu – potworna otyłość, potworny wygląd, wielkie rogi i zwierzęce odnóża.*

- *Mieszkaniec lasów.* Zwierzoludzie to stwory leśne. Niemal wszyscy są doświadczonymi łowcami i tropicielami. Otrzymują modyfikator +20 do testów skradania się oraz +10 do testów ukrywania się.

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

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

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

Wypożyczenie: skóry zdarte z twarzy 30 żołnierzy Imperium

Hersztem bandy jest masywny zwierzoczek, zwany Teikiem. Pozostali zwierzoludzie żyją w ciągłym lęku przed nim. Teik jest wysokim na ponad dwa metry albinosem. Pokrywa go białe, miejscami zabarwione na żółto futro, a jego czerwone ślepie palają żądzą krwi. Pomiedzy oczami zwierzoczeka widać wycięty nożem i ledwo zablizniony symbol Khorna.

Rozwój akcji

Jeśli zwierzoludzie zostaną pokonani, BG będą mogli bez przeszkód przeszukać opactwo. Wewnątrz kaplicy nadal znajdują się zbezczeszczone symbole kultu Sigmara. Sufit wspiera osiem kolumn, po cztery z każdej strony. Naprzeciwko wejścia, po drugiej stronie kaplicy, znajduje się podwyższenie, na którym stoi ołtarz zasypyany stertą łajna. Ołtarz również został pomazany fekaliami i rozłupany, a ścianę pokrywają wymalowane krwią symbole Khorna.

W kaplicy nie ma nic wartościowego, jednak BG, którym powiedzie się Wymagający (-10) test **przeszukiwania**, lub Bardzo Łatwy (+30), jeśli odnaleźli dziennik zakonnika

w Lokacji C, odnajdą ukryty za ołtarzem panel. Otwarcie go nie nastręcza żadnych trudności. Za nim mieści się wąskie pomieszczenie, w którym zakonnicy przechowywali relikwie. W niszach po obu stronach pomieszczenia znajdują się zbezczeszczone resztki relikwii, za wyjątkiem najdalszej niszy, w której leży jedynie niedawno wyszczerbiony miecz. BG posiadający umiejętność **rzemiosło (płatnerstwo)** natychmiast rozpoznają, że broń jest dobrej jakości i została wykuta w nieodległym czasie. Udany test **rzemiosła (płatnerstwo)** ujawni znak kuźni, w której broń została wykonana – jest to niewielka runa w kształcie litery V – symbol jednej z nulneńskich kuźni.

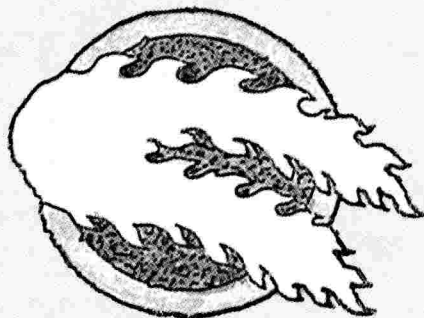
E. Kostnica i cmentarz

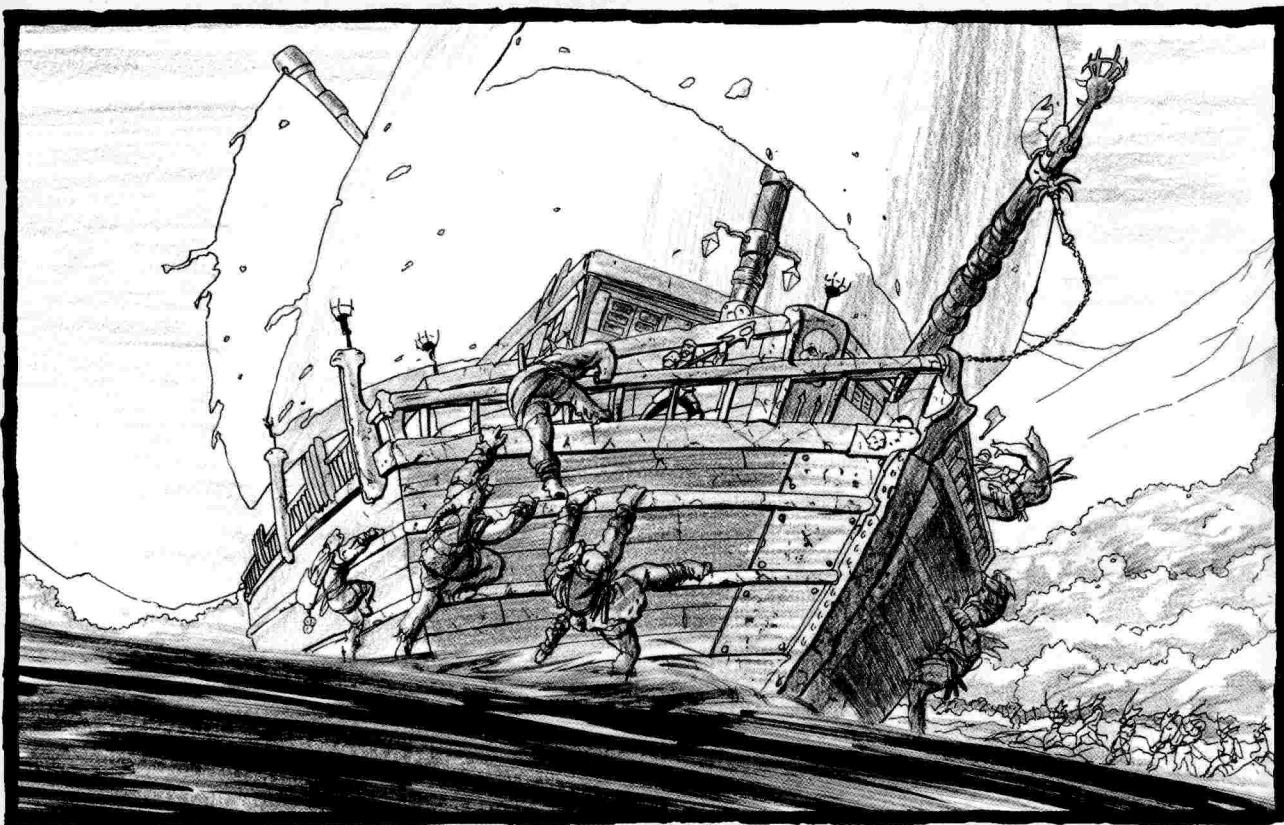
Na północ od opactwa znajduje się kostnica i cmentarz. Groby nie zostały zbezczeszczone, choć niektóre nagrobki są pęknięte. Kostnica to niewielkie, kamienne pomieszczenie z drewnianym dachem, o wymiarach trzy na trzy metry. Drzwi prowadzące do środka są otwarte, a wewnątrz jest zaciemnione i nie wygląda zachęcająco. W środku, ułożone w stosy, leżą zwłoki żołnierzy z oddziału Vogta. W swoim szaleństwie sierżant zaciągnął zamordowanych (a w niektórych wypadkach wciąż żywych) towarzyszy do kostnicy, gdzie następnie, nie zważając na błagania o litość, poćwiartował ich ciała. Rolf oczywiście niczego nie pamięta. Każdy, kto zajrzy do kostnicy, musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli. Nieudany test oznacza przyznanie 1 Punktu Oblędu.

– Powrót do Altdorfu –

Po powrocie z opactwa BG powinni mieć wystarczająco dużo wskazówek, aby zdecydować się na podróż do Nuln. Jeśli jednak nie popisali się podczas przeszukiwania opactwa Świętego Abelarda, zwierzoludzie zmusili ich do ucieczki lub BG wyciągnęli całkowicie błędne wnioski co do tego, dokąd wywieziony został Puchar Gniewu, będziesz musiał dyskretnie nakierować ich na właściwy trop. Najłatwiejszym sposobem doprowadzenia drużyny do Nuln jest zwabienie jej za pomocą lukratywnego zlecenia ochrony Katariny.

Możesz też w tym celu wykorzystać osobę czarodziejki Gabrielle Marsner, która uda się do Nuln na zlecenie swojego Kolegium Magii. Zakładając, że BG współpracowali z nią podczas poprzedniej przygody, nie powinno nikogo dziwić, że czarodziejka zaprosi drużynę na pokład *Imperatora Wilhelma*, być może w charakterze ochrony, a być może dla towarzystwa. Jeśli BG popłyną statkiem z Katariną, Gabrielle wyruszy drogą lądową, a swoją obecność ujawni dopiero pod koniec przygody.





Rozdział III: W górę Reiku

Po tym, jak BG odnaleźli wskazówki w ruinach opactwa świętego Abelarda, powinni udać się do Nuln. Najwygodniejszym i najszybszym sposobem dostania się do tego południowego miasta jest podróż drogą wodną w towarzystwie Katariny lub Gabrielle, jako ochrona tej pierwszej lub świta drugiej. Obie BN-ki wykupią Bohaterom na czas podróży do Klejnotu Imperium pasażerskie kajuty na pokładzie *Imperatora Wilhelma* – luksusowego liniowca kursującego po rzece Reik na trasie Altdorf-Nuln. Jeśli BG postanowili nie podróżować z żadną z tych kobiet, wówczas sami muszą opłacić podróż statkiem. W takim przypadku jednak nie obowiązują ich żadne zniżki i muszą zapłacić pełną stawkę za podróż (chyba że jeden z Bohaterów jest kuglarzem i przekona kapitana o swoich umiejętnościach. Wtedy kapitan zaoferuje zniżkę, oczywiście pod warunkiem, że BG zgodzi się występować każdego wieczoru w trakcie podróży).

— Imperator Wilhelm —

Imperator Wilhelm to luksusowy liniowiec rzeczny, nazwany ku czci jednego z najsłynniejszych monarchów Imperium. Tak jak *Imperator Luitpold* oraz *Imperator Magnus*, które kursują, odpowiednio, na trasie Altdorf-Bechafen po rzece Talabek oraz Altdorf-Marienburg po rzece Reik, również *Imperator Wilhelm* jest środkiem transportu wybieranym przez elity społeczne. Fakt ten nie dziwi, gdyż liniowiec uchodzi za najbardziej komfortową i bezpieczną ze wszystkich jednostek kursujących na tym szlaku. Został

Odległość z Altdorfu do Nuln wynosi niecałe 400 kilometrów, a trakt wiedzie przez gęsty las. Zakładając, że BG podróżują objuczeni wyposażeniem, pancerzami i orężem, podróż prawdopodobnie zajęłaby co najmniej 6 dni. Jeśli zdecydują się iść lądem, możesz wykorzystać zawarte w tym rozdziale wydarzenia jako wątki poboczne. Miej jednak na uwadze, iż Tydzień Czarnego Prochu rozpoczyna się dokładnie siedem dni po tym, jak BG wyruszą z Altdorfu i jeśli spóźnią się na rozpoczęcie święta, przegapią kluczowe dla fabuły wydarzenia. Jeżeli podróż będzie się znacznie opóźniać, drużyna może w łatwy sposób nadrobić stracony czas, wsiadając na pokład jednej z wielu barek wypływających do Nuln z prawie każdego znajdującego się po drodze nadrzecznego miasteczka.

skonstruowany w stoczni w Altdorfie w roku 2510, lecz pomimo długiego użytkowania nadal cieszy się dużą popularnością wśród szlachciców i bogatych kupców.

Zasady przewozu

Prawo powszechnie obowiązujące w Imperium jest przestrzegane także na szlakach wodnych i na pływających po nich jednostkach. Co więcej, pasażerowie powinni

podporządkować się zasadom, które ustanawia kapitan statku. W razie konieczności, gdy któryś z pasażerów popełni jakieś wykroczenie, kapitan pełni rolę sędziego oraz ławy przysięgłych jednocześnie i jest upoważniony do przekazania winowajców, którzy złamali imperialne prawo, odpowiednim władzom. Przy pewnych specyficznych przewinieniach (zaproszenie ognia na statku, głoszenie herezji, itp.) winowajca może zostać od razu wyrzucony za burtę, bez względu na to, czy umie pływać.

Oręż

W momencie wejścia na pokład, wszyscy pasażerowie są zobowiązani do przekazania posiadanej broni i zbroi (za wyjątkiem broni podręcznej, czyli krótkiego miecza lub sztyletu) oficerowi finansowemu, zwanemu zazwyczaj skarbnikiem okrętowym. W zamian za każdy zdeponowany przedmiot pasażer otrzymuje żeton, którego odpowiednik zostaje zawieszony na schowanej broni lub zbroi. Tuż przed opuszczeniem statku pasażerowie mogą odzyskać własność, zwracając żeton. Przy odbiorze w dobrym tonie jest wynagradzanie fатыgi skarbnika napiwkami w wysokości 1-3 pensów od każdej zdeponowanej sztuki oręża lub pancerza.

Magia

Bez wyraźnego zezwolenia kapitana na pokładzie statku nie można używać magii pod żadną postacią (nawet w formie magicznych przedmiotów). Pasażerowie winni pogwałcenia tej zasady będą zmuszeni opuścić statek w najbliższym porcie. Na czas podróży winowajcy będą trzymeni pod kluczem i pilnie strzeżeni. Zasada ta odnosi się oczywiście do drobnych magików. Nawet załoga imperialnego galeonu wojennego nie odważyłaby się zamknąć gdziekolwiek arcy maga lub Magistra jednego z Imperialnych Kolegiów Magii. W opinii załogi, tym czarodziejom wolno właściwie wszystko, a zwykły marynarz powinien się cieszyć, że żyw dotarł do kresu podróży.

Zasady zachowania

Od wszystkich pasażerów wymaga się należytego zachowania i poszanowania dobrych obyczajów. Zabrania się czynów mających na celu obrażę, spowodowanie strat moralnych lub narażanie zdrowia i życia innych gości.

Religia

Pomimo tego, że nie oczekuje się od pasażerów udziału we wspólnych modłach z załogą, każdej nocy tuż po kolacji kapitan prowadzi obrzędy religijne ku czci Taala, Boga Natury, patrona rzek i osób korzystających z ich dobrodziejstw. Regularne unikanie udziału w tej uroczystości jest odbierane jako wyjątkowo nietaktowne zarówno przez załogę, jak i przez pozostałych podróżnych. Takie osoby do końca rejsu będą wykonywać wszelkie testy Oglądy na poziomie trudniejszym o 2 stopnie, maksymalnie do poziomu Bardzo Trudnego (-30).

Życie na Imperatorze Wilhelmie

Podróż na pokładzie *Imperatora Wilhelma* sprawia, że długa i żmudna wyprawa staje się znośna, a nawet przyjemna. Pasażerom zapewnia się bowiem różnorakie rozrywki, od gry w karty po rzutki. Każdy znajdzie tu coś dla siebie i łatwo zapomnieć o lądowych troskach, po prostu dobrze się bawiąc. Co jakiś czas, ku radości pozostałych podróżnych, na pokładzie organizowane są turnieje walki wręcz do pierwszej krwi. Pasażerowie, którzy zdecydują się zorganizować pojedynek na własną rękę, powinni najpierw zawiadomić kapitana i bosmana, aby uniknąć niepotrzebnego zamieszania.

Wieczorami rozrywkę zapewniają występujący na statku komediani, bardowie oraz wierszokleci. Kapitan oferuje wykonawcom tańsze bilety na rejs, wiedząc, że pasażerowie będą dzięki nim mile spędzać czas po kolacji. Jednak nie wszystko jest dozwolone; pokazy związane z ogniem, zwierzętami lub inne, obraźliwe dla Imperatora, arystokracji oraz większości kultów nie są tu mile widziane. Niejeden cyrkowiec wyleciał w nocy za burtę po próbie rozbawienia gości niestosownym przedstawieniem.

Pomimo tego, że pasażerowie statku mogą dowolnie spędzać czas, to jednak pory posiłków są ściśle określone. Na pokładzie *Imperatora Wilhelma* w cenę biletu wlicza się trzy posiłki dziennie. Śniadanie podawane jest godzinę po wschodzie słońca, obiad w południe, a kolacja godzinę po zachodzie słońca. Salon służy również za jadalnię i jest zamykany na dwadzieścia minut przed i po posiłku, w celu nakrycia stołów i posprzątania. Pasażerowie, jeśli sobie tego życzą, mogą zamawiać jedzenie do swoich kajut. Od gości oczekuje się napiwków w wysokości co najmniej pięciu pensów. W ciągu dnia, to jest od południa do północy, w salonie można zaopatrzyć się w drobne przekąski i wszelkiego rodzaju trunki: wódkę, wino oraz piwo. Koszt tych zamówień nie jest wliczony w opłatę za podróż. Trunki i jedzenie na pokładzie *Imperatora Wilhelma* są dobrej jakości i kosztują trzy razy więcej niż normalnie (patrz **Rozdział V: Ekwipunek w Księdze Zasad** lub **Rozdział V: Ekwipunek ogólny w Zbrojowni Starego Świata**).

Załoga

Zadaniem załogi jest robienie wszystkiego, co mogłoby umilić tę długą podróż i dbanie, by pasażerowie czuli się bezpiecznie. Kapitan regularnie dokonuje obchodu po pokładzie statku, zatrzymując się przy pasażerach i dopytując grzecznie, czy niczego im nie brakuje, a jednocześnie dyskretnie bacząc, by nikt nie łamał obowiązujących zasad. Jeśli pojawią się kłopoty, kapitan może polegać na swoich zaufanych strażnikach i bosmanie, którzy niezwłocznie zaprowadzą spokój.

Kapitan Fleugweiner Bischof

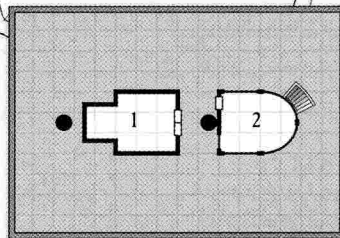
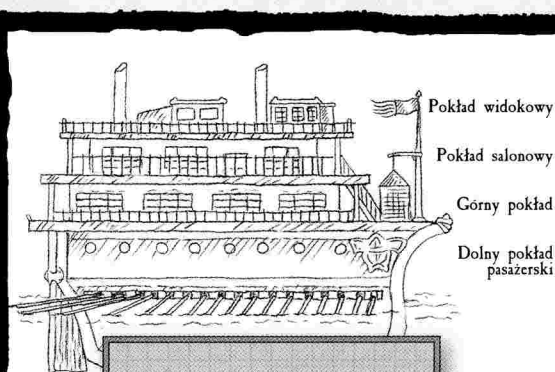
Kapitan Bischof całe życie spędził na statkach pływających po rzekach Imperium. Karierę rozpoczął

dwadzieścia pięć lat temu jako strażnik na *Imperatorze Wilhelmie* i prawdopodobnie pozostałby na tym stanowisku, gdyby nie jego poświęcenie i odwaga, które uratowały życie kuzynowi samego Imperatora. Pewnego razu, w trakcie podróży do Nuln, na statek napadła banda zwierzolidzi, w brutalny sposób mordując wielu pasażerów i zmuszając do odwrotu większość strażników, za wyjątkiem młodego Fleugweinera. Ten dzielnie stawiał czoła bestiom, siekąc mieczem we wszystkie strony w napadzie furii, który zatrwożył nawet pomiot Chaosu. Ostatecznie Fleugweiner wraz z pozostałymi przy życiu strażnikami i pasażerami odparli najeźdźców. W nagrodę za męstwo, ówczesny kapitan awansował młodego strażnika na oficera pokładowego. Dziesięć lat później, kiedy wspomniany kapitan *Imperatora Wilhelma* odszedł na emeryturę, Fleugweiner przejął jego stanowisko i od tamtej pory pozostał na statku pierwszym po bogach.

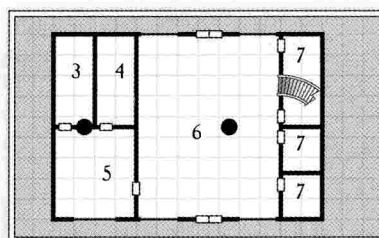
Uprzejmy, miły i obdarzony cichym głosem kapitan Fleugweiner jest osobą nadzwyczaj towarzyską i przyjacielską. Ma nieco ponad sto osiemdziesiąt centymetrów wzrostu i muskularną posturę. Nosi mundur z dumą, wypinając pierś, na której zawieszono są przeróżne medale i odznaczenia. Jego brązowe włosy przyprósza siwizna, a oczy osadzone głęboko w zmęczonej twarzy są zwykle podkrążone. W ciągu długiej kariery żeglarsza na Reiku Fleugweiner doświadczył wielu okrutnych przeżyć, które nie pozostały bez wpływu na jego zdrowie psychiczne. Załoga jest świadoma tego, że kapitana nękają straszliwe koszmary i rzadko kiedy udaje mu się zaznać choć trochę spokojnego snu. Kapitan prawie każdą noc spędza spacerując po pokładzie.

Imperator Wilhelm

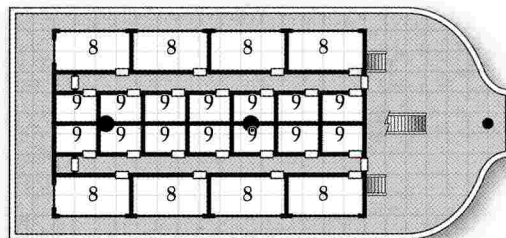
- | | |
|----------------------------|--------------------------------|
| 1. Schowek na żagle i liny | 11. Biuro oficera finansowego |
| 2. Sterówka | 12. Kajuty załogi i strażników |
| 3. Spichlerz | 13. Ławy wiosłarskie |
| 4. Zaplecze baru | 14. Kajuta wioslarzy |
| 5. Kuchnia | 15. Kajuta bosmana |
| 6. Salon oraz bar | 16. Kajuta kapitana |
| 7. Sklep | 17. Kajuta pilotów |
| 8. Kajuty luksusowe | 18. Szafki |
| 9. Kajuty dla służby | |
| 10. Kajuty pasażerskie | |



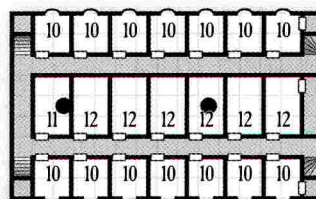
Pokład widokowy



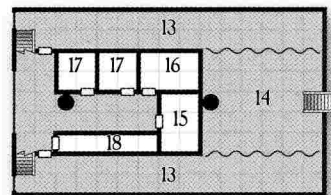
Pokład salonowy



Górny pokład



Dolny pokład pasażerski



Pokład wiosłowy

Kapitan Flugweiner Bischof

Profesja: kapitan

Poprzednie profesje: żołnierz okrętowy, bosman

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
57	44	45	52	54	53	53	67

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	17	4	5	4	0	2	0

Umiejętności: dowodzenie,

hazard, mocna głowa, nauka (strategia/taktyka), nawigacja, plotkowanie, pływanie +10, rzemiosło (kartografia), rzemiosło (szkutnictwo), sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, unik +20, wiedza (Imperium) +10, wiedza (Jałowa Kraina) +10, wioślarstwo, zastraszanie, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy), żeglarstwo

Zdolności: brawura, broń specjalna (szermiercza), obieżyświat, odporność na choroby, ogłuszanie, rozbijanie, silny cios, szybkie wyciągnięcie, twardziel

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: rapier

Wypożyczenie: luneta, *Imperator Wilhelm*, 150 zk



Bosman Eber Fuchs

Profesja: sierżant

Poprzednie profesje: żołnierz okrętowy, flisak

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
49	41	43	48	39	36	34	35

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	4	4	5	0	4	0

Umiejętności: dowodzenie, hazard,

mocna głowa +10, nawigacja, plotkowanie +10, pływanie, sekretny język (bitewny), sekretny język (łowców), spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, unik +10, wiedza (Imperium) +10, wioślarstwo, zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileński), żeglarstwo

Zdolności: bardzo szybki, bijatyka, groźny, obieżyświat, odporność psychiczna, ogłuszanie, rozbijanie, silny cios, wycucie kierunku

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolecza)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), kusza i 10 bełtów, tarcza

Wypożyczenie: 10 metrów liny z kotwiczka



Bosman Eber Fuchs

Podobnie jak kapitan, Eber Fuchs całe życie spędził na rzece, z wyjątkiem ostatnich miesięcy, kiedy walczył przeciwko hordzie Chaosu na Północy. Zanim trafił na front, był niesłychanie uprzejmy i delikatny, ale brutalne zderzenie z okrucieństwem spływającego krwią pola bitwy odcisnęło na nim swoje piętno. Fuchs jest teraz bezlitosnym człowiekiem. Ostrożnie ukrywa swoją prawdziwą osobowość przed kapitanem, ale gdy tylko pozostanie sam lub w towarzystwie wioślarzy, od razu staje się grubiański i zaczyna przeklinać, a na jego twarzy pojawia się złowieszczy grymas. Przed pasażerami, gdy zajdzie taka potrzeba, odgrywa rolę idealnego dżentelmena, lecz gdy tylko odwróci się do niego plecami, od razu zaczyna z nich drwić i szydzić.

Bosman ubiera się w nienagannie utrzymany mundur i kiedy chce, potrafi być zdyscyplinowany. Nosi krótko przycięte blond włosy, a na jego twarzy często gości szeroki, lecz niepokojący uśmiech. Kiedy jest zdenerwowany, ma w zwyczaju przebieierać palcami lewej dłoni. Dowodzi oddziałem 4 strażników (wykorzystaj współczynniki zamieszczone na str. 246 *Księgi Zasad*).

Piloci Edmund Haintz oraz Fredric Beyer

Piloci *Imperatora Wilhelma* wydają rozkazy wioślarzom służącym na pokładzie statku. Sprawiedliwi, uczciwi i ciężko pracujący, zarówno Edmund Haintz, jak i Fredric Beyer są wielce poważani przez resztę załogi. Haintz, krępy blondyn pełniący funkcję pierwszego pilota, nadzoruje pracę wioślarzy w ciągu dnia, a nocą zastępuje go Beyer, wysoki, umięśniony brunet o ciemnych oczach.

Edmund Haintz/Fredric Beyer

Profesja: nawigator

Poprzednia profesja: flisak

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
44	32	41	33	48	49	33	36

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: mocna głowa, nawigacja +10, plotkowanie, pływanie +10, rzemiosło (kartografia), sekretny język (łowców), spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, wiedza (Imperium) +10, wioślarstwo, znajomość języka (staroświatowy), żeglarstwo

Zdolności: bystry wzrok, obieżyświat, szósty zmysł, wyczucie kierunku

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka)

Wypożyczenie: 6 map i kartuszy, narzędzia nawigatora

Wioślarze (20)

Wioślarze to doświadczeni żeglarze, zatrudnieni ze względu na silne ramiona i wytrzymałość. Większość to mieszkańcy Nuln i Altdorfu, ale niektórzy pochodzą z wiosek położonych na brzegach Reiku pomiędzy tymi dwoma wielkimi miastami.

Wioślarz

Profesja: flisak

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	29	49	35	28	33	31	29

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: mocna głowa, nawigacja, plotkowanie, pływanie, sekretny język (łowców), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, wiedza (Imperium), wioślarstwo, znajomość języka (staroświatowy), żeglarstwo

Zdolności: bardzo silny, obieżyświat, urodzony wojownik, wyczucie kierunku

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka)

Wypożyczenie: brak

Naczelną kucharką, Rifftruda Dibbly-Firken

Do niedawna Rifftruda Dibbly-Firken była właścicielką „Niebieskiej Świni” – popularnej gospody w Grünbergu, na południe od Altdorfu. Interesy kwitły w najlepsze, a ludzie z całej okolicy ściągali do tego miejsca, żeby skosztować kuchni niziołków. Ale wszystko się zmieniło, kiedy Rifftruda odkryła, że jej mąż, z którym była od dwudziestu lat, ma romans z małą, uroczą niziołkową panną o imieniu Doda. Ów fakt dogłębnie zranił Rifftrudę, która poprzysięgła zemstę na niewiernym małżonku.

Zaprosiła Dodę wraz z jej liczną rodziną na wielką ucztę, aby podziękować im za nieustające wsparcie w prowadzeniu gospody. W noc poprzedzającą imprezę Rifftruda zamordowała męża. Z jego krwi przyrządziła kaszanke, a ciało poszatkowała na drobne kawałki, zmieszała z cebulą,

ziemniakami oraz pikantnymi papryczkami i podała jako farsz do swojej słynnej mięsnej rolady. W dniu uczty mieniła się rumieńcami Doda wraz ze swym ojcem, matką i wszystkimi braćmi oraz siostrami nieświadomie konsumowali ciało męża Rifftrudy.

Sama gospodyni była wielce zadowolona z obrotu wydarzeń, dopóki wierny pies Rufus nie wbiegł do sali biesiadnej, trzymając w pysku kość z ramienia martwego pana. Cały klan był zaskoczony i wstrząśnięty zaistniałą sytuacją, ale reakcja rodziny była niczym w porównaniu z wybuchem hysterii zalewającej się łzami biednej Dody.

Gdy niecny czyn Rifftrudy wyszedł na jaw, kucharka uciekła z „Niebieskiej Świni” i ruszyła przed siebie w świat, aż natrafiła na rzekę Reik. Bojąc się pościgu strażników, zaokrętowała się na pierwszy statek, który akurat przepływał. Los chciał, że był to właśnie *Imperator Wilhelm*. W zamian

Cennik

Na *Imperatorze Wilhelmie* znajdują się dwa pokłady przeznaczone dla pasażerów. Na górnym jest osiem luksusowych kabin oraz czternaście trzykajutowych kajut dla służby. Na dolnym mieści się natomiast szesnaście dwukajutowych kajut pasażerskich. Cena nawet najmniejszej kajuty pozostaje raczej poza zasięgiem większości mieszkańców Starego Świata.

Cennik

Kajuta	Altdorf-Nuln	15 kilometrów
Luksusowa	250 zk	Dostępna wyłącznie na całą podróż
Pasażerska	75 zk	2 zk
Dla służby	50 zk	1 zk

W cenę wliczony jest pobyt w wynajętej kajucie, a ponadto trzy dobrej jakości posiłki dziennie dla pasażerów oraz ich służby, a także posiłki najlepszej jakości dla gości, którzy zapłacili za kajuty luksusowe. Przystawki i napoje są dostępne przez cały dzień, a ich cena jest doliczana do końcowego rachunku za podróż.

W niektórych przypadkach pasażerowie mogą otrzymać zniżkę (do 10). Zniżki przyznawane są zazwyczaj z powodu niebezpieczeństw czyhających po drodze, nierzetelnej obsługi, w ramach rekompensaty za ścisk na statku w przypadku sprzedania zbyt wielu biletów lub za pomoc okazaną załodze w zapobiegnięciu jakiemuś zagrożeniu. Istnieje możliwość zamówienia dodatkowej rozkładanej koi (za dodatkową opłatą w wysokości 25 normalnego biletu), ale tylko wtedy, gdy wszystkie inne kajuty tej samej klasy zostały już zajęte.



za stanowisko naczelnej kucharki, kapitan zaoferował jej darmowy rejs. Od tamtego dnia Bischof ani razu nie żałował podjętej decyzji i wielokrotnie miał okazję przekonać się, że przygotowywane przez Rifftrudę posiłki są najlepsze, jakich w życiu kosztował. Jednak nadal żywi pewne podejrzenia ze względu na desperację, z jaką kucharka chciała dostać się na pokład jego statku.

Rifftruda Dibbly-Firken

Profesja: karczmarka
Poprzednia profesja: służka
Rasa: niziołek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
27	41	21	29	54	39	46	52
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	2	2	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, mocna głowa, nauka (genealogia/heraldyka), opieka nad zwierzętami, plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie) +10, spostrzegawczość, targowanie, unik, wiedza (niziołki), wycena +10, znajomość języka (niziołków), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: broń specjalna (proce), czuły słuch, niezwykle odporny, oburęczność, odporność na Chaos, twardziel, widzenie w ciemności, żyłka handlowa

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (krótki miecz)

Wypożyczenie: ubranie dobrej jakości, sztucce, krzesiwo i hubka, latarnia sztormowa, olej do latarni

Kuchcikowie

W kuchni, pomagając swojej szefowej, niestrudzenie uwijają się dwa niziołki. Obaj pomocnicy znają okoliczności, w jakich naczelnia kucharka zdobyła posadę i po części wiedzą również, dlaczego w ogóle uciekła z rodzinnego miasta. Jednak nie mają dowodów na jej zbrodnię, więc służą w obawie, że jeśli narażą się na gniew Rifftrudy, skończą jako nadzienie wyrabianych przez nią przepysznych pasztecików.

Kuchcik

Profesja: sługa
Rasa: niziołek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	45	25	19	49	34	30	49
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	2	1	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, nauka (genealogia/heraldyka), opieka nad zwierzętami, plotkowanie, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), spostrzegawczość, targowanie, unik, wiedza (niziołki), znajomość języka (niziołków), znajomość języka (staroświatowy)

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

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: sztylet

Wypożyczenie: ubranie dobrej jakości

Oficer finansowy Gerhart Riese

Gerhart Riese to drobny, niewysoki mężczyzna o wydatnym brzuchu i chudych, patykowatych kończynach. Ma obwisłe policzki, świńskie oczka i czuprynę rzadkich, siwych włosów zachodzących na wiecznie spocone brwi. Ubiera się gustownie i dba o fason, choć noszona przez niego elegancka kamizelka z ledwością zakrywa wydatne brzuszysko.

Do zeszłego roku Riese był dobrze zarabiającym skrybą w Marienburgu, a prowadzony przez niego interes dynamicznie się rozwijał. Zajmował się czytaniem listów niepiśmiennemu pospólstwu. Jego życie w dostatku nagle dobiegło końca, gdy otrzymał zlecenie przeczytania listu pewnej kobiety do jej męża. W liście tym żona napisała, że musi na jakiś czas odejść od ukochanego, by zaciągnąć się do armii i walczyć z siłami Chaosu.

Pisała też, że czuje powołanie od samego Sigmara i chce zaoferować pomoc żołnierzom, którzy walczą przeciw wrogom cywilizowanego świata. Gdyby Riese przeczytał list zatroskanemu małżonkowi słowo w słowo, nic by się pewnie nie stało, ale skryba w pośpiechu, zmęczony całonocną pracą, źle zrozumiał treść listu i dość lekkomyślnie poinformował zafrasowanego męża, iż jego żona ma zamiar udać się za armią w charakterze obozowej ładaczniczki i oddać się wszystkim żołnierzom po kolei. Wkrótce po tym incydencie Riese opuścił Marienburg i zaciągnął się na pokład *Imperatora Wilhelma*, gdzie do dziś służy jako oficer finansowy w załodze kapitana Bischofa.

Gerhart Riese

Profesja: nawigator

Poprzednia profesja: skryba

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
39	28	38	33	43	59	49	40
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (astronomia), nauka (strategia/taktyka), nawigacja, plotkowanie, pływanie, rzemiosło (kartografia), sekretny język (gildii), spostrzegawczość +10, wiedza (Imperium), znajomość języka (bretoński), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: czuły słuch, geniusz arytmetyczny, poliglota, wycucie kierunku

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: brak

Wypożyczenie: nóż, 2 świece woskowe, księga, przybory do pisania, 6 map i kartuszy

Stewardzi (4)

Stewardzi pracujący na statku są przeszkoleni w dbaniu o potrzeby pasażerów i potrafią przewidzieć ich zachcianki, zanim ci zdążą je wypowiedzieć. Każdy z nich służył na statku co najmniej pięć lat i wszyscy są w podeszłym wieku. Ubierają się w skromne liberie koloru czerwonego wina z złotymi wykończeniami.

Stewardzi

Profesja: służa

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
34	36	33	29	48	50	42	44
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	2	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, nauka (genealogia/heraldyka), plotkowanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (bretoński albo tileański), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, etykieta, obieżyświat, opanowanie

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz)

Wypożyczenie: dwa zestawy ubrań najlepszej jakości, liberia

— Do Nuln —

Gdy Bohaterowie wejdą na pokład statku, *Imperator Wilhelm* postawi żagle i wyruszy w stronę Nuln. Pomimo tego, że przeprawa statkiem wydaje się wolniejsza niż podróż lądem, liniowiec płynie zarówno w dzień, jak i w nocy, co umożliwia dotarcie do miasta znacznie szybciej niż na piechotę czy konno. O ile liniowiec nie napotka na swojej drodze nieprzewidzianych przeszkód, dotrze do miasta w ciągu niespełna pięciu dni. Daje to dwa dodatkowe dni na wciągnięcie drużyny w dowolną poboczną przygodę.

Jeśli Bohaterom towarzyszy Katarina bądź Gabrielle, BG będą dzielili kajuty pasażerskie, za które zapłaciła ich patronka. Za odpowiednią dopłatą mogą też wynająć kajuty luksusowe. Wyprawa do Nuln przebiegnie w miłej atmosferze, choć nie bez pewnych trudności. Możesz wykorzystać tę chwilę „przejścia”, by rozwinąć cechy BG lub pozwolić im na interakcję z Bohaterami Niezależnymi, co być może zaowocuje nawiązaniem cennych znajomości.

Oprócz Bohaterów, załogi i ewentualnie patronki drużyny, na pokładzie *Imperatora Wilhelma* znajduje się także paru innych pasażerów. W większości jest to szlachta, kupcy i przedstawiciele władz, wysłani do Nuln w celu wzięcia udziału w uroczystościach związanych z odsłonięciem nowej armaty. Bardzo nieliczni mają powody albo ochotę, by wdawać się w dyskusję z Bohaterami. Podróż Imperatorem stanowi znakomitą okazję do wprowadzenia postaci kluczowych dla przebiegu przyszłych przygód lub do rozwoju scenariusza według Twojego uznania. Poniżej przedstawione zostały współczynniki kilku ważnych, a także paru zwyczajnych pasażerów, którzy mogą tchnąć życie w nudny rejs.

Camareann Młode Drzewo

Jako przedstawicielka kupieckiego rodu z Marienburga, Camareann liczy na rozszerzenie wpływów swojej gildii o targowiska w Nuln. Az do momentu wejścia na pokład statku

elfka nie była świadoma, że w Nuln zbliża się tygodniowe święto i teraz uważa całą wyprawę za zmarnowaną. Mimo to ma zamiar w pełni wykorzystać ten czas i zwiedzić ruiny starodawnej elfiej cywilizacji, które rzekomo można obejrzeć w centrum miasta.

Camareann jest smukłą elfią kobietą o budzącej niepokój urodzie, która wydaje się odporna na upływ czasu. Długie, złociste niczym miód włosy nosi rozpuszczone, a jej lekko skośne oczy mają głęboką barwę szmaragdów. Spokojna z natury, tak jak większość elfów, nie daje się porywać emocjom i woli podchodzić do każdej sytuacji z namysłem oraz rozważą. Pomimo tego, że reprezentuje interesy gildii kupieckiej, która w głównej mierze zajmuje się handlem właśnie z ludźmi, nie darzy tej rasy zbytnią sympatią.

Camareann Młode Drzewo

Profesja: kupiec

Poprzednia profesja: rzeczniczka
rodu

Rasa: elf



Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
37	45	33	24	45	45	44	36
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	2	5	0	0	0

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

Zdolności: błyskotliwość, broń specjalna (długi łuk), bystry wzrok, obieżyświat, widzenie w ciemności, żyłka handlowa

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurtka)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz)

Wypożyczenie: dwa zestawy ubrań dobrej jakości, przybory do pisania, 400 zk, listy kredytowe o wartości 1 tys. zk

Poczynania Camareann

Nawiązanie znajomości z elfką może okazać się wielce korzystne, ponieważ posiada ona zarówno znaczące zasoby pieniężne, jak i szerokie koneksje wewnątrz swej gildii kupieckiej. Wobec BG będzie odnosić się w sposób uprzejmy, acz zdawkowy. Jeśli jednak wśród drużyny są elfy, stanie się przyjazna, uważając je za przyjazną wyspę na morzu nieokiełznanej ludzkości. Będzie też zainteresowana historią i motywacjami elfów, które zdecydowały się żyć wśród „barbarzyńskiej dzicz”.

Reinolt Leitdorf

Pomimo tego, że Reinolt Leitdorf jest dalekim kuzynem cieszącej się złą sławą rodziny Leitdorfów, która bezustannie prowadzi spór o władzę nad Averlandem, sam nigdy nie brał udziału w jakichkolwiek zamachach stanu i trzymał się z dala od stolicy prowincji, Averheim. Zamiast tego swój czas poświęcił pracy naukowej, wykładając jako profesor na Uniwersytecie w Streissen, dopóki rada miejska nie postanowiła dokonać czystki wśród mieszkających tam filozofów i politycznych wicherzycieli. Leitdorf umknął do Altdorfu, gdzie objął mało istotną posadę asystenta doradcy szambelana, który podobno był sługą samego Imperatora. Kiedy rozeszły się wieści o uroczystości w Nuln, Leitdorf został wysłany wraz z wieloma innymi przedstawicielami administracji w celu obserwowania ważkich wydarzeń, a następnie zdania w Altdorfie raportu ze społecznych efektów i szeroko pojętej propagandowej skuteczności demonstracji nowego dzieła.



Reinolt jest mężczyzną w średnim wieku, o mizernej posturze. Ma białe włosy, wodniste i niebieskie oczy oraz wydatny nos. Ubiera się w przyzwoity, choć już trochę znoszony strój odpowiedni dla człowieka jego stanu.

Reinolt Leitdorf

Profesja: uczony

Poprzednia profesja: żak

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
24	25	25	26	38	60	46	44
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	2	2	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie +10, mocna głowa, nauka (filozofia) +20, nauka (historia) +10, plotkowanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, wiedza (Imperium) +10, znajomość języka (klasyczny) +10, znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: błyskotliwość, czuły słuch, geniusz arytmetyczny, odporność psychiczna, poliglota

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: brak

Wypożyczenie: Rozważania o naturze myśli pióra RONALDA Bondandi, Zmienne koleje historii autorstwa ODWINA von Carlsbena, przybory do pisania, zaproszenie na maskaradę do pałacu Hrabiny, 300 zk

Poczynania Reinolta

Reinolt okazuje życzliwość napotkanym uczonym, ale stara się unikać wszelkiej hołoty. Pomimo tego, że pragnie, aby ludzie rządili się sami, zamiast dać się zniewalać autokratycznemu systemowi, samowładztwo ludu jest dla niego ideą wyłącznie utopijną, gdyż nienawidzi prostych, niepiśmiennych ludzi, o których prawa walczył. Niezależnie od tego, czy BG zaprzyjaźnia się z Reinoltem, czy też nie, jego los jest przesądzony, a udział w przygodzie epizodyczny (patrz Wydarzenie D).

Mathias Alptraum

Mathias Alptraum żywi urazę do rodziny Leitdorfów od dnia, w którym jego ród został pozbawiony władzy w Averlandzie. Nieprzewidywalny w swych poczynaniach, Mathias zamordował z zimną krwią spadkobiercę Leitdorfów, a następnie uciekł z rodzinnych stron. Dzięki liczny sprzymierzeńcom jego rodu w różnych zakątkach Imperium zawsze unikał obław i pułapek zastawianych przez depczących mu po piętach stróżów prawa i łowców nagród zatrudnionych przez ród Leitdorfów. Mathias po kryjomu gromadził broń, najemników i niezbędne zapasy. Jego jedynym celem jest obalenie Leitdorfów oraz przywrócenie własnej rodzinie władzy nad Averlandem. Wyprawa do Nuln jest niezwykle istotna, lecz Mathias z ledwością wytrzymuje fakt, że musi ukrywać się w kajucie niegodnej jego osoby.



Mathias ma czarne włosy i zagniewany wyraz twarzy. Jest oziębły, oschły i całkowicie pochłonięty obsesją zniszczenia rodu Leitdorfów. Wygląda na postać tragiczną i niejedna pasażerka już jest nim romantycznie zauroczona, pomimo tego, że Mathias sypia w kajucie dla ludzi niskiego pochodzenia.

Mathias Alptraum

Profesja: banita

Poprzednia profesja: podlegacz

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	55	31	33	37	46	32	43
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	13	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo, nauka (historia), nauka (prawo), plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, ukrywanie się, unik, wiedza (Imperium) +10, znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: bijatyka, bystry wzrok, chodu!, przemawianie, strzał mierzony, strzelec wyborowy

Tabela 3-1:
Cechy osobowości/
powierzchnowości BN-ów

Rzut	Cecha charakteru	Zalety	Wady
01-05	Agresywny	Gładkie dłonie	Szorstkie dłonie
06-10	Arogancki	Taktowny	Kulawy
11-15	Głupkowaty	Przyjemny zapach	Cuchnie
16-20	Gruboskórny	Zgrabny nos	Długi nos
21-25	Hojny	Gładka skóra	Pokryty krostami
26-30	Krzepki	Miły głos	Donośny głos
31-35	Lekceważący	Błyszczący wzrok	Owrodzony
36-40	Naiwny	Kulturalny	Nadęty
41-45	Nerwowy	Czysty	Brudne paznokcie
46-50	Niemądry	Dobrze ubrany	Otyły
51-55	Niepoczytalny	Pociągający	Odpychający
56-60	Oszolomiony	Zaraźliwy śmiech	Niepokojący śmiech
61-65	Pobożny	Szczupły	Ospowaty
66-70	Ponury	Atrakcyjny	Szpetny
71-75	Poważny	Ogorzała cera	Przekrwione oczy
76-80	Przewrotny	Piękny uśmiech	Szczerbaty
81-85	Rozgniewany	Miły uśmiech	Tik nerwowy
86-90	Rozmowny	Zadbany	Nieświeży oddech
91-95	Współczujący	Długie, gładkie włosy	Bez nosa
96-00	Wyrachowany	Bogaty	Zezowaty

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), łuk i 10 strzał, tarcza

Wposażenie: ubranie dobrej jakości, 20 ulotek głoszących potrzebę powrotu rodu Alptraumów na tron Averlandu

Poczynania Mathiasa

Mathias jest pochłonięty planowaniem zemsty. Zrobi wszystko, co konieczne, żeby osiągnąć swój cel i „wyzwolić” rodzinne ziemie. Po upływie jednego lub dwóch dni Mathias

odkryje, że na pokładzie statku przebywa członek rodziny Leitdorfów. Choć będzie próbował utrzymać nerwy na wodzy, wda się w sprzeczkę z Reinoltem. Kiedy zostanie odkryty trup Leitdorfa, podejrzenie od razu padnie na Mathiasa.

Talima Lankdorf

Swoją przygodę z graniem na lutni oraz śpiewaniem Talima Lankdorf rozpoczęła na artystycznych obiadach u znajomych, podczas których wyrobiła sobie renomę chwytliwymi melodiami i wpadającymi w ucho piosenkami. Pewnego dnia podróżujący przez jej rodzinne miasto szlachcic zakochał się w niej od pierwszego wejrzenia i zabrał do Altdorfu. Po kilku tygodniach czar prysł i szlachcic zaczął uganiać się za następnymi niewiastami, pozostawiając Talimę samą w przerażająco ogromnym mieście. Bez dachu nad głową i grosza przy duszy, zaradna Talima dziarsko zaokrętowała się na pokład *Imperatora Wilhelma*. W zamian za czarowanie gości śpiewem i graniem na lutni ma zapłacić jedynie połowę kwoty za rejs, choć doskonale zdaje sobie sprawę z tego, że nie stać jej nawet na tyle.

Jej uroczą piegowaną buzię o błyszczących, zielonych oczach okalają długie, brązowe włosy. Talima ubiera się w jasny strój z żółtymi dodatkami. Jest kobietą o niesamowitym, wręcz uwodzieńskim wdzięku. Gdy całkowicie oddaje się muzyce i śpiewowi, wydaje się zapominać o publiczności.



Talima Lankdorf

Profesja: bardka

Poprzednia profesja: cyrkowiec

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	45	29	33	47	31	31	53

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: gadanina, kuglarstwo (muzykalność), kuglarstwo (śpiew), plotkowanie +10, pływanie, przekonywanie +10, spostrzegawczość, wiedza (Imperium) +10, wycena, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: etykieta, przemawianie, szczęście, szybkie wyciągnięcie, twardziel

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz)

Wposażenie: kostium cyrkowca, lutnia

Poczynania Talimy

Talima pragnie spotkać jakiegoś bogatego arystokratę, który zechce opłacić jej podróż, więc kiedy tylko

nadarzy się okazja, postara się lepiej zapoznać z bardziej zamożnymi pasażerami – najprawdopodobniej z którymś z BG, ale jeśli nie są wystarczająco bogaci, zadowoli się jednym ze szlachciców. Jeśli nie uda jej się znaleźć nikogo, kto zechciałby jej pomóc, wówczas w noc poprzedzającą przyjazd do Nuln wymknie się niepostrzeżenie ze statku. Jeśli któryś z BG zechce pokryć koszty podróży Talimy, zyska oddaną (w pełnym znaczeniu tego słowa) towarzyszkę na czas rejsu. Odpowiednia hojność może zachęcić uroczą Talimę do pozostania z drużyną na dłużej.

Inni pasażerowie

Pozostali pasażerowie stanowią zbieraninę kupców, hazardzistów, śpiewaków, oficerów i arystokratów. Ogólnie rzecz biorąc, ci Bohaterowie Niezależni o nietuzinkowych osobowościach, zainteresowaniach oraz sobie tylko znanych powodach wyprawy do Nuln powinni stanowić barwne tło, które dopełni obrazu całej podróży. Gdyby wywiązała się walka, żołnierze mogą rzucić się w jej wir i służyć pomocą, ale akcja w głównej mierze powinna skupić się na Bohaterach. Jeśli zechcą, BG mogą zapoznać się z innymi pasażerami *Imperatora Wilhelma*. Pomocna w ustalaniu ich cech osobowości i zachowań może się okazać **Tabela 3-1: Cechy osobowości/powierzchnowości BN-ów**. Możesz także skorzystać z tej tabelki w celu szybkiego określenia osobowości osób, które BG napotkają w Nuln.

Wydarzenia

Podróż do Nuln może obfitować w przeróżne wydarzenia lub może być zupełnie spokojna, wedle Twojego uznania. Nie wahaj się wykorzystać dodatkowych utrudnień, które uczynią wyprawę jeszcze bardziej intrygującą, choć oczywiście możesz też skrócić czas trwania rejsu. Niezależnie od własnych planów, powinieneś wcielić w życie wymienione poniżej wydarzenia.

Wydarzenie A: Zasadzka!

Liebnitz/Lang dowiedział się, że BG wyjechali z Altdorfu, więc nieustannie depcze im po piętach. Zdawał sobie sprawę z tego, że nie zdobędzie środków, by dostać się na pokład statku, dlatego zdecydował się wyruszyć w pościg lądem, tak aby mieć *Imperatora Wilhelma* stale w zasięgu wzroku. Po drodze napotkał bandę zwierzoludzi, oddzielonych od reszty hordy i uciekających na południe przed patrolami Księcia Middenlandu, Borysa Todbringera, którego zadaniem jest oczyszczenie Imperium ze skazy Chaosu. Pragnąc zdobyć kontrolę nad bandą, Liebnitz pokonał wodza w pojedynku, a następnie rozkazał reszcie zwierzoludzi przeprowadzić atak na *Imperatora Wilhelma*, co ma zapewnić mu okazję do wślizgnięcia się na pokład.

Wydarzenie to nastąpi w czasie kolacji (o siódmej wieczorem), drugiego dnia wyprawy. Tuż po podaniu wieczornego posiłku, na pokład statku spadną strzały wyrzuczone przez grupę sześciu zwierzoludzi stojących na brzegu. Kolejne sześć stworów podpłynie do statku i pod osłoną łuczników wdrapie się po lewej burcie na pokład. W tym samym czasie Liebnitz wespnie się po prawej burcie. Mutant świetnie zdaje sobie sprawę z tego, że zwierzoludzie nie mają najmniejszych szans pokonać

Nieoczekiwany obrót wydarzenia A

Wydarzenie A może przybrać nieoczekiwany obrót na kilka możliwych sposobów. Po pierwsze, Bohaterowie mogą z jakiegoś powodu w ogóle nie znajdować się na pokładzie *Imperatora Wilhelma*. Jeśli tak się stanie, zwierzoludzie wtargną na statek i zamordują większość pasażerów, wliczając w to wszystkich ważnych Bohaterów Niezależnych opisanych w tym rozdziale. Liebnitz dostanie się na pokład bez większych trudności i z całą pewnością dotrze do Nuln przed Bohaterami Graczy. Od razu po przybyciu do Nuln rozpocznie poszukiwania Pucharu Gniewu.

Jeśli któryś z BG zauważy Liebnitza usiłującego wspiąć się na pokład (jest to bardzo mało prawdopodobne), Liebnitz będzie walczył. Jeśli zostanie ciężko ranny, wyskoczy za burtę i będzie się wydawało, że utonął. Przeżyje jednak i pieszo wyruszy do Nuln, dokąd dotrze trzeciego dnia Tygodnia Czarnego Prochu. Jeżeli natomiast Liebnitz nie dostanie się na pokład, wówczas Katarina zabije Reinolta Leitdorfa, kiedy ten przez przypadek spostrzeże ją przywołującą Niszczycielskie Potęgi w kajucie na poziomie pasażerskim.

Wydarzenie A nastąpi, nawet jeśli BG zabili Liebnitza/Langa w Altdorfie, ale w takim przypadku powinieneś zwiększyć liczbę napastników o sześciu. Ponadto zwierzoludzie będą usiłowali zabić wszystkich, którzy staną im na drodze, a następnie ich pożyć. Jeżeli nie zostaną powstrzymani, na koniec spalą i zatopią statek.

załogi statku, a nawet samych BG. Z pełną premedytacją poświęca życie stworów Chaosu w celu niezauważonego dostania się na pokład. Współczynniki Liebnitza oraz Langa znajdują się na str. 40.

Rozwój sytuacji

Bohaterowie, którzy zechcą zjeść posiłek na pokładzie zamiast w mesie, mogą wykonać przeciwny test **spostregawczowości** przeciwko **skradaniu się** zwierzoludzi. Udany test oznacza, że usłyszą zbliżającego się wroga. Jeśli BG w jakikolwiek sposób zdradzą, że zauważyli atak, łucznicy na brzegu wystrzelą salwę, nawet jeśli zwierzoludzie w wodzie będą jeszcze daleko od burty statku. Trafienie w pasażerów lub członków załogi (lub w znajdujących się na brzegu zwierzoludzi) wymaga Trudnego (-20) testu Umiejętności Strzeleckich, z uwagi na daleki zasięg.

Gdy wywiąże się już walka wręcz, zwierzoludzie będą usiłowali zabić tylu ludzi, ilu tylko zdołają, ale nie będą próbowali zniszczyć statku. Podczas gdy BG i reszta załogi będą zaangażowani w walkę o życie, Liebnitz po kryjomu wkradnie się na pokład i uda się do jednej z pustych kajut dla służby, znajdujących się na górnym pokładzie pasażerskim. Zamierza ukryć się tam na resztę rejsu.

Zwierzoludzie będą walczyć z pasażerami oraz Bohaterami, dopóki nie zostaną wybiti. Łucznicy z brzegu będą starali się nadszalać za płynącym statkiem, oddając salwę co dwie rundy. Drugi pilot postara się odbić od linii brzegowej, aby jak najbardziej oddalić statek od łuczników. Od czwartej rundy walka na dystans między brzegiem a statkiem wymaga wykonywania Bardzo Trudnych (-30) testów US, a w ósmej rundzie statek znajdzie się poza zasięgiem strzału.

Jeśli BG wezmą udział w obronie statku, kapitan nagrodzi ich trud 10% zniżką na podróż, lub jeśli BG są gośćmi Katariny czy też Gabrielle, zaoferuje całej drużynie taką samą zniżkę podczas kolejnej wyprawy na pokładzie Imperatora Wilhelma. Jeżeli Bohaterowie nie zdecydują się pomóc załodze i pozostałym pasażerom, zwierzoludzie zabiją 2k10 osób, zanim kapitan, bosman oraz reszta strażników zdołają pokonać napastników.

Wydarzenie B: Konfrontacja

Wydarzenie B możesz wprowadzić w życie w dowolnym momencie przed **Wydarzeniem D**, choć dobrze by było, gdyby nastąpiło również przed **Wydarzeniem C**. Któregoś dnia podróży Mathias Alptraum (patrz str. 57) dowie się, że na statku przebywa Reinolt Leitdorf (patrz str. 56). Ponieważ obie rodziny rywalizują od lat, a nawet otwarcie walczą ze sobą o wpływy w Averlandzie, kłótnia obu mężczyzn jest nieunikniona. Obaj wdadzą się w ostrą sprzeczkę na oczach kilku pasażerów, w tym także jednego lub więcej BG. Mathias oskarży Reinolta o bycie zdradzieckim uzurpatorem, który własną chciwością i korupcją doprowadzi Averland do upadku. Reinolt natomiast będzie się starał wytłumaczyć Mathiasowi, że nie podziela apetytu swojej rodziny na władzę. Kłótnia coraz bardziej się zaostreza i jeśli nikt nie zainterweniuje, Mathias rzuci się z pięściami na znienawidzonego członka rodziny Leitdorfów i dopiero pełniący obchód kapitan zdoła rozdzielić walczących.

Rozwój sytuacji

Zajście to powinno rzucić na Mathiasa podejrzenie o popełnienie morderstwa, do którego dojdzie podczas **Wydarzenia D**. Bohaterowie mogą podejść do któregoś z dwóch mężczyzn, chcąc ustalić powody nienawiści. Każdy z nich powie, że do niedawna ziemiami Averlandu rządziła rodzina Alptraumów, ale potem działania ze strony rodu Leitdorfów doprowadziły do odsunięcia księżnej Ludmiły od władzy. Tron przejął Marius Leitdorf, jednak zginął on w czasie walk na Północy jeszcze przez Burzę Chaosu. Po jego śmierci rządy Leitdorfów sparaliżowały wewnętrzne właśnie (fakt, który Reinolt ochoczo potwierdzi, tłumacząc w ten sposób niechęć do własnej rodziny). Mathias, jeśli zostanie o to zapytany, chętnie wytłumaczy, że jego rodzina czyni wszelkie starania, by przywrócić Averlandowi jego dawną świetność. Przyzna też, że nie zawaha się uczynić wszystkiego, co konieczne, aby jej to umożliwić. Więcej informacji na temat Averlandu znajdziesz w *Dziedzictwie Sigmara*, a także w przygodzie z dodatku *Królestwo Magii*.

Po tej konfrontacji obaj mężczyźni będą trzymali się od siebie z daleka, ale powinno nadarzyć się wiele okazji, kiedy obaj na pewien czas znikną wszystkim pasażerom z oczu. W

Nieoczekiwany obrót Wydarzenia C

Celem skierowania Bohaterów na miejsce rzezi jest stworzenie drużynie możliwości zdobycia zaproszenia na przyjęcie urządzone przez Hrabinę w Nuln. Jeśli BG nie znajdą zaproszenia, będą musieli poszukać innych sposobów na dostanie się do pałacu, takich jak nawiązanie odpowiednich znajomości w mieście albo przekradnięcie się do środka.

efekcie członkowie drużyny powinni natychmiast powziąć podejrzenia wobec Mathiasa, kiedy podczas **Wydarzenia D** zostanie zamordowany Reinolt Leitdorf.

Wydarzenie C: Przerażający widok

Mniej więcej w połowie drogi do Nuln oczom pasażerów *Imperatora Wilhelma* ukaże się makabryczny widok. W miarę zbliżania się statku do brzegu wszystkich ogarnie trwoga, a pasażerowie o słabszych żołądkach mogą zwymiotować. Na łądzie widać okaleczone i szerniałe trupy dwóch koni, po których pełza chmara tłustych much. Szczątki koni są zapłatanie w uprzęż przymocowaną do zniszczonego powozu, którego zewnętrzne ściany pokrywają krwawe bązgroły.

Gdy powóz znajdzie się w zasięgu wzroku, kapitan zdecyduje się rzucić kotwicę i sprawdzić, czy na brzegu nikt nie ocalał. Kapitan, bosman, czterech wioślarzy i każdy z Bohaterów Graczy, który życzy sobie im towarzyszyć, dobiją do brzegu małą szalupą, podczas gdy pasażerowie będą tłumnie obserwować całe zdarzenie z pokładu statku. Okaże się, że wrak powozu jest w jeszcze gorszym stanie niż wydawało się z daleka. Konie wpadły w popłoch na widok nadciągającej bandy zwierzolutdzi i wypadając z traktu, połamały nogi. Większość mięsa zwierząt została wyjedzona, a dookoła wałają się poobgryzane i zakrwawione kości. Sam powóz jest w fatalnym stanie. Dwa koła są połamane, a drzwi wyrwane z zawiasów. Wnętrze pojazdu zbrzyzgane jest krwią i wnętrznościami. Na zewnętrznych ścianach widać zaschnięte plamy posoki. Krwawe ludzkie szczątki porozrzucane są niemal po całej okolicy. Na niektórych widać ślady zębów, a inne sprawiają wrażenie przeżutych i wyplutych. Wewnątrz powozu uchowało się jedno spoczywające w pozycji siedzącej ciało. Jest to otyły arystokrata o wybałuszonych oczach, rozdziawionych ustach i wyprutych wnętrznościach. Podłoga jest śliska od jelit wypływających przez ziejącą mu w brzuchu dziurę. Na twarzy arystokraty widnieje wycięty symbol Khorna.

Bohaterowie mogą przeszukać miejsce rzezi i ci, którym powiedzie się test **przeszukiwania**, znajdą 1k100 zakrwawionych zębów rozspanych w trawie. Kapitan nie pochwala takiej grabieży i zasugeruje, by przekazać całą znaną kwotę na sierociniec w najbliższym mieście. BG, którzy uzyskają przynajmniej jeden dodatkowy stopień skuteczności testu, znajdą kopertę wśród rzeczy należących do szlachcica. W jej wnętrzu znajduje się zaproszenie na bal maskowy urządzone przez samą Hrabinę (wzór zaproszenia znajduje się na końcu niniejszej książki, patrz **Wskazówka 3**, str. 112). Po szczątkach nikt nie jest w stanie dociec, kim byli pozostali podróżni, ani też skąd pochodzili.

Wydarzenie D: Okrutne morderstwo

Po opuszczeniu miejsca rzezi nastroje na statku podupadną, a pasażerowie zaczną nerwowo szeptać między sobą. Niekończące się spekulacje i ponure prognozy pasażerów przerwie dopiero pewne wydarzenie. Tego samego dnia po południu jeden lub więcej BG zauważy pobladłego stewarda w pośpiechu wybiegającego po schodach z dolnego pokładu pasażerskiego i zmierzającego wprost do kapitana. Fleugweiner wraz z bosmanem i stewardem zejść schodami na dolny pokład. Po kilku minutach wrócą, a kapitan wyda polecenie, by obsługa przeliczyła wszystkich pasażerów i poinstruowała ich, aby jak najszybciej stawili się w salonie na nadzwyczajne spotkanie.

Minie godzina, zanim wszyscy zgromadzą się w salonie. Kapitan wejdzie na podwyższenie dla muzyków znajdujące się z przodu sali. Gdy bosman, dwaj strażnicy i oficer finansowy obstawia wszystkie wyjścia, kapitan zabierze głos:

– Szanowni pasażerowie! Z wielkim smutkiem poprosiłem was o to spotkanie. Na statku miał miejsce tragiczny wypadek. Otóż jeden z moich stewardów odkrył ciało Reinolta Leitdorfa w jednej z kajut na dolnym pokładzie. Co gorsza, jestem przekonany, że nie był to zwykły wypadek. W rzeczy samej podejrzewam, że mamy do czynienia z morderstwem. Bądźcie jednak spokojni, praworządni mieszkańcy Imperium, przestępca zostanie schwytany.

W obliczu morderstwa i wydarzeń, które miały miejsce wcześniej tego dnia, zgromadzony tłum pasażerów zacznie wymieniać nerwowe spojrzenia i uwagi. Kapitan postara się wszystkich uspokoić. Każdy, kto próbuje opuścić salon, zostanie natychmiast zatrzymany. Kapitan będzie odpowiadał na pytania najlepiej, jak tylko potrafi. Może przytoczyć następujące fakty.

Stan zwłok nie pozostawia cienia wątpliwości, że było to morderstwo.

- Ciało zostało zmasakrowane (w sposób opisany poniżej). Ofiarę zidentyfikowano na podstawie rzeczy osobistych znalezionych przy niej i po tym, że nigdzie na pokładzie statku nie można było znaleźć tego pasażera.

- Kajuta nie należała do niego. Wynajmował luksusową kajutę na górnym pokładzie pasażerskim.

- Kapitan jest przekonany, że morderca nadal znajduje się na pokładzie statku.

Gdy kapitan odpowie na wszystkie pytania, pasażerowie będą mogli się rozejść. Zanim Bohaterowie zdążą odejść, kapitan podejdzie do nich i jeśli pomogli w obronie statku przed zwierzolutzmi, poprosi o pomoc. Wyjaśni, że jest to pierwszy przypadek zabójstwa na jego liniowcu i nie do końca wie, jak przeprowadzić dokładne dochodzenie. Obieca BG nagrodę za odszukanie mordercy. Jeżeli się na to zgodzą i znajdą sprawcę, kapitan wręczy im list, dzięki któremu zostaną przedstawieni Elsbeth Becker (patrz **Rozdział IV: Strach i nienawiść w Nuln**).

Jeśli natomiast BG nie pomogli odeprzeć ataku zwierzolutzi, kapitan zacznie ich podejrzewać o popełnienie morderstwa. BG mogą z własnej woli zaoferować pomoc w dochodzeniu, jednak kapitan da się przekonać dopiero po udanym Wymagającym (-10) teście **przekonywania**. Jeśli nie, Fleugweiner zleci swoim podwładnym, żeby mieli BG nieustannie na oku aż do końca podróży. Niezależnie od poczyną BG, następnego ranka Mathias Alpraum zostanie aresztowany i zamknięty w swojej kajucie do momentu dopłynięcia do Nuln.

Co się naprawdę stało?

Tożsamość mordercy zależy od tego, co do tej pory zaszło w toku przygody. Jeśli Liebnitz/Lang dostał się na pokład statku podczas zamieszania, które miało miejsce podczas **Wydarzenia A**, ukrywał się w jednej z kajut. Kiedy Leitdorf przypadkowo wszedł do niej, chcąc schować się przed Alpraumem, który próbował go przydybać na osobności i pobić, mutant był zmuszony go zabić. W szale całkowicie rozszarpał mu twarz zębami. Po zabójstwie Liebnitz/Lang przemknął do innej kajuty, szukając okazji do ucieczki ze statku, co mu się zresztą udało, kiedy kapitan zwołał pasażerów do salonu.

Jeżeli jednak Liebnitz/Lang nie dostał się na pokład, winną śmierci Leitdorfa będzie Katarina. Wymknęła się do jednej z pustych kajut i w samotności pragnęła pograć się w mrocznych rytuałach ku czci swego boga. Również i w tym wypadku Leitdorf nieoczekiwanie wszedł do kajuty, więc kobieta uśmierciła go czarem wrząca krew, a następnie, przez nikogo niezauważona, wróciła do swojej kajuty.

Miejsce zbrodni

Ciało Leitdorfa leży tam, gdzie je znaleziono – w jednej z kajut pasażerskich na dolnym pokładzie (wybór kajuty należy do Ciebie, chociaż powinna się znajdować raczej na lewej burcie). Sąsiednie kajuty przez cały dzień były puste; pasażerowie spędzali czas na pokładzie salonowym, grając w karty. Ciało leży na brzuchu, a jego twarz została zmieniona w krwawą masę. Kapitan przeszukał ciało tylko po to, aby ustalić tożsamość ofiary. Znalazł przy nim kilka listów zaadresowanych do krewnego i skrzętnie ułożył je na jednym z łóżek. Sufit kajuty jest obryzany krwią.

Oficer finansowy powie BG, że kajuta została wynajęta niejakiemu Antikarinowi – mieszkańcowi Arabii, który w ostatniej chwili odwołał podróż, mimo że zapłacił za rejs. Przez cały czas podróży kajuta pozostawała pusta.

Bohaterowie, którzy zechcą przeszukać pokój i wykonają udany Wymagający (-10) test **przeszukiwania**, znajdą wymienione dalej rzeczy. Jeśli to Liebnitz/Lang zamordował Leitdorfa, BG znajdzie złamany ludzki ząb wbity w twarz ofiary. Jeśli natomiast uczonemu zabiła Katarina, BG odkryje na podłodze, po drugiej stronie leżącego ciała, plamkę czarnej jak smoła krwi. Okaze się również, że twarz ofiary prawdopodobnie została zniszczona za pomocą magii, ale odkrycie tego faktu wymaga udanego testu **nauki (magia)**.

Przeszukiwanie statku

Bohaterowie mogą zechcieć dokładnie przeszukać każdy zakamarek *Imperatora Wilhelma*. Nie ma to większego sensu, bowiem Liebnitz/Lang zdążył już umknąć. Jeżeli

Leitdorfa zabiła Katarina, nie ma żadnych dowodów, które by na nią wskazywały. Mimo wszystko pozwól Bohaterom starannie prowadzić dochodzenie i nie wahaj się podsuwać im przeróżnych fałszywych tropów. Na przykład w jednej z kajut drużyna może znaleźć nadpalony skrawek kartki, na której widnieje podejrzany runiczny znak. Któryś z pasażerów może mieć tajną skrytkę, w której przechowuje nielegalne towary: trucizny, narkotyki albo coś jeszcze gorszego. Wszystkie te tropy mogą prowadzić donikąd, albo stanowić początek nowych przygód.

Przeszukiwanie statku odniesie jednak pewien skutek. Zakładając, że to Katarina jest zabójczynią, naszkicuje ona bluźnierczy symbol Tzeentcha na ścianie kajuty Alprauma, co jeszcze bardziej pograży wyjętego spod prawa szlachcica, który będzie gorąco zaprzeczał, jakoby był winien tego morderstwa. Będzie przekonywał, że nie jest czarodziejem, a ewentualnego wroga zabiłby za pomocą sztyletu. Jeśli to mutant zabił Leitdorfa, uciekając nieopatrnie pozostawił za sobą ślady krwi, prowadzące wzdłuż korytarza, w górę po schodach, aż do barierki na pokładzie – miejsca, w którym zabójca wyskoczył ze statku. Trop ten wskazuje na to, że sprawcy udało się uciec i oczyszcza tym samym Alprauma z podejrzeń.

Przesłuchiwanie pasażerów

Zadawanie pytań pasażerom to świetna sposobność do zawarcia nowych znajomości i zyskania potencjalnych sojuszników lub wrogów. Jeśli Bohaterowie Graczy nie rozmawiali do tej pory z opisanymi w tym rozdziale Bohaterami Niezależnymi lub nie spotkali Katariny w Altdorfie, mają ku temu doskonałą okazję. Ponadto, jeżeli masz zamiar wprowadzić inne postacie, teraz jest odpowiedni moment. Możesz na przeróżne sposoby odgrywać przesłuchiowanych, jednak wszyscy odpowiadają na pytania w podobny sposób. Niektórzy mogą wskazywać na ludzi, których nie darzą większą sympatią i próbować oskarżać ich o morderstwo, ale nie ma to większego znaczenia dla śledztwa, gdyż nikt nie przedstawi wiarygodnych dowodów. Jednakże jeśli BG nie byli świadkami ostrej wymiany słów pomiędzy Leitdorfem i Alpraumem, dowiedzą się o całym zajściu od kilku pasażerów. Jeżeli to Liebnitz/Lang zamordował Leitdorfa, przynajmniej jeden z gości na statku wspomni o odzianym w ciemne szaty mężczyźnie, idealnie pasującym opisem do człowieka, którego BG widzieli w Altdorfie (patrz akapit **Starzy znajomi** w Rozdziale II: **Pożegnanie z Altdorfem**).

Konsekwencje

Jest wielce prawdopodobne, że Bohaterom nie uda się złapać prawdziwego sprawcy. Albo Liebnitz/Lang ucieknie ze statku, nie pozostawiając po sobie żadnych dowodów oprócz śladów krwi na poręczach, albo Katarina skutecznie zatuszuje swoją zbrodnię. Ponadto jeśli nie zostaną przedstawione jakiegokolwiek dowody oczyszczające Alprauma z zarzutów, zostanie on aresztowany (i wkrótce powieszony) zaraz po tym, jak *Imperator Wilhelm* dobieje do portu w Nuln. Jeżeli jego dobre imię zostanie oczyszczone, drużyna zyska w mieście, a także w Averheim (o ile rodzina Alpraumów ponownie dojdzie do władzy) ważnego sprzymierzeńca. Jeśli domniemany morderca zostanie ujawniony i uwięziony (kogokolwiek BG by nie wskazał), a pasażerowie uspokoją się, kapitan w zamian za trud i wysiłek BG wynagrodzi ich sakwą zawierającą 75 zk.



Rozdział IV: Strach i nienawiść w Nuln

Rozdział ten przygotowuje scenę, na której rozegra się finał kampanii *Ścieżki Przeklętych*. Opisano w nim kluczowe wydarzenia, które będą miały miejsce podczas uroczystości obchodzonych w Nuln. Chociaż głównym założeniem tej części przygody jest poniekąd fakt, że Tydzień Czarnego Prochu przebiegnie zgodnie z konstrukcją fabuły, oczywiste jest, że BG bywają nieprzewidywalni i nierzadko zdarza im się odkryć pewne tajemnice za wcześniej lub, co gorsza, zbyt późno. W skrócie, poczynania BG mogą ułożyć się nie po myśli MG. Drużyna może ruszyć zupełnie niespodziewanym

tropem, który z tych czy innych powodów uzna za najbardziej obiecujący, a Ty powinienes być przygotowany na improwizację i w razie potrzeby postawić na drodze Bohaterów karczmę, świątynię, zajazd lub cokolwiek innego. Stała gotowość na wszystko to spore wyzwanie nawet dla doświadczonego Mistrza Gry. Umiejętność prowadzenia przygody według własnego uznania i w razie konieczności zmienianie poszczególnych elementów, tak aby pasowały do obecnego kształtu fabuły, sprawia jednak wiele satysfakcji.

– Prowadzenie przygody w Nuln –

Niniejsza przygoda będzie toczyć się na zatłoczonych ulicach legendarnego Nuln. W dawnej stolicy Imperium podczas Tygodnia Czarnego Prochu dojdzie do wielu dziwnych zdarzeń. Nic w tym dziwnego, gdyż Puchar Gniewu spoczywa w rękach szalonego mordercy, który próbuje wskrzesić potężnego demona, a zdrajcy przygotowują sabotaż prototypu nowej armaty, której publiczna prezentacja ma nastąpić pod koniec święta.

Nie ma potrzeby, abyś podczas pobytu BG w Nuln opisywał każdy kamień brukowy i każdą kamienicę. Z drugiej strony, istnieją pewne elementy miejskiej architektury, o których musisz graczom wspomnieć w celu stworzenia specyficznej atmosfery dawnej stolicy Imperium, aby drużyna już nigdy nie pomyliła tego miasta z żadnym innym. Wiele

cennych informacji dotyczących Nuln znaleźć można w przewodniku po tym mieście, który został zamieszczony w pierwszej części tej książki. Gdzie uznasz to za stosowne, możesz dodać więcej szczegółów do opisów danego miejsca. Czasami gracze wykazują zainteresowanie pewnymi detalami i musisz umieć wymyślać je na poczekaniu. Pamiętaj (lub starannie notuj), gdzie umieszczasz domy wybranych BN, charakterystyczne punkty lub istotne dla akcji uliczki. Zapisuj też wszelkie ważne informacje związane z tymi miejscami, tak abyś w przypadku powrotu drużyny do danego miejsca wiedział, jak Bohaterowie mają tam trafić i co tam znajdą. Poniżej znajdziesz opisy doznań typowych dla Nuln.

Widoki

Nuln jest niezwykle zatłoczonym miastem. Mieszka tu ponad 85 tys. osób. Na dodatek codziennie w mieście przebywa około 40 tys. przyjezdnych. Drugie tyle mieszka wokół miasta, w gospodarstwach lub posiadłościach, które dostarczają żywności, skór i innych produktów. Nuln to olbrzymie centrum handlowe i wiodą doń szlaki z Arabii, Kisleva, Tilei, a nawet Estalii. Na ulicach pełno jest powozów, wozów drabiniastych, koni i pieszych, a każdy spieszy się do siebie tylko wiadomego miejsca. Budynki w Nuln zostały pobudowane jeden przy drugim, co stwarza wrażenie, jakby i kamienice tłoczyły się w codziennej przepychance na ulicach. Od głównych ulic miasta odchodzą setki małych alejek i uliczek, które nikną w labiryncie kamiennych i drewnianych domów.

Chociaż w Nuln istnieje wyraźnie zarysowany podział na bogatsze i biedniejsze dzielnice, nawet mieszkańcy Starego Miasta mają z okien wyraźny widok na zatłoczone Nowe Miasto i słupy czarnego dymu wznoszące się z kominów kamienic zamieszkałych przez biedotę. W Nuln na każdym kroku widać ostry kontrast bogactwa i nędzy, skrajnego uprzywilejowania i braku jakichkolwiek praw. Świadomi tego są zarówno arystokraci w swoich lśniących, czarnych powozach, jak i grzebiący w śmieciach obdarcy i umorusani ulicznicy.

Wspomniane kontrasty nie dotyczą wyłącznie ludzi. Charakter miasta odzwierciedla również jego architektura. Z powodu rozległych zniszczeń, jakich Nuln doznało podczas kolejnych oblężeń i pożarów, można się tu natknąć zarówno na budynki stare, wzniesione w stylu klasycznym, jak i całą gamę budowli w jednym z późniejszych trendów architektonicznych. Domy w Nuln różnią się też pod względem rozmiarów – począwszy od lichych szop w dzielnicy nędzy po rozległe pałace w Starym Mieście.

Oddając atmosferę Nuln, pamiętaj, by informować udających się gdziekolwiek BG o ścisłości panującym na ulicach. Opisowo przedstawiaj przedzieranie się przez tłum przykro pachnących mieszczan, z których każdy wydaje się używać łokci i barków wyłącznie w celu uprzykrzania życia innym. BG nie raz i nie dwa powinni w ostatniej chwili ratować się skokiem do rynsztoka przed nadjeżdżającym w szaleńczym pędzie powozem. Szczegółowe zasady dotyczące poruszania się po zatłoczonych ulicach znaleźć można w podrzdziale **Pościgi po ulicach Nuln**, w **Przewodniku po Nuln**.

Każdą scenę przygody możesz ubarwić widokami nie mającymi specjalnego wpływu na rozwój akcji, np. spektakularnym przewróceniem się wozu załadowanego żywym inwentarzem, grupą podpitych żaków zaczepiających mieszczan lub dziwnym domokrażką zachęcającym do kupna swoich towarów. Kilka pomysłów zamieszczono w **Tabeli 4-1: Losowe widoki**.

Zapachy

Nuln jest drugim co do wielkości miastem w Imperium i nikogo nie dziwi, że niesamowicie tu śmierdzi. Fetor nie jest jednak tak przytłaczający jak w Altdorfie, gdyż Nuln posiada

Tabela 4-1: Losowe widoki

Rzut	Widok
1	Biczownik przemawia do tłumu nulneńczyków, głosząc rychły koniec świata.
2	Banda uliczników osacza bezradnego obcokrajowca, domagając się datków.
3	Sześciu łowców czarownic przejeżdża ulicą, trując wszystkich, którzy nie zejść im z drogi.
4	Ulice Nuln przemierza wędrowna menażeria. Wozom, na których w klatkach jadą egzotyczne zwierzęta, towarzyszą komedianci, akrobaci i tancerze. Wszyscy gorąco zapraszają na pierwszy występ cyrku, który odbędzie się już tego wieczoru.
5	Budny pies wlecze bezimienne zwłoki w głąb ciemnej alejki.
6	Herold oznajmia jakieś mniej lub bardziej ważne wieści.
7	Podżegacz rozdaje przechodniom ulotki, namawiając do obalenia Hrabiny, żądając wyzwolenia Wissenlandu spod władzy Nuln lub domagając się usunięcia obcych z miasta.
8	Ulicą przechodzi procesja kapłanów Vereny. Towarzyszy im wóz ze sceną, na której aktorzy odgrywają umoralniające przedstawienie o zaletach nauki i sprawiedliwości oraz wadach tyranii i ignorancji.
9	Nagle nad głowami przechodniów (lub pośród nich) wybucha fajerwerk, wzbudzając zachwyt (lub przerażenie).
10	Z okna na piętrze ktoś nagle, bez żadnego ostrzeżenia, wylewa pomyje (lub coś gorszego).

Tabela 4-2: Losowe zapachy

Rzut	Zapach
1	Ostry i kwaśny odór niemytych ciał
2	Zwierzęce odchody
3	Mocz i/lub wymiociny
4	Śmieci lub ścięci
5	Siarka
6	Zgnile ryby, mięso lub warzywa
7	Jedzenie lub przyrządzanie jedzenia
8	Perfumy lub chemikalia
9	Węgiel lub palone drewno



całkiem sprawny i w większości drożny system kanalizacyjny, który odprowadza ścieki do wartko płynącego Reiku.

System kanalizacyjny nie obsługuje całego miasta. W szczególności w Nowym Mieście znajduje się zaledwie kilka studzienek kanalizacyjnych. Z tego powodu większość mieszkańców tej dzielnicy wylewa pomyje, śmieci i fekalia wprost na ulicę. W miesiącach letnich śmieci i odchody gromadzą się w rynsztokach, tarasując boczne uliczki, a czasami nawet wylewając się na główne ulice. Wszechobecne odpadki przyciągają szczury i robactwo, co często prowadzi do epidemii różnych chorób.

Warto nadmienić, że Nuln jest jednym z najbardziej uprzemysłowionych miast Starego Świata. Na południowym brzegu Reiku wznoszą się tuziny odlewni i kuźni, w których każdego dnia przetapia się kilka ton rudy żelaza i odlewa metalowe wyroby. Ta część miasta stale spowita jest czarnym dymem, a oddychanie utrudnia opadająca sadza.

Opisując nowe miejsce pamiętaj, aby zacząć od zapachu, gdyż to doznanie jako pierwsze dotrze do BG. W niektórych rejonach miasta zapachy mogą być oczywiste. W innych możesz posłużyć się Tabelą 4-2: Losowe zapachy.

Odgłosy

Z uwagi na liczbę mieszkańców, Nuln jest wyjątkowo głośnym miejscem. O każdej porze dnia w mieście panuje nieznośny gwar, który zamiera dopiero po zmierzchu. Od świtu na ulicach echem odbijają się odgłosy kucia żelaza, huk skrzyń i beczek spadających na deski nadbrzeża z rozładowywanych w pośpiechu statków, krzyki kupców targujących się z klientami o cenę towarów, jak również wrzaski, śmiech, szloch i tym podobne. Gwar zamiera jedynie wtedy, gdy Wyższa Szkoła Inżynierii lub Imperialna Akademia Artylerii testuje armaty, oddając salwy ku czci Imperatora. Zapada wtedy pełne szacunku milczenie.

Podczas Tygodnia Czarnego Prochu w Nuln jest jeszcze głośniejsze. Co chwila eksplodują fajerwerki, zwłaszcza w centrum miasta, gdzie mieszkają ludzie, których stać na taką rozrywkę. Mieszkańcy odpalają sztuczne ognie aż do zapadnięcia całkowitych ciemności, kiedy to zwyczajowo zaczyna się współzawodnictwo pomiędzy Wyższą Szkołą Inżynierii a Imperialną Akademią Artylerii. Od lat obie uczelnie prześcigają się w oświeclaniu nieba nad miastem wyszukanyimi fajerwerkami. Mieszkańcy gromadzą się na balkonach, dachach i ulicach, z zapartym tchem obserwując niebieskie, czerwone, żółte (i w innych kolorach) snopy iskier rozsypujące się nad głowami gapiów. Pokazom fajerwerkom zawsze towarzyszą salwy z dział.

Podkreśl gwar panujący w mieście, podwyższając trudność wszelkich testów **spostregawczości** związanych ze słuchem. Należy jednak pamiętać, że niektóre dzielnice są głośniejsze od innych. Jeśli potrzebujesz pomysłów, skorzystaj z Tabeli 4-3: Losowe odgłosy.

Smak

Powietrze w Nuln ma kwaśny posmak. Woda jest zatruta ściekami miejskimi i zanieczyszczeniami pochodzącymi z kuźni oraz odlewni. Jedzenie podawane w gospodach potrafi zatruć nawet krasnoluda, gdyż mięsiwa często

pochodzą z podejrzanych źródeł. Smak to bardzo ważne doznanie, bez względu na to, czy opisujesz placek kupiony przez BG na ulicy, czy wyborne wino, które podano na stół samej Hrabiny. W praktyce raczej rzadko opisuje się smaki, jednak dobrze jest przygotować sobie jakiś specyficzny i niespotykany gdzie indziej przysmak, który drużynie już zawsze będzie kojarzył się z Nuln.

Nulneńczycy spożywają dużo mięsa, zwykle pod postacią parówek, gdyż te dłużej zachowują świeżość. Do parówek trafia zazwyczaj wieprzowina, chociaż często „wzbogacana” jest wołowiną lub mięsem z psów i szczurów. Filarem tutejszej diety jest też biały chleb, wypiekany z mąki dostarczanej przez podmiejskie młyny. Równie często na stołach nulneńczyków pojawia się ryż, potrawy zbożowe oraz ciemny chleb, zwany pumpernikiem. W Nuln mieści się również kilka znakomitych winiarni, które wyrabiają trunki niemal dorównujące bretońskim.

Biedacy stołują się, oczywiście, znacznie gorzej. Ich posiłki składają się prawie wyłącznie z cienkich polewek, chleba podłej jakości, rozwodnionego wina, podejrzanych mięs i wyrobów z taniej (bo zarobaczony) mąki. Ponieważ dzielnica nędzy umiejscowiona jest w dole rzeki, często dochodzi tam do epidemii różnych chorób, spowodowanych piciem niezbyt czystej wody.

Dotyk

Większość domów w Nuln buduje się z kamienia wydobywanego w kamieniołomach położonych w Górach Szarych. Budynki w biedniejszych dzielnicach wznoszone są z drewna, co zwiększa ryzyko pożarów. Popioły z kuźni

Tabela 4-3: Losowe odgłosy

Rzut	Dźwięk
1	Niewielka eksplozja (fajerwerk)
2	Gwar tłumu
3	Głośna eksplozja (duży fajerwerk lub coś innego)
4	Dziki śmiech lub wrzask
5	Salwa z dział
6	Pijane krzyki grupy zaków
7	Kłótnia dwóch mężczyzn
8	Kupiec zachwalający towary
9	Plusk wylewanych z wysoka pomyj
10	Głośne skrzypienie nienaoliwionych zawiasów lub osi

i odlewni oraz sadza z kominków, którymi ogrzewa się domostwa podczas srogich zim, barwią na czarno ściany zarówno na zewnątrz, jak i od wewnątrz. Nulneńczycy przyzwyczaili się już do sadzy znajdującej codziennie w kieszeniach ubrań, w potrawach, a nawet we włosach. Arystokratów mieszkających w Starym Mieście stać na wynajęcie pracowników, którzy stale czyszczą mury ich rezydencji. Pozostałe budynki wiecznie przykrywa szara warstwa tłustego popiołu i sadzy.

— Wydarzenia —

W wydarzenia kluczowe dla fabuły niniejszej przygody nastąpią w określonej kolejności. Z początku akcja będzie rozwijać się powoli, choć później nabierze szalonego tempa. Poniżej zamieszczono streszczenie wszystkich zdarzeń, które nastąpią w ciągu Tygodnia Czarnego Prochu. Najlepiej ściśle trzymać się sugerowanego rozkładu wydarzeń. Jeśli BG zdobywają informacje zbyt szybko, spowolnij ich śledztwo (np. jedna z osób, z którą drużyna chce porozmawiać, wyjechała z miasta i wróci dopiero wtedy, gdy będzie Ci to pasować). Jeśli z kolei śledztwo posuwa się zbyt powoli, podsuń BG dodatkowe tropy lub w krytycznych sytuacjach pozwól, aby do ważnych wniosków doszedł któryś z zaufanych BN.

Dzień 0 (przyjazd drużyny do Nuln)

W dniu, w którym BG przyjadą do Nuln, mutanci z Nocnego Rynku spotkają się na zgromadzeniu, które zadecyduje, że wybuch powstania powinien nastąpić za siedem dni, podczas publicznego odsłonięcia nowej armaty. Rolf Vogt i jego pomocnicy skrytobójczo zabili już kilku szlachciców, jednak starannie maskowali swoje poczynania i nikt tego jeszcze nie zauważył. Wraz z przybyciem drużyny szalencie nagle poczuje demoniczny przymus, aby przyspieszyć realizację planu i zacznie zabijać bez zachowania jakichkolwiek środków ostrożności. Tej nocy Vogt będzie długo przemierzał ulice miasta, szukając odpowiednich ofiar do budowy golema.

Dzień 1

Pierwszy dzień Tygodnia Czarnego Prochu. W mieście rozpoczyna się świętowanie. Dookoła wciąż ktoś odpala fajerwerki. Robotnicy zaczynają dekorować Wielki Most na gałę ostatniego dnia święta, wieszając girlandy i flagi. Aby zapewnić bezpieczeństwo przybywającym do Nuln arystokratom, straż oddcina Altestadt od reszty miasta i zwiększa liczbę patroli na ulicach Neustadt. Patrol strażników kanałów napotyka grupę mutantów. Po krótkiej walce mutanci zostają wybici, a strażnicy zgłaszają swoje odkrycie władzom. Liczebność patroli w kanałach zostaje podwojona. Rolf Vogt morduje ponownie i porywa zwłoki Reubena Kuhna III, syna doradcy Hrabiny.

Dzień 2

Drugiego dnia święta nadal odbywają się huczne zabawy uliczne. Z Altdorfu przyjeżdża coraz więcej szlachty, a nabrzeże portowe wypełnia się zacumowanymi statkami. Około południa Kuhn wyraża zaniepokojenie zaginięciem syna. Hrabina zleca straży miejskiej poszukiwania, lecz prosi o zachowanie dyskrecji, aby nie popsuć święta. Patrole wracają jednak z niczym. Biedniejsze okolice, w ramach sprzeciwu przeciwko nasileniu patroli straży, organizują protesty i barykadują ulice. W starciach ginie kilku strażników. Późnym wieczorem Rolf porywa i zabija kolejną

Chronologia wydarzeń

- | Dzień | Wydarzenie |
|-------|---|
| 1 | Rozpoczyna się Tydzień Czarnego Prochu. BG docierają do Nuln. Ginie Reuben Kuhn III (patrz str. 79). |
| 2 | Morderstwo Maglyn Erhard (str. 80). Zamieszki w Nowym Mieście. |
| 3 | Świadek zeznaje w sprawie morderstwa Harmanna Otlowe (str. 82). |
| 4 | Podwojenie liczby patroli. W nadrzecznych dzielnicach biedy wybucha epidemia. Zamordowana zostaje Elsbeth Becker lub Gabrielle Marsner (str. 83). |
| 5 | „Morderca” schwytany. Ginie Helmut Allenstag (str. 84). |
| 6 | Bal maskowy. Zamordowany zostaje Wolfhart von Liebowitz (str. 105). |
| 7 | Ceremonia odsłonięcia <i>Magnusa</i> . Przebudzenie golema. Wybucha powstanie mutantów. Liebnitz/Lang ujawnia się. |

ofiare. Tym razem jest to Maglyn Erhard, kupiecka córka porwana ze swojego domu.

Dzień 3

Maglyn, najstarsza córka prominentnej rodziny kupieckiej, była zaręczona z pomniejszym arystokratą, a na ślubie zależało obydwu rodzinom. Pomimo prób zatuszowania skandalu, oba rody rozgłaszają sprawę po całym mieście. Za odnalezienie Maglyn oferowana jest nagroda w zawrotnej wysokości 200 *zk*. Plotki i pomówienia nasilają się, jednak dziewczyna zniknęła bez śladu. W Nowym Mieście wybuchają kolejne zamieszki, z tych samych powodów co poprzednio. Ginie kolejna ofiara, Harmann Otlowe. Tym razem do ratusza zgłasza się świadek, który zeznaje, iż Otlowe skarżył się, że ktoś go ostatnio śledzi. Straż miejska otrzymuje rysopis mordercy.

Dzień 4

Zabawa na ulicach zostaje przerwana, gdy niespodziewana burza podtapia miasto. Nastroje mieszkańców podupadają. Ludzie zaczynają się bać, narasta masowa paranoja. Biedacy z okolic nadrzecznych zaczynają chorować na straszliwą odmianę cholery. Tej nocy zostaje porwana Gabrielle Marsner (jeśli jest w Nuln i nie opiekują się nią BG) lub Elsbeth Becker. Zamieszki w Nowym Mieście przybierają na sile. Ginie ponad tuzin strażników.

Dzień 5

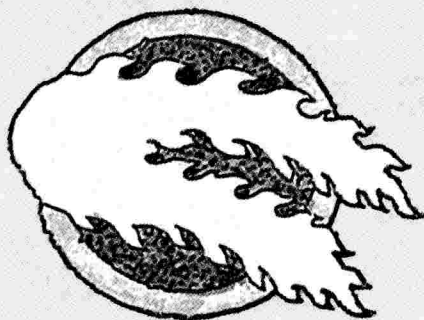
Deszcz pada nadal. Około południa herold Hrabiny ogłasza, że morderca został schwytany. Tak naprawdę uwięziono szaleńca, który podawał się za mordercę. Podejrzany zostaje ścięty o zmroku. Tej nocy ginie Helmut Allenstag, przyjezdny z Altdorfu.

Dzień 6

Doradcy Hrabiny tuszują sprawę zniknięcia Helmuta. Mieszkańcy wracają do świętowania. Dekoracja Wielkiego Mostu zostaje zakończona. Tej nocy w pałacu Hrabiny odbywa się bal maskowy z udziałem wielu znanych gości. Podczas maskarady ginie Wolfhart von Liebowitz, jednak zanim morderca zdoła porwać ciało, zostaje zauważony przez przypadkowego świadka. Szaleniec odcina nos ofiary, po czym skutecznie unika pościgu. Te wydarzenia zostały opisane w **Rozdziale VII: Maskarada**.

Dzień 7

O świcie siódmego dnia Hrabina odmawia odwołania ceremonii. W obawie o własną nadszarpniętą reputację nakazuje inżynierom przeprowadzić pokaz nowego działu zgodnie z wcześniejszymi ustaleniami. Szlachta zbiera się na pokładzie łodzi, aby obserwować pokaz z Reiku. Sama Księżna zajmuje wygodny fotel na pokładzie *Imperatora Wilhelma*. Towarzyszą jej najbliżsi doradcy. W międzyczasie Rolf Vogt wykorzystuje Puchar Gniewu i odprawia rytuał, wykorzystując do tego krew zamordowanej rano Gretel. Esencja demona zostaje uwolniona. Tuż przed odsłonięciem działu z kanałów ściekowych atakują mutanci z Nocnego Rynku. Liebnitz/Lang odkrywa kryjówkę oraz przerażający „warsztat” Vogta i zabija szaleńca. Dusza Rolfa zostaje wchłonięta przez golema, który ożywa i zaczyna siać śmierć oraz grozę na ulicach Nuln. Liebnitz pozostaje w kryjówce, czekając na przebudzenie swojego demonicznego pana lub szansę przejęcia Pucharu. Te wydarzenia opisano w **Rozdziale VIII: Piekłny świt**.



Tłumy

Zamieszki w Nowym Mieście są wynikiem ogólnego niezadowolenia i poczucia frustracji, które znajdują upust w bezmyślnej przemocy i niszczeniu mienia publicznego. Za każdym razem, gdy BG znajdują się nocą w dzielnicy biedoty, co godzinę wykonaj test (20, +10% za każdy kolejny dzień Tygodnia Czarnej Prochu). Jeśli test się powiedzie, drużyna napotka na swojej drodze rozjuszony tłum. Każda taka grupa składać się będzie z 2k10+5 biedaków i podżegacza. Tłum zaatakuję każdego, kto stanie mu na drodze. Będzie wybiłszy szyby i niszczył fasady budynków. BG mogą rozpędzić motłoch, jeśli zabiją lub obezwładnią podżegacza lub przynajmniej połowę biedaków. Każda osoba wchodząca w skład tłumy zyskuje dodatkowy modyfikator +10 do wszystkich testów Strachu.

Biedacy

Zamieszki wywoływane są w dużej mierze przez niewielkie grupki kilkunastu lub kilkudziesięciu biedaków uzbrojonych w widły, kije lub narzędzia górnicze i kowalskie. Z tłumem nie sposób negocjować, można jedynie usunąć mu się z drogi lub zmusić go do posłuchu siłą.

Profesja: chłop

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
34	25	30	31	32	25	30	31

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: hazard, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, pływanie, rzemiosło (różne), skradanie się, ukrywanie się, wiedza (Imperium), wioślarstwo, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: chodu!, krzepki, twardziel, wędrowiec

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń improwizowana

Wypożyczenie: zwykłe ubranie

Podżegacze

Podżegacze występują przeciw władzy lub próbują w dość brutalny sposób wymusić pewne zmiany. Obietnicami wywalczenia sprawiedliwości, jedzenia lub pieniędzy potrafią zebrać i rozjuzzyć tłum, a następnie poszczuć go na upatrzonych wrogów.

Profesja: podżegacz

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	36	33	37	34	39	32	35

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (historia), nauka (prawo), plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, ukrywanie się, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: bijatyka, chodu!, krzepki, przemawianie, szczęście

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka)

Wypożyczenie: ubranie dobrej jakości, 8 ulotek dotyczących łapownictwa wśród przedstawicieli straży miejskiej





Rozdział V: Śledztwa

W niniejszym rozdziale opisano najtrudniejszą do poprowadzenia część przygody. Bohaterowie mają zaledwie siedem dni na odszukanie Pucharu Gniewu, a Ty musisz zadbać o to, aby mieli aż nadto zajęć i kłopotów. Po przybyciu do miasta drużyna zapewne najpierw postara się ustalić, który nulneński oddział wojskowy został rozgromiony w opactwie św. Abelarda, oraz odnaleźć osobę, która wykuła odkryty w krypcie miecz. Następnie być może zajmie się sprawą dziwnych morderstw w Nuln, sprawdzi pogłoski o wybuchu straszliwej zarazy w dzielnicy nędzy, weźmie udział w balu maskowym Księżnej-Elektorki oraz, rzecz jasna, uratuje jej życie podczas ceremonii odsłonięcia nowego działu. Całkiem możliwe jednak, że BG pomieszą tropy lub wyciągną niewłaściwe wnioski i nie rozwikłają wszystkich intryg w wyznaczonym czasie. W związku z tym niniejszy rozdział został podzielony na zamknięte podrozdziały, z których każdy dotyczy osobnego wątku

i może być traktowany jako osobna przygoda. Umożliwi to swobodne przeskakiwanie między poszczególnymi śledztwami, jeśli drużyna zdecyduje się podążać kilkoma tropami naraz. Prawdopodobne jest też, że Bohaterowie wymyślą coś całkowicie niedorzecznego i podążą w zupełnie niewłaściwym kierunku lub zapędzą się w kozi róg i zaczną tracić cenny czas. Z tego powodu w każdym rozdziale zamieszczono sugestie, co zrobić w przypadku nieoczekiwanego obrotu wydarzeń.

W Rozdziale V: Śledztwa opisano większość informacji, które BG mogą zdobyć w ciągu pierwszych pięciu dni śledztwa, oraz ich potencjalne źródła. Szczegółowy opis wątku związanego z sabotażem armaty znaleźć można w **Rozdziale VI: Armata i podziemia Nuln**. W ostatnich dwóch rozdziałach opisano kulminacyjne wydarzenia niniejszej przygody i całej kampanii.

— Przyjazd —

Imperator Wilhelm dotrze do Nuln w ciągu mniej więcej pięciu dni po opuszczeniu Altdorfu. Daje to BG dwa dni na odzyskanie sił po walce w opactwie św. Abelarda lub zajęcie się innym wątkiem, który dla nich przygotowaleś. Tak czy inaczej, powinieneś zadbać o to, aby drużyna dotarła do Nuln wieczorem dnia 0, czyli w przeddzień rozpoczęcia Tygodnia Czarnego Prochu. Odczytaj lub przekaz graczom poniższy tekst.

Oświetlony blaknącymi promieniami zachodzącego słońca, *Imperator Wilhelm* przepływa przez rzeczną bramę miasta zwanego „Klejnem Imperium”. Pomimo późnej pory port tętni życiem. Na pomoście gromadzą się już robotnicy portowi, gotowi do rozładunku przybywającego statku. Słyszycie, jak drugi pilot wykrzykuje rozkazy i zasapani wiosłarze mocniej napierają na wiosła, skręcając dziób ku kei. Z pokładu pasażerskiego, na

którym stoicie, doskonale widać panoramę miasta. Na pierwszym planie licho wyglądające budynki tłoczą się jeden przy drugim, niczym ludzie ściśnięci w ulicznym tłumie. Dalej, na stokach wzgórz, wznoszą się bardziej okazałe siedziby, a na samym szczycie w słońcu dumnie pobłyskują mury pałacu Księżnej-Elektorki. Na południu, na brzegu rzeki, dostrzegacie czerwoną lunę tuzinów wielkich palenisk, a w niebo biją słupy czarnego dymu. Nareszcie dotarliście do celu. Przed wami Nuln!

Statek zacumuje przy jednym z pomostów, a załoga opuści trap dla pasażerów. Najpierw wyokrętują się pasażerowie z kajut luksusowych. Zaden nie będzie się szczególnie spieszył ani narażał bagażu na ryzyko związane ze zbyt gorączkowym wyładunkiem. Pozostali pasażerowie trochę poczekają, zanim zostaną wypuszczeni na ląd. Na skraju pomostu czekają powozy, do których od razu wsiadają bogatsi pasażerowie. Reszta musi sama wynieść na ląd swoje bagaże i nie dla wszystkich starczy dorożek (nie wszyscy będą też chcieli marnować na nie srebro).

Następne wydarzenia zależą w dużej mierze od tego, w jaki sposób rozwinęła się akcja przygody. Jeśli drużyna przybyła do Nuln w charakterze eskorty Katariny, dama będzie im życzyć dobrej nocy i wręczy wynagrodzenie (20 zł na głowę), po czym odjedzie jednym z powozów w kierunku Altestadt. Jeżeli BG przybyli do Nuln razem z Gabrielle, mogą wspólnie poszukać noclegu. Przez najbliższy tydzień czarodziejka będzie zajęta własnymi sprawami, choć oczywiście Bohaterowie będą mieli niejedną okazję, aby z nią porozmawiać lub poprosić o radę. Jeżeli drużyna przybyła do Nuln sama, ma wolną rękę.

Schronienie na noc

BG powinni znaleźć dach nad głową, gdyż dzień ma się ku końcowi. Z uwagi na napływ przyjezdnych przed Tygodniem Czarnego Prochu, obecnie w Nuln trudno znaleźć wolne pokoje. Jeśli żaden z BG nie jest szlachcicem lub nie posiada znaczących wpływów albo znajomych w Nuln, najbliższą noc (a być może wszystkie) przyjdzie im spędzić w lichej gospodzie gdzieś w Nowym Mieście. Jedynym miejscem, w którym drużyna znajdzie tyle wolnych łóżek (lub pokoi), ile potrzebuje, będzie „Powrót Zbója”, gospoda położona niedaleko doków.

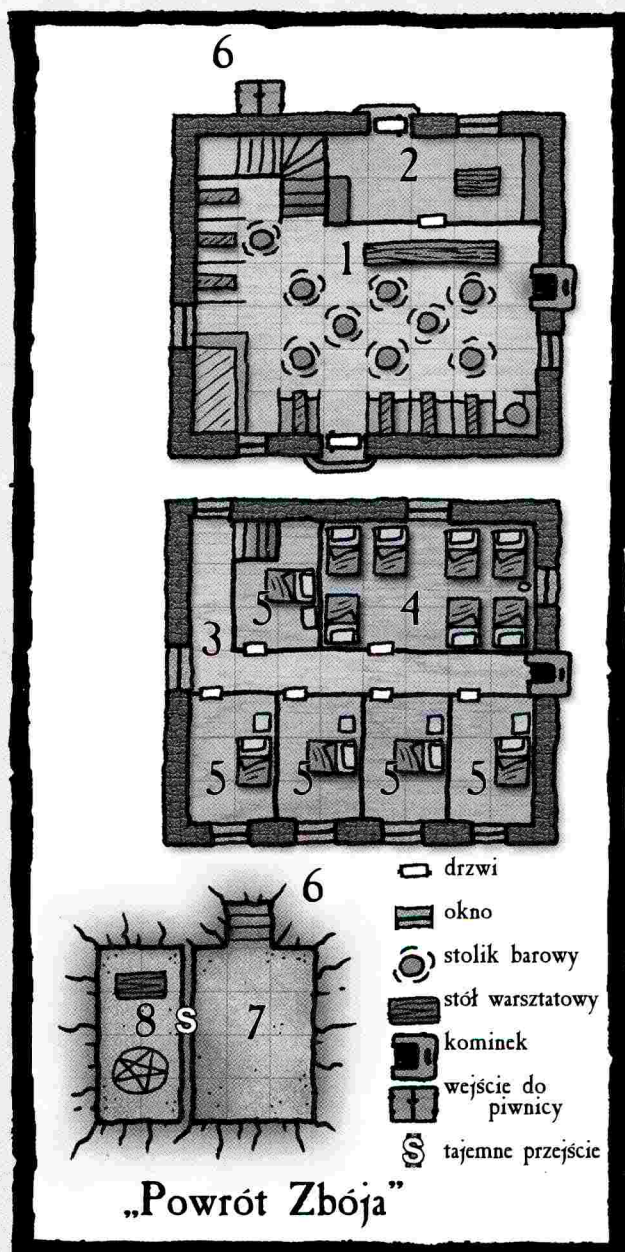
„Powrót Zbója”

Gospoda mieści się w jednopiętrowym budynku. Parter jest murowany, a pierwsze piętro dobudowane z drewna. Z dachu pokrytego w równej mierze dachówką, jak i smołowanym płótnem, wyziera kamienny komin. Nad drzwiami zawieszono tabliczkę z nazwą gospody. Nie widnieje na niej żaden rysunek. W oknach na parterze widać kilka szyb, jednak są one niewiarygodnie zabrudzone i tak podłej jakości, że niewiele przez nie widać.

„Powrót Zbója” cieszy się złą sławą. Swego czasu bywali tu (i nadal bywają) najgorsi z rzecznych piratów i okolicznych zbójów. Gospodę prowadzi Rudolf Grasser, staruszek, który w Nuln mieszka dłużej, niż ktokolwiek jest w stanie pamiętać. Grasser wszedł w posiadanie gospody, gdy wygrał

zakład z poprzednim właścicielem, i wbrew wszelkiemu prawdopodobieństwu prowadzi ją do dziś. Można by pomyśleć, że los mu sprzyja, jednak pomimo doskonałej lokalizacji gospoda nie przynosi wielkich zysków, gdyż ze względu na klientelę i podłą reputację nie przychodzą tu uczciwi (i bogaci) obywatele Nuln.

Nie musisz za wszelką cenę przekonywać BG, aby akurat tu zatrzymali się na noc. Powinienesz ulitować się zwłaszcza nad drużynami, w których próżno szukać Bohaterów zbrojnych, wyjętych spod prawa lub obeznanych z miejskim półświatkiem, gdyż mogą nie wyjść z gospody żywi. Na tym etapie przygody BG pod żadnym pozorem nie powinni się zorientować, że w piwnicy „Powrotu Zbója” Rolf Vogt wraz z dwójgiem pomocników prowadzi krwawy i makabryczny warsztat, zszywając z kawałków ciał ohydny golem, z którym drużynie przyjdzie się spotkać w kulminacyjnym



punkcie kampanii. Jeżeli BG dysponują złotem, możesz pozwolić, by znaleźli kwatery w bogatszej i bardziej przyzwoitej części miasta.

Plan karczmy zamieszczono obok. Oto lista ośmiu oznaczonych lokacji tej gospody:

1. Bar

W tym pomieszczeniu znajduje się długi, biegnący wzdłuż ściany bar. Nie ma przy nim stołków, goście zwyczajnie opierają się łokciami o ladę. Jedynym podawanym piwem jest Specjał Grassera – cienkusz przypominający w smaku mocznik pijanego konia. W pomieszczeniu stoi dziewięć stołów, a usiąść można na jednym z dziewięciu kiwających się i trzeszczących krzeseł. Nad paleniskiem, na żeliwnym trójnogu wisi kociołek, w którym zazwyczaj bulgocze jakaś polewka. Nowe produkty dodawane są do kociołka wtedy, gdy Grasser znajdzie coś jadalnego. Jeśli akurat brakuje mięsa czy warzyw, Grasser dopełnia kociołek wodą lub pomysłami. Po lewej stronie baru, obok schodów prowadzących na piętro, znajduje się kilka zbitych z desek alkiez, które zapewniają gościom odrobinę prywatności. Nie są one jednak zbyt wygodne, gdyż za siedzenia służą tu puste drewniane skrzynki lub kiwające się ławy. Naprzeciw paleniska znajduje się chybotały podwyższenie dla grajków i śpiewaków, którzy jednak występują tutaj niezwykle rzadko, gdyż niezadowoleni z występów goście „Powrotu Zbroja” zwykli strzelać do muzyków z pistoletów lub kuszy, zamiast jak przyzwyczajeni użyć do tego celu pomidorów lub jabłek.

Wchodzących do gospody BG powinien już od progu uderzyć panujący tu smród pleśni, rozkładu, zgnilizny i czegoś jeszcze gorszego. W głównej sali zapach spoconych

ciał gości siedzących zbyt blisko paleniska miesza się z fetorem gotującej się na ogniu zupy. Podłoga nie była myta od lat, a może nawet od dziesięcioleci, i pokrywają ją zakrzepłe ślady krwi, wymiocin, resztek jedzenia, rozlanego piwa oraz substancji, których pochodzenia lepiej się nie domyślać. O każdej porze dnia i nocy w gospodzie przebywa 1k10+2 gości, którzy siedzą przy stolikach lub opierają się o bar (wykorzystaj statystyki szulera lub najmity z *Księgi Zasad*). Stary Grasser osobiście obsługuje bar, zaś po gospodzie, roznosząc piwo i zbierając puste kufle, kręci się jego młoda kochanka. Syn pracuje na zapleczu, w kuchni, gdzie na specjalne życzenie gości przygotowywane są potrawy inne niż zawsze dostępna polewka.

Rudolf Grasser

Rudolf ma więcej lat, niż potrafi zliczyć. Jest typowym zbereźnym starcem. Ubiera się w połataną i pocerowaną, mającą już kilkanaście lat ubranie, a jego obłe spojrzenie nieustannie szuka biustów i pup, na których mogłoby się lubieżnie zatrzymać. Rudolfowi został tylko jeden poczerwiał zęb, który wyraźnie widać, gdy staruch kaszle i odkrztusza flegmę. Rudolf nie wie, co naprawdę dzieje się w jego piwnicy, gdyż jest przekonany, że wynajął ją przyzwoitemu rzeźnikowi. Wolny czas poświęca na podszczypywanie i obmacywanie Kayli.

Rudolf Grasser

Profesja: karczmarz

Poprzednia profesja: sługa

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
26	22	27	27	33	36	33	26

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, mocna głowa, plotkowanie +10, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), spostrzegawczość, targowanie, unik, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, chodu!, czuły słuch, etykieta, niezwykle odporny

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: brak

Wyposażenie: karczma, dwoje służących

Kayla

Kayla, cicha i zamknięta w sobie służka, jest chuda i ma zmęczony wzrok kogoś, kto za dużo wycierpiał w życiu. Usługuje gościom i przeciera stoliki. Ubiera się niechlujnie, a wrzody wokół jej ust wciąż ropieją. Nie podoba się nikomu prócz Rudolfa.

Kayla wie, że do piwnicy, oprócz rzeźnika Hansa, schodzi też często Rolf Vogt – sama udostępniła mu klucz. W nagrodę



młody szlachcic obiecał zabrać ją z gospody i zapewnić godziwy żywot. Kayla utrzymuje też potajemny romans z Johannem, synem Rudolfa. Młodzi urządzają sobie schadзки, gdy stary Grasser upija się do nieprzytomności.

Kayla

Profesja: służka

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
29	27	29	22	38	25	28	25
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	2	2	5	0	2	0

Umiejętności: gadanina, plotkowanie, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), spostrzegawczość, unik, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce

Zdolności: bardzo szybki, chodu!, odporność na magię, szybki refleks, twardziel

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: sztylet

2. Kuchnia

W kuchni stoi solidny stół do ćwiartowania mięsa. Znajduje się tu również niewielkie palenisko, beczka piwa i półki pełne gnijących warzyw. W kącie znaleźć można worek z solą oraz kilka worków mąki. Z kuchni na ulicę prowadzą osobne drzwi.

W kuchni mieszka Johann, syn Grassera. Już kilka razy próbował uciec, lecz stary zawsze w końcu go dopadał i sprowadzał z powrotem do gospody. Ostatnio starzec przykuł syna do ściany żelaznym łańcuchem z kajdanami, w które zakuł nogę młodzieńca. Johann, zmuszany do gotowania posiłków dla gości, stara się dodawać do potraw co ma najgorszego pod ręką, nie wyłączając własnych fekaliiów.

Johann Grasser

Wychudzony, młody mężczyzna, który dopiero niedawno przekroczył dwudziestkę, skazany jest na spędzanie całego czasu w kuchni, gdyż nie potrafi uwolnić się z kajdan, którymi został przykuty do ściany. Skóra stykająca się z szorstkim metalem jest zaropiała i śmierdząca, jak otwarta i zainfekowana rana. Łańcuch jest zbyt krótki, aby Johann mógł wyjść na ulicę lub otworzyć drzwi prowadzące do głównej sali.

Johann ma potargane, jasne włosy i gęstą brodę. Ojciec ubiera go w najgorsze szmaty, które są gęsto poplamione sokiem z warzyw i krwią. Twarz młodzieńca pokryta jest wrzodami, a jego poczerwiałe zęby śmierdzą zgnilizną. Z niewiadomych powodów Kayla darzy Johanna uczuciem i odwiedza go w kuchni, gdy stary Grasser upija się do nieprzytomności.

Johann Grasser

Profesja: służa

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	23	36	37	28	30	36	28
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	3	4	0	2	0

Umiejętności: gadanina, plotkowanie, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), spostrzegawczość, unik, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce

Zdolności: czuły słuch, krzepki, niezwykle odporny, opanowanie, twardziel

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: sztylet

3. Korytarz

Schody prowadzą na zawilgocony korytarz, którego ściany i sufit pokryte są grzybem. Na końcu korytarza, na haku wbitym w ścianę wisi latarnia, ale Grasser rzadko kiedy pamięta, by ją zapalić. Korytarz zakręca, a na jego końcu znajduje się sporych rozmiarów kominek ogrzewający całe piętro. Z korytarza odchodzą drzwi do pokoiów, które można wynająć na noc.

4. Wspólna izba

W dużej sali znajduje się dziewięć zatęchłych sienników, w których już dawno załęgło się robactwo, a na każdy siennik narzucony jest nadgryziony przez mole koc. W kącie stoi wiadro, służące gościom za toaletę. Podłoga wspólnej izby wyłożona jest pociemniałym z brudu drewnem, a pod sufitem zwieszają się gęste pajęczyny. Okna wychodzą na ciemną uliczkę za gospodą.

5. Pokoje prywatne

Gospoda Grassera ma pięć prywatnych pokoi. Chociaż standard jest wciąż niski, są one zdecydowanie lepsze od wspólnej izby (pomieszczenie 4). W każdym pokoju znajduje się drewniane łóżko z materacem, szafka, kawałek lustra przybity do ściany oraz wiadro. Z pokoi rozciąga się widok na rzekę i dachy niższych budynków przy dokach.

6. Wejście do piwnicy

Tyłne drzwi gospody wychodzą na niewielką uliczkę – królestwo szczurów, karaluchów i żebraków. Obok drzwi znajduje się murowane zejście do piwnicy, zabezpieczone solidnymi drzwiami zamykanymi na ciężką kłódkę. Klucze do niej posiadali Grasser i jego kochanka. Kayla pożyczyła jednak swój egzemplarz Rolfowi, a Vogt zapłacił za dorobienie trzech kopii. Otwarcie kłódki bez klucza jest możliwe po wykonaniu udanego Wymagającego (-10) testu otwierania zamków.

7. Piwnica

Dziesięć popekanych, kamiennych schodków prowadzi do wilgotnej piwnicy. Zaprojektowano ją z myślą o przechowywaniu warzyw i mięsa, lecz Grasser nigdy nie zaopatruje się w taką ilość produktów, aby trzeba było je składować w piwnicy. W pomieszczeniu znajduje się jedynie kilka sztuk narzędzi oraz szczątki zwłok mężczyzny, którego Grasser zamordował dziesięć lat temu. Staranne przeszukanie piwnicy pozwoli BG odnaleźć jeszcze kilka starych butelek, grabie, kilka worków i szpadel, natomiast udany Bardzo Trudny (-30) test **przeszukiwania** pozwoli odkryć tajne przejście prowadzące do pomieszczenia 8.

8. Warsztat szaleńca

Za tajemnym przejściem znajduje się następne pomieszczenie, o istnieniu którego nie wie nawet Grasser. Piwnica była kiedyś częścią starej sieci tuneli pod miastem, zwanej Azylem. Rolf Vogt odszukał to miejsce na starych planach architektonicznych przechowywanych w Gmachu Archiwów, gdy demon zmusił go do znalezienia bezpiecznego miejsca, w którym mógłby bez przeszkód konstruować golema.

Wewnątrz makabrycznego warsztatu stoją dwa olbrzymie, dębowe stoły, zaplamione krwią ofiar Rolfa. Na blacie pierwszego z nich leżą różnego rodzaju piły i narzędzia chirurgiczne, jak również olbrzymi tasak do mięsa. Zarówno ściany, jak i sufit pomieszczenia zbryzgane są krwią. Na podłodze walają się kawałki ludzkich ciał, na których żerują szczury. Na drugim stole spoczywa nieukończony golem, zszyty z kawałków trupów. Więcej szczegółów na temat warsztatu i golema znaleźć można w **Rozdziale VIII: Piekielny świt**.

Noc w „Powrocie Zbója”

Większość wieczorów, które BG przyjdzie spędzić w „Powrocie Zbója”, minie spokojnie. Z upływem godzin alkohol zacznie rozwiązywać języki innym gościom. Uważni Bohaterowie usłyszą sporo narzekania na nulneńskie społeczeństwo, dowiedzą się, że kupcy gnębią klasę robotniczą, oraz że szlachecka młodzież za nic ma sobie tradycję. Sala barowa w „Powrocie Zbója” to idealne miejsce, jeśli chce się posłuchać ostatnich plotek czy wieści o niedawnych morderstwach, a nawet spotkać najemnego zbira lub tym podobnych ludzi. Jeśli planujesz rozpoczęcie własnego wątku, sala barowa gospody doskonale się do tego nadaje.

— Lady Elsbeth Becker —

Jeśli BG pomogli kapitanowi *Imperatora Wilhelma*, dysponują teraz listem polecającym do lady Elsbeth Becker. Jest to wysoko postawiona w hierarchii społecznej Nuln szlachcianka, która na dodatek jest bliską znajomą Emmanuelle von Liebowitz. Lady Becker może opowiedzieć Bohaterom o mieście, jak również przedstawić ich wielu znamienitym osobistościom. Jednak najważniejsze jest to, że może zdobyć dla nich zaproszenie na maskaradę u Księżnej-Elektorki. Chociaż lady Becker może okazać się cennym sprzymierzeńcem, jej pomoc nie jest niezbędna do pomyślnego zakończenia przygody. Jeśli BG nie otrzymali listu polecającego, najpewniej nigdy nie poznają jej bliżej – jeśli jednak nie dysponują żadnym innym sposobem wprośnienia się na bal maskowy, Elsbeth może okazać się starą przyjaciółką Gabrielle lub poznać drużynę w inny, wybrany przez Ciebie sposób.

Bohaterowie mogą zostać przyjęci przez lady Becker dowolnego dnia, chociaż zgodnie z dobrym obyczajem dama nie przyjmuje gości po zmroku i przed trzecim kurantem. Należy oczywiście pamiętać, że lady Elsbeth zostanie zamordowana późnym wieczorem czwartego dnia Tygodnia Czarnego Prochu i BG raczej nie powinni mieć okazji, aby temu zapobiec (chyba że masz inne plany wobec tej BN-ki).

Odszukanie posiadłości lady Elsbeth Becker wymaga udanego Łatwego (+20) testu **plotkowania**. Rezydencja mieści się na Wzgórzu Nulneńskim, niedaleko samego pałacu. Dotarcie tam z „Powrotu Zbója” wymaga przynajmniej dwóch godzin przeciskania się przez ciżbę w Nowym Mieście, a następnie długiego spaceru po starówce. Posiadłość ogrodzona jest niskim, kamiennym

murem, za którym kwitnie starannie pielęgnowany ogród. Na terenie posiadłości, oprócz okazałego pałacyku, stoi też kilka mniejszych budynków, w których między innymi mieszka służba, przechowywany jest powóz Elsbeth, a także składowane są narzędzia ogrodowe. Gdy BG dotrą do bramy rezydencji, wystarczy, że pokażą służącemu list polecający, a ten bez oporów wpuści ich do bawialni w głównym budynku, gdzie zostaną poczęstowani odświeżającymi napojami i lekkimi przekąskami oraz poproszeni, by chwilę poczekali. Wkrótce pojawi się pani domu.

Elsbeth Becker

Chociaż Elsbeth dobiega już wieku średniego, nadal cieszy się dziewczęcą urodą. Długie i kręcone rude włosy upina wysoko, aby odsłonić bystre, szmaragdowe oczy i smukłą szyję. Szlachcianka ubiera się jak przystało osobie o jej pozycji społecznej. Gustuje w bogato zdobionych sukniach oraz biżuterii wykonanej na modłę bretońską. Chociaż jej ubranie warte jest więcej niż nulneński parobek może zarobić w ciągu całego swojego życia, lady Elsbeth zawsze uprzejmie i z taktem odnosi się do uboższych od siebie.

Lady Elsbeth bierze udział w większości intryg dworskich elit. W świecie polityki porusza się z niedoścignionym wyczuciem i prawie zawsze osiąga zamierzony cel. Umiejętności te zapewniły jej miejsce u boku samej Hrabiny. Elsbeth posiada więcej pieniędzy niż potrafi wydać i nigdy niczego jej nie brakuje. Jej główną motywacją jest troska o dobro miasta.

Elsbeth Becker

Profesja: arystokratka

Poprzednia profesja: szlachcianka,
dwórka

Rasa: człowiek



Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	28	32	34	46	56	57	63

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, gadanina, hazard, jeździectwo, kuglarstwo (muzykalność), nauka (genealogia/heraldyka), nauka (historia), nauka (sztuka), plotkowanie +20, przekonywanie +20, spostrzegawczość, wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium) +10, wycena, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy) +20

Zdolności: błyskotliwość, broń specjalna (szermiercza), charyzmatyczny, czuły słuch, etykieta, intrygant, krasomówstwo, przemawianie, szósty zmysł, żyłka handlowa

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: rapier najlepszej jakości

Wypożyczenie: strój szlachecki najlepszej jakości, 610 zł, biżuteria o wartości 500 zł

Spotkanie z Elsbeth Becker

Elsbeth jest gościnną i miłą w obyciu, jednak podczas pierwszego spotkania z BG zachowa pewien dystans, oceniając swoich gości. Wypyta ich o niedawne przygody, cel przyjazdu do Nuln oraz o to, jak długo zamierzają zostać w mieście. Na początku spotkania będzie zrećnie unikać odpowiedzi na ewentualne pytania o swoje wpływy i znajomości. Jeśli drużyna będzie natarczywa, Elsbeth ukróci pytania stwierdzeniem, że jest osobą bogatą, lecz niewiele znaczącą na dworze Księżnej-Elektorki. Gdy szlachcianka dojdzie do wniosku, że intencje Bohaterów są szlachetne, a zwłaszcza gdy zostanie poinformowana o niebezpieczeństwie związanym z Pucharem Gniewu, zaoferuje pomoc.

Lady Becker wie sporo o obecnej sytuacji politycznej w Nuln, w tym o planach Księżnej związanych z wydzieleniem byłej stolicy Imperium z prowincji Wissenland i nadaniem Nuln statusu wolnego miasta. Elsbeth może również opowiedzieć BG o historii miasta i jego ogólnej topografii. Szlachcianka nie wie nic na temat artefaktu Chaosu, lecz zapewni, że wypyta o to dyskretnie. Lady Becker jest świadoma ostatnich tajemniczych zniknięć i jeśli BG w jej obecności poruszą tę sprawę, będzie w stanie podać nazwiska zaginionych osób. Należy pamiętać, że liczba nazwisk na liście zaginionych zależy od tego, którego dnia BG zdecydowali się odwiedzić Elsbeth.

Najważniejsza informacja, jakiej lady Becker może udzielić drużynie, dotyczy planowanego odsłonięcia nowej armaty. Jeśli BG zapytają o to, szlachcianka opowie o odsunięciu hrabiego Randolfa od prac nad produkcją armaty oraz wyzna, że była bardzo zaskoczona nominacją swojego kuzyna Wolfharta na stanowisko zarządcy projektu. Elsbeth nie wierzy w umiejętności młodzieńca i jest zniechęcona tym, że Wolfhart stara się przypisać sobie wszystkie zasługi poprzednika. Jeśli BG o to poproszą, Elsbeth może zdobyć dla nich zaproszenia na bal maskowy.

— Miecz —

Jednym z najważniejszych tropów, jakie można było odnaleźć w opactwie, jest miecz. Jeżeli jednak BG nie odnaleźli nulneńskiego munduru, zapewne nie podejrzewają, że miecz ma coś wspólnego z Nuln. Problem ten można obejść, gdyż większość dobrych płatnerzy rozpozna jedną z kling, które Księżna-Elektorka wręczała wyróżniającym się oficerom swojej armii przed wysłaniem ich na wojnę na Północy. Jeśli nie chcesz, by BG włóczyli się po okolicznych kuźniach, miecz zdoła rozpoznać nawet Elsbeth Becker.

Miecz jest jednym z siedmiu, które na zlecenie Księżnej-Elektorki wykuł Grunbar, krasnoludzki płatnerz, dla oficerów nulneńskiej armii, ruszającej na Północ wesprzeć Middenheim. Klingi tych mieczy oznaczone były wytrawionym na ostrzu specjalnym znakiem.

Z mieczami związany jest pewien głośny skandal. Otóż Grunbar, skąpo wynagrodzony za swoją ciężką pracę przez skarbnika księżnej, postanowił jednak wyjść na swoje i wykuł sporą liczbę kopii słynnych oficerskich mieczy. Duplikaty sprzedały się za niewiarygodne sumy. Jednak gdy wieść o tym procederze dotarła do Księżnej, nakazała ona konfiskatę broni oraz aresztowanie przedsiębiorczego krasnoluda.

Duplikaty zostały szybko zniszczone, a biedny Grunbar do dnia dzisiejszego marnieje w zimnej celi w Żelaznej Wieży. Uzyskanie tych informacji wymaga udanego Wymagającego (-10) testu **plotkowania** lub Prostego (+10) testu, jeśli BG rozmawiają z jakimkolwiek nulneńskim płatnerzem.

Żelazna Wieża

Opisana w Przewodniku po Nuln Żelazna Wieża służy za miejskie więzienie dla przestępców winnych najcięższych zbrodni. Tutaj – bez nadziei na ulaskawienie lub ucieczkę – osadzani są kultysty, buntownicy, mordercy oraz więźniowie polityczni. Widzenie się z więźniem wymaga okazania przepustki, którą wystawić może jedynie administracja świątyni Vereny, a podpisać musi arcykapłan. Za jej wystawienie świątynia pobiera datek w wysokości 1 zł. Przepustka ważna jest na zaledwie jedną wizytę, podczas której goście stale towarzyszą uzbrojeni strażnicy.

Wnętrze Żelaznej Wieży jest mroczne i ponure. Korytarze oświetlane są przez trzaskające i obficie kopące pochodnie, których światło rzuca na ściany pokraczne, tańczące cienie.

W wieży panuje cisza, z rzadka tylko zakłócana szaleńczymi wrzaskami torturowanych więźniów lub zawođeniami tych, którzy stracili już rozum. Strażnicy zazwyczaj prowadzą gości wyjątkowo zawiłą drogą, więc prawie wszyscy całkowicie tracą orientację, zanim dotrą do celi odwiedzanego więźnia.

Podczas spotkania strażnik otwiera drzwi i staje w nich z mieczem w dłoni. Więźniowi nie wolno opuścić celi. Odwiedzający ma kilkanaście minut na widzenie. Nie ma możliwości odbycia spotkania na osobności.

Osadzony w wieży krasnolud Grunbar umiera. Pomimo właściwej swej rasie legendarnej odporności, zachorował na suchoty i potwornie kaszle. Jest błydy, wymizerowany i pokryty bliznami po ugryzieniach szczyrzych zębów. Jeśli

zostanie zapytany o wykute dla Księżnej-Elektorki miecze, splunie na ziemię. Nie udzieli BG żadnej odpowiedzi, o ile nie zostanie odpowiednio przekonany, zastraszone lub poddany torturom. Grunbar ma jednak niewiele do powiedzenia. Nie czuje się winny i uważa, że Księżna skrzywdziła go, wydając tak surowy wyrok. Wie, że siedem oznaczonych mieczy zostało wręczonych znamienitym nulneńskim oficerom, jednak nie zna ich nazwisk. Jeśli będzie to konieczne, jest w stanie rozpoznać znak na mieczu znalezionym w opactwie i potwierdzi, że to faktycznie jego robota. Jeżeli BG postanowi uratować Grunbara, zdobycie ulaskawienia będzie bardzo trudnym zadaniem, gdyż Hrabina jest na krasnoluda śmiertelnie obrażona. Nie jest to jednak niemożliwe i może rozwinąć się w ciekawy wątek poboczny niniejszej przygody.

— Nulneńscy żołnierze —

Podczas przeszukiwania ruin opactwa św. Abelarda BG mieli szansę odnaleźć resztki munduru nulneńskiego żołnierza. Sprytni Bohaterowie mogą postanowić odszukać oddział, który walczył w tej okolicy. Zadanie to nie jest jednak proste, gdyż podczas ostatniego najazdu Chaosu Nuln wysłało na Północ wiele jednostek wojskowych.

Znalezienie jakiegokolwiek żołnierza, który walczył w opactwie św. Abelarda, jest oczywiście niemożliwie – Rolf Vogt zabił wszystkich członków swojego oddziału. Inni weterani, którzy wrócili z frontu północnego, nie będą mieli o tej sprawie najmniejszego pojęcia. Bezcelowość dalszego podążania tym tropem powinna stać się dla BG jasna już drugiego dnia pobytu w Nuln (zakładając, że od razu zabrali się do pracy). Jednak śledztwo w sprawie munduru przyniesie inne informacje. Otóż spośród siedmiu oficerów, którzy otrzymali od Księżnej-Elektorki miecze wykute przez Grunbara, do Nuln wróciło zaledwie trzech.

Odszukanie ich wymaga odrobiny wysiłku. Najłatwiej skorzystać z pomocy Elsbeth Becker, popytać w Imperialnej Akademii Artylerii lub na ulicach. Elsbeth jest w stanie w ciągu 2-3 dni ustalić nazwiska oficerów, którzy przeżyli wojnę. Zdobycie nazwisk w Akademii wymaga udanego Trudnego (-20) testu **przekonywania**. Rozpytywanie na ulicach zaowocuje zdobyciem nazwiska jednego oficera za każdy udany Wymagający (-10) test **plotkowania** (BG mogą wykonać maksymalnie trzy testy). Jeśli chcesz, odegraj fabularnie poszukiwania oficerów, natomiast jeśli szkoda Ci czasu lub gracze się niecierpliwią, zdej się na kości i pokrótce opisz wynik śledztwa. Poniżej zamieszczono opis wspomnianej trójki oficerów.

Gerlach Baer

Trzy tygodnie temu do Nuln powrócił w niesławie Gerlach Baer. Wraz z oddziałem miał wzmocnić linię zaopatrzenia prowadzącą z Altdorfu do Middenheim, lecz gdy stanął oko w oko z przeważającą liczebnie bandą zwierzolut, uciekł, pozostawiając swoich żołnierzy na pastwę potworów. Część oddziału przeżyła jednak masakrę i schwytała dezertera, po czym, o dziwo, zamiast powiesić tchórza na pobliskim drzewie, żołnierze zawlekli go do Altdorfu, gdzie został pozbawiony szarży i uwięziony w oczekiwaniu na egzekucję.

Wpływowej rodzinie Baera udało się jednak wstrzymać wykonanie wyroku, a dezerter został zaledwie wybatożony i odesłany do Nuln.

Gerlach spędza całe dnie w „Ślepej Świni” (str. 27), jednej z najbardziej niebezpiecznych karczm w mieście, gdzie upija się do nieprzytomności i rozpacza nad własnym losem. Rodzina planuje go wydziedziczyć i Baer nie widzi sensu dalszego życia. Swoje ostatnie pieniądze trwoni na rozwodnione wino i tanie piwo.

Gerlach Baer

Gerlach jest chudym, dwudziestokilkuletnim mężczyzną. Chłosta, którą otrzymał w Altdorfe, uczyniła z niego kalekę i złamała w nim ducha. Oficer ma czarne, brudne włosy, a lewe oko wyrwał mu cios batoga. Nie uważa się za tchórza i jeśli ktoś go zapyta, będzie twierdził, że na polu bitwy padł ofiarą czarnej magii, która zmusiła go do ucieczki. Niestety nikt mu nie wierzy i Gerlach pragnie już tylko śmierci.

Gerlach Baer

Profesja: rajtar

Poprzednia profesja: szlachcic

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
44	38	35	32	30	31	30	38
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	13	3	3	4	0	2	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, hazard, jeździectwo, mocna głowa, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, unik, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (palna), broń specjalna (parująca), broń specjalna (szermiercza), etykieta, krępki, przemawianie, strzał mierzony, strzelec wyborowy, urodzony wojownik

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: brak

Wypożyczenie: łachmany, 6 p

Odnalezienie Gerlacha Baera

BG mogą odnaleźć Gerlacha Baera, wykonując Prosty (+10) test **plotkowania** w miasteczku portowym lub Wymagający (-10) test **plotkowania** gdziekolwiek indziej w mieście. Za jeden dodatkowy poziom skuteczności testu drużyna dowie się o okolicznościach powrotu Gerlacha do Nuln. Dwa dodatkowe poziomy skuteczności ujawnią, że rodzina planuje go wydziedziczyć.

Poczynania Gerlacha Baera

Gerlach znajduje się na krawędzi samobójstwa i przez większość czasu jest pijany. Podczas spotkania z BG będzie szukał zaczepki, przeklinał i odmawiał udzielania jakichkolwiek informacji. Zareaguje jedynie na pokaz siły (udany test **zastraszania** lub **torturowania**). Jeśli drużyna zmusi go do tego, Gerlach z pijackim szlochem opowie o swoich przeżyciach i będzie zapewniał, że jest niewinny. Nie wie nic na temat Pucharu Gniewu, jak również nie zna pozostałych dwóch oficerów, których poszukują Bohaterowie. Jeśli zostanie mu pokazany odnaleziony w opactwie miecz, Gerlach przyzna, że kiedyś taki sam wręczyła mu Księżna-Elektorka. Po powrocie do Nuln sprzedał go jednak przygodnie spotkanemu nieznanemu w barze. Nie pamięta już, komu (był to oczywiście Rolf Vogt).

Jeśli BG wymuszają odpowiedzi torturami, Baer następnego dnia popełni samobójstwo. Jeżeli jednak drużyna stanie po stronie byłego oficera, istnieje szansa, by go uratować. Aby mu pomóc, należy się z nim zaprzyjaźnić i w ten lub inny sposób nakłonić, żeby przestał się nad sobą użalać. W przypadku odpowiedniego rozegrania tego spotkania, Baer może zaoferować drużynie pomoc, dostrzegając w starciu z demonem ostatnią szansę na odzyskanie utraconego honoru. Jeśli BG sobie tego życzą, będą mogli wykorzystać Gerlacha jako dodatkowego szpiega lub wsparcie w walce. Przyszłość tego BN-a zależy wyłącznie od Ciebie, chociaż pamiętaj, że Stary Świat to miejsce okrutne i rzadko kiedy sprawiedliwości staje się zadość.

Rolf Vogt

Rolf Vogt został opisany w **Rozdziale I: Trzeci odłamek**. Oczywiście publicznie oficer ukrywa swoją osobowość maniackiego mordercy. Nikt nie podejrzewa go o oddawanie czci Khornowi. Wprost przeciwnie, dla wielu jest bohaterem wojennym. Większość dnia Rolf spędza wśród nulneńskich elit, ciesząc się szacunkiem, który utracił jego ojciec. Nocą tropi kolejne ofiary, szukając kawałków ciał, które pasowałyby do konstruowanego potajemnie golema.

Odnalezienie Rolfa Vogta

Większość nulneńskiej szlachty zna Rolfa. BG mogą się dowiedzieć o jego dokonaniach i przygodach na Północy po udanym Prostym (+10) teście **plotkowania**. Jednak chociaż wiele osób zna lub kojarzy Vogta, niewielu jest w stanie powiedzieć, gdzie należy go szukać. Jedyną radą, jaką uzyskają BG, jest sugestia, aby zapytać okrytego

nieślawą ojca Rolfa, Randolfa Vogta, który całe dni spędza w swojej posiadłości w centrum Starego Miasta. Odnalezienie Rolfa na mieście wymaga Trudnego (-20) testu **plotkowania**. Oficer zostanie odnaleziony w „Złotym Młocie” (patrz **Przewodnik po Nuln**). Miejsce to może wskazać również Elsbeth Becker. Bohaterowie mogą skorzystać z jej pomocy, aby umówić się na spotkanie z Rolfem. Doprowadzi to jednak do śmierci Elsbeth, która stanie się czwartą ofiarą młodego Vogta, zamordowaną podczas Tygodnia Czarnego Prochu. Morderstwo to może jednak dojść do skutku nawet jeśli BG nie poproszą Elsbeth o zorganizowanie spotkania (patrz poniżej). Alternatywnie, drużyna może spotkać się z Rolfem Vogtem podczas maskarady. O tej możliwości wspomni dowolny zagadnięty szlachcic.

Poczynania Rolfa Vogta

Jeśli BG odnajdą Rolfa, będzie on wobec nich jowialny i życzliwy niczym prawdziwy dżentelmen. W żaden sposób się nie zdradzi i drużyna nie ma szans dowiedzieć się o jego nocnych eskapadach. Rolf opowie, że w drodze do Middenheim zwierzył się wybił cały jego oddział. Będzie twierdził, że nigdy nie był w opactwie św. Abelarda i że nie wie nic o Pucharze Gniewu. Zapytany o odnaleziony miecz, pokaże BG swój oręż (jest to tak naprawdę miecz kupiony od Gerlacha Baera) i wyjaśni, że takie miecze z rąk samej Księżnej otrzymało siedmiu oficerów.

Jeśli BG postanowią śledzić Rolfa, oficer większość czasu będzie spędzał w „Złotym Młocie” lub na odwiedzinach u wysoko postawionych znajomych. O zmierzchu wynajęty mężczyzna przebiera się w jego strój i konno opuszcza Nuln, kierując się w stronę wiejskiej posiadłości rodziny Vogtów. Sam Rolf wymyka się natomiast potajemnie z domu ojca i rusza w miasto, aby szukać następnej ofiary. Nie pozwól, by BG od razu dowiedzieli się, kim naprawdę jest Vogt. Mogą żywić wobec niego niejasne podejrzenia, lecz wynajęty pozorant jest na tyle podobny do mordercy, że drużyna powinna dać się zwieść. Jeśli BG zatrudnią kogoś do śledzenia Rolfa, szpieg zostanie zamordowany, a Hans pozbędzie się ciała. Jeżeli drużyna przycisnie mordercę do muru zbyt wcześnie, Rolf zniknie i pojawi się dopiero na balu maskowym. BG mogą próbować wykorzystać magię do szybkiej lokalizacji mordercy, pamiętaj jednak, że szaleńcowi pomaga potężny demon, który osłoni go przed czarodziejskim wzrokiem.

Jeśli drużyna ruszy za pozorantem i zdecyduje się go zatrzymać, ten rzuci się do ucieczki na rączym koniu, wodząc Bohaterów za nos przez długie kwadransy. Jeśli zostanie zatrzymany, zerwie kaptur i jasno da do zrozumienia, że nie jest Rolfem. Przesłuchiwanie go jest bezcelowe. Wie bowiem tylko tyle, że sówicie zapłacono mu za to, aby wyjechał z miasta i wrócił dopiero o poranku.

Semund Tolzen

Syn bogatej rodziny Tolzenów, która zajmuje się importem tileańskich towarów, rozpoczął karierę wojskową jako giermek pewnego rycerza. Po długiej i oddanej służbie zasłużył na rycerskie ostrogi i został pasowany tuż przed wybuchem wojny. Księżna-Elektorka osobiście wręczyła mu miecz i mianowała dowódcą jednego z oddziałów. Semund dotarł wraz ze swoimi ludźmi pod Middenheim i wziął

udział w wielu zaciekle bitwach z hordą Archaona. Rycerz przeżył kampanię, jednak wojenne doświadczenia bardzo go zmieniły. Po powrocie do Nuln wyrzekł się miecza, dóbr doczesnych oraz statusu społecznego i wstąpił do zakonu Sigmara, w którym od czterech tygodni odbywa nowicjat.

Semund jest roslym mężczyzną o wygolonej głowie i przenikliwym spojrzeniu niebieskich oczu, a szaleństwo drzemie tuż pod powierzchnią jego świadomości. Wydaje się być osobą głęboko religijną i podczas rozmów często wtrąca urywki modlitw lub cytuje księgę Sigmara. Były rycerz schronił się przed straszliwymi wojennymi wspomnieniami za czarnym pancerzem zakonnych szat, lecz wydaje się, że nie jest to dlań wystarczające schronienie.

Semund Tolzen

Profesja: akolita

Poprzednie profesje: giermek, rycerz

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
67	29	56	54	42	38	38	45

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	5	5	4	0	3	0

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

Zdolności: bardzo silny, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (kawaleryjska), broń specjalna (korbacz), etykieta, oburęczność, przemawianie, silny cios, szósty zmysł, urodzony wojownik

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja płytowa)

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

Uzbrojenie: korbacz, kopia, tarcza, paradny miecz

Wypożyczenie: symbol religijny Sigmara, szaty kapłańskie, rumak z siodłem i uprzężą

Odnalezienie Semunda Tolzena

Elsbeth Becker zna Semunda Tolzena; kiedyś byli nawet przyjaciółmi. Jeśli zostanie zapytana o opinię, poręczy za Semunda, twierdząc, że zawsze był honorowym i bogobojnym rycerzem. Może też umówić BG na spotkanie z nim, chociaż Semund spotka się z drużyną najwcześniej piątego dnia Tygodnia Czarnego Prochu, a więc już po śmierci Elsbeth. Bohaterowie mogą też rozpytać o Semunda na mieście i jeśli powiedzie im się test **plotkowania**, dowiedzą się, że był rycerz rozpoczął nowicjat w Świątyni Sigmara. Jeśli drużyna uda się do świątyni, kapłani wytłumaczą, że Semund, z uwagi na złożone śluby, będzie mógł z nimi porozmawiać dopiero piątego dnia świątecznego tygodnia.

Podczas spotkania Semund przyjmie BG w małej kaplicy, w pobliżu ołtarza. Szybko przerwie wypowiedź BG, wychwalając Sigmara i deklamując cytaty ze świętej księgi, tłumaczące teologiczne zawiłości wstąpienia Młotodzierzcy w boski panteon. Uzyskanie od niego jakichkolwiek odpowiedzi wymaga sprytnego wplecenia pytań w rozmowę o religii lub wyjątkowo obcesowego ich postawienia. Semund zna opactwo św. Abelarda. Jego oddział stacjonował nieopodal podczas wojny, chociaż miało to miejsce już po zburzeniu opactwa. Nic nie wie o Pucharze Gniewu, jednak jeśli BG zdradzą mu zbyt wiele informacji o artefakcie Chaosu, Semund może przysporzyć im kłopotów. Akolita rozpocznie własne śledztwo w tej sprawie, a nawet sięgnie do miasta łowców czarownic (jeśli posiadasz przygodę *Popioły Middenheim*, wykorzystaj współczynniki Matthiasa Hoffera, Jakoba Bauera oraz Ulricha Fischera). Wieść o śledztwie rozniesie się po całym mieście, a zamieszki w Neustadt przybiorą na sile, gdyż ktoś rozpuści wieść, że artefakt ukrywany jest w tej właśnie dzielnicy. Wykorzystaj ten wątek w sposób, jaki uznasz za stosowny. Możesz go zbagatelizować, jedynie od czasu do czasu informując BG, że ktoś obok nich na ulicy znowu dywaguje na temat Pucharu, lub wpędzić BG w śmiertelną grę w kotka i myszkę z łowcami czarownic i/lub nulneńskimi kultystami, którzy również dowiedzieli się o artefakcie i zamierzają zagarnąć go dla siebie.

Tak czy inaczej, Semund zasugeruje BG, aby przeszukali kanały ściekowe, gdyż wszyscy nulneńscy dobrze wiedzą, że pod ich miastem żyją plugawi mutanci i to właśnie oni są odpowiedzialni za większość zła, które dzieje się w Nuln.

— Miejska rezydencja hrabiego Randolfa —

Rezydencja hrabiego Randolfa położona jest w samym sercu Starego Miasta. Chociaż nie wznosi się na prestiżowym Wzgórzu Nulneńskim, jest pięknym budynkiem otoczonym zadbanym ogrodem. Ta rezydencja to rodowa posiadłość Vogtów. Niegdyś hrabia Randolph spisał w wynajmowanych pokojach położonych nieopodal pałacu, lecz wraz z utratą łask Księżnej-Elektorki wycofał się do własnego domu i ukrywa się tam przed światem.

Rezydencja Vogtów to kamienny, dwukondygnacyjny budynek, liczący sobie ponad dwieście lat. Został wybudowany jeszcze za czasów panowania Magnusa

Pobożnego, a później obłożony dekoracyjnym marmurem. Przetrwał pożary, wojny i wszelkiego rodzaju plagi. W budynku znajdują się cztery sypialnie, buduar, pokój dzienny, pracownia, jadalnia oraz kuchnia. Pomieszczenia dekorowane są w staroświeckim, lecz funkcjonalnym stylu. Ściany zostały wyłożone drewnem i pomalowane, a podłogi pokrywają bogato tkane dywany. Pomimo luksusowego wystroju, rezydencja nie sprawia wrażenia przytulnej i gościnnej.

Obecnie w rezydencji mieszka hrabia Randolph i jego syn, Rolf, troje służby oraz kamerdyner. Randolph spędza w domu około 60% wolnego czasu, lecz tylko za dnia. Nocami przygotowuje

sabotaż *Magnusa* – armaty, która ma zostać odsłonięta ostatniego dnia Tygodnia Czarnego Prochu. Rolf spędza w domu mniej więcej 20% czasu podczas dnia. Nie sposób go tam zastać nocą, gdyż wtedy wyrusza na miasto w poszukiwaniu kolejnej ofiary, a następnie nadzoruje postęp prac nad konstruowanym golemem. Każdemu z mężczyzn wydaje się, że ten drugi spędza nocę we własnym łóżku, chociaż Randolph zaczyna podejrzewać, że z jego synem nie wszystko jest w porządku.

BG kręcący się nieopodal rezydencji zostaną przegonieni przez służbę. Jeśli Bohaterowie spróbują umówić się na wizytę z hrabią Randolfem, kamerdyner zanotuje ich nazwiska, obieca umówić audiencję i poprosi o powrót za pięć dni. Za każdą *zk* wręczoną kamerdynerowi można skrócić czas oczekiwania o jeden dzień.

Bohaterowie mogą oczywiście włamać się do rezydencji. Szczegóły umeblowania domu nie są istotne, a rozkład pokoi jest typowy dla tego typu posiadłości. Złodzieje nie znajdują tu zbyt wiele gotówki, gdyż hrabia Randolph trzyma swoją fortunę w banku. Srebrną i złotą zastawę, świeczniki oraz inne cenne bibeloty można sprzedać u pasera za około 50 *zk*. Jeżeli BG szukają czegoś szczególnego, mogą wykonać testy **przeszukiwania** w każdym pomieszczeniu, choć jedynie w sypialni Randolpha można znaleźć coś godnego uwagi. Udany Trudny (-20) test **przeszukiwania** pozwoli odkryć plany techniczne olbrzymiej armaty, pokryte tajemniczymi dopiskami. BG, który obejrzy schemat i wykona udany Wymagający (-10) test **nauki (inżynieria)**, zrozumie, że za pomocą tego planu próbowano bezskutecznie opracować sposób sabotażu armaty. Randolph zdał sobie sprawę, że nie jest w stanie bezpośrednio uszkodzić samego działa, więc zajął się amunicją do niego.

Wiedza o planowanym przez Randolpha sabotażu armaty jest bardzo niebezpieczna. BG najprawdopodobniej zdobyli ją w sposób niezgodny z prawem i jeśli podzielą się tą informacją ze strażą miejską, nikt im nie uwierzy lub też zostaną natychmiast aresztowani za włamanie do posiadłości szlacheckiej, za co grozi kara śmierci przez powieszenie. Księżna-Elektorka nie uwierzy w takie pomówienia bez solidnych dowodów. Poza tym, zdobycie u niej audiencji podczas Tygodnia Czarnego Prochu graniczy z cudem.

Spotkanie z hrabią Randolfem

BG mogą spotkać się z hrabią oficjalnie. Jeśli uda im się umówić na audiencję, Randolph wygospodaruje dla nich kwadrans. Podczas spotkania będzie zadzierał nosa, lecz na zadawane pytania (jeśli oczywiście nie dotyczą sabotażu) będzie odpowiadał szczerze. Odmówi rozmowy o *Magnusie*, twierdząc, że projekt jest ściśle tajny. BG nie mają szans uzyskać od Randolpha jakichkolwiek użytecznych informacji, może z wyjątkiem tego, że łamie go w kościach, co zazwyczaj oznacza, że wkrótce będzie padać deszcz (prognoza okaże się trafna, chyba że BG spotkają się z hrabią już po burzy, która nastąpi 4 dnia).

Po spotkaniu hrabia Randolph zacznie podejrzewać, iż BG dowiedzieli się o planach sabotażu armaty, i próbuje naprowadzić ich na fałszywy trop, odsuwając śledztwo i ewentualne podejrzenia od siebie – patrz **Rozdział VI: Armata i podziemia Nuln**.

– Morderstwa –

W dniu, w którym BG przybędą do Nuln, zaczną znikać prominentni przedstawiciele szlachty. Za te zniknięcia odpowiedzialny jest Xathrodox, który zmusza Rolfa do przyspieszenia prac nad golemem. Ukończony twór ruszy w miasto, by zabijać ludzi i pożerać dusze. Gdy zgromadzi ich wystarczającą ilość, bariery więzienia demona runą i Xathrodox odzyska wolność. Rolf potrzebuje zaledwie sześciu kawałków ciała, aby ukończyć swój makabryczny projekt. Chociaż demon właściwie już w pełni kontroluje umysł szaleńca, choroba psychiczna oficera przejawia się skrajnym pedantyzmem, którego Xathrodox nie jest w stanie ukroić. Młody Vogt wciąż wyszukuje jedynie najładniejsze ofiary, wierząc głęboko, że nikt brzydki nie może posłużyć za element konstrukcji golema, w którego ma wstąpić sam Sigmarr! Poszukiwania odpowiedniej ofiary zajmują zwykle większą część nocy i z tego powodu Rolf potrzebuje sześciu dni na ukończenie golema.

Ostatnia ofiara Rolfa zginie podczas balu maskowego szóstego dnia Tygodnia Czarnego Prochu. Kilka morderstw zazwyczaj nie zwróciłoby uwagi opinii publicznej. W Nuln stale ktoś znika, wyprowadzając się bez słowa, aby uniknąć prześladowców lub poborców podatkowych, czy też zwyczajnie pragnąc odmienić swoje życie, pozbywając się cholerycznej żony albo rozwrzeszczanych dzieci. Jednakże teraz znikają wpływowe osobistości, których nieobecności nie można w ten sposób wytłumaczyć.

Punkt zaczepienia

Morderstwa w Nuln stanowią ważny element fabuły tej przygody, choć z początku BG mogą nie zdawać sobie z tego sprawy. Aby wciągnąć graczy w intrygę, możesz posłużyć się poniższymi pomysłami.

Znajomi

Najprawdopodobniej najlepszym sposobem na wciągnięcie drużyny w wątek morderstw jest znajomy BN. W miarę znikania kolejnych ofiar Rolfa nulneńska szlachta oraz bogatsi mieszczanie zaczną się niepokoić. Straż miejska musi poświęcać coraz więcej uwagi zamieszkom w Nowym Mieście i nie może sprawnie zająć się śledztwem. BG mogą zatem zostać wynajęci do ochrony śledczego prowadzącego dochodzenie (z ramienia Księżnej-Elektorki lub prywatnego zleceniodawcy) albo bezpośrednio poproszeni o odszukanie mordercy. Pracodawcą może być też którakolwiek z postaci poznanych na pokładzie *Imperatora Wilhelma* lub ktoś napotkany w Nuln, np. Elsbeth Becker. Nawet jeśli BG nie zainteresują się wspomnianą ofertą pracy, z pewnością trzeciego dnia święta dotrze do nich wieść o olbrzymiej nagrodzie wyznaczonej za odszukanie Maglyn Erhard (str. 81).

Zaginieni przyjaciele

Jeśli nie podoba ci się pomysł zatrudnienia BG do udziału w śledztwie, spraw, by sami zainteresowali się morderstwami, np. gdy zaginie jeden z ich przyjaciół. Drużyna może się zaprzyjaźnić z Reubenem Kuhnem III podczas zwady z liczną grupą podpitych żaków. Jeden z BG może też zakochać się (z przelotną wzajemnością) w Maglyn Erhard. Należy również pamiętać, że ofiarą mordercy padnie Elsbeth Becker (lub Gabrielle Marsner) i drużyna może rozpocząć śledztwo w nadziei schwytania i ukarania winnego, zwłaszcza jeśli BG byli bliżej zaprzyjaźnieni z jedną z wymienionych kobiet.

Podejrzani

Kolejnym sposobem na wpłatanie BG w intrygę jest spowodowanie, aby zostali uznani za podejrzanych. Jeśli na pokładzie *Imperatora Wilhelma* drużyna zachowywała się dziwnie lub nie pomogła kapitanowi i sama wzbudziła podejrzenia, bardzo możliwe, że kapitan zgłosi to straży miejskiej. Jeśli BG chcą odzyskać swoje dobre imię, będą musieli wskazać prawdziwego mordercę.

Gdy wszystko inne zawiedzie...

Możliwe jest, że apatyczna drużyna przejdzie obojętnie obok każdego tropu prowadzącego do Rolfa Vogta i jego makabrycznych morderstw. Nie powinieś się tym martwić. W takim przypadku pozwól drużynie zająć się czymś innym, a morderstwa potraktuj jedynie jako ubarwienie akcji, opowiadając od czasu do czasu o kolejnych wyczynach zbrodniarza. Bohaterom i tak przyjdzie zmierzyć się z młodym Vogtem i jego golemem.

Prowadzenie śledztwa w sprawie morderstw

Sposób, w jaki BG podejną do sprawy tajemniczych zaginięć, zadecyduje o przebiegu śledztwa. Jeśli prowadzą oficjalne dochodzenie lub pomagają w jego prowadzeniu, będzie im łatwiej dostać się na miejsce zbrodni lub uzyskać informacje od urzędników i straży miejskiej. Jeżeli natomiast BG sami są podejrzanymi, będą musieli prowadzić śledztwo potajemnie, być może ukrywając się przed patrolami straży miejskiej (i/lub łowcami czarownic), jednocześnie próbując odnaleźć trzeci odłamek duszy demona.

Najprostszym sposobem odszukania Pucharu Gniewu jest oczywiście podążanie tropem znikających ciał i odnalezienie warsztatu Rolfa Vogta. Prowadząc intrygę związaną z morderstwami należy pamiętać o kilku sprawach. Po pierwsze, podobnie jak w filmach detektywistycznych, kluczowe jest utrzymanie odpowiedniego napięcia. Racjonuj informacje, które docierają do BG. Ograniczaj postępy śledztwa za pomocą logicznych utrudnień – nieobecności świadków, przeszkód natury biurokratycznej, a nawet zamieszek w Neustadt. Jeśli BG zaczną się denerwować opóźnieniami, dobij ich, przypominając, że czas ucieka, a sytuacja w mieście nie jest zbyt sprzyjająca.

Musisz również umieć tak zmodyfikować przygodę, by odpowiadała poczynaniom BG. Gracze bardzo często zachowują się w sposób, którego nie da się przewidzieć. Odnajdują wskazówki, o których istnieniu nie pomyślałeś,

lub upierają się przesłuchiwać BN, których nie przygotowałeś. Nie wahaj się używać wszelkich dostępnych metod, aby zagonić taką drużynę z powrotem na właściwy trop. Jeśli okaże się to niezbędne, dodaj więcej tropów lub pozwól, by straż miejska odszukała świadka któregoś z wcześniejszych morderstw. Poniżej zamieszczono zwięzły opis każdego miejsca zbrodni. Do Ciebie należy wywołanie atmosfery grozy i nadanie morderstwu diabolicznego wymiaru.

Ważne jest również, aby graczom wydawało się, że to oni nadają tempo śledztwu. Pozwól im podążać wybranym tropem i nie zmuszaj do trzymania się ram niniejszej przygody. Nikt w końcu nie lubi być wodzony za nos. Jeżeli np. BG podejrzewają, że za morderstwami stoi któryś ze strażników miejskich, pozwól graczom tak myśleć. Jeśli ich podejrzenia oparte są na logicznych przesłankach, wzmocnij ten wątek, podsuwając kilka nowych dowodów rzeczowych lub tropów. Ostatecznie dlaczego któryś ze strażników nie miałby okazać się mordercą lub kultystą? Należy jednak pamiętać, że to Rolf Vogt konstruuje demonicznego golemu i że nieubłaganie zbliża się dzień jego przebudzenia. Jeżeli BG nie doprowadzą śledztwa do końca, żadna strata. I tak wezmą udział w kulminacyjnych wydarzeniach przygody.

Na koniec przestroga – nie pozwól graczom dopaść Rolfa Vogta, zanim rozegrają się ostateczne wydarzenia kampanii. To nic, że jest psychopatycznym szaleńcem – kieruje nim przebiegły demon, którego doświadczenie, instynkt oraz mroczne moce pozwolą mordercy skutecznie wymykać się prześladowcom aż do balu maskowego. Jeśli BG mimo wszystko zaczną deptać mu po piętach, wykorzystaj Katarinę, Langa lub mutantów żyjących pod miastem, aby spowolnić kroki BG. Zachowując Rolfa żywego aż do samego końca przygody gwarantujesz graczom udane zakończenie *Ścieżek Przeklętych*.

Źródła informacji

Jeśli Bohaterowie Graczy zainteresują się sprawą niewyjaśnionych zaginięć, z pewnością postarają się zdobyć wszelkie informacje o zaginionych osobach. Informacje te mogą zdobyć kanałami oficjalnymi bądź rozpytując na ulicach, w zależności od tego, jak podeszli do śledztwa. Poniżej zamieszczono schematyczny przegląd dostępnych informacji oraz źródeł, z których BG mogą je uzyskać. Możesz swobodnie rozszerzyć lub zmienić zawarte tu sugestie.

Źródła oficjalne

Hrabina bardziej przejmując się tym, aby uroczystości odbyły się zgodnie z planem, niż zaginięciem kilku osób. Za namową doradców od samego początku będzie próbowała zdusić plotki w zarodku, zaprzeczając, jakoby po mieście szalał morderca. Gdy sprawa zacznie wymykać się spod kontroli, Księżna nakaze strażnikom powiesić kogokolwiek, byleby tylko mieszczanie przestali się bać i kontynuowali świętowanie. Od momentu pokazowej egzekucji BG nie uzyskają oficjalnymi kanałami żadnych użytecznych informacji z pałacu. Hrabina nigdy nie przynajmniej do wydania rozkazu, a jej doradcy również będą trzymali język za zębami.

Straż miejska

Strażnicy to zupełnie inna sprawa. Chociaż oficerowie straży staną murem po stronie Hrabiny, szeregowi strażnicy nie uwierzą w oficjalne wyjaśnienia władz. BG będą mogli poznać niektóre szczegóły śledztwa, jeśli przekupią lub zaprzyjaźnią się z któryś ze strażników. Przepytywanie szeregowych strażników wymaga udanego Wymagającego (-10) testu **przekonywania**, jednak trudność testu powinnaś drastycznie obniżyć, jeśli BG są przyjaźni i oferują srebro lub dobre piwo. Jeśli BG wesprą patrol straży miejskiej w starciu z tłumem (patrz **Tłumy**, str. 67), zostaną uznani za sprzymierzeńców. Od tej pory, w miarę możliwości i w zależności od zaistniałych okoliczności, strażnicy będą pomagać drużynie bezinteresownie.

Mieszczanie

Nulneńczycy z pewnością będą mieli wiele do powiedzenia na temat zaginięcia i ewentualnej tożsamości mordercy. Każdy udany test **plotkowania** ujawni jakieś (niekoniecznie prawdziwe) informacje związane z morderstwami. Na początku Tygodnia Czarnego Prochu nie będzie żadnych wiarygodnych świadków morderstw, jednak później Rolf przestanie dbać o pozory i stanie się nieostrożny. Kilka osób zauważyło go tuż przed, w trakcie, lub po dokonaniu kolejnego morderstwa.

Bliscy ofiar

Ofiary mordercy pozostawiły w Nuln przyjaciół, rodzinę oraz znajomych. Każdą z tych osób można wypytać o szczegółowe informacje. Lista bliskich osób każdej z ofiar została zamieszczona poniżej.

Ofiary

W trakcie Tygodnia Czarnego Prochu zginie sześć osób, a kawałki ich ciał posłużą do skonstruowania demonicznego golema. Ofiary zostaną porwane z własnych domów lub z ulicy. Poniżej znajduje się ogólny opis każdej z nich, szczegóły dotyczące miejsca zbrodni oraz informacje, jakie mogą odkryć BG. Możesz dodać więcej tropów bądź podsunąć fałszywe, według własnego uznania.

Reuben Kuhn III

Reuben Kuhn III jest synem Ministra Skarbu. Uczęszcza na Uniwersytet Nulneński, gdzie pobiera nauki z zakresu ekonomii oraz administracji państwowej. Spokojny, do otoczenia podchodzi z wyraźnym dystansem, a studia traktuje znacznie poważniej niż jego koledzy. Chłodne maniery żaka, jak również niechęć, jaka otacza jego ojca z uwagi na zajmowane stanowisko, sprawiły, że Reuben nie ma wielu przyjaciół i nie jest popularny w wyższych sferach.

Pierwszej nocy Tygodnia Czarnego Prochu poszukujący kolejnej ofiary Rolf Vogt zauważył Reubena wracającego na Uniwersytet z pobliskiej karczmy. Opetany morderca dostrzegł przenikliwie, zielone oczy studenta i uznał, że doskonalszych już nie znajdzie. Gdy Reuben skreślił w ciemną alejkę, aby ulżyć pęcherzowi, Vogt uderzył go w potylicę. Zabitego żaka ukrył w cieniu i wrócił po Hansa, który pomógł mu przewieźć ciało do „Powrotu Zbója”.

Rolf nie zdawał sobie sprawy, że Reuben był umówiony

Poczynania Reubena Kuhna III

BG raczej nie będą mieli okazji bliżej poznać Reubena za życia, gdyż stanie się on pierwszą ofiarą Vogta, której zniknięcie wyjdzie na jaw. Jeśli jednak chcesz, drużyna może poznać młodego Kuhna tuż przed śmiercią. Jest to możliwe, jeśli BG po dotarciu do Nuln postanowili spędzić noc na mieście lub zabawić się w inny sposób. Reubena mogą spotkać w gospodzie, zamtuzie lub na ulicznym pokazie fajerwerków. Jeżeli BG zaczną wypytywać o coś mieszczan, jedną z zaczepionych osób może być właśnie Reuben, chociaż oczywiście nic nie wie o Pucharze. Może natomiast udzielić ciekawych informacji na temat ekonomii i polityki wewnętrznej Nuln. Reuben opuści gospodę podpity, ale nie pijany. Jeśli BG zechcą go odprowadzić do domu, uprzejmie odmówi, twierdząc, że mieszka o dwa kroki stąd, w uniwersyteckim akademiku.

następnego dnia rano na śniadanie ze swoim ojcem. Gdy się na nim nie pojawił, ojciec zaczął się poważnie martwić. Osobiście pojechał na Uniwersytet, lecz kilka godzin poszukiwań, rozmów z żakami i wizyt u profesorów nie doprowadziły do odnalezienia zaginionego. Skarbnik wrócił do pałacu Hrabiny i spotkał się z Wysokim Konstablem, dowódcą straży miejskiej. Ów chciał uniknąć rozgłaszania wydarzenia, które mogłoby popsuć humor świętujących mieszczan, więc zasugerował, że młodzieniec po prostu za dużo wypił i przenocował u jakiejs kochanki. Skarbnik z dużą niechęcią przyznał, że to możliwe, jednak poprosił, by patrole straży miejskiej poszukały jego syna.

Rozwój sytuacji

Z każdym dniem niepokój Reubena Kuhna II wzrastał. W końcu (oczywiście dyskretnie) wynajął prywatnych śledczych (być może BG), aby odnaleźli jego syna. Gdy na jaw wyszedł fakt, że w Nuln zaginęło już kilka osób z wyższych sfer, skarbnik doszedł do smutnego wniosku, że jego syn padł ofiarą jakiegoś spisku lub psychopatycznego mordercy. Gdy Frau Otlowe ujawni zaginięcie swojego męża (nastąpi to trzeciego dnia świątecznego tygodnia), skarbnik również publicznie zgłosi zaginięcie syna. Ten krok rozsierdzi Księżną-Elektorkę, która w odwecie jeszcze tego samego dnia odwoła zrozpaczonego ojca z zajmowanego od dawna stanowiska.

Śledztwo

BG biorący udział śledztwie mogą uzyskać następujące informacje.

- **Źródła oficjalne:** Łatwy (+20) test **plotkowania** ujawni, że Reuben Kuhn III jest synem miejskiego skarbnika, nieubianego przez opinię publiczną urzędnika, który zajmuje się finansami miasta, w tym zbieraniem podatków. Udany Prostý (+10) test **plotkowania** ujawni, że ojciec zaginionego, choć nieubiany, cieszył się pewnego rodzaju szacunkiem, gdyż był uczciwy i oddany sprawom miasta. Wymagający (-10) test **plotkowania** ujawni, że Reuben Kuhn III podzielał poglądy ojca dotyczące zarządzania

miejskim skarbcem. Wielu prominentnych arystokratów uważało, że będzie oczywistym kandydatem na to stanowisko po odejściu ojca na emeryturę. Większość urzędników miejskich nie wie, że młody Kuhn zginął, a ci, którzy to wiedzą, będą podtrzymywać oficjalną wersję wydarzeń, czyli przekonywać BG, że młodzieniec za dużo wypił i teraz gdzieś odpoczywa, być może w ramionach kochanki. Urzędnicy będą trzymali się tej wersji nawet po tym, jak trzeciego dnia skarbnik publicznie zgłosi zaginięcie syna.

- **Straż miejska:** Straż otrzymała rozkaz od Wysokiego Konstabla, aby w miarę możliwości szukać zaginionego. BG mogą się o tym dowiedzieć po wykonaniu Wymagającego (-10) testu **plotkowania**. Jeżeli powiedzie się Trudny (-20) test **plotkowania**, drużyna dowie się, że rankiem drugiego dnia świątecznego tygodnia jeden z patroli straży odkrył kałużę krwi przykrytą słomą w zaułku niedaleko gospody, w której Reuben widziany był po raz ostatni. Sierżant, który przyjął meldunek, nie zarządził jednak dochodzenia, gdyż był zbyt zajęty problemami w Nowym Mieście.
- **Mieszczanie:** Nikt nie zwrócił uwagi na podbitego żaka wracającego na uczelnię, ani też na podążającego za nim Rolfa. Wszyscy byli zbyt zajęci świętowaniem i BG nie znajdą świadków morderstwa. Jednak udany Trudny (-20) test **plotkowania** pozwoli Bohaterom odszukać gospodę, w której zaginiony spędził swój ostatni wieczór (może to być dowolna gospoda opisana w **Przewodniku po Nuln** lub miejsce wymyślone przez Ciebie). Jeśli poprowadziłeś akcję tak, że BG spędzili wieczór w tym samym miejscu co Reuben, przypomną go sobie po udanym Łatwym (+20) teście Inteligencji, o ile z nim rozmawiali, albo po Bardzo Trudnym (-30) w przypadku, gdy widzieli go tylko przelotnie.
- **Żacy:** Przesłuchując żaków Uniwersytetu Nulneńskiego BG dowiedzą się, jak wyglądał zaginiony, jakiego był wposobienia oraz czym się zajmował. Wymaga to udanego testu **przekonywania**. Jeśli Bohaterowie uzyskają dwa dodatkowe stopnie skuteczności testu, dowiedzą się, że cechą szczególną Reubena były przepiękne, zielone oczy.

Miejsce zbrodni

Bohaterowie mogą odszukać miejsce zbrodni, jeśli dowiedzieli się od straży miejskiej o kałuży krwi znalezionej w uliczce nieopodal gospody, w której Reuben widziany był po raz ostatni. Gdy tam dotrą, przeczytaj lub opisz Bohaterom, co następuje.

Uliczka, w której się znaleźliście, jest niczym innym jak wąską przerwą pomiędzy dwiema wysokimi kamienicami. Z ledwością mogłyby się tu minąć dwie osoby. Co dziwne, uliczka została starannie wybrukowana, jednak kocie łby nikną pod grubą warstwą śmieci i nagromadzonego brudu.

W ulicze zalega wiele obrzydliwych śmieci i resztek, jednak BG nie znajdą niczego, co miałyby związek z morderstwem. Miejsce zbrodni cuchnie odchodami oraz gnijącymi resztkami jedzenia. Wokół toczonych robakami stert śmieci krążą tłuste muchy. Jeżeli masz na to ochotę, możesz sprecyzować i podsunąć drużynie fałszywe tropy, np. dziwne skrawki ubrań, ulotki niezwyklej organizacji, itp. Najważniejszym śladem w ulicze jest plama krwi pod jedną ze ścian. BG, którym powiedzie się Wymagający (-10) test **przeszukiwania**, dostrzegą ślady sugerujące, że z uliczki wywleczono jakieś ciało. Dodatkowy poziom skuteczności testu ujawni też, że około 3 metrów od kałuży na ścianie znajduje się świeży rozbryzg krwi, mniej więcej na wysokości głowy dorosłego człowieka. Dwa dodatkowe poziomy skuteczności testu pozwolą odkryć zarysowany krwią ślad po kole tuż przed wyłotem uliczki. Zwłoki zamordowanej ofiary najprawdopodobniej wywieziono na niewielkim wozie.

Maglyn Erhard

Kompania Erharda jest jedną z najlepiej prosperujących kompanii węglowych w Nuln. Majątek zbiła na zaopatrywaniu w węgiel odlewni Richthofenów na Placu Przemysłowym. Mimo że zgromadziła ogromny majątek, rodzina Erhardów mieszka w skromnym domu w Starym Mieście. Najbardziej znaną członkinią tej rodziny jest Maglyn Erhard, o której rękę do niedawna zabiegała większość kawalerów nulneńskiej szlachty.

Maglyn to piękna, zmysłowa i niezwykle popularna dziewczyna. Cieszy się nieustannym zainteresowaniem adoratorów i bywa na większości wielkich balów. Plotka głosi, że podobno nawet Księżna-Elektorka przyjęła ją na prywatnej audyencji. W każdym razie, Maglyn niedawno przyjęła zaręczyny jednego z adoratorów, niejakiego Barnabasa Liessa. Ten szlachcic z pomniejszego rodu, trzeci syn prowincjonalnego hrabiego, oświadczając się liczył na poprawę stanu majątkowego własnej rodziny, choć uważał swoją wybrankę za kobietę wątpliwych obyczajów. Z kolei Maglyn szczerze gardziła nieokrzesanym szlachcicem z prowincji, lecz dobrze rozumiała, że dzięki temu małżeństwu jej rodzina awansuje społecznie.

Przed wybuchem wojny kochankiem Maglyn był Rolf Vogt. Przez długie miesiące pozostawał pod wpływem jej uroku osobistego i urody. Miał nadzieję, że kiedyś się z nią ożeni, lecz potem doszły go słuchy o tym, jak Maglyn się prowadzi, i młodzi zerwali ze sobą. Szaleniec przypomniał sobie o dziewczynie dopiero wtedy, gdy potrzebny był mu skalp, który udekorowałby głowę golema.

Na potajemne schadzki w sypialni Maglyn Rolf docierał wspinając się na drzewo, które rosło przy ścianie rezydencji Erhardów. Później zakochani szeptali sobie czule słówka aż do białego rana. Drugiego dnia świątecznego tygodnia Rolf przybył pod dom Erhardów z Hansem, który miał stanąć na czatach. Wspiąwszy się po drzewie, Vogt zastał Maglyn w ramionach mężczyzny (oczywiście nie był to Barnabas). Morderca zabił kochankę, a następnie samą dziewczynę, starannie bacząc, aby nie uszkodzić głowy. Następnie opuścił zwłoki na linie z okna, a na dole przejął je Hans. Potem dokładnie obejrzał ciało nieznanego mężczyzny, sprawdzając, czy jakaś jego część nadaje się do ukończenia golema. Uznawszy jednak trupa za mało atrakcyjnego, Rolf

wydostał się z sypialni tą samą drogą, którą przybył i pomógł Hansowi przewieźć zwłoki dziewczyny do „Powrotu Zbója”. Tam starannie odciął skalp, a reszta ciała została przerobiona na farsz do pasztecików z mięsem.

Następnego dnia rodzina Erhardów znalazła w sypialni Maglyn trupa mężczyzny, otwarte okno i zakrwawione łóżko. Natychmiast wezwano straż miejską, która jednak niczego nie ustaliła. Rodzina wyznaczyła zatem nagrodę w wysokości 200 zł za odnalezienie zaginionej.

Śledztwo

Bohaterowie prowadzący sprawę zaginięcia Maglyn mogą zdobyć następujące informacje.

- **Źródła oficjalne:** Udany Wymagający (-10) test **plotkowania** pomoże ustalić, że ofiara była niezwykle popularną osobą w wyższych kręgach i często bywała na balach. Dwa poziomy skuteczności testu pozwolą dowiedzieć się, że Maglyn podobno starała się zaprzyjaźnić z Księżną-Elektorką i odwiedziła ją dwukrotnie w ciągu ostatniego miesiąca. Trzy poziomy skuteczności testu umożliwią odkrycie prawdy – Maglyn nigdy nie widziała się z Hrabinią, a w pałacu spędzała czas w towarzystwie adoratorów.
- **Straż miejska:** Wykonując Wymagający (-10) test **plotkowania**, BG mogą odszukać strażnika, który jako pierwszy dotarł na miejsce zbrodni. Jeśli podczas rozmowy ze strażnikiem BG powiedzie się Wymagający (-10) test **przekonywania**, strażnik wyjawy, że w sypialni nie było zwłok dziewczyny. Znalaziono tam jedynie ciało jednego z pomniejszych szlachciców, Pietera Felpsa. Dodatkowy stopień skuteczności testu przekona strażnika, żeby opowiedział o otwartym oknie i swoich podejrzeniach, zgodnie z którymi ktoś wspiął się do sypialni po rosnącym obok drzewie. Dwa dodatkowe stopnie skuteczności testu wskażą Barnabasa Liessa jako głównego podejrzanego, chociaż szlachcic ma solidne alibi (przebywał z kochanką we własnym domu).
- **Mieszczanie:** Niewielu zwykłych mieszczan miało szczęście rozmawiać z piękną Maglyn, choć brała kochanków również z niższych sfer. Udany Prostý (+10) test **plotkowania** ujawni, że Maglyn prowadziła rozwiązłe życie.
- **Barnabas Liess:** Odszukanie Barnabasa Liessa nie stanowi problemu. Po śmierci Maglyn spędza większość czasu w miejskiej rezydencji swojej rodziny. Liess jest prostym mężczyzną o miękkich rysach twarzy. Ma lekką wadę wymowy i brak mu wyszukanych manier rodu Erhardów. Barnabas gwałtownie zaprzeczy wszelkim oskarżeniom o udział w zabójstwie Maglyn. Jeśli BG nie zrezygnują z wypytywania, dyskretnie opowie im, że w tym czasie spędzał noc w towarzystwie kochanki o imieniu Candace. Jeśli BG zażądają tego, bez oporów poda im jej adres. Barnabas poprosi, aby BG nie ujawniali jego romansu rodzinie zmarłej – wciąż liczy na jakieś korzyści ze swoich zaręczyń. Niedoszły mąż doskonale wiedział o rozpustnym życiu swej wybranki i na życzenie BG może podać długą listę

Poczynania Maglyn Erhard

Jeśli BG obracali się przez jakiś czas w towarzystwie elit społecznych, np. spotkali się z Elsbeth Becker lub odwiedzili którąś z nulneńskich świątyń podczas nabożeństwa dla arystokracji, być może mieli okazję spotkać Maglyn. Jeśli tak się stało, starannie podkreśl urodę i wdzięk młodej kobiety. Mogła nawet flirtować z ludzkimi mężczyznami – natomiast nie lubi i boi się krasnoludów oraz elfów, a niziołki traktuje pogardliwie. Jeśli chcesz, możesz pozwolić na przelotny, acz burzliwy romans Maglyn z którymś ze szlachetnie urodzonych Bohaterów.

jej kochanków. W sumie wie o blisko trzydziestu. Jeśli chcesz, wymyśl ich nazwiska, choć sama liczba kochanków powinna dać drużynie do zrozumienia, że tropów jest zbyt wiele, by warto było je po kolei sprawdzać. Jak na ironię, jedno z nazwisk, które Bohaterowie otrzymają od Liessa, stanowi rozwiązanie zagadki – chodzi oczywiście o Rolfa Vogta.

- **Rodzina Erhardów:** Rodzina Erhardów (matka, ojciec oraz młodsza siostra) żyli w błogiej nieświadomości nocnych poczynąń zaginionej i będą stanowczo zaprzeczać jakimkolwiek rewelacjom na ten temat. Nie mają pojęcia, dlaczego ktokolwiek mógłby chcieć skrzywdzić Maglyn, gdyż wszyscy wydawali się ją lubić. Matka pokaże Bohaterom olejny portret zaginionej. Starannie opisz, jak na obrazie mistrzowską ręką zostały oddane przepiękne włosy dziewczyny. Rodzina nic nie słyszała w noc zabójstwa, nie wiedziała nawet, że Maglyn przyjmuje gości.
- **Służba rodziny Erhardów:** Służba wie swoje. Bohater, który zagadnie którąś z pokojówek i wykona udany Wymagający (-10) test **przekonywania**, dowie się prawdy. Większość służby mierzyła rozwiązłość Maglyn, lecz płacono im na tyle dużo, że trzymali język za zębami i zacierali ślady kolejnych wizyt. Dwa dodatkowe poziomy skuteczności testu ujawnią, że najdłużej kochankiem Maglyn był Rolf Vogt, jednak młodzi rozstali się tuż przed tym, jak oficer wyjechał na wojnę. Służba nie zna powodów rozstania. Jedną z pokojówek widziała, jak do sypialni zaginionej wchodził Pieter, jednak nikt nie usłyszał ataku mordercy.
- **Rolf Vogt:** Podobnie jak w sprawie odszukania pozostałych przy życiu właścicieli darowanych przez Księżną-Elektorkę mieczy, spotkanie z Rolfem Vogtem nie jest proste (patrz str. 75). Jeżeli jednak Bohaterom uda się z nim porozmawiać, Rolf będzie twierdził, że jest niewinny. Przyzna się do zakończonego już romansu z Maglyn, lecz stwierdzi, że wojna zmieniła go i nie miał ochoty spotykać się ponownie z rozwiązłą panną. Rzekomo szuka kogoś, z kim mógłby się związać na resztę życia. Rolf będzie też twierdził, że noc morderstwa spędził w domu, z ojcem. To oczywiście kłamstwo, lecz hrabia Randolph potwierdzi alibi syna.
- **Ogrody Morra:** Ciało kochanka Maglyn zostało odwiezione na wozie do Ogrodów Morra (patrz str. 23). BG mogą obejrzeć trupa, jeśli przywdzieją czarne szaty

i złożyć na rzecz świątyni datek w wysokości jednego pensa od osoby. Kapłani zaprowadzą Bohaterów do podziemnej sali, w której na katafalku leży zabity mężczyzna. Przyczyna zgonu jest oczywista – zadane z wielką siłą uderzenie tęym narzędziem roztrzaskało mu czaszkę.

Miejsce zbrodni

Więść o nagrodzie wyznaczonej za odnalezienie Maglyn błyskawicznie rozniesie się po mieście. Jeśli BG nie spędzają całych dni i nocy w kanałach ściekowych lub poza murami miasta, z pewnością także się o tym dowiedzą. Gabrielle Marsner jest starą znajomą rodziny Erhardów i może pomóc drużynie dostać się na miejsce zbrodni. Bohaterowie muszą się jednak spieszyć, gdyż następnego dnia rano sypialnia Maglyn zostanie wysprzątana, a ciało jej kochanka przewiezione do Ogrodów Morra.

Przeszukanie sypialni po tym, jak została wysprzątana, niewiele da. Bardzo Trudny (-30) test **przeszukiwania** pozwoli odkryć niedomyty, krwawy ślad buta prowadzący w stronę okna. Wymagający (-10) test **tropienia** pozwoli domyślić się, że ślad zostawił najprawdopodobniej mężczyzna w luksusowym obuwiu o dość dużym rozmiarze. Oględziny okna, przez które Rolf dostał się do mieszkania, nie przyniosą wiele informacji, jednak Wymagający (-10) test **przeszukiwania** pozwoli zauważyć, że winorośl oplatająca framugę okiennej została naderwana, a morderca najprawdopodobniej przedostał się do sypialni z drzewa rosnącego nieopodal.

Jeżeli drużyna przybędzie na miejsce zbrodni, zanim sypialnia zostanie sprzątnięta, zastanie mrozącą krew w żyłach scenę. Łóżko jest zabryzgane krwią. Na jednej z poduszek i podłodze leżą resztki szarej brei, najwyraźniej mózgu zamordowanego mężczyzny. Bryzgi krwi znaczą nawet biały sufit. Okno jest otwarte na oścież. Prosty (+10) test **przeszukiwania** ujawni, że z sypialni nie zginęło nic wartościowego, nawet złota biżuteria zaginionej dziewczyny.

Harmann Otlowe

Harmann Otlowe to drobny kupiec o miłej powierzchowności. Jest pantoflarzem, który słynie z tego, że ma gadatliwą i chorobliwie zazdrosną żonę. Na życie zarabia importem solonych ryb z Marienburga, jednak z uwagi na zawziętą konkurencję ostatnio ledwo wiąże koniec z końcem. Jego żona od początku związku jest o niego zazdrosna, otwarcie wyrzeka, że przystojny mąż prędzej czy później wyląduje w łóżku innej kobiety.

Poczynania Harmanna Otlowe

Postać Harmanna najlepiej wykorzystać w sytuacji konfliktowej. Pozwól mu stać się niegroźnym antagonistą BG, na przykład niech nawrzeszczy na nich za przewrót kramu z solonymi rybami lub spróbuje oszukać podczas jakiejś transakcji. Zwróć uwagę Bohaterów na to, że Harmann jest niespotykane przystojnym mężczyzną.

Swoim nieustannym narzekaniem i jazgotem niewiasta zniechęciła do siebie męża tak skutecznie, że Harmann coraz więcej czasu spędzał z dala od domu, w gospodach, przepijając mizerne zarobki. W trakcie Tygodnia Czarnego Prochu Harmann większość wieczorów spędzał w gospodzie pod „Pijanym Strażnikiem”. Trzeciej nocy świątecznego tygodnia podпиты kupiec wytoczył się z gospody tuż przed północą z twardym postanowieniem, że pokaże małżonce, która z pewnością czekała nań w domu z wałkiem w ręku, kto rządzi w tym związku. Jednak po drodze zauważył, że ktoś go śledzi.

Zaniepokojony tym faktem i świadom, że w mieście doszło ostatnio do dwóch tajemniczych morderstw, Otlowe skręcił do „Świergotliwego Słowika”, na pozór by napić się jeszcze, a w rzeczywistości chcąc przyjrzeć się śledzącemu go mężczyźnie. Rolf Vogt, gdyż oczywiście to on śledził Harmanna, również wszedł do „Słowika” i usiadł nieopodal swojej ofiary przy barze. Otlowe rozpoznał Rolfa i mężczyźni rozmawiali przez chwilę, chociaż nikt nie zwrócił uwagi, o czym. Następnie kupiec pożegnał się i wyszedł z gospody. Morderca ruszył za nim i rozbił mu głowę ciosem zadany Pucharem Gniewu. Czekał w pobliżu Hans pomógł młodemu Vogtowi załadować ciało ofiary na dwukołowy wózek. W warsztacie Rolf wykroił ze zwłok twarz przystojnego kupca.

Następnego dnia rano żona Harmanna zgłosiła jego zaginięcie na posterunku straży miejskiej. Strażnicy, gdy tylko usłyszeli jej zrzędlawy ton, uśmiechnęli się do siebie i zbagatelizowali sprawę, tłumacząc cholerycznej kobiecie, że mężowie często znikają na kilka dni podczas tak długiego święta. Sfrustrowana matrona wykorzystała własne znajomości i poleciła rozpowiedzieć na mieście, że jej mąż zaginął. Niedługo potem to samo uczyniła rodzina Reubena Kuhna III.

Śledztwo

BG prowadzący śledztwo w sprawie tego morderstwa mogą uzyskać informacje wyszczególnione poniżej. Jeżeli drużyna nie wie jeszcze nic o morderstwach, każ BG wykonać testy **plotkowania**. Udany test oznacza, że Bohater przypadkiem usłyszał, iż w mieście w niewyjaśnionych okolicznościach znikają ludzie. Dwa lub więcej dodatkowych stopni skuteczności testu ujawni imiona zaginionych.

- **Źródła oficjalne:** Oficjalnie mówi się, że Otlowe miał dość swojej żony i uciekł z miasta.
- **Straż miejska:** Udany test **plotkowania** ujawni powszechnie znany fakt, iż charakter żony zaginionego kupca nie sprzyja udanemu pożyciu, a przezywana „harpią” kobieta stała się czymś za złe mężowi. Natomiast udany Wymagający (-10) test **plotkowania** przekona strażników, aby podzielili się podejrzeniem, że to żona zamordowała Harmanna, jednak nie mają na to żadnych dowodów. Z uwagi na zamieszki w Nowym Mieście straż miejska nie ma kogo oddelegować to tej sprawy i śledztwo nie zostało jeszcze rozpoczęte.
- **Zwykli mieszkańcy:** Sąsiedzi państwa Otlowe, mieszkających nieopodal Alei Bankierów, wiedzą, że to małżeństwo nie należało do szczęśliwych. Prosty (+10) test **plotkowania** ujawni, że Harmann lubił sobie wypić.

Dwa dodatkowe poziomy skuteczności testu pozwolą ustalić, że kupiec przesiadywał zazwyczaj w gospodzie „Pijany Strażnik” (patrz str. 28).

- „Pijany Strażnik”: Przepytanie gości gospody ujawni, że Otlowe faktycznie spędził tam cały wieczór. Udany Prosty (+10) test **przekonywania** zmotywuje karczmarza, który przypomni sobie, że kupiec wyszedł tuż przed północą. Dwa dodatkowe poziomy skuteczności testu pozwolą ustalić, że mamrotał coś o żonie, która znowu będzie się na niego wydzierać. Jeśli BG spróbują ustalić drogę powrotną kupca, pozwól im znaleźć kogoś, kto widział, jak Otlowe skręca do „Świergotliwego Słowika”.

Miejsce zbrodni

Jeżeli BG trafili do „Świergotliwego Słowika”, z pewnością przepytają karczmarza. Niewyspany mężczyzna nie będzie chętny do udzielania jakichkolwiek informacji i dopiero srebro (albo udany test **przekonywania** lub **zastraszania**) skłoni go do rozmowy i opisanie spotkania kupca z Rolfem. Niestety karczmarz nie zna Rolfa i jedynie ogólnie opisać jego wygląd (patrz str. 39). Bohaterowie, którzy zdecydują się starannie przeszukać okolice gospody, mają szansę odkryć miejsce zbrodni. Niezbędny jest do tego Wymagający (-10) test **przeszukiwania**. Na miejscu zbrodni drużyna odkryje plamę krwi oraz dwie bruzdy wyrte w szlamie i brudzie pokrywającym uliczkę, zostawione najprawdopodobniej przez nogi ciągniętego za ręce ciała. Ślady prowadzą w głąb alejki, po czym nikną tuż obok śladów niewielkiego, dwukołowego wózka.

Utracona przyjaciółka

Szczegóły następnego morderstwa zależą od tego, jak do tej pory rozwinęła się akcja. Jeśli Gabrielle Marsner towarzyszyła Bohaterom w podróży do Nuln, czwartego wieczoru świątecznego tygodnia znajdzie się w śmiertelnym niebezpieczeństwie. Krwawy Obdzieracz skłoni bowiem Rolfa Vogta do pozbicia się czarodziejki znającej rytuał pozwalający zniszczyć demoniczny artefakt. Jeżeli BG w szczególności sposób chronią czarodziejkę (nocne warty, zabarykadowana sypialnia, zabezpieczenia magiczne, itp.) Rolf zrezygnuje z ataku i na następną ofiarę wybierze Elsbeth Becker. Jeżeli Gabrielle nie przybyła do Nuln, czwartą ofiarą mordercy automatycznie stanie się Elsbeth. Należy zaznaczyć, iż Ametystowa Czarodziejka pojawi się w kulminacyjnym momencie przygody tylko w dwóch przypadkach: jeżeli nie towarzyszyła drużynie w podróży do Nuln lub jeśli BG uchronili ją przed atakiem Rolfa Vogta.

Gabrielle Marsner

Późnym wieczorem czwartego dnia Tygodnia Czarnego Prochu Rolf Vogt wślizgnie się do pokoju, który Gabrielle wynajmuje na pierwszym piętrze gospody „Złoty Młot” (lub tam, gdzie uznałeś, że szacowna czarodziejka zatrzyma się na noc) i zabije ją we śnie. Ciało wyrzuci przez okno na ulicę, gdzie Hans natychmiast załaduje je na dwukołowy wózek, natomiast Rolf zejdzie na dół po murze gospody.

Bohaterowie mogą odkryć śmierć Gabrielle dopiero podczas walki z golemem. Jeżeli jednak składali jej regularne wizyty, z

pewnością to oni będą pierwsi na miejscu zbrodni, gdyż oberżysta nie zwykł napraszać się tak szacownym (i władającym magią) gościom. W sypialni nie ma żadnych wskazówek odnośnie tego, kto zamordował czarodziejkę, chociaż pogrążony w szaleństwie Rolf na wszystkich ścianach napisał krwią ofiary zdanie „Sigmar powraca”.

Chociaż po śmierci czarodziejki Bohaterom może wydawać się, że ich poczynania nie mają już sensu, wcale tak nie jest. Być może jeden z obdarzonych magicznym talentem BG nauczył się rytuału niszczącego artefakty Chaosu. Jeśli nie, wciąż istnieje szansa odnalezienia kogoś, kto będzie w stanie unicestwić trzeci odłamek duszy demona. Najprostszym wyjściem jest posłanie do Altdorfu kuriera, który skłoni znajomych Bohaterów, by zajęli się poszukiwaniami. Alternatywnie, drużyna może zawrzeć układ z nekromantą Cohlem, który potrafi dokonać tej sztuki. Cohl ukrywa się w kanałach ściekowych pod Nuln (patrz str. 92). W tym mieście tylko on potrafi unicestwić demona. BG mogą też próbować dowieźć odzyskany Puchar do Altdorfu. Jednak podczas podróży do któregoś z Kolegiów Magii na każdym kroku atakować ich będą zwierzoludzie i znacznie gorsze potwory, przyzywane przez w pełni świadomego demona. Kolegia z pewnością opracują sposób zniszczenia artefaktu – po więcej pomysłów sięgnij do *Wież Altdorfu*.

Elsbeth Becker

Lady Becker z pewnością znacząco pomogła BG w ich misji, umawiając drużynę na spotkania lub otwierając drzwi zamknięte zazwyczaj dla osób z niższych sfer. Jej wysiłki nie umknęły uwadze demona, który doszedł do wniosku, że Elsbeth stała się zbyt niebezpieczna. Czwartego nocy świątecznego tygodnia Rolf Vogt rozprawi się z lady Becker, licząc na to, że dzięki temu skutecznie uniemożliwi kontynuowanie poszukiwań trzeciego odłamka. Morderca wraz z Hansem przekradną się na teren posiadłości i zamordują całą służbę oraz Elsbeth. Nikt nie przeżyje masakry.

To Bohaterowie powinni odkryć zbrodnię (być może nawet zostaną podejrzani o jej popełnienie). Gdy następnego dnia odwiedzą lady Becker, powinni zastać zamkniętą bramę i podejrzanie pusty dziedziniec za nią. Przejście przez mur (lub bramę) wymaga udanego testu **wspinaczki**. We wnętrzu rezydencji BG zastaną makabryczną scenę. Wszystkie żywe istoty zostały w krwawy sposób zamordowane. Nie ocalały nawet ptaki w klatkach i psy na podwórzu. Widok poskręcanych ciał jest tak straszliwy, że Bohaterowie, którzy nie wykonają udanego testu Siły Woli, natychmiast otrzymają Punkt Obłądu. Na ścianach wewnątrz budynku narysowano krwią symbole Khorna, a obok wypisano zapowiedzi rychłego powrotu Sigmara. Za pędzel posłużyła mordercy leżąca pod ścianą odrąbana dłoń Elsbeth.

BG nie znajdą w posiadłości lady Becker żadnych tropów, które umożliwiłyby schwytanie mordercy. Zaginęło również ciało Elsbeth, choć pod jedną ze ścian można znaleźć jej odrąbane dłonie. Na smukłych palcach nadal tkwią pierścienie z cennymi kamieniami szlachetnymi. Udany Wymagający (-10) test **przeszukiwania** pozwoli odkryć skrytkę ze 100 zk. Są to oszczędności rodu Becker, ukryte na „czarną godzinę”. Jeżeli drużyna zdecyduje się postąpić honorowo i nie okradnie swojej przyjaciółki, pieniądze

mogą zostać przekazane spadkobiercom lub oddane na rzecz jednej ze świątyń. W sekretarzyku lady Becker znajduje się zaproszenie na bal maskowy Hrabiny. Zawiadomienie straży o morderstwie w posiadłości lady Becker nie przyniesie żadnych rezultatów. Strażnicy nie mają już nikogo, kto mógłby od ręki zająć się tą sprawą. Wszystkie dostępne siły angażują zamieszki w Nowym Mieście oraz utrzymywanie spokoju na starówce.

Helmut Allenstag

Helmut Allenstag przybył z Altdorfu, zaciekawiony pogłoskami dotyczącymi nowej armaty. Jest zamożnym szlachcicem, który mieni się ekspertem od broni palnej. Jako jeden z pierwszych ochotników wyruszył do Middenheim w celu przygotowania miasta do odparcia oblężenia wojsk Archona. Również jako jeden z pierwszych wyjechał z miasta, gdy tylko nadeszły wieści o nadciągającej armii Chaosu. Do Nuln Helmut przybył w wygodnym powozie.

Chociaż Helmut przez całe życie zajmował się bronią palną, wciąż nie potrafi przyzwycząić się do huków wystrzałów, którego zwyczajnie się boi. Z tego powodu Tydzień Czarnego Prochu był dla Allenstaga niezwykle trudny. Nerwy wciąż szargały mu liczne salwy armatnie, odpalane fajerwerki i inne eksplozje. Na dodatek Helmut zgubił się raz w tłumie, który poniósł go aż do Nowego Miasta, gdzie wyrzucił się w rynnę, został okradziony przez miłego chłopca, który okazał się rzeźmieszką, oraz zobaczył paskudnego mutanta. Piątego dnia święta Helmut postanowił opuścić Nuln i nie czekać na odsłonięcie nowej armaty. W tym celu udał się do powozowni przy Bramie Zachodniej, jednak okazało się, że wszystkie powozy zostały wynajęte, a najbliższy udaje się do Altdorfu dopiero następnego dnia. Allenstag zamówił zatem środek transportu na następny dzień o poranku i udał się na spoczynek.

Helmut nie miał szczęścia. Przy bramie zauważył go Rolf Vogt, wracający akurat z przejażdżki konnej, na którą wybrał się celem „oczyszczenia myśli”. Morderca natychmiast zwrócił uwagę na kształtne uszy Helmuta i postanowił udekorować nimi swojego gołęma. Podążył za ofiarą krętymi uliczkami, doskonale bawiąc się za każdym razem, gdy nieszczęśnik podskakiwał ze strachu na odgłos kolejnego fajerwerku. W jednej z uliczek Rolf dopadł swą ofiarę i błyskawicznym ruchem poderżnął jej gardło. Nikt tego nie zauważył. Następnie morderca odciał uszy i porzucił ciało w zaułku, po czym udał się do „Powrotu Zbója”, aby wręczyć Gretel nowy nabytek.

Śledztwo

Bohaterowie prowadzący śledztwo w sprawie zaginięcia Helmuta mogą uzyskać następujące informacje.

Poczynania Helmuta Allenstaga

BG mogą spotkać Helmuta podczas prowadzonego śledztwa albo ocalić go z łap paskudnego mutantu lub złodzieja na obrzeżach Nowego Miasta. Mogą też natknąć się na jego zwłoki.

- **Źródła oficjalne:** Piątego dnia heroldzi Hrabiny ogłoszą, że morderca został schwytany. Wieści te zostaną rozgłoszone po całym mieście. Zbrodniarzem miał być rzekomo niejaki Magnus Kummel, robotnik portowy, który sam zgłosił się na posterunek straży i przyznał do popełnienia morderstw. Kummel został zabrany do Żelaznej Wieży, gdzie przez cały dzień poddawano go torturom. Odwiedzenie więźnia w tym czasie jest niemożliwe. Udany Trudny (-20) test **plotkowania** ujawni, że Kummel jest znanym wariatem, którego już kilkakrotnie aresztowano za dziwne wybryki, jednak powszechnie uważany był za nieszkodliwego. O zmierzchu Kummel zostanie z rozkazu Hrabiny powieszony na dziedzińcu Żelaznej Wieży. Jeżeli wieczorem tego samego dnia straży zostanie zgłoszone morderstwo Helmuta Allenstaga, strażnicy rzucą je na karb ataku przypadkowego złodzieja lub bezmyślnej agresji tłumu.
- **Straż miejska:** Straż ma pełne ręce roboty, gdyż zamieszki w Nowym Mieście wymykają się spod kontroli. Nie ma nikogo, kogo można byłoby oddelegować do sprawy zabójstwa Helmuta, chociaż sierżant dyżurny obieca BG, że zajmie się sprawą zaraz po zakończeniu święta Czarnego Prochu i wyznaczy nagrodę w wysokości 1 *zk* za przeniesienie ciała do Ogrodów Morra i zabezpieczenie wszelkich dowodów (oczywiście tylko w przypadku, gdy BG pracują dla kogoś z administracji miejskiej, a nie są sami poszukiwani przez straż).
- **Zwykli mieszczanie:** Śmierć Helmuta przejdzie bez echa. W końcu był zwykłym nadętym altdorfczykiem, który zgubił się w niewłaściwej dzielnicy. *„Zgubił się? Przecież wszyscy wiedzą, że tym ze stolicy brakuje piątej klepki, czyż nie?”*

Miejsce zbrodni

Jeżeli to BG odnaleźli ciało, mogą bez przeszkód przeszukać miejsce zbrodni w bezimiennej, krętej uliczce nieopodal Zachodniej Bramy. W uliczce pełno jest krwi, lecz niewiele dowodów, które pozwoliłyby odkryć tożsamość mordercy. Jedynym wyjątkiem jest odcisk obcasa męskiego buta w kałuży krwi w pobliżu ciała. Uważni Bohaterowie mogą skojarzyć ten odcisk z tropem, który odkryli w sypialni Maglyn. Ciało zostało doszczętnie ograbione przez bezdomnych, lecz BG z pewnością zadziwi fakt, że zwłokom ktoś nadzwyczaj starannie obciął uszy.

Dalszy rozwój wydarzeń

Rankiem szóstego dnia BG powinni już z grubsza domyślać się, jaki typ przestępcy popełnił sześć zagadkowych morderstw. Udowodnienie winy Rolfowi Vogtowi nie będzie jednak proste. Po pierwsze, trudno go odszukać i przesłuchać, a po drugie, nawet poganiany przez demona, morderca doskonale maskuje swoje ślady. Jeżeli BG ugrzęźli na jakimś etapie śledztwa, czwartego dnia Tygodnia Czarnego Prochu możesz rozegrać poniższe wydarzenie, aby pomóc im ruszyć z miejsca.

Zaraza

Jakby nie dość było brutalnych morderstw, które psują świąteczny nastrój, w mieście zaczynają krążyć plotki o tajemniczej chorobie rozprzestrzeniającej się wśród mieszkańców miasteczka portowego. Chorzy narzekają na potworne bóle brzucha, częste wymioty i niezwykle uciążliwe biegunki. Ponieważ straszliwe zarazy nawiedzają Nuln dosyć często, mieszkańcy podchodzą do pogłosek bardzo poważnie. Jak dotąd odkryto jednak tylko jedno ognisko choroby i bogatsze dzielnice wydają się bezpieczne.

Najprawdopodobniej BG nie będą zwracać sobie głowy plotkami o nowej zarazie, chociaż jeśli zakupią mięsne paszteciki w „Powrocie Zbója”, mają sporą szansę zachorować na niegroźną odmianę biegunki. Możesz ich trochę nastraszyć, jednak dolegliwości nie powinny uniemożliwić im w miarę normalnego prowadzenia śledztwa. Chorobę BG spowodowało zarobaczone mięso szczurów, które oprócz resztek ofiar Hans dodaje do sprzedawanej mielonki.

Jeżeli BG nie podołali trudom śledztwa lub nie doszli do żadnych konkretnych wniosków, możesz wykorzystać mięsne paszteciki jako alternatywny sposób zdemaskowania mordercy. Pozwól Bohaterom znaleźć w paszteciku czubek palca Maglyn z charakterystycznie pomalowanym paznokciem lub inną łatwą do zidentyfikowania część ciała. Podążenie tropem makabrycznej zawartości pasztecików szybko doprowadzi BG do warsztatu Rolfa.

Alternatywnie, jeśli dysponujesz większą ilością czasu, możesz wpłatać graczy w śledztwo dotyczące ogniska zarazy rozprzestrzeniającej się w okolicy „Powrotu Zbója”. Okaze się, że wszystkie ofiary choroby mieszkają w obrębie kilku przecznic od tej gospody i że przypadłość nie ma żadnego związku z dolegliwościami chorych w miasteczku portowym. Biegunkę (na którą być może zachorowali również niektórzy z BG) wywołuje specyficzny skład mielonego mięsa sprzedawanego przez Hansa. Jeśli Bohaterowie zdecydują się przesłuchać osoby cierpiące na biegunkę, udany Łatwy (+20) test **przekonywania** pozwoli ustalić, że wszyscy chorzy jedli ostatnio paszteciki z mięsem sprzedawanym przez niejakiego Hansa, rzeźnika. Jego odnalezienie nie jest jednak proste – gdy rzeźnik dowiedział się o rozprzestrzeniającej się zarazie, rzucił wszystko i bez słowa uciekł z miasta, całkiem słusznie obawiając się o swoje życie.

Spotkanie Hansa, jeśli chcesz do tego dopuścić, możliwe jest tylko przed nadejściem piątego dnia Tygodnia Czarnego Prochu. Tego dnia roztawi on swój kram na rogu ulic Śmierdzącej i Szewców, dwie przecznice od „Powrotu Zbója”. Po obiedzie wróci do gospody, zabierze wszystkie swoje rzeczy i ucieknie z miasta. BG mogą wykonać Prosty (+10) test **śledzenia**, aby za nim podążyć. Hans nie jest zbyt spostrzegawczy, poza tym głowę zaprzęta mu obawa, iż zostanie schwytany i stracony. Rzeźnik uda się w stronę Zachodniej Bramy. Jeśli zostanie okrzyknięty lub wezwany do zatrzymania się, natychmiast rzuci się do ucieczki, starając się spowołnić pościg. Skorzystaj z informacji opisanych w ramce **Pościgi po ulicach Nuln** (str. 18).

Jeśli Hans wymknie się z miasta, już do niego nie wróci i BG nie mają szans go pojmać – chyba że masz inny pomysł na rozegranie tego wątku. Jeżeli zostanie schwytany

podczas ucieczki, rzuci się na ziemię i szlochając będzie błagał o łaskę. Jeśli zorientuje się, że BG mają zamiar oddać go w ręce straży, zacznie lkać, krzycząc: „*Nie zamykajcie mnie... On mnie znajdzie i pokroi!*”. Bohaterowie mogą próbować uspokoić Hansa i wyciągnąć od niego jakieś informacje. O ile Hans nie zostanie szybko uciszony, jego wrzaski ściągną patrol straży w ciągu 1k10 rund.

Hans uspokoi się, jeśli Bohaterom powie, że Wymagający (-10) test **przekonywania** i ktoś zabierze go z ulicy do jakiegoś pomieszczenia. Przyparty do muru, wyzna wszystko o swojej współpracy z Rolfem Vogtem. Opowie, jak porywał ciała ofiar i sprzedawał je na mięso. Na koniec zdradzi, że w piwnicy pod „Powrotem Zbója” postępują prace nad konstrukcją golega, choć nie będzie wiedział, jakie plany ma Rolf ani po co zszywa potwora z kawałków ciał ofiar. BG dowiedzą się również o dziewczynie, która pomaga Rolfowi w szyciu.

Zeznania Hansa wystarczą, aby pogrążyć Rolfa i skazać go na stos. Problemem pozostaje jednak odnalezienie mordercy i przekonanie Księżnej-Elektorki, aby uwierzyła w zeznania obdartego sprzedawcy pasztecików. Rolf Vogt jest bohaterem wojennym i cieszy się powszechnym poważaniem. Jeżeli jednak Bohaterów wesprze jakiś szlachcic (np. jeden z poznanych BN), straż miejska powiesi mordercę następnego ranka.

Alternatywnie, jeżeli drużyna postanowi zbadać piwnicę pod „Powrotem Zbója” w poszukiwaniu materialnych dowodów obciążających Rolfa, czeka ich niemiła niespodzianka. Warsztat Rolfa został opisany na str. 72. Drzwi do piwnicy zamyka ciężka kłódka. Po jej sforsowaniu BG trafią do pustego pomieszczenia. Prawdziwy warsztat znajduje się za ścianą – prowadzi do niego tajemne przejście. Jeżeli drużyna je odnajdzie, w środku odkryje zakrwawione szczątki ofiar Rolfa, jednak stół warsztatowy będzie pusty. Gretel zauważyła, że Hans zabrał dobytek i uciekł, więc w obawie przed nieproszonymi gośćmi przetaszczyła golega do jednego z nieużywanych pomieszczeń na górze. Po upływie około sześciu godzin od schwytania Hansa do gospody powróci Rolf i zostanie ostrzeżony przez Gretel. We dwójkę przewiożą golega na drugą stronę rzeki, ukrywając go w opuszczonym magazynie na Placu Przemysłowym. Pamiętaj, że Rolf nie da się wciągnąć w zasadzkę. Jego zmysły wyostroża demoniczny sprzymierzeniec, który potrafi wyczuć magię lub zaczajonych BG. Podsumowując, nawet jeżeli drużyna odnajdzie warsztat, nie znajdzie w nim dowodów bezpośrednich obciążających Rolfa.

Ponura prawda

Rolf Vogt zawarł układ z Hansem, ulicznym rzeźnikiem. Zapewnia mu stałą dostawę świeżego mięsa, zaś Hans pomaga przenosić zwłoki do piwnicy pod karczmą „Powrót Zbója”, gdzie Rolf wykrawa z nich części potrzebne do budowy golega. Sprzedając świeżego i zdrowego mięsa ofiar szaleńca zapewniała Hansowi spore dochody. Chcąc zarobić dodatkowe pensy, Hans zaczął mieszać ludzkie mięso z zarobaczonym mięsem szczurów i truchłami znalezionymi w kanałach, co spowodowało liczne przypadki zachorowań na ostrą biegunkę.



Rozdział VI: Armata i podziemia Nuln

Podczas gdy Rolf Vogt porywa swoje ofiary z ulic miasta, jego ojciec modyfikuje amunicję do nowego, prototypowego działu imperialnego, zwanego *Magnusem*. Wskutek planowanego sabotażu armata wybuchnie po oddaniu pierwszego, uroczystego wystrzału. Hrabia Randolf Vogt jest człowiekiem wykształconym. Ukończył Wyższą Szkołę Inżynierii i zna tajniki matematyki oraz inżynierii, a specjalizuje się właśnie w produkcji machin wojennych. Nocami przebiera się za zwykłego robotnika i wprowadza

do przygotowywanej amunicji niewielkie zmiany. Najpierw próbował dokonać sabotażu samej armaty, lecz plan ten nie powiódł się z uwagi na masę i staranność wykonania odlewu, który jest zresztą nieustannie pilnowany przez strażników. Randolf ma nadzieję, że spektakularne rozsadenie armaty podczas jej uroczystego odsłonięcia skompromituje Księżną-Elektorkę, która natychmiast odsunie od przedsięwzięcia swego krewnego i przywróci pozostającego w niełasce Vogta na stanowisko szefa projektu.

— Przynaęta —

Wciągu Tygodnia Czarного Prochu BG powinni prowadzić śledztwa dotyczące znalezionego miecza, zagubionych szlachciców oraz, przede wszystkim, trzeciego artefaktu Chaosu. Dobrze byłoby również, gdyby zorientowali się, że ktoś próbuje zakłócić ceremonię, mającą zwieńczyć świąteczny tydzień. Poniżej zamieszczono kilka sugestii odnośnie sposobu, w jaki można wiarygodnie wpłatać Bohaterów Graczy w intrygę hrabiego Randolfa, a pośrednio także w fałszywe śledztwo w kanałach ściekowych, które zakończy się nieoczekiwanym odkryciem i być może konfrontacją z szalonym nekromantą. Oba te wątki mają też za zadanie odwrócić uwagę Bohaterów Graczy od głównego śledztwa związanego z synem hrabiego, szalonym oficerem Rolfem Vogtem.

Tragiczna śmierć

Jeżeli Gabrielle Marsner zostanie zamordowana, BG stracą sojusznika, który potrafi zniszczyć Puchar Gniewu. Może to przypieczętować zwycięstwo demona, chyba że drużyna znajdzie inny sposób na unicestwienie przeklętego artefaktu. Udany Wymagający (-10) test **plotkowania** pozwoli Bohaterom rozpytującym w miasteczku portowym dowiedzieć się, że gdzieś w kanałach ściekowych Nuln żyje potężny, acz szalony czarodziej, który wychodzi na powierzchnię tylko w nocy. Dodatkowy poziom skuteczności testu ujawni, że czarodziej nie jest szalony, lecz jedynie wielce ekscentryczny i posiada zadziwiającą kolekcję magicznych przedmiotów.

Ukryte motywy

Jeżeli BG przeszukali dom rodziny Vogtów (patrz **Rozdział V: Śledztwa**), jest całkiem prawdopodobne, że odkryli plany techniczne *Magnusa* i wiedzą, że hrabia Randolf próbuje dokonać sabotażu armaty. Świadomość tego faktu powinna zwrócić uwagę drużyny, przynajmniej chwilowo, na Vogta seniora. Ponieważ dowody winy hrabiego zostały zdobyte niezgodnie z prawem, drużyna musi znaleźć inny sposób udowodnienia Randolfowi winy.

Mutanci!

Począwszy od pierwszego dnia Tygodnia Czarnego Prochu w kanałach nasiliła się aktywność zamieszkujących tam mutantów. Doszło nawet do kilku ataków na domy i przechodniów w biedniejszych dzielnicach. W miasteczku portowym narasta panika, jednak tłumy biorące udział w zamieszkach w Nowym Mieście nie pozwalają strażi miejskiej zająć się doniesieniami o mutantach, którzy podobno przybywają z miejsca zwanego Labiryntem.

Pierwszy kontakt

Drugiego dnia święta pracownicy doków na północnym brzegu rzeki zauważają podejrzaną sylwetkę kręcącą się wokół zakratowanych wylotów kanałów ściekowych. Bohaterowie Graczy mogą dowiedzieć się o tym po wykonaniu testu **plotkowania** albo rozmawiając z dowolnym znajomym portowcem lub kapitanem *Imperatora Wilhelma*.

Intruzi

Po trwającym kilka dni śledztwie Bohaterowie Graczy z pewnością staną się znani w wielu miejskich kręgach.

— Szczególne miejsca —

Podczas śledztwa dotyczącego sabotażu prototypowej armaty lub zwiększonej aktywności mutantów, BG dotrą do kilku interesujących miejsc, których opis zamieszczono poniżej.

Labirynt

Labirynt to najbiedniejsza część nulneńskiej dzielnicy nędzy. Swoją nazwę zawdzięcza sieci mrocznych, wąskich alejek, które krzyżują się bez ładu i składu pomiędzy lichymi szopami i ruderami. Ścieki płyną otwartymi, głębokimi rynsztokami, a smród potrafi nie tylko zemdlić, ale i pozbawić zmysłów. Mieszkają tu wyłącznie najbardziej zdesperowani i najubożsi mieszkańcy Nuln.

Odszukanie Labiryntu nie stanowi problemu – każdy mieszkaniec miasteczka portowego wskaże tę okolicę, jednocześnie ostrzegając, że lepiej się tam nie zapuszczać. Poruszanie się po Labiryncie nie jest proste, gdyż bardzo łatwo się tam zgubić. Z poziomu większości uliczek nie widać nieba, gdyż zasłaniają je rozbudowane piętra wznoszących się po obu stronach domostw. Z zacienionych okien i drzwi wychylają się nieufne twarze, pilnie przyglądające się każdemu przechodniowi. Mieszkający tutaj ludzie są wrogo nastawieni do obcych, wszystkich bez wyjątku. Znalezienie

Ponieważ straż miejska zajęta jest zamieszkami w Nowym Mieście, pilnowaniem porządku na starówce oraz uspokajaniem ludności w miasteczku portowym, zaniepokojeni o bezpieczeństwo mieszczańskie zwracają się o pomoc gdzie indziej. Piątego dnia do drużyny zgłosił się pewien inżynier pracujący w fabryce, w której montowany jest prototyp nowej imperialnej armaty. Podzielił się z BG podejrzeniami, że w warsztacie dzieje się coś dziwnego. Opowie o tym, jak wielokrotnie znajdował dowody na to, że ktoś niepowołany majstrował przy armacie. Pragnąc przyłapać domniemanego sabotażystę na gorącym uczynku, zaczął się przed świtem w warsztacie i był świadkiem, jak po terenie fabryki kręciły się dziwne, zakapturzone postacie. Gdy zawołał, rzuciły się do ucieczki. Ścigając intruzów, natknął się na otwartą pokrywę studzienki kanalizacyjnej, przez którą najprawdopodobniej dotarli na teren fabryki i którędy zapewne również uciekli, gdyż na najwyższym szczeblu drabinki prowadzącej w dół wisiał strzęp materiału. Inżynier poprosił, by BG zajęli się tą sprawą i obiecał hojne wynagrodzenie. Poprosił też o zachowanie absolutnej tajemnicy, gdyż nie chce, by plotki ściągnęły na teren fabryki łowców czarownic. Ich bezwzględne metody przesłuchań mogłyby zaszkodzić pracującym tam uczciwym inżynierom i uczynom.

Tak naprawdę inżynier pracuje dla Randolfa Vogta, który obawia się, że Bohaterowie Graczy wiedzą zdecydowanie zbyt wiele o planowanym sabotażu *Magnusa*. Hrabia postanowił podsunąć drużynie fałszywy trop prowadzący do tuneli, a w kanałach czeka w zasadce grupa łamignatów, którzy zostali sownie opłaceni i zadbają o to, by BG z kanałów już nigdy nie wyszli. A przynajmniej na to Randolf liczy.

wyjścia z Labiryntu jest możliwe wyłącznie po udanym Wymagającym (-10) teście **spostrzegawczości**. Każdy nieudany test oznacza 10 minut zmarnowanych na błądzenie po uliczkach i utykaniu w ślepych zaułkach.

Jak Imperium długie i szerokie, w miejscach takich jak Labirynt mieszkają mutanci. Mają nadzieję, iż tam, gdzie nikt nie zapuszcza się z własnej woli, uda im się uchronić przed stosem i żelazem łowców czarownic oraz sigmarskiej inkwizycji. Osoby wrażliwe na magię wyczuwają w Labiryncie silniejszą niż gdzie indziej w Nuln skazę Chaosu. Szaleją tu również najróżniejsze zarazy i czasami trudno odróżnić ludzi wyniszczonych chorobami od tych, którzy noszą stygmaty Niszczycielskich Potęg. W Labiryncie ukrywają się też wszelkiej maści przestępcy, wygnańcy oraz szaleńcy praktykujący mroczne sztuki magiczne. Jeśli coś jest zakazane, nielegalne lub zwyczajnie niemoralne, z pewnością można to kupić lub zamówić u kogoś mieszkającego w Labiryncie.

Śledztwo

Bohaterowie, którzy zechcą rozejrzeć się po Labiryncie lub wypytać tam kogoś o informacje, nie będą mieli łatwego zadania. Miejscowi trzymają usta na kłódkę, po części ze

strachu przed sąsiadami, a po części z powodu niechęci do obcych. Wprawni w tego typu śledztwach BG z pewnością zauważą wszechobecne w tej części miasta oznaki mutacji, a nawet świeże ślady szczuroludzi. Przeszukanie Labiryntu nie przyniesie żadnych konkretnych efektów, może oprócz jednego – drużyna przyciągnie uwagę co gorszych tubylców. Za każde 10 minut spędzone w Labiryncie BG mają 30% szansę na spotkanie Dzieci Oka, brutalnego gangu mutantów, którzy rządzą w Labiryncie. Typowa „brygada” gangu składa się z jednego herszta, dwóch zwykłych mutantów, oraz po jednym dodatkowym mutancie na każdego członka drużyny.

Herszt mutantów

Status plemienny: silacz

Rasa: mutant

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	31	46	46	31	31	31	12
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	4	4	3	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie, opieka nad zwierzętami, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, unik, wspinaczka, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bijatyka, chodu!, morderczy atak, silny cios, szal bojowy

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu* – krótkie nogi (-1 do Szybkości), odrażający wygląd (-2k10 do Oglady), przyssawki (modyfikator +20 do testów wspinaczki), żądza krwi (zyskuje zdolność szal bojowy)

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: Improvizowana maczuga (kość udowa z kawałkiem gnijącego ciała)

Wypożyczenie: 1k10 zł

Herszt mutantów ma pokraczne nogi i demoniczny wygląd. Jego skóra pokryta jest przyssawkami, które nieustannie szukają punktów zaczepienia. Idąc, zostawia za sobą ślad gęstego śluzu.

Mutanci

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

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: chodu!

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu.* Niniejsza lista przygotowana została w oparciu o założenie, że w bandzie jest sześciu mutantów. Jeżeli chcesz, aby było ich więcej (np. do walki z liczniejszą drużyną), posłuż się zasadami ze str. 240 *Księgi Zasad* lub str. 79 *Bestiariusza Starego Świata*. Przykładowe mutacje:

Mutant 1: Futro (dziwny wygląd), odór (-2k10 do Oglady, -5 do WW dla wszystkich przeciwników w zasięgu 2 m), pazury (zyskuje zdolność **broń naturalna**)

Mutant 2: Ogon (+1k10 do Zręczności), twarda skóra (+1k10 do Odporności), zwierzęce odnóża (+1 do Szybkości), zwierzęcy pysk (zyskuje umiejętność **tropienie**)

Mutant 3: Czerwona skóra (dziwny wygląd)

Mutant 4: Gęste futro (dodatkowy 1 PZ na każdej lokacji)

Mutant 5: Zwierzęcy pysk (zyskuje umiejętność **tropienie**)

Mutant 6: Macki zamiast ramion (+10 do Krzepy i WW przy chwytaniu w walce), rogi (może nimi atakować z S-1)

Zbroja: brak

Punkty Zbroi:

Mutant 1, 2, 3, 5, 6: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Mutant 4: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 1

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałki) i Improvizowana (rzeźnicze tasaki)

Wypożyczenie: lachmany

Ci mutanci w zasadzie nie przypominają już ludzi, którymi niegdyś byli. Bez reszty pochłonęła ich skaza Chaosu.

Rozwój akcji

Mutanci będą walczyć, dopóki nie zginie herszt lub połowa bandy. Jeżeli BG złapią żywca któregoś z napastników, będą mogli wydusić z niego pewne informacje, lecz wymaga to udanego Trudnego (-20) testu **torturowania**. Zdobyte informacje zależą od liczby uzyskanych dodatkowych stopni skuteczności testu.

Informacje zdobyte od przesłuchiwanego mutantu

Poziomy skuteczności	Uzyskane informacje
0	Przesłuchiwany mutant należy do gangu Dzieci Oka, który rządzi w Labiryncie.
1	W Labiryncie i pod miastem żyje bardzo wielu mutantów.
2	Wszyscy mutanci służą wielkiemu przywódcy, który mieszka na Nocnym Rynku.
3	Mutanci planują zaatakować miasto ostatniego dnia Tygodnia Czarnej Prochu.

Schwytany mutant nie zaprowadzi BG na Nocny Rynek. Nawet groźba śmierci nie skłoni go do zdrady pobratymców. Zgłoszenie straży miejskiej planu ataku mutantów na miasto spotka się z niedowierzaniem i pobyłaniem. Sierżant dyżurny wyjaśni, że Nocny Rynek to bajka, którą straszy się niegrzeczne dzieci, i odmówi wezwania kogokolwiek wyższego rangą. Nie pomoże nawet interwencja osoby wysoko postawionej (np. lady Becker). Uzyskanie w tej sprawie audiencji u Hrabiny Nuln jest oczywiście wykluczone. Może to nawet wzbudzić podejrzenia, że jeden z wyższych oficerów straży miejskiej sam jest kultystą lub mutantem...

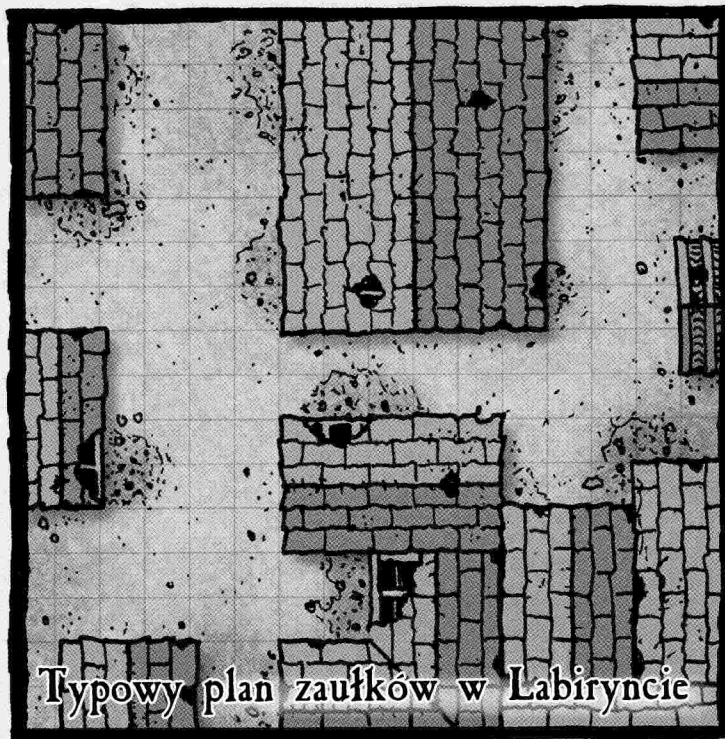
Doki

Nulneńskie doki umiejscowione są dokładnie naprzeciwko wylotów miejskich kanałów ściekowych. Chociaż każdy wylot zabezpieczony jest solidną, wmurowaną kratą, drobne stworzenia bez trudu mogą się przez nią przecisnąć. Ponieważ na ceremonię odsłonięcia nowej armaty Hrabina zaprosiła przedstawicieli elit towarzyskich z całego Imperium, ruch w dokach zdecydowanie się nasilił. Na kejach o ostatnie wolne miejsca walczą załogi stale przyplływających statków, a na nabrzeżach portowcy nie nadążają z rozładunkiem i załadunkiem towarów oraz bagaży. Ze względu na wzmożony ruch mało kto zwrócił uwagę na równie ożywioną aktywność u wylotów kanałów ściekowych.

Być może podczas któregoś z prowadzonych śledztw BG zauważą, jak z rzeki do kanałów przeslizgują się podejrzane postacie. Ten trop dobrze podsunąć graczom najwcześniej drugiego dnia święta. Bohaterowie mogą też bez trudu dowiedzieć się od portowców, że wokół wejścia do kanałów, zwłaszcza po zmroku, kręci się niezwykle liczba podejrzanych osób. Jeżeli BG zdecydują się ruszyć tym tropem, szybko ustalą, że kilka prętów jednej z krat zostało przepiłowanych, a solidne, metalowe belki tkwią tam jedynie „na pokaz”, gdyż z łatwością można je odsunąć i wejść do kanałów. Jeden z robotników przyzna, że widział, jak wielki mutant ze zwierzęcą głową wchodzi do kanału, a następnie, o dziwo, starannie zastawia za sobą pręty krat.

Robotnicy bali się wejść do kanałów, jednak zameldowali o uszkodzonej kratce straży miejskiej, która następnego dnia rano wysłała tam patrol kanalarzy. Niestety na powierzchni nie powrócił żaden członek tego patrolu.

Oglądając przepiłowaną kratę Bohaterowie odkrywają, że przecięto cztery z sześciu pionowych prętów. Pozwól, by zajęli się czymś, np. rozmową, a następnie każ im wykonać Łatwy (+20) test **spostrzegawczości**. Udany test pozwoli zauważyć, że ścieki wypływające z kanału nagle pociemniały. Chwilę później wypłynie z niego oderwane ludzkie ramię. Jeżeli Bohaterowie wejdą do kanałów, przejdź do zamieszczonego poniżej podrozdziału **Kanały ściekowe**.



Typowy plan zaułków w Labiryncie

Kuźnie Nuln

Przemysłowe nabrzeże miasta zwyczajowo zwane jest „Kuźniami Nuln”, choć obecnie więcej jest tam odlewni, fabryk i manufaktur niż klasycznych kowalskich kuźni. Nazwa ta pochodzi z dawnych czasów, kiedy Nuln eksportowało olbrzymie ilości ręcznie kutego oręza, a zawód kowala i płatnerza cieszył się niezwykłym uznaniem. Jeżeli BG prowadzą śledztwo w sprawie domniemanego sabotażu *Magnusa*, z pewnością zechcą odwiedzić warsztat, w którym montowane jest działo. Większość mieszkańców miasta uważa, że prototyp armaty znajduje się w Wyższej Szkole Inżynierii. Jeśli BG udadzą się tam, okaże się, że wstęp obcym jest surowo zabroniony, a liczny garnizon straży skutecznie uniemożliwia jakiegokolwiek próby przekradnięcia się na teren warsztatów. Jeżeli BG spróbują się tam włamać, najprawdopodobniej skończą w Żelaznej Wieży – upewnij się, że drużyna jest tego świadoma, zanim podejmie jakieś nierozsądne kroki. Tak czy inaczej, *Magnus* jest montowany gdzie indziej, a mianowicie w niczym niewyróżniającym się magazynie przy Placu Przemysłowym. Przeszukanie wszystkich magazynów zajęłoby kilka dni, lecz inżynier, który skontaktował się z drużyną, od razu wskaże właściwy budynek.

Magazyn jest olbrzymim budynkiem, który rozciąga się na kilka przecznic. Zbudowano go z kamienia i drewna, a wentylację zapewniają szerokie okna w suficie. W magazynie nie ma nic oprócz prototypu armaty, kilku stołów warsztatowych oraz dźwigów i kratownic. Łufę działa starannie poleruje kilku robotników. Jednym z nich jest przebrany Randolph Vogt, który będzie bacznie się przyglądał wchodzącym BG. Ponieważ projekt jest tajny, drużyna zostanie wpuszczona do środka jedynie wtedy, gdy wprowadzi ją pracujący dla Randolfa inżynier, lub



Plan kanałów ściekowych pod Nuln

jeśli BG prowadzą jakieś oficjalne śledztwo (np. w sprawie tajemniczych zaginięć) i posiadają odpowiednie glejty. Wyjęci spod prawa lub ukrywający się przed łowcami czarownic Bohaterowie będą musieli dostać się na teren magazynu w inny sposób (np. przebrać za robotników zaczynających zmianę), gdyż warsztat pilnowany jest przez liczny oddział straży.

Magnus to olbrzymie, długolufowe działo prochowe, spoczywające na drewnianym łożu. Choć armata jest

większa od przeciętnych dział imperialnych, została wykonana według tych samych założeń konstrukcyjnych i zachowuje wszystkie proporcje. Jeżeli ktoś zapyta o to inżyniera, wyjaśni on, że choć prototyp ma większy zasięg niż klasyczne działa imperialne, jego siła ognia jest zdecydowanie większa niż można by się tego spodziewać, a to ze względu na całkowicie nowy typ amunicji. Do tej pory armaty ładowane były pełnymi, żelaznymi kulami lub wydrążonymi i wypełnionymi odłamkami, natomiast specjalne pociski *Magnusa* po trafieniu w cel eksplodują z wielką siłą. Inżynier zapewni BG, że próba sabotażu się nie powiodła i działo jest w pełni sprawne. Jeżeli BG zechcą w jakiś sposób (np. magicznie) sprawdzić prawdziwość inżyniera, należy zaznaczyć, że stara się on nie mijając z prawdą – sabotowana została

amunicja do *Magnusa*, a nie samo działo.

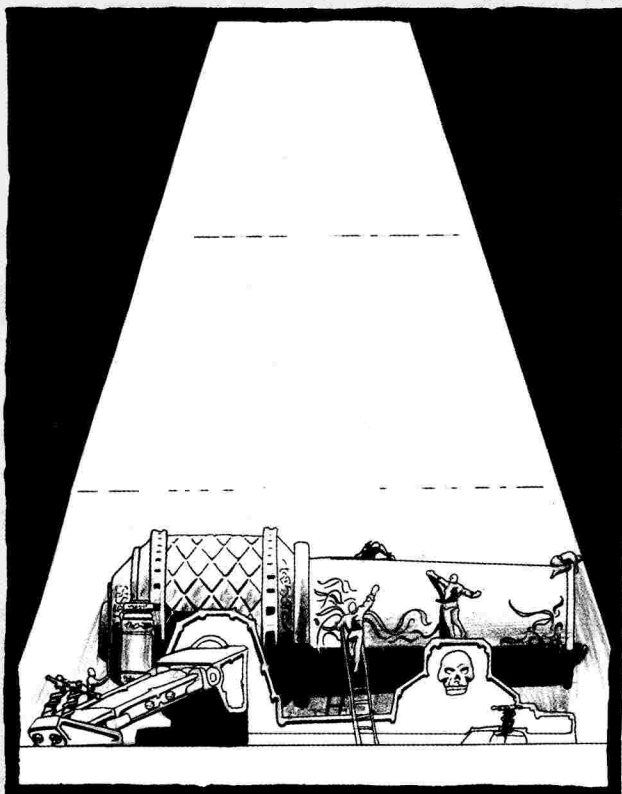
We wnętrzu magazynu inżynier zaprowadzi Bohaterów do pokrywy jednej z czterech studzienek kanalizacyjnych. Zasuwa, którą zabezpieczona była pokrywa, została wylamana, a na ostatnim szczeblu metalowej drabinki widać kawałek czerwonego materiału, który cuchnie zwierzęcym fetorem.

BG mogą zejść z magazynu prosto do kanałów ściekowych. Jeśli postanowią zacząć się na intruzów w budynku, stracą jedynie czas, gdyż oczywiście żadnego mutantu tu ostatnio nie było, a cała intryga hrabiego Randolfa ma na celu ściągnięcie Bohaterów do kanałów, gdzie czeka (a raczej czekała) na nich zasadzka.

Kanały ściekowe

System kanałów ściekowych pod Nuln został zbudowany przez krasnoludy w zamierzonych czasach i należy do najznakomitszych w Imperium. Każdy tunel jest raczej dziełem sztuki niż kanałem ściekowym. Kamienne ściany z wielkich bloków dopasowane są tak dokładnie jak w najwspanialszej ludzkiej twierdzy, a zdobią je kolumny, płaskorzeźby, reliefy, statuy, łuki oraz fantazyjne zwieńczenia. Wnętrze tuneli przypomina bardziej krasnoludzką fortecę niż jakiegokolwiek ludzkie miasto. Niestety w wielu miejscach ściany uległy uszkodzeniu, a dokonywane przez ludzi naprawy w najmnijszym nawet stopniu nie dorównują kunsztem oryginalnemu dziełu.

Mówiąc ogólnie, pod miastem natknąć się można na dwa rodzaje tuneli. Główne tunele ściekowe mieszczą szerokie kanały, które odprowadzają ścieki i śmieci do rzeki. Mają od trzech do pięciu metrów szerokości i tyle samo wysokości, a po obu stronach kanału zbudowano chodniki, które wykorzystują kanalarze i robotnicy. Boczne tunele ściekowe są mniejsze i zasilają główne kanały ściekami z innych obszarów. Boczne tunele mają od dwóch do czterech metrów szerokości i tyle samo wysokości, oraz chodnik tylko po jednej stronie.



Na skrzyżowaniach głównych kanałów znajdują się tak zwane sale ściekowe. Tutaj otwierają się wyloty bocznych kanałów ściekowych. Najsłynniejszą z sal ściekowych jest Świątynia (patrz str. 31), jednak wszystkie zapierają dech w piersi bogatym zdobnictwem i mistrzostwem kamieniarskiego fachu. Z łuków wspierających stropy sal zerkają w dół kamienne gargule, a szerokie mostki łączą chodniki poszczególnych tuneli.

Spotkania w kanałach ściekowych

Chociaż niezaprzeczalnie Nuln wiele zawdzięcza posiadaniu funkcjonalnego systemu kanałów ściekowych, stanowią one też jego słabą stronę. Tunele są tak szerokie, że bez trudu mogłaby nimi przeniknąć na teren miasta duża grupa wrogów. Ponieważ tunele otwierają się wprost do rzeki, można się do nich dostać właściwie niepostrzeżenie.

W celu zapewnienia bezpieczeństwa w tunelach nulneńska straż miejska zatrudnia specjalny oddział strażników kanałów. Ich zadaniem jest patrolowanie tuneli pod Nuln i eliminacja lęgnących się tam potworów, mutantów i szczenioli. Po ostatnim ataku szeregi strażników kanałów zostały znacznie przerzedzone. Dopiero niedawno patrole zaczęły ponownie odwiedzać dalsze zakamarki płataniny tuneli.

Podróżując podziemiami Nuln Bohaterowie Graczy mają spore szanse wpakować się w nieliczne kłopoty. W celu zwiększenia napięcia możesz oczywiście opracować własne spotkania lub czyhające niebezpieczeństwa.

Wrogowie i sprzymierzeńcy

Jak zostało to już wspomniane powyżej, w kanałach pod Nuln żyje wiele przeklętych i niebezpiecznych stworzeń. Oto kilka przykładów. Współczynniki potworów można znaleźć w *Księdze Zasad* lub *Bestiariuszu Starego Świata*.

- **Ghule (1k10/2):** Niewiele jest potworów równie przerażających jak żerujące na ludzkim mięsie ghule. W Nuln atakują głównie bezdolnych i rannych, którzy skryli się w kanałach przed prześladowcami lub złą pogodą. Ghule uwielbiają zjadać swe ofiary żywcem i napawać się ich wrzaskami.
- **Olbrzymie szczury (2k10):** Szczury to znany problem dużych miast. W Nuln żyje odmiana nadzwyczaj dużych gryzoni, które łączą się w stada i potrafią atakować oraz pożerać dzikie koty, a nawet psy.
- **Mutanci (1k10):** Większość mutantów mieszka w Labiryncie, jednak niektórzy są tak zniekształceni (lub

tak szaleni), że pozostaje im tylko życie w kanałach. Grupy pokracznych mutantów często przemierzają tunele w poszukiwaniu pożywienia, rozrywki lub śmierci.

- **Nocne gobliny (1k10):** W głębszych kanałach mieszka spora ilość nocnych goblinów. Ich nowa osada nie została jeszcze odkryta przez strażników kanałów. Chociaż Nuln w ciągu ostatnich dziesięcioleci wielokrotnie wysłało do kanałów oddziały, które miały zrobić porządek z zielonoskórymi, nigdy nie udało się wypłenić ich do końca.
- **Skaveny klanbracia (1k10+2):** Chociaż Nuln udało się przetrwać ostatnią inwazję skavenów, wielu niedobitków starc nadal wałęsa się po tunelach pod miastem, knując kolejne intrygi mające na celu obalenie ludzkiej cywilizacji (a przynajmniej znalezienie czegoś do jedzenia). Podobno gdzieś w głębinach tuneli pewien szalony skaven znów wyhodował szczurogry.

Dziwne znaleziska

W miejskich kanałach można znaleźć najdziwniejsze rzeczy i Nuln nie jest wyjątkiem pod tym względem. BG przemierzający podziemne korytarze mogą natknąć się na dziwne przedmioty, których przykłady zamieszczono w tabelce **Podziemne znaleziska**.

Podziemne znaleziska

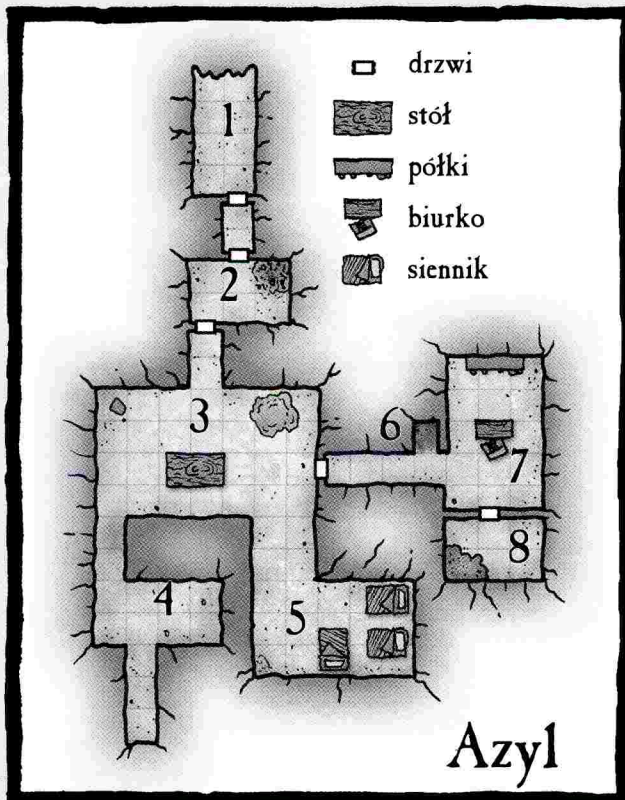
Rzut	Znalezisko
01–10	Skaveńska kula trującego wichru. Jest dosyć stara i gaz zdążył się już ulotnić.
11–20	Kawałek ciała dziwnej istoty.
21–30	Drewniane koło.
31–40	Odcięta ludzka głowa z rozłupaną czaszką i wyjedzonym mózgiem.
41–50	Sakiewka z 1k10 p.
51–60	Pęknięty symbol religijny.
61–70	Odcięta ludzka dłoń trzymająca talizman szczęścia.
71–80	Martwe zwierzę (wybierz jakie).
81–90	Zakrwawiony miecz, topór lub sztylet.
91–00	Podarte ubranie.

— Spotkania fabularne —

Oprócz losowych spotkań, których zadaniem jest dostarczyć graczom rozrywki, w kanałach BG mogą wziąć udział w dwóch spotkaniach fabularnych. Pierwsze z nich wydarzy się na terytorium Azylu (jego położenie zaznaczono na mapie kanałów), gdyż to tam ukrywa się złowrogi nekromanta Cohl. Drugie spotkanie będzie miało miejsce w krypcie zwanej Torbielą Niewyobrażalnych Snów, którą możesz umieścić w dowolnym, wygodnym dla akcji punkcie podziemi.

Azyl

Wiele lat temu w Nuln rządziły potężne rodziny przestępcze, takie jak okryte nieślawą rodą Schatzenheimer, Valantino oraz Huyderman. Ich siedziby ukryte były w połączonych sieci tuneli i piwnic podziemiach, zwanych potocznie Azylem. Jednak po wielu latach zawieszenia broni rody skoczyły sobie do gardel, wyrzynając się nawzajem



w krwawej wojnie. Od tamtych dni żadna z rodzin ani przestępczych gildii nie była w stanie zapanować nad miastem, które na powrót stało się terenem działań pojedynczych, pospolitych przestępców.



Jeżeli BG zejdą do podziemi w okolicach magazynu przy Placu Przemysłowym (patrz **Intruzi**, str. 87), Łatwy (+20) test **przeszukiwania** ujawni, że u podstawy drabiny widać ślady obutych stóp. Podążenie po śladach wymaga udanego Prostego (+10) testu **tropienia**. Ślady są oczywiście przynęta zostawioną przez bandę łamignatów zatrudnionych przez Randolfa Vogta. Trop prowadzi do starej bazy operacyjnej rodu Valantino w Azylu. Można założyć, że dziadek jednego z przestępców pracował kiedyś dla tej rodziny i pokazał to miejsce swoim dzieciom, gdy przyuczał je do zbrodniczego fachu. Jednak bandyci wynajęci przez hrabiego nie wzięli pod uwagę faktu, że niedawno w Azylu znów ktoś zamieszkał.

W opuszczonych pomieszczeniach założył swoją siedzibę szalony nekromanta, Cohl, który uciekł do podziemi po wymordowaniu całej rodziny i zamienieniu wszystkich jej członków w zombi. Cohl nie był uradowany, że ktoś go nachodzi, więc bez namysłu (czego teraz szczerze żałuje) zabił bandytów za pomocą czarnej magii. Zwłoki ofiar ożywił i polecił im pilnować wejść.

BG powinni w miarę szybko odnaleźć starą bazę rodu Valantino. Gdy zbliżą się do Azylu, pozwól im wykonać Trudny (-20) test **spostrzegawczości**. Udany test pozwoli usłyszeć kroki zombi poruszających się w **Pomieszczeniu 2**.

1. Wejście

Ślady prowadzą do wyrwy w ścianie tunelu. Szczelina prowadzi lekko pod górę, ponad poziom kanałów, i kończy się drzwiami, które podobnie jak sufit i podłoga wokół, są czarne od ledwo zakrzepłej krwi (przelano ją najdalej kilka godzin temu). Zlizują ją dwa grube szczury. Drzwi zamykające drogę są stare i zbutwiałe. W wyrwie nie ma nic innego, co byłoby warte uwagi.

2. Stara wartownia

Zbutwiałe drzwi prowadzą do krótkiego korytarza, który kończy się kolejnymi drzwiami. Za nimi znajduje się ciemne pomieszczenie. W ścianach osadzono żeliwne uchwyty na pochodnie, obecnie puste, a po północnej stronie leży sterta starych śmieci i resztek mebli. Po pomieszczeniu przechadzają się bezmyślnie trzy zombi, ożywione trupy bandytów wynajętych przez hrabiego Randolfa. Zaatakują każdego, kto wejdzie do starej wartowni.

Zombi

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	35	35	10	—	—	—

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: brak

Zdolności: ożywienie, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Bezrozumne.** Zombi to ożywione zwłoki, pozbawione własnego umysłu i duszy. Nie posiadają Inteligencji,

Różdżka Wypędzenia

Dziedzina nauki: magia

Moce: Wypędza esencję demonicznej istoty z dowolnego przedmiotu lub osoby. Demon zostaje odesłany do Domeny Chaosu.

Historia: Po tym, jak Magnus przepędził hordy Chaosu z Praag, w ruinach miasta odnaleziono wiele dziwnych artefaktów. Jednym z nich była ciężka, ołowiana różdżka, dekorowana dziwnymi, wijącymi się runami. Łowcy czarownic oznajmili, że wszystkie znalezione przedmioty powinny zostać natychmiast zniszczone. Jednak gdy Różdżka Wypędzenia przypadkiem dotknęła innego artefaktu – demonicznego miecza, ten zaczął dymić, a następnie, z dźwiękiem przypominającym wrzask udręczonej duszy, rozpadł się w chmurę lśniącego pyłu. Kapłani towarzyszący Magnusowi uznali, że różdżka, która niszczy artefakty Chaosu, musi być darem od samego Sigmara. Magnus, pomimo pewnych podejrzeń co do charakteru odnalezionego artefaktu, pozwolił im ją zabrać.

Przywieziona do Nuln różdżka trafiła do świątynnego skarbcza, gdzie czekała na kolejną bitwę z Chaosem. Jednak armia Niszczycielskich Potęg nie powróciła za życia Magnusa i o artefakcie wkrótce zapomniano. Odnalazł ją dopiero młody Cohl, który wykorzystując magiczne zaklęcia, wykradł różdżkę ze świątyni Sigmara.

Wbrew powszechnej opinii, różdżka nie jest darem od Sigmara. Nie niszczy demona zakłętego w przedmiocie lub w opętanej osobie, której dotknie, a jedynie wypędza go z powrotem do Domeny Chaosu. Xathrodox bardzo pragnie, by ktoś dotknął różdżką Pucharu Gniewu. Uwolni to jego duszę, a powróciwszy do Domeny Chaosu, będzie mógł wreszcie połączyć swoją rozerwaną jaźń. Potem pojawi się ponownie w Starym Świata, aby siać grozę i zniszczenie. Niestety, Cohl nie zdaje sobie z tego sprawy.

Sily Woli ani Oglady i nigdy nie wykonują testów związanych z tymi cechami.

- *Powolne.* Zombi są powolne, ale nieustępliwe. Nie mogą wykonywać akcji „bieg”.

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna

Wyposażenie: 1k10 p

Zombi są blade, a z ich otwartych ust nadal kapie ślina i krew. Martwe oczy o pustym spojrzeniu wydają się nietknięte przez rozkład czy robactwo, co pozwala się domyślić, że ofiary zostały zabite i ożywione stosunkowo niedawno. Wskazują na to także świeże rany na ich ciałach.

Rozwój akcji

Na odgłos walki zareagują cztery zombi pilnujące

Pomieszczenia 3. Włączają się do starcia po 2 rundach.

Po czterech rundach do wartowni wejdzie Cohl i zażąda wyjaśnień, kto i dlaczego zakłóca jego spokój. Nekromanta jednak nie zaatakuje, dopóki sam nie zostanie zaatakowany.

3. Laboratorium

To pomieszczenie oświetlone jest zielonkawym blaskiem dziesięciu latarni zawieszonych na hakach. Tutaj nekromanta Cohl przeprowadza swoje makabryczne eksperymenty. Do stojącego tu stołu przypięty jest pasami rozczłonkowany zombi. Jego kończyny wciąż poruszają się, a usta otwierają i zamykają, jakby nieumarły dziwił się własnemu losowi. Na zawieszonych na ścianach półkach leży szeroki asortyment kawałków ludzkich ciał: języki, ręce, twarze, stopy oraz organy wewnętrzne, wszystkie poruszające się w obrzydliwej parodii życia. BG wchodzący do laboratorium muszą wykonać udany Wymagający (-10) test Siły Woli, inaczej otrzymają Punkt Oblędu. Laboratorium pilnują dwa zombi, chyba że zostały zwabione do **Pomieszczenia 2** przez odgłosy walki.

4. Główna wartownia

To pomieszczenie pełne jest starych kości; ponad sto czaszek patrzy oskarżycielsko pustymi oczodołami na ściany splamione starą krwią. Niewielki korytarz łączy wartownię z bocznym tunelem nulneńskiego systemu kanałów ściekowych. Jeżeli Cohl zostanie zaatakowany, rzuci się do tego pomieszczenia i ożywi kilka szkieletów, które zajmą się Bohaterami, dopóki nekromanta nie splecie swych najpotężniejszych zaklęć.

Szkielety

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

Umiejętności: brak

Zdolności: ożywienie, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

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

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan i skórzany hełm)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz)

Szkielety członków rodu Valantino oraz ich wrogów są stare i wyschnięte. Nie ma na nich ani grama mięsa czy ścięgna. Kości zostały dokładnie obgryzione przez wiele pokoleń szczurów.

5. Sypialnia

W czasach, gdy Azyl należał do rodu Valantino, w tym pomieszczeniu spali strażnicy i złodzieje. Z wyposażenia sypialni pozostało jedynie kilka zbutwiałych sienników i przegniłych szafek. Udany test przeszukiwania pozwoli Bohaterom znaleźć w resztkach szuflad 1k10 s i 1k10 p. W pomieszczeniu nie ma żadnych innych wartościowych przedmiotów.

6. Przedsionek

W niewielkim korytarzu, na haku wbitym w sufit wisi zgazzona latarnia. Ściany oblepione są poślizniętymi ze starości listami gończymi, skradzionymi znakami i tabliczkami oraz różnymi trofeami złodziejskiego fachu. W niszy umieszczonej w jednej ze ścian stoi masywne biurko. Przeszukanie biurka (wymagany udany test **przeszukiwania**) ujawni stos zapleśniałych i nieczytelnych pergaminów oraz 3 zk.

7. Pracownia

To podłużne pomieszczenie służy Cohlowi za pracownię. Na podłodze leżą dywany i skóry, a o jedną ze ścian opiera się masywny regał wypełniony książkami, zwojami i pergaminami. Pośrodku pracowni stoi biurko oświetlone sześcioma czarnymi świecami osadzonymi w żeliwnym kandelabrze.

Cohl spędza tu większość czasu, ślęcząc nad starymi tomiskami zakazanej wiedzy, skradzionymi z domów nulneńskich czarodziei i archiwów świątynnych. Nekromanta wychodzi ze swojej siedziby wyłącznie nocą. Wykorzystując magię, włamuje się do bibliotek i prywatnych rezydencji, poszukując ksiąg o magii i sztukach tajemnych.

Spotkanie z Cohlem nie musi skończyć się walką na śmierć i życie. Nekromanta doskonale orientuje się w sytuacji politycznej, wie o wydarzeniach na powierzchni i nie życzy sobie, aby jakiś przebudzony demon podkopywał jego

władzę. Z tego powodu uznaje się za sojusznika Bohaterów Graczy w walce z Xathrodoxem. Jest też przekonany, że zabicie zbirów wynajętych przez hrabiego Randolfa było błędem, gdyż zwróci na niego uwagę wpływowych mieszkańców miasta, a wcale mu na tym nie zależy. Jeżeli BG będą chcieli z nim porozmawiać, Cohl ochoczo na to przystanie. Postanowi dobić targu z drużyną i liczy na to, że uda mu się wykorzystać Bohaterów do zatarcia śladów i zabezpieczenia się przed kolejnymi wtargnięciami do Azylu.

Cohl

Profesja: mistrz magii

Poprzednie profesje: uczeń czarodzieja, wędrowny czarodziej

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
37	36	29	32	42	67	61	36
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	2	3	4	3	6	2

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny) +10, nauka (magia) +10, nauka (nekromancja) +10, plotkowanie, pływanie, przeszukiwanie, splatanie magii +20, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), wiedza (Tilea), wykrywanie magii +10, zastraszanie +10, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (starożytny)

Zdolności: czarnoksiężstwo, czuły słuch, dotyk mocy, magia czarnoksiężska (nekromancja), magia powszechna (pancerz Eteru), magia powszechna (uciszenie), magia prosta (tajemna), medytacja, niezwykle odporny, szczęście, zmysł magii

Zbroja: brak

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

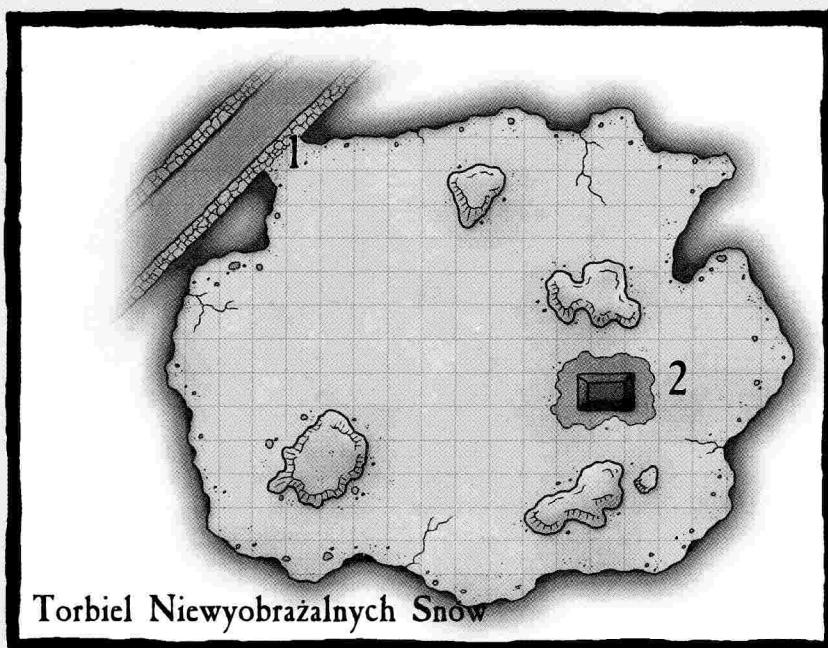
Uzbrojenie: kij

Wyposażenie: plecak, księga wiedzy tajemnej *Mroczna sztuka*, przybory do pisania, Różdżka Wypędzenia

Cohl jest wychudłym mężczyzną, a jego skóra jest niezwykle blada i pokryta ropiejącymi wrzodami. Nosi zabrudzone i połatane, niegdyś czarne szaty.

Rozwój sytuacji

Cohl pragnie, by wszyscy zostawili go w spokoju. Nie planuje podboju miasta, nie chce mieszać się do polityki. Interesują go jedynie dalsze badania. Nekromanta nie jest jednak głupi i zdaje sobie sprawę z tego, że jego kryjówka wcale nie jest tak bezpieczna, jak mu się wydawało. Z tego powodu będzie zainteresowany dobieciem targu z Bohaterami Graczy. Poza tym martwi się, że nie zdoła ich pokonać



Torbiel Niewyobrażalnych Snów

w uczciwej walce, więc będzie grał na zwłokę. Biorąc pod uwagę fakt, że większość drużyn najpierw na wszelki wypadek zabija nieznanymi magów, a dopiero później zadaje retoryczne już pytania, musisz sprytnie rozegrać spotkanie z nekromantą. W końcu może on być jedyną osobą w Nuln, która jest w stanie zniszczyć trzeci odłamek duszy demona (a raczej tymczasowo oddalić zagrożenie, odsyłając demona do Domeny Chaosu).

Jeśli BG na dobre utknęli w śledztwie związanym z tajemniczymi zaginięciami, możesz im pomóc. Rozwiązanie zagadki nadejdzie z nieoczekiwanej strony – otóż Cohl podczas jednej ze swoich nocnych wypraw był świadkiem któregoś z morderstw i może wskazać Rolfa Vogta. Jeżeli BG wspomną o swojej misji lub potrzebie zniszczenia artefaktu Chaosu, nekromanta przybierze zamyślony wyraz twarzy i stwierdzi, że dysponuje sposobem zniszczenia Xathrodoxa, a następnie zaoferuje pomoc, jednakże nie bezinteresownie. Poprosi, by BG sprowadzili do niego Elsbeth Becker. W młodości Cohl podkochiwał się w pięknej szlachciance i teraz pragnie zaspokoić swe żądze. Nekromanta, choć nie życzy sobie obecności demona w mieście, nie rezygnuje ze swoich żądań.

Stawia to BG w niewygodnej sytuacji. Wydanie lady Becker nekromancie to podła zdrada, lecz jeśli Bohaterowie odmówią, Krwawy Obdzieracz może się wyrwać na wolność...

8. Sypialnia

W tym pomieszczeniu leży sterta szmat, na której sypia Cohl. Śmierdzi tu potem, brudem i fekaliami. W sypialni nekromanty nie ma nic godnego uwagi.

Torbiel Niewyobrażalnych Snów

W podziemiach Nuln mutanci pod wodzą Erasmusa Teubera przygotowują się do ataku na miasto. W tym celu zbierają się w specjalnie wyznaczonych miejscach, gdzie odprawiają obrzędy ku czci Slaanesh, przygotowują broń i obmyślają taktykę. Pod miastem znajduje się 10 punktów zbornych mutantów, choć możesz zmienić tę liczbę i wprowadzić w życie własne pomysły. Jeżeli BG zniszczą więcej niż połowę świątyń Slaanesh, powstanie mutantów upadnie jeszcze przed rozpoczęciem. Poniżej zamieszczono opis jednej ze świątyń, miejsca zwanego przez mutantów Torbielą Niewyobrażalnych Snów z uwagi na wizje, jakie po obrzędach zsyła tu na swoich wyznawców Slaanesh. W przypadku pozostałych lokacji przygotuj podobne plany i równie silną grupę mutantów.

1. Wartownicy

Po obu stronach wejścia do krypty czają się wartownicy. Jeżeli zauważą intruzów, natychmiast powiadomią swoich towarzyszy zgromadzonych w **Pomieszczeniu 2**.

Wartownicy

Status plemienny: knuj

Rasa: mutant

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	31	36	31	31	31	31	31
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, skradanie się, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się +10, unik, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: chodu!, grotolaz

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu.*

Mutant 1: Rogi (może nimi atakować z Siłą-1), wielkie uszy (zyskuje zdolność czuły słuch), wychudła sylwetka (-1k10 do Krzepy)

Mutant 2: Wrzody (-2k10 do Oglady)

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka), kusza i 10 bełtów

2. Świątynia Slaanesh

Świątynia Slaanesh jest strasznym i odpychającym miejscem. Ściany, podłogi oraz sufit pokryte są mięsistą substancją, która faluje i drga niczym w rytm niesłyszalnej muzyki. Bliższe przyjrzenie się substancji pozwoli odkryć, że jest to żywa, ludzka skóra, która w niewytłumaczalny sposób porasta ściany. W wielu miejscach jest owłosiona lub pokryta wrzodami, z których wycieka żółty śluz, zlizywany przez pogrążonych w ekstazy transie kultystów. O dowolnej porze dnia i nocy w świątyni znajduje się 1k10 mutantów oraz demonetka Slaanesh (patrz *Bestiariusz Starego Świata*, str. 82). Istnieje również 50% szansa, że w świątyni przebywa Erasmus Teuber (jego współczynniki znajdują się na str. 38).

Wykorzystaj współczynniki mutantów z *Bestiariusza Starego Świata*, str. 95. Oto lista przykładowych mutacji:

- **Mutant 1:** Błękitna skóra (dziwny wygląd), kolczasty ogon (może nim atakować z własną Siłą, cecha oręża „ogłuszający”), odór (-2k10 do Oglady. -5 do WW dla wszystkich przeciwników w zasięgu 2 m)
- **Mutant 2:** Odór (-2k10 do Oglady. -5 do WW dla wszystkich przeciwników w zasięgu 2 m), ogon (+1k10 do Zręczności), macki zamiast ramion (+10 do Krzepy i WW przy chwytaniu w walce)
- **Mutant 3:** Zwierzęcy pysk (zyskuje umiejętność tropienie), żądza krwi (zyskuje zdolność szal bojowy)
- **Mutant 4:** Kolczasty ogon (może nim atakować z własną Siłą, cecha oręża „ogłuszający”), szczypce (zyskuje zdolność broń naturalna, cecha oręża „precyzyjny”)

Demoniczna aura

Opis: Demony są istotami magicznymi zrodzonymi z Eteru, co w pewnym stopniu chroni je przed wpływem świata materialnego. Jeśli demon zostanie trafiony niemagiczną bronią, należy traktować jego Wytrzymałość jako większą o 2. Co więcej, ataki demona są uważane za atak bronią magiczną. Demony są również całkowicie odporne na efekty działania trucizn i duszenia się.

Żelazna wola

Opis: Potwór jest odporny na Strach i Grozę, a także na efekty umiejętności **zastraszanie** oraz zdolności **niepokojący**.

- **Mutant 5:** Oczy na szpulkach (+1k10 do rzutów na Inicjatywę)
- **Mutant 6:** Wielkie uszy (zyskuje zdolność **czuły słuch**)
- **Mutant 7:** Kły (może nimi atakować z Siłą-2, cecha oręża „precyzyjny”), pazury (zyskuje zdolność **broń naturalna**), twarda skóra (+1k10 do Odporności)
- **Mutant 8:** Gęste futro (dodatkowy 1 PZ na każdej lokacji), jednooki (wartość US zostaje na stałe zmniejszona o połowę, zaokrąglane w dół)
- **Mutant 9:** Wychudła sylwetka (-1k10 do Krzepy)
- **Mutant 10:** Spaczony umysł (-2k10 do Inteligencji)

Demonetka Slaanesh

Piękna i zabójcza.

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
44	0	40	37	52	31	40	55
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	12	4	3 (5)	5	0	0	0

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), kuglarstwo (taniec), plotkowanie +20, przekonywanie +20, spozostawczość, torturowanie, unik, widzenie w ciemności, znajomość języka (dowolne dwa), znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń naturalna, demoniczna aura, oburęczność, straszny, żelazna wola

Zasady specjalne:

- **Aura Slaanesh.** Uroda demonetki jest tak zniepalająca, że każda żywa istota znajdująca się w zasięgu 4 metrów od niej otrzymuje modyfikator -10 do Walki Wręcz i Siły Woli.
- **Demoniczny byt.** Demony to istoty pochodzące z innego świata i nie są mocno związane ze światem materialnym. Jeśli w trakcie walki zaczynają przegrywać, mogą zostać wygnane z powrotem do Eteru. W każdej rundzie, gdy demonetka zostanie zraniona, ale sama nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.
- **Mutacje Chaosu – szcypce i zwierzęce odnóża.** Ma 50% szans na dodatkową mutację. Jeśli mutacja wystąpi, wykonaj rzut procentowy i sprawdź wynik w Tabeli 2-1: **Rozszerzona lista mutacji Chaosu**, by określić rodzaj mutacji. Odpowiednio zmodyfikuj współczynniki stwora.

Zbroja: brak

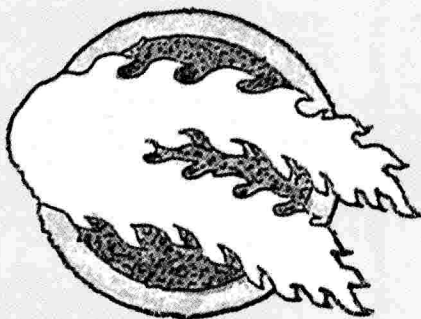
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: szcypce

Rozwój sytuacji

Mutanci zaatakują każdego intruza i będą walczyć aż do śmierci. Jeśli Erasmus przebywa w świątyni, nie weźmie udziału w walce, chyba że mutanci zaczną zdecydowanie zwyciężać. Ukryje się pod ścianą i będzie udawał więźnia. Jeżeli BG go „uwolnią”, będzie im wylewnie dziękował i przekonywał, że mutanci chcieli go złożyć w ofierze swojemu mrocznemu bóstwu.

BG mogą zniszczyć ołtarz poświęcony Slaaneshowi (Wt 5, Żyw 15) i spalić skórę pokrywającą ściany świątyni. W pomieszczeniu nie ma żadnych wartościowych przedmiotów, chociaż jeśli drużyna odkryje kilka podobnych świątyń, z pewnością zorientuje się, że mutanci szykują coś nieprzyjemnego...





Rozdział VII: Maskarada

Heroldzi Hrabiny triumfalnie ogłosili, że szalony morderca, który porwał ciała swoich ofiar, został schwytany i stracony. Pomimo ulewnych deszczy w mieście na powrót rozpoczyna się huczne świętowanie, któremu towarzyszy huk eksplodujących kolorowych fajerwerków.

Nastroje biedniejszych mieszkańców poprawiają się z godziny na godzinę, jednak kupcy i arystokraci mają pewne wątpliwości co do tego, czy straż miejska złapała właściwą osobę. Pomimo nieprzychylnych nastrojów dworzan, w przeddzień ceremonii odsłonięcia Magnusa Hrabina decyduje się wyprawić planowany od dawna bal maskowy.

— Zaproszenie —

Bohaterowie Graczy mają kilka powodów, aby podejrzewać, że stracono niewłaściwego człowieka (zwłaszcza jeśli rozmawiali z Hansem – patrz podrozdział **Zaraza** – lub dowiedzieli się o zniknięciu Helmuta Allenstaga szóstego dnia świątecznego tygodnia).

Na tym etapie śledztwa powinno już być jasne, że morderca wybiera ofiary wyłącznie spośród członków elit społecznych. BG powinni też dojść do wniosku, że bal maskowy u Księżnej-Elektorki to idealna okazja, by przyłapać go na gorącym uczynku. Najpierw jednak Bohaterowie muszą się na tę zabawę dostać.

Kolejność wydarzeń

Drzwi sali balowej otworzą się punktualnie o dziewiątej wieczorem szóstego dnia Tygodnia Czarnego Prochu. Gości witają doradcy Hrabiny oraz służący. Około 10 wieczorem większość gości zdąży już przybyć na bal i w sali zapanuje donośny gwar rozmów, co sprawi, że trudność wszystkich testów **spostrzegawczości** wzrośnie o jeden stopień. Księżna-Elektorka przybędzie na bal o 10:30. O 11:45 Rolf zwabi Wolfharta von Liebowitza na jeden z balkonów, a potem zabije go i ucieknie z balu frontowymi drzwiami.

Szlachetnie urodzony BG

Jeżeli którykolwiek z Bohaterów Graczy jest szlachcicem, arystokratą lub mistrzem gildii, może zdobyć zaproszenie na bal, prosząc o nie dowolnego dworzanina z otoczenia Księżnej-Elektorki (możliwe, że niezbędna będzie łapówka lub obietnica przysługi). Zaproszenie może zdobyć również wysoko postawiony przyjaciel lub dobry znajomy z wyższych sfer. Podczas rozmów dotyczących zaproszeń szlachetnie urodzony BG jest w stanie uzyskać jedno dodatkowe zaproszenie na bal za każdy stopień skuteczności testu **przekonywania**.

Zakrwawione zaproszenie

BG mieli okazję znaleźć zaproszenie na bal maskowy podczas rejsu na pokładzie Imperatora Wilhelma. Miał je przy sobie szlachcic zamordowany przez zwierzolidzi, którego ciało drużyna znalazła w zniszczonym powozie. Dodatkowe zaproszenia mogą zostać podrobione po udanym teście rzemiosła (kaligrafia).

Elsbeth Becker

Lady Becker jest w stanie załatwić drużynie odpowiednią liczbę zaproszeń na bal, jeśli oczywiście BG poproszą

o to przed jej śmiercią. Później w ręce przeszukujących rezydencję może wpaść jedynie zaproszenie należące do Elsbeth, które leży w jej sekretarzyku.

Wkradnięcie się na bal

Jeżeli z powodu nadzwyczajnego pecha lub braku jakiegokolwiek zaradności BG nie dysponują choćby jednym zaproszeniem, możliwe jest wkradnięcie się na bal. Jest to zadanie niezwykle trudne i nie powinieneś tego ułatwiać Bohaterom Graczy.

— Przebieg balu —

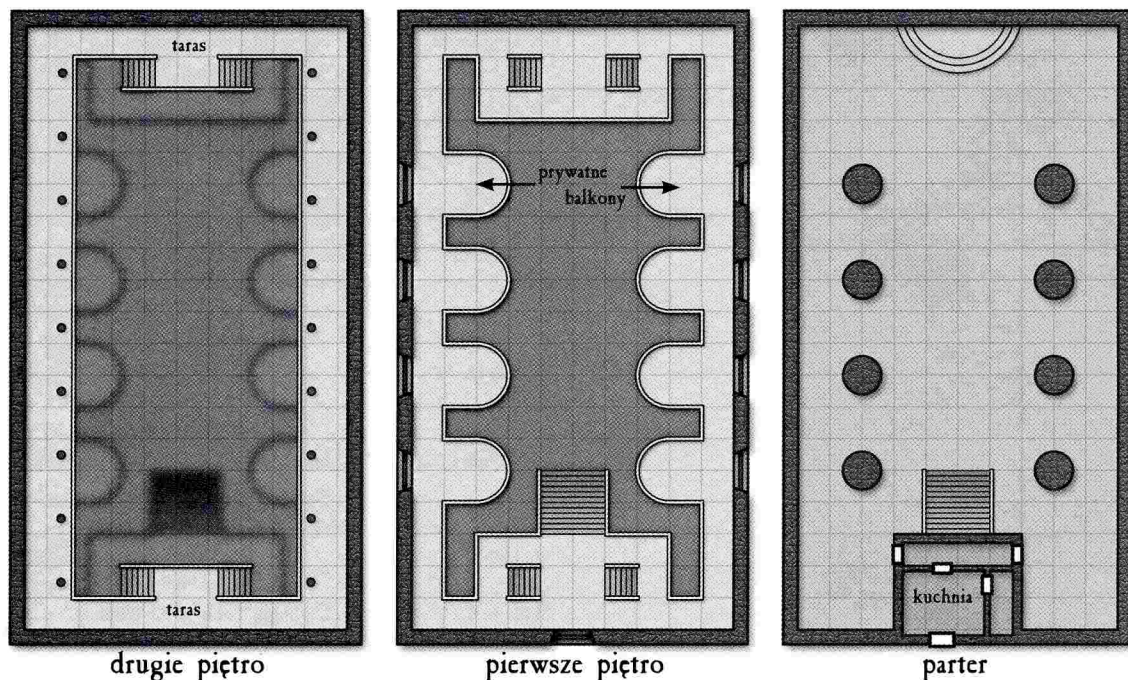
Sala balowa w pałacu Hrabiny to olbrzymie pomieszczenie mieszczące się w centralnej części budynku. W pojęciu władczyni miasta jest to najważniejsze miejsce w Nuln. Na życzenie Księżnej-Elektorki w sąsiadujących pomieszczeniach wyburzono ściany, aby komnaty otwierały się na marmurowy parkiet. Otwarta przestrzeń parteru przedzielona jest jedynie solidnymi kolumnami, które wspierają sufit. Służący dbają o to, aby kamienna podłoga była zawsze wypolerowana na wysoki połysk. Pod północną ścianą sali balowej znajduje

się podwyższenie, na którym Hrabina pozwala się oglądać przybyłym gościom. Po przeciwnej stronie sali wznoszą się szerokie, spiralne schody, które prowadzą na wyższe piętro. Za marmurowymi schodami mieści się kuchnia, w której doświadczeni kucharze przygotowują przystawki na modłę bretońską. Podczas balów, ku rozkoszy podniebień gości, zamaskowani służący roznoszą smakołyki na olbrzymich, srebrnych tacach.

Tabela 7-1: Goście balu maskowego

Rzut	Przewodnia cecha charakteru/Nastrój	Motyw	Pochodzenie	Kostium
01–05	Chciwy	Ciekawość	Wissenland	Goblin
06–10	Zalotny	Głód	Wissenland	Upiór
11–15	Przyjacielski	Miłość	Reikland	Żołnierz
16–20	Niegrzeczny	Ambicja	Reikland	Czarodziej
21–25	Zrozumiały	Zemsta	Averland	Kapłan
26–30	Tchórz	Nadzieja	Averland	Kogut
31–35	Odważny	Informacja	Stirland	Prosiak
36–40	Groźny	Nienawiść	Stirland	Norsmen
41–45	Porywczy	Strach	Kraina Zgromadzenia	Tileańczyk
46–50	Szczęśliwy	Kradzież	Talabekland	Estalijski dandys
51–55	Pijany	Wywiad	Middenland	Wojownik z Arabii
56–60	Zakłopotany	Duma	Ostermark	Pirat z Sartosy
61–65	Ma nudności	Zazdrość	Ostland	Ork
66–70	Arogancki	Chciwość	Hochland	Chłop
71–75	Pewny siebie	Żądza	Nordland	Zwykła maska
76–80	Nie potrafi się wysłowić	Pragnienie	Marienburg	Egzotyczna maska ozdobiona piórami
81–85	Smutny	Pocieszenie	Tilea	Zwierzoczek
86–90	Trzpiotowaty	Oszustwo	Karak Azgal	Blazen
91–95	Agresywny	Przebaczenie	Bretonia	Bretoński arystokrata
96–00	Traktujący innych z politowaniem	Brak	Kislev	Kupiec z Marienburga

Sala balowa



Na pierwszym piętrze znajdują się prywatne łóżce i balkony, w których goście mogą porozmawiać na osobności, choć nigdy poza zasięgiem wzroku innych arystokratów, co idealnie odpowiada kapryśnej i rozmiłowanej w intrygach Hrabiny. Schody prowadzą też wyżej, na drugie piętro, które jest jednak niczym więcej jak niewielką galerijką okalającą parkiet. Do każdego z wspomnianych balkonów prowadzą osobne drzwi. Doradcy Hrabiny zadbali o to, aby na każdym piętrze bezpieczeństwa pilnowali uzbrojeni po zęby strażnicy (patrz str. 15, współczynniki elitarnych strażników). Dodatkowa osoba pilnuje każdego balkonu. Sama Księżna jest zawsze otoczona przez czterech gwardzistów, którzy bacznie wypatrują zagrożeń.

Prowadzenie balu

Poprowadzenie balu maskowego u Hrabiny może okazać się niełatwym zadaniem, zwłaszcza jeśli Bohaterowie rozproszą się i każdy z nich zajmie się czymś innym. Aby nie zwalniać tempa akcji, poświęć każdemu z graczy najwyżej po kilka minut, dbając o to, aby każdy z BG mógł spróbować zrealizować swoje plany lub po prostu dobrze się zabawić na balu. Unikaj faworyzowania któregośkolwiek z BG, chyba że reszta drużyny wyznaczyła mu jakieś ważne zadanie i z zapartym tchem czeka na jego poczynania. Więcej uwagi powinien poświęcić też graczom, których Bohaterowie są szlachcicami albo lubią spędzać czas rozmawiając oraz intrygując w otoczeniu arystokracji.

Kostiumy

Goście balów maskowych Księżnej-Elektorki stawiają sobie za punkt honoru pojawienie się w doskonałych kostiumach. Największym szacunkiem cieszą się przebrania zarówno pomysłowe, jak też mistrzowsko wykonane. Jeżeli Bohaterowie chcą zostać wpuszczeni na salę, muszą zadbać o strój. Pierwszego i drugiego dnia świątecznego tygodnia nadal łatwo dostać szykowny kostium. Sytuacja pogarsza się wraz ze zbliżaniem się balu maskowego, tj. dostępność odpowiednich na tę okazję przebrań spada o jeden poziom za każde kolejne dwa dni święta. Spadek dostępności kostiumów o jeden poziom zwiększa też ich cenę o połowę. Jeżeli z jakiegokolwiek powodu BG stawia się na bal bez kostiumów, służący przy drzwiach wręczą im proste maski. Osoby noszące takie maski są jednak otwarcie wytykane palcami i wyśmiewane przez pozostałych gości.

Kostiumy mogą pomóc Bohaterom w interakcji z innymi gośćmi balu. Im lepszy i bogatszy kostium, tym łatwiejsze stają się testy **przekonywania** i **plotkowania**. Odpowiednie modyfikatory pozostawiamy wyłącznie Twojemu uznaniu. Wyjątkiem są kostiumy skavenów, które po ostatnim ataku szczuroludzi na Nuln bardzo źle się kojarzą. Dużą popularnością cieszą się natomiast kostiumy parodiujące gobliny, Bretończyków lub Tileańczyków.

Na balu maskowym pojawi się ponad 100 gości. Raczej nie zaistnieje potrzeba dokładnego opisania każdego z nich, lecz jeśli potrzebujesz szybko stworzyć unikatowego rozmówcę dla BG, skorzystaj z **Tabeli 7-1: Goście balu maskowego**, która ułatwi wybór osobowości, nastroju, motywacji, pochodzenia oraz kostiumu każdego z gości.

Podczas balu Bohaterowie Graczy mogą zawrzeć nowe znajomości, poznać wysoko postawionych oficjeli i wybitne osobistości przybyłe z najdalszych zakątków Imperium, a nawet z odległych stron Starego Świata. Możesz tu także zawiązać akcję dowolnych przyszłych przygód, jakie zaplanowałeś dla swojej drużyny, gdyż zabawa wśród imperialnych elit jest dla przeciętnych Bohaterów niepowtarzalnym doświadczeniem. BG nie powinni mieć jednak okazji porozmawiać z Hrabinią. Całkowicie pochłania ją rozmowa z doradcami oraz ważniejszymi gośćmi.

Chociaż na sali balowej bawi się ponad sto osób, tylko kilka z nich jest istotnych z punktu widzenia prowadzonego przez graczy śledztwa. Oprócz BN opisanych poniżej, na bal przybyli także: Elsbeth Becker, Gabrielle Marsner, Erasmus Teuber (o ile przeżyli), kapitan Fleugweiner Bischof oraz dowolne inne osoby, które zamierzasz wykorzystać do rozwinięcia akcji tej lub innej przygody.

Wolfhart von Liebowitz

Kostium: Ekstrawagancka maska przedstawiająca twarz grubego mężczyzny o różowych policzkach i niezwykle długim nosie.

Charakter: Ambitny i zarozumiały młodzieniec, który nie rozumie znaczenia słowa „nie”.

Skrócony opis: Kuzyn Hrabiny Emmanuelle.

Typowa wypowiedź: „Niezwykle interesujące. Pozwól, że opowiem teraz o sobie...”

Opis

Wolfhart jest dwudziestokilkuletnim mężczyzną. Jest przystojny, nosi się godnie i trwa w przekonaniu, że dysponuje bystrym intelektem. Szybko piął się w hierarchii dworu i w opinii nulneńskich elit miał szansę zajść naprawdę wysoko. Jednak od czasu ostatniego awansu Wolfhart przepuścił sporą fortunę na kobiety i alkohol, przy okazji udowadniając wszystkim, że jest niekompetentnym głupcem.

Przeszłość

Wolfhart to czwarty syn zamieszkałej w Meissen gałęzi rodu von Liebowitzów. Rodzina od lat wykorzystuje do granic możliwości bliskie kontakty z Księżną-Elektorką. Jednak nawet pomoc Hrabiny nie pozwoliła im wejść na zazdrośnie strzeżony nulneński rynek srebra. Nieudana próba przejęcia rynku zrujnowała ród i niemal doprowadziła do jego upadku. W obliczu nadchodzącej klęski Wolfhart porzucił rodzinę i został dworzaninem Hrabiny, pragnąc zadbać o własną, niewesołą zapowiadającą się przyszłość. Dzięki wrodzonej gracji i przystojnej sylwetce szybko zdobył popularność. Zaczęto go uważać za „duszę towarzystwa”, a dzięki ponadprzeciętnym umiejętnościom płaszczenia się

i prawienia wyszukanych pochlebstw, wkrótce stał się jednym z ulubionych dworzan Emmanuelle. Plotki głoszą, że Hrabina zaprasza czasami młodego von Liebowitz do swoich komnat na „prywatne” rozmowy.

Do niedawna Wolfhart był zaledwie jednym z wielu dworaków, jednak ostatnio (niektórzy złośliwie mówią, że w sypialni) przekonał Hrabinę, aby mianowała go szefem projektu konstrukcji *Magnusa*. Zastąpił na tym stanowisku Randolfa Vogta, który został zwolniony pod pretekstem zbyt wolnego postępu prac. Doradcy Emmanuelle odводzili ją od tego pomysłu, jednak Hrabina pozostała nieugięta.

Najbliżsi doradcy Emmanuelle żywią wobec Wolfharta głęboką niechęć, która po części wynika z jego niekompetencji, a po części z obawy, że przejmie on również ich stanowiska. Wolfhart cieszy się natomiast przyjaźnią innych dworzan, którzy jak zwykle żywią ciepłe uczucia (lub przynajmniej je udają) wobec każdego, kto obdarzony jest aktualnie łaskami Księżnej.

Poczynania Wolfharta

Wolfhart to nadęty egoista. Zapomniał już, dlaczego przybył do Nuln i prowadzi zbyt kłopotliwy tryb życia, trwoniąc czas i majątek, podczas gdy jego rodzina przymiera głodem w Meissen. Rozmowa z Wolfhartem na dowolny temat będzie miała podobny przebieg – młodzieniec szybko się znudzi i zacznie opowiadać o sobie i swoich ostatnich ekscesach. Młody von Liebowitz będzie też głośno i bez skrępowania opowiadał o nowym stanowisku, niekompetencji swojego poprzednika oraz o tym, jak sprawnie posuwają się prace pod jego nadzorem. Nie będzie jednak w stanie podać jakichkolwiek szczegółów związanych z projektem, gdyż nie ma o nich pojęcia. Własną ignorancję będzie tuszował koniecznością zachowania tajemnicy państwowej.

Jeżeli BG zapytają o tajemnicze morderstwa i powiedzie im się Prosty (+10) test **przekonywania**, usłyszą, że Wolfhart znał wszystkie ofiary i z chęcią o nich opowie. Wyzna też, że kogoś podejrzuje. Nie będzie jednak chciał zdradzić szczegółów od razu, lecz zaprosi drużynę na spotkanie na trzecim balkonie o północy. Tak naprawdę Wolfhart wie niewiele, lecz ma nadzieję wyssanymi z palca podejrzeniami skierować uwagę na Randolfa Vogta. Jak na ironię, niewiele pomylił się w swoich przypuszczeniach.

Randolf Vogt

Kostium: Prosta, czarna maska i czarna peleryna.

Charakter: Pozostający w nielaskie arystokrata.

Skrócony opis: Poprzedni szef projektu *Magnusa*. Obecnie jego sabotażysta.

Typowa wypowiedź: „Jeśli chodzi o dokładne parametry *Magnusa*...”

Opis

Randolf jest chudym, starszym mężczyzną o rozbieganym spojrzeniu i rzędzącej czuprynie. Jego oczy są stale podkrążone z powodu wielu nieprzespanych nocy, podczas których starał się dokonać sabotażu *Magnusa*, a następnie amunicji do dział. W trakcie przyjęcia będzie się wydawał nieobecny duchem, gdyż ze zmęczenia zasypia na stojąco.

Przeszłość

Rodzina Vogtów od dawna służyła Książętom-Elektorom Wissenlandu, dowodząc w licznych bitwach i utrzymując garnizony rozrzucone po całej prowincji. Z początku Vogtowie żyli skromnie, utrzymując się z rolnictwa, jednak za czasów Magnusa Pobożnego dorobili się olbrzymiej fortuny. W Königsdorfie popularna jest legenda o tym, jak jeden z Vogtów uratował życie Imperatora podczas próby zamachu. Magnus wynagrodził młodzieńca ziemią nieopodal Nuln, tytułem szlacheckim, fortuną w złocie oraz posadą w Imperialnej Akademii Artylerii. Od tamtej pory każdy pierworodny syn Vogtów studiował w tej szkole i piastował urząd doradcy Książąt-Elektorów Wissenlandu.

Randolf Vogt był zaufanym doradcą na dworze władców Nuln przez ostatnie dwadzieścia lat. Po dojściu do władzy Hrabiny Emmanuelle osobiście dbał o to, aby Imperialna Akademia Artylerii otrzymywała regularne dotacje ze skarbu miasta. Znalazł również fundusze na odbudowę Wyższej Szkoły Inżynierii, zniszczonej podczas ataku skavenów na miasto. Gdy horda Archona najechała Imperium, to właśnie Vogt wynegocjował warunki budowy nowej armaty. Jako szef projektu budowy *Magnusa* włożył weń wszystkie siły, wierząc, że jedynie broń o niespotykanej dotąd sile rażenia będzie w stanie uratować Imperium przed klęską. Niestety inni dworzanie Hrabiny postrzegali przyznane przez Imperatora fundusze jako łatwo dostępne źródło finansowania własnych zachcianek. Wskutek daleko posuniętej defraudacji mniej niż połowa imperialnego złota została wykorzystana do pokrycia kosztów budowy *Magnusa*. Z tego powodu prace nad armatą zostały poważnie opóźnione. Mijały miesiące, inwazja Chaosu została odparta, a budowa nowej armaty nadal nie była zakończona. Imperator przerwał finansowanie projektu. Upokorzona Hrabina odwołała Randolfa i zastąpiła go swoim kuzynem, Wolfhartem. Randolf popadł w niełaskę i wycofał się z życia publicznego.

Randolf jest wdowcem, jego żona umarła, rodząc jedyne go syna, Rolfa. Młodzieniec pobierał nauki na tej samej uczelni, do której Vogtowie uczęszczali od czasów Magnusa Pobożnego. Podczas ostatniej kampanii powiodł oddział nulneńskiej piechoty na Północ, jednak nie dotarł na front i jakiś czas temu powrócił do Nuln. Niełaska, w jaką popadł Randolf, ominęła jego syna, który zresztą niespecjalnie przejął się losem ojca. Randolf otrzymał zaproszenie na bal dzięki osobistej interwencji Wolfharta. Kuzyn Hrabiny ma nadzieję publicznie upokorzyć swojego wroga i sprawić, by ten już nigdy nie zagroził jego pozycji.

Poczynania Randolfa

Randolf jest zdenerwowany, niewyspany i w złym humorze. Na dodatek dręczą go wyrzuty sumienia z powodu przygotowywanego sabotażu. Nie ma ochoty na dłuższe rozmowy, lecz jeśli zostanie w jakąś wciągnięty, z chęcią opowie o armacie, której budowę nadzorował. Będzie to zdecydowanie łatwiejsze, jeżeli Randolf dotąd nie spotkał BG i nie ma pojęcia, kim są. Jeżeli już ich zna, będzie znacznie ostrożniejszy w rozmowie z nimi i poprzestanie na stwierdzeniu, że ma nadzieję, iż Hrabina w końcu dostrzeże niekompetencję Wolfharta.

Albrecht Oldenhaller

Kostium: Maska olbrzymiego, białego szczura z metalowymi wąsami.

Charakter: Bezwzględny, ale wpływowy kupiec.

Skrótowy opis: Głowa potężnego rodu kupieckiego.

Typowa wypowiedź: „Na twoim miejscu bacznie śledziłbym ceny zboża w tym roku.”



Opis

Albrecht jest korpulentnym mężczyzną w średnim wieku. Ubiera się w kosztowne szaty i lubi dobrze zjeść. Długie, siwiejące włosy zawiązuje w kucyk. Wydaje się niezwykle pewny siebie, a jego bystre oczy uważnie obserwują otoczenie.

Przeszłość

Nulneńska rodzina Oldenhallerów ma bogatą i długą historię. Należeli do osadników, którzy jako pierwsi zajęli opuszczone elfie ruiny. Jeden z nich poślubił tileańską księżniczkę i zasłużenie zdobył pozycję jednego z najbardziej wpływowych kupców w tym rejonie. Szczęście nie opuściło Oldenhallerów do dnia dzisiejszego, gdyż nadal, pomimo licznych wojen i katastrof, pozostają jednym z najpotężniejszych rodów w Wissenlandzie. W uznaniu ich dokonań (a raczej zasobności skarbcą) poprzednik Emmanuelle mianował Albrechta swoim osobistym doradcą. Hrabina postanowiła zatrzymać na dworze inteligentnego i kompetentnego kupca, więc teraz Oldenhaller jest odpowiedzialny za gospodarkę miasta. Powszechnie uważa się go za szarą eminencję dworu.

Chociaż Oldenhallerowie prowadzą szereg legalnych interesów, mają też silne powiązania z kryminalnym półświatkiem. Niektóre ich sklepy stanowią wyłącznie przykrywkę dla przemytu i sprzedaży nielegalnych towarów. Oldenhaller jest człowiekiem bez serca i nie ma litości dla własnych pracowników. Gospodarstwa i pola uprawne Oldenhallerów od lat okryte są niesławą, tamtejsi nadzorcy są bowiem wyjątkowo okrutni i wymagający, a płace niższe niż gdziekolwiek indziej.

Poczynania Albrechta

Albrecht od dawna trzyma rękę na pulsie miasta. Doskonale wie, że to Rolf stoi za tajemniczymi morderstwami, oraz że jego ojciec, Randolf, przygotowuje sabotaż *Magnusa*. Bandyci, których Randolf zatrudnił do wyeliminowania BG, należeli do szajki powiązanej właśnie z Oldenhallerami. Albrecht ma nadzieję, że sabotaż armaty się powiedzie i w ten sposób przełamie monopol rodu Richthofenów na rynku nulneńskich odlewni oraz kuźni oręża. Ród Oldenhallerów od dawna ostrzy sobie zęby na przejęcie tego interesu i zdobycie dojścia do Imperialnej Akademii Artylerii, gdyż na dostawach do niej można zbić majątek. Jeżeli Bohaterowie nie odkryli jeszcze tożsamości mordercy, Albrecht może im w tym pomóc... Oczywiście w zamian za odpowiednie wynagrodzenie lub przysługę, której BG będą potem długo żałować.

Hieronimus Ostwald

Kostium: Maska grubasa z wypchanymi policzkami i małymi, świńskimi oczkami, a do tego szaty w stylu tileańskim.

Charakter: Szef ochrony balu.

Opis w skrócie: Szef tajnej nulneńskiej policji, zastępca Wysokiego Konstabla.

Typowa wypowiedź: „Wszystko jest pod kontrolą. Winny został schwytyany i stracony. Przyznaję, z początku myślałem, że to sprawka tych parszywych szczuroludzi...”



Opis

Hieronimus Ostwald jest starszym, chudym mężczyzną o pociągłej, końskiej twarzy i szczupłych, długich palcach. Ma wodniste, szare oczy i drżącą wargę. Jednak wiek nie przyćmił jego inteligencji i Ostwald pozostaje groźnym przeciwnikiem na politycznej arenie.

Przeszłość

Hieronimus rozpoczął karierę jako sekretarz Hrabiny Emmanuelle. Dzięki łagodnemu usposobieniu radził sobie doskonale, reprezentując Księżną na spotkaniach z mieszkańcami miasta oraz prowincji, jednocześnie starając się nie mieszać w sfery wpływów innych doradców, czym zaskarbił sobie ich przychylność. Mniej więcej w tym czasie słynny karierowicz Fritz von Halstadt zdobył zaufanie Księżnej-Elektorki i ustanowił się szefem jej tajnej policji, przysięgając dla dobra mieszkańców Nuln walczyć z Chaosem oraz korupcją. Emmanuelle spodobał się ten pomysł i przekazała von Halstadtowi olbrzymie kompetencje. Okazało się to trafną decyzją, gdyż siatka wywiadowcza Fritza odkryła i unieszkodliwiła rekordowo wysoką liczbę kultystów, mutantów i buntowników. Von Halstadt prześladował wyznawców Chaosu z fanatyczną pasją i nieprzekupnym zacięciem. Niestety, ten wybitny w opinii nulneńczyków człowiek zginął podczas pożaru swej rezydencji tuż przed atakiem skavenów na Nuln. Niewiele żyjących dziś osób wie, że większość cennych informacji von Halstadt uzyskiwał nie od własnych informatorów, lecz od skavenkiego agenta, od którego kupował je za odebrany kultystom spacznię. Skaveny wykorzystywały von Halstadta do usuwania niewygodnych dla siebie prominentnych osobistości. Za śmierć szefa tajnej policji odpowiedzialna jest natomiast nietypowa dwójka strażników kanałów – krasnoludzki zabójca i jego ludzki kompan, poeta z Altdorfu, którzy położyli kres zdradzieckim konszachtom Fritza.

Po śmierci von Halstadta Hrabina mianowała na stanowisko szefa tajnej policji Hieronimusa Ostwalda. Obu cechowała charakterystyczna dla tego zawodu paranoja, lecz o ile Fritz żywił niechęć do kultystów i mutantów, tak Hieronimus nienawidzi szczuroludzi i szczurów. Odkąd skaveny zaatakowały miasto, Ostwald panicznie boi się wszelkich gryzoni i stale dąży do zwiększenia nakładów na straż kanałów.

Ponieważ wraz z von Halstadtem spłonęło jego tajne archiwum, Ostwald musiał rozpocząć zdobywanie informacji od nowa. Podczas prowadzonych śledztw natknął się na kilka tropów sugerujących, że Oldenhallerowie maczają palce w podejrzanych interesach, a nawet mają kontakt z czcicielami Niszczycielskich Potęg. Chociaż szefowi tajnej policji wciąż brak solidnych dowodów, aby pogrążyć kupiecką rodzinę, nie ustaje w wysiłkach. Nie uszło to uwadze Albrechta i pomiędzy dwoma mężczyznami panują dość napięte stosunki. Oldenhaller postanowił zdyskredytować Ostwalda w oczach dworu i wciąż wynajduje lub stwarza okazje do publicznego wyśmiewania szefa tajnej policji. Szczurza maska Oldenhallera na obecnym balu jest otwartą kpiną z lękającego się gryzoni Hieronimusa.

Poczynania Hieronimusa

Jeżeli Bohaterowie Graczy zagadną Hieronimusa, ten nie będzie szczególnie zainteresowany rozmową z nimi. Będzie kiwał głową, zmuszał się do śmiechu w odpowiednich momentach opowiadanych anegdot, lecz najszybciej jak to możliwe opuści towarzystwo drużyny. Bohaterowie, którym powiedzie się test **spozstrzegawczości**, zauważą, że Ostwald wydaje się nad czymś zastanawiać. Dodatkowy stopień skuteczności testu pozwoli zorientować się, że szef tajnej policji wpatruje się w mężczyznę w szczurzej masce. BG mogą zwrócić na siebie uwagę Hieronimusa, jeżeli wspomną o swoich poczynaniach w kanałach. Mężczyzna z niezwykle wręcz skupieniem wysłucha wszystkich opowieści, zwłaszcza jeżeli dotyczą skavenów. Jeśli Ostwald zaangażuje się w rozmowę, udany Wymagający (-10) test **przekonywania** pozwoli wydostać od niego podejrzenie, że Hrabina kazała stracić niewłaściwego człowieka. Co więcej, Ostwald otwarcie przyzna się do przekonania, że to Oldenhaller stoi za ostatnimi niepokojami w Nuln.

Karl Richthofen

Kostium: Maska psa i brązowy płaszcz.

Charakter: Bogaty przedsiębiorca.

Skrócony opis: Właściciel dochodowej odlewni Richthofenów oraz wielu magazynów i kuźni przy Placu Przemysłowym.

Typowa wypowiedź: „Bardzo interesujące. Moi ludzie się tym zajmą. A teraz wybaczenie, mam ważniejszą sprawę!” lub „Moja droga, jaki cudowny kostium!”

Opis

Karl Richthofen jest niezwykle gruby. Ma niewielkie, sprytne oczka osadzone głęboko w małej głowie pokrytej krótkimi, przetłuszczonymi włosami. Chodząc, kołysze się na boki niczym kaczka. Towarzyszy mu zawsze czterech chłopców, którzy przynoszą jedzenie i wino oraz spełniają wszelkie inne zachcianki. Karlowi potwornie śmierdzi z ust z powodu zgnilizny, która toczy większość jego zębów.

Przeszłość

To kolejny z wpływowych obywateli Nuln. Karl jest głową rodu Richthofenów, sprawującego pełną kontrolę nad metalurgicznym rynkiem nulneńskich odlewni. Posiada też wyłączne prawa do zaopatrywania Imperialnej Akademii Artylerii oraz Wyższej Szkoły Inżynierii. Pomimo

odrażającej powierzchowności, Karl jest kompetentnym zarządcą i ma smykałkę do interesów. Jest ślepo postuszny Hrabinie i marzy o ślubie z nią, chociaż oczywiście są to (dosłownie) marzenia ściętej głowy. Richthofen był już kilkakrotnie żonaty, lecz wszystkie jego wybranki umarły lub zniknęły w tajemniczych okolicznościach.

Poczynania Karla

Karla interesują wyłącznie piękne kobiety. Mężczyznom poświęca niewiele uwagi, z mniejszą lub większą słuszością traktując ich jak rywali, których najlepiej byłoby się pozbyć. Męska część drużyny będzie miała sporo kłopotów, jeśli zechcą nawiązać kontakt z Karlem, gdyż ten każdą, nawet najbardziej niewinną wypowiedź potraktuje jak atak na swoją osobę. Jednak jeżeli zagadnie go kobieta, Karl natychmiast zapomni o całym świecie, gdyż spośród wszystkich przyjemności na świecie najbardziej lubi nowe podboje.

Karl nie ma pojęcia, co się obecnie dzieje w Nuln. Nie przejmuje się specjalnie tajemniczymi zniknięciami, za to nie może się doczekać odsłonięcia nowej armaty. Spodziewa się licznych zamówień i ma nadzieję, że zarobi krocie na sprzedaży *Magnusa*. Nie pomoże BG w żadnej mierze, lecz może uprzykrzyć im życie na tysiąc różnych sposobów, zwłaszcza jeśli w drużynie znajduje się piękna kobieta, niezależnie od rasy.

Jonas Reiss

Kostium: Prosta, biała maska.
Charakter: Surowy duchowny.
Skrócony opis: Arcykapłan Sigmara.

Typowa wypowiedź: „*Niezbadane są wyroki Sigmara*”.



Opis

Jonas Reiss jest potężnym i wręcz zatrważającym człowiekiem. O głowę przewyższa wszystkich innych gości. Nosi czarne szaty swojego zakonu, a na szyi ciężki łańcuch z zawieszonym złotym młotem, symbolem sigmaryckiej wiary.

Przeszłość

Wydaje się, że Jonas Reiss urodził się po to, aby zostać kapłanem. Za młodu pobierał nauki w sigmaryckim seminarium w Altdorfie i szybko wspinał się w hierarchii kultu. Był najmłodszym kapłanem, któremu powierzono zwierzchnictwo nad kultem w mieście tak dużym i ważnym jak Nuln. Chociaż jest szczerze oddany Sigmarowi, od dawna interesuje się polityką i w pewnym sensie jego poglądy wpływają na postrzeganie dogmatów religijnych.

Po wybuchu Burzy Chaosu Reiss zasłynął wysiłkami w celu rekrutacji jak największej ilości oddziałów wojskowych. Nie ograniczając się do wydawania dekretów z zacisza własnej świątyni, Jonas udał się na ulice Nuln, gdzie aktywnie agitował młodych ludzi, aby wstępowali do wojska. Jego płomienne przemówienia i charakterystyczna, rozpoznawalna sylwetka szybko zapewniły mu przychyłność oraz uznanie mieszczan. Aristokracja natomiast uważa go za porywczego i potencjalnie niebezpiecznego osobnika.

Opuszczenie sali balowej

Bohaterowie Graczy, którzy zdecydują się opuścić salę balową i wejść do innych części pałacu, zostaną zauważeni po upływie 1k10 rund. Natychmiast otoczą ich strażnicy lub służący i w uprzejmy sposób skierują na powrót w stronę pomieszczeń, gdzie bawią się inni goście. Jeżeli BG uda się jednak w jakiś sposób ominąć strażę, czeka ich nie lada przeżycie. Pałac jest ogromny i łatwo się w nim zgubić. Nie musisz szkicować dokładnego planu pomieszczeń. Opis graczom nocną wędrówkę po pałacu, skupiając się na jej aspekcie fabularnym. Wspomnij o grubo tkanych gobelinach, posągach i statuach, obrazach mistrzów oraz meblach, które są tak delikatne, że aż strach ich dotknąć. Pamiętaj jednak, że w momencie śmierci Wolfharta BG powinni znaleźć się na tyle blisko niego, aby móc wziąć udział w akcji.

Poczynania Jonasa

Nastawienie Reissa do drużyny zależy wyłącznie od tego, czy BG spotkali Semunda Tolzena. Jeżeli Tolzen dowiedział się o Pucharze Gniewu i ściągnął do miasta łowców czarownic, Jonas będzie podejrzliwy i nieprzyjazny. W przeciwnym razie z przyjemnością porozmawia z każdym BG, który odważy się go zagadnąć. Jonas uwielbia dyskusje, zwłaszcza te dotyczące polityki. Trudno się od niego uwolnić. Jeśli ktoś rozpocznie z nim poważną debatę, kapłan będzie podążał za nieszczęśliwkiem przez całą salę balową, usiłując rozwinąć lub chociaż zakończyć rozmowę.

Casimir Herzog

Kostium: Gliniana maska przypominająca paszczę krokodyla.
Charakter: Pedantyczny mały człowieczek.
Skrócony opis: Mistrz gildii portowców.
Typowa wypowiedź: „*Oj, oj, niedobrze...*”

Opis

Niski i chudy, o twarzy przypominającej pysk łasicy, Casimir Herzog jest małym człowiekiem o wielkim ego. Mówi z wyraźnym kislevskim akcentem i lubi popisywać się wiedzą, udając bardziej wykształconego niż jest w rzeczywistości.

Przeszłość

Herzog przybył do Nuln z Praag jakieś dziesięć lat temu. Najpierw pracował jako zwykły robotnik portowy w dokach, ledwo wiążąc koniec z końcem. Wielokrotnie znalazł się o włos od śmierci z głodu. Ponieważ był mały i słaby, nie potrafił obronić się przed złodziejami oraz nieuczciwymi pracodawcami. Uratował go obrotny język. Casimir okazał się natchnionym mówcą i urodzonym organizatorem. To on zorganizował protesty portowców, zdenerwowanych brakiem zainteresowania ze strony własnej gildii. Nie zapewniała im wystarczającej opieki i nie dbała o to, aby ich płace były uczciwe i godne wkładanego wysiłku. Przez trzy lata Herzog regularnie awansował w hierarchii gildii, aż w końcu został wybrany jej mistrzem. Pozycja ta zapewniła mu miejsce na dworze Hrabiny, gdzie niedawny robotnik jada przy jednym stole z całą elitą towarzyską Nuln.

Poczynania Casimira

Chociaż Casimir spędza sporo czasu na przyjęciach, równie wiele uwagi poświęca sprawom gildii, gdyż obawia się, że ktoś wygryzie go ze stanowiska. Regularnie odwiedza doki i rozmawia z portowcami, wypytując o ich zmartwienia i problemy. W ciągu ostatnich kilku dni nasłuchiwał się narzekań na mutantów, podejmujących dziwne działania w okolicy doków i ujścia kanałów ściekowych. Portowcy są też zaniepokojeni nasileniem się podejrzanych transportów z odległych portów. Herzog podejrzewa, że szykuje się coś złego. W trosce o własne bezpieczeństwo planuje opuścić Nuln po ceremonii odsłonięcia armaty i zaszyć się gdzieś na prowincji, dopóki, jak powiada, „*sprawy się nie wyjaśnią*”.

Rozmawiający z Casimirem Bohaterowie Graczy szybko przekonają się, że jest on osobą niegrzeczną i irytującą. Mistrz gildii portowców ma w pogardzie osoby mniej znaczące od siebie i nie czuje potrzeby rozmawiania z kimś niegodnym jego uwagi. Czas na balu poświęca głównie trzymaniu się jak najbliżej Hrabiny. BG, którzy zdołają znieść arogancję Casimira lub są szlachetnie urodzeni i wzbudzą zainteresowanie mistrza gildii, mogą dowiedzieć się czegoś o jego podejrzeniach, o ile powiedzie im się Wymagający (-10) test **przekonywania**. Po udanym teście Casimir stanie na palcach i wyszepta zainteresowanym do ucha, że zamierza jutro opuścić miasto. Wyjaśni też powody tej decyzji.

Waldred Teuber

Kostium: Maska w kształcie nagiej czaszki i czarne szaty.

Charakter: Zniechęcony doradca.

Skrócony opis: Rektor Wyższej Szkoły Inżynierii.

Typowa wypowiedź: „*Miasto znajduje się w stanie godnym pożałowania*”.

Opis

Waldred Teuber to przeciętnie wyglądający mężczyzna o cichym głosie. Przekroczył sześćdziesiątkę, a jego białe włosy wydają się wiecznie rozwiane. Bardziej interesują go maszyny i inżynieria niż żywi ludzie, więc ma zwyczaj przedmiotowego traktowania zarówno obcych, jak i znajomych. Ocenia ich podobnie jak zwykłe narzędzia, według przydatności do wykonania jakiegoś zadania.

Przeszłość

Przed przybyciem do Nuln Waldred Teuber był profesorem Wyższej Szkoły Inżynierii w Altdorfe. Stolicę opuścił za namową Hrabiny Emmanuelle, która zwabiła go do swojego miasta obietnicami bogactwa i swobody w zakresie prowadzonych badań. Waldred przez długi czas żył wyłącznie nadzieją stworzenia szkoły inżynieryjnej, która przyciągnie nie tylko siostrzaną instytucję w Altdorfe, lecz również Imperialną Akademię Artylerii. Niestety na skutek zdradzieckiego ataku skavenów nadzieje te legły w gruzach wraz z budowaną szkołą.

W następnych latach Hrabina straciła zainteresowanie inżynieryjnymi cudami, których produkcję obiecywał Teuber. Bardziej pociągały ją bale oraz wystawne przyjęcia i na te właśnie rozrywki przeznaczala sporą

część miejskiego budżetu. Teuber (przy znacznej pomocy Randolfa Vogta) wynegocjował jednak pewne fundusze na odbudowę zniszczonej szkoły. Niestety pieniędzy wystarczyło zaledwie na najbardziej podstawowe naprawy i obecnie pozostająca w niełasce dworu Wyższa Szkoła Inżynierii jest zaledwie cieniem prężnej altdorfskiej akademii.

Teuber nie zdaje sobie sprawy z tego, że jego syn jest przywódcą kultu Slaanesha, który zdomował się w kanałach pod Nuln. Wstydi się jedynie tego, że latorośl nie zdecydowała się podążać ścieżką wiedzy lub sztuk pięknych, a wydaje się trwonić czas na rozrywki i czcze przyjemności.

Poczynania Waldreda

Waldred ma dość Nuln. Kilkakrotnie odwiedził Altdorf, licząc na odzyskanie dawnej profesorskiej posady. Niestety w stolicy spotkał się ze znaczną niechęcią, być może związaną z faktem, iż wyjeżdżając do Nuln zabrał ze sobą wiele tajnych projektów i niezrealizowanych dotąd pomysłów stanowiących własność altdorfskiej szkoły. Waldred utrzymuje bliskie kontakty z Randolfem Vogtem, którego obecna sytuacja wielce przypomina mu własną. Teuber z ochotą porozmawia z każdym, kto zechce wysłuchać jego żalów i narzekań. Udany Wymagający (-10) test **przekonywania** zapewni rozmówcy darmową wycieczkę po Wyższej Szkole Inżynierii (oczywiście po zakończeniu Tygodnia Czarnego Prochu). Jeżeli w obecności Waldreda ktoś oskarży o coś Randolfa Vogta lub jego syna, inżynier stanie w ich obronie i stanowczo zaprzeczy wszelkim, jak to nazwie, „*złśliwym pomówieniom*”.

Agnete Krebs

Kostium: Kolorowa maska obszyta futerkiem.

Charakter: Przyjazna dama.

Skrócony opis: Rektorka Uniwersytetu Nulneńskiego.

Typowa wypowiedź: „*Witam, jaki zaczynasz kostium?*”

Opis

Agnete Krebs jest miłą i kulturalną kobietą w średnim wieku. Jej pasją jest nauka i wszelkiego rodzaju dysputy. Lubi rozmawiać z nieznanymi i potrafi mądrze dyskutować na prawie każdy temat, poczynawszy od historii starożytnej, a skończywszy na współczesnej architekturze tileańskiej. W jej długich, brązowych włosach wiją się pasemka siwizny, a jasnoniebieskie oczy nie są już tak bystre jak kiedyś.

Przeszłość

Agnete Krebs została wybrana rektorką Uniwersytetu Nulneńskiego trzy lata temu. W trakcie swoich badań naukowych przemierzyła prawie cały Stary Świat, odwiedzając wiele słynnych bibliotek i tocząc debaty z najsłynniejszymi uczonymi naszych czasów. Po powrocie do Nuln, z uwagi na wrodzony talent, objęła posadę profesora katedry języków obcych. Wkrótce okazało się też, że jej imponujący zasób wiedzy i znajomość wielu



obcych języków czynią z niej idealną kandydatkę na stanowisko rektora.

Niewielu zdaje sobie jednak sprawę z tego, że Agnete Krebs jest kultystką Slaanesh. Zwróciła się ku Niszczycielskim Potęgom, gdy okazało się, że ludzkie biblioteki nie były w stanie ugasić jej pragnienia wiedzy. Agnete zawsze stawiała pytania, na które inni uczeni nie byli w stanie odpowiedzieć. W końcu w Praag uczona natknęła się na niewielką grupę intelektualistów, którzy wprowadzili ją w świat mrocznych kultów. Oczywiście Agnete starannie ukrywa ten aspekt swojego życia, choć pozostaje w ścisłym kontakcie z Erasmusem Teuberem i wie o zbliżającym się powstaniu mutantów. Sama pomagała je przygotować, a nawet dostarczyła mutantom dokładne plany kanałów.

Poczynania Agnete

Agnete wydaje się być niezwykle miłą, zmysłową kobietą. Jeżeli BG jej na to pozwolą, zabierze im sporo czasu. Będzie z nimi subtelnie flirtować, debatować, radzić, w ten lub w inny sposób próbując zdobyć ich przyjaźń i zaufanie. Ma zamiar dowiedzieć się, w jakim celu drużyna przybyła do Nuln oraz jakie są jej najbliższe plany. Podczas balu nie uczyni nic, co mogłoby odsłonić jej prawdziwe oblicze. Jeżeli rozmowa zejdzie na temat tajemniczych zniknięć, rektorka zapyta przede wszystkim o to, do jakich wniosków doszli Bohaterowie.

Rolf Vogt

Rolf Vogt został zaproszony na bal maskowy z uwagi na swoje zasługi wojenne. Z początku odmówił, lecz po długiej kłótni z ojcem, który usilnie nalegał na jego przybycie, ustąpił i zapowiedział swoją obecność. Ponieważ jednak nie jest w nastroju do zabawy, zamiast kostiumu założył zwykłe ubranie oraz prostą, białą maskę z poziomymi wycięciami na oczy i owinał się czarnym płaszczem. Na bal wślizgnie się wtedy, gdy uwagę gości odwrócą fanfary towarzyszące przybyciu Księżnej-Elektorki. Następnie stanie za jedną z kolumn i będzie obserwował bawiących się ludzi. Postara się też nie wchodzić w drogę Bohaterom Graczy. Zorientowanie się, że drużynie przygląda się zamaskowany mężczyzna, wymaga Trudnego (-20) testu **spostregawczości**, ale nie pozwól Bohaterom wykonywać go zbyt często. Jeżeli Rolf zostanie zauważony, zniknie w tłumie (lub za rogiem) i bardzo trudno będzie go odnaleźć. Rozpytywanie innych gości o tożsamość mężczyzny w białej masce nic nie da, gdyż Rolf nigdy wcześniej nie nosił tego kostiumu. Szczegółowy opis Rolf'a znaleźć można w **Rozdziale I: Trzeci odłamek**.

Kluczowe wydarzenia

Bohaterowie Graczy mogą spędzić czas na balu, robiąc to, na co mają ochotę – czyli kontynuować śledztwo, flirtować lub np. nawiązywać nowe znajomości. Jednak w trakcie zabawy dojdzie do kilku kluczowych wydarzeń, w których powinni wziąć udział.

Przybycie Hrabiny

O 10:30 rozlegnie się dźwięk ukrytego dzwonu, który zwyczajowo powiadamia gości o przybyciu Hrabiny.

Władczyni miasta pojawi się na szczycie marmurowych schodów, ubrana w długą, białą suknię zdobioną perłami. Brązowe włosy zostały upięte wysoko i opadają wokół szyi w niewielkich, kręconych loczkach. Uroda Hrabiny zapiera dech w piersi, choć jej twarz zakrywa mała maska w kształcie lisiego pyszczka. Władczyni towarzyszy świta służących i strażników. Podnosząc rąbek sukni, Emmanuelle zejdzie na parter, witana gorącymi oklaskami. Potem zajmie swoje miejsce na podwyższeniu i tam spędzi resztę balu, rozmawiając z ważniejszymi gośćmi.

Prywatna rozmowa

Jeżeli BG rozmawiali już tego wieczoru z Wolfhartem, mogą wykonać Trudny (-20) test **spostregawczości**. Udany test pozwoli zauważyć, że zamaskowany mężczyzna w czarnym płaszczu (to Rolf, ale tego BG nie wiedzą) zamienił kilka słów z Wolfhartem dokładnie o 11:30. Kwadrans później obydwoj mężczyźni znikną z sali. Bohaterowie mogą zauważyć, że zamaskowany mężczyzna wchodzi po schodach, udając się na pierwsze piętro. Kilka chwil później po tych samych schodach wejdzie kuzyn Emmanuelle.

Krzyk i morderstwo

Wolfhart spotka się z Rolfem na jednym z balkonów. Szeptem omówią jakąś sprawę. Będą tak zaaferowani, że nie zwrócą uwagi, czy ktoś ich śledzi lub podsłuchuje. Chwilę później Rolf wbije w gardło Wolfharta krótki sztylet, zabijając go na miejscu. Kobieta znajdująca się na sąsiednim balkonie krzyknie przeraźliwie, gdy ochłapie ją krew bryzgająca z przeciętej tętnicy. Drugim cięciem Rolf odkroi swej ofierze usta, a następnie rzuci się do ucieczki, odpychając zaskoczonego strażnika pilnującego wejścia na balkon.

Bohaterowie, którzy w chwili popełnienia morderstwa znajdują się na pierwszym piętrze, mogą ruszyć w pogoń za mordercą. Pościg powinien być ekscytujący, jednak Rolf w końcu wydostanie się z pałacu i spróbuje zniknąć w mroku nocy. Na tym etapie pościgu jedynie BG powinni być w stanie dotrzymać mu tempa, gdyż ciężkozbrojni strażnicy i zdyszani dworzanie już dawno zostali w tyle. Ku zaskoczeniu Bohaterów, Rolf wbiegnie do ciasnej alejki, odwróci się i stawi czoła pościgowi. W żadnym wypadku nie można go zmusić do poddania się – będzie walczył jak dzika bestia. Jeżeli uda mu się kogoś zranić lub zabić, ponownie rzuci się do ucieczki. Tym razem spróbuje zniknąć w tłumie bawiących się nuluńczyków. Jeżeli BG jednak go pochwyta i pokonają, oględziny ciała ujawnią paskudną, krwawiącą ranę na wnętrzu prawej dłoni oraz wyraźny odcisk symbolu Khorna – ślad pozostawiony przez Puchar Gniewu.

Konsekwencje

Po morderstwie na sali balowej zapanuje całkowity zamęt. Wiele kobiet zacznie histerycznie krzyczeć lub zemdleje. Ze względów bezpieczeństwa Hrabina zostanie odeskortowana do swojej sypialni. Porządek na sali zaprowadzi Jonas Reiss, być może z pomocą BG (o ile nie gonią akurat Rolfa po ulicach Nuln).

Jeżeli Rolf ucieknie...

Podejrzenia natychmiast padną na Randolfa Vogta, który nie krył się z nienawiścią do kuzyna Hrabiny. Ludzie zaczęli głośno szeptać, że z pewnością wynajął płatnego mordercę, aby pozbyć się rywala. Randolph będzie starał się oczyścić swoje imię, a w jego obronie stanie Waldred Teuber. Któryś z gości zawiadomi straż miejską, która otrzyma rysopis mordercy, a raczej jego maski. Cztery godziny później patrol straży odnajdzie maskę i płaszcz Rolfa, jednak po samym mordercy zginie wszelki ślad.

Później tego samego wieczora Randolph Vogt zgłosił się do BG. Po śmierci swojego rywala arystokrata znalazł się w położeniu nie do pozazdroszczenia. Najprawdopodobniej, choćby tymczasowo, odzyska stanowisko szefa projektu *Magnus*, a zatem nie ma już powodu dokonywać sabotażu armaty. Niestety, wszystko zostało przygotowane. Randolph próbuje przekonać Bohaterów, że wie o planowanym sabotażu armaty. Będzie utrzymywał, że powiedział mu o tym Harmann Otlowe tuż przed swoją śmiercią, oraz że zgłosił to Księżnej-Elektorze, która jednak nie dała wiary jego słowom. Poprosi też, aby BG dokonali inspekcji działa jeszcze tej nocy, jednak nie zdradzi żadnych szczegółów.

Jeżeli BG zgodzą się pomóc Randolphowi i nie prowadzili jeszcze śledztwa w kanałach, jest to doskonała okazja, aby zapoznać ich z nekromantą Cohlem (patrz str. 94), zwłaszcza jeśli ofiarą mordercy padła Gabrielle Marsner. W przeciwnym wypadku możesz odwrócić uwagę Bohaterów walką z kilkoma mutantami, która powinna przeciągnąć się do świtu.

Możliwe, że Bohaterowie zgłoszą sabotaż armaty straży miejskiej, oficjelowi dworu lub nawet samej Hrabinie. Spotkają się z niedowierzaniem, lecz udany Wymagający test (-10) **przekonywania** skłoni kogoś dysponującego odpowiednią władzą do uwierzenia, że *Magnus* znalazł się w niebezpieczeństwie. Jeśli tak się stanie, Teuber i grupa zaufanych inżynierów dokonają przeglądu armaty i choć odkryją ślady po nieudanej próbie sabotażu lufy, nie przyjdzie im do głowy, aby sprawdzić amunicję. Randolph celowo nie

wspomni o możliwości uszkodzenia kuli armatniej, gdyż nie chce się zbyt wycofać, a sugerując, że w ogóle dokonano sabotażu, wystarczająco skutecznie odwraca ewentualne późniejsze podejrzenia od siebie.

Jeżeli Rolf zostanie schwytany...

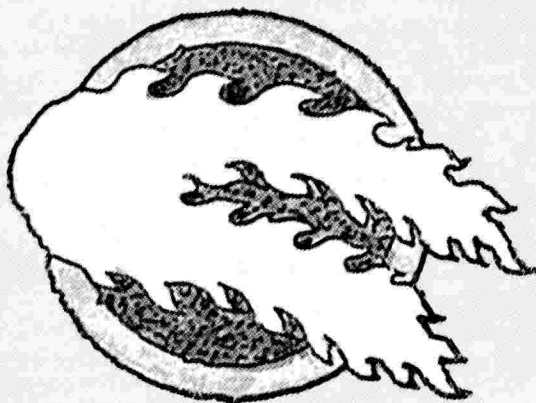
Schwytanie pozbawi Rolfa zmysłów. Morderca wpadnie w głęboką katatonię, z której już nigdy się nie otrząśnie. Hrabina zarządzi natychmiastową egzekucję młodego Vogta, a jego ojca, Randolfa, skaze na banicję z Nuln. Następnego dnia Liebnitz/Lang (o ile wciąż żyje), lub Katarina Braun odkryje miejsce ukrycia Pucharu Gniewu i zabije Gretel. Dusza dziewczyny zostanie uwięziona w golemie. Pozostałe wydarzenia potoczą się tak, jak opisano w **Rozdziale VIII: Piekielny świt**.

Jeżeli Rolf zostanie zabity...

W przypadku śmierci Rolfa (np. jeśli zostanie zabity podczas pościgu), Hrabina natychmiast skaze na śmierć jego ojca, Randolfa, za współudział w morderstwie Wolfharta von Liebowitza. Randolph, zdruzgotany śmiercią jedynego syna, przyjmie niesprawiedliwy wyrok bez słowa sprzeciwu. Pozostałe wydarzenia potoczą się tak, jak opisano w powyższym paragrafie.

Co dalej?

Po opuszczeniu pałacu Hrabiny BG mogą zająć się którymś ze śledztw (jeżeli pozostają jeszcze jakieś niedokończone wątki), lub przespać się przed ceremonią odsłonięcia *Magnusa*. Tuż nad ranem nad miastem rozpęta się burza i spadnie ulewny deszcz. Wieść o morderstwie na balu rozniesie się po mieście i zamieszki uliczne przybiorą na sile (każda wymówka jest dobra, żeby plądrować sklepy i spalić kilka budynków należących do niekochanych sąsiadów). Jeżeli chcesz, możesz ubarwić oczekiwanie na ceremonię odsłonięcia własnymi pomysłami.





Rozdział VIII: Piekielny świt

Finał niniejszej przygody, a zarazem całej kampanii *Ścieżki Przeklętych*, jest dość skomplikowany. Bohaterowie Graczy z pewnością opracują wymyślne plany zaradzenia zbliżającej się katastrofie. O świcie siódmego dnia, pod szarymi chmurami zaścietającymi ołowiane niebo, nulneńczycy dokonają odsłonięcia nowej armaty – *Magnusa*. Ignorując doniesienia o możliwym sabotażu

działu, Hrabina Nuln zażąda, aby ceremonia odsłonięcia została przeprowadzona z wielką pompą, a *Magnus* ma oddać pierwszy strzał zgodnie z planem. Jak na ironię, mutanci ustalili, że salwa z działu będzie sygnałem do rozpoczęcia krwawego powstania. Nieuchronnie zbliża się również moment uwolnienia demona Xathrodoxa...

– Początek końca –

Zanim rozpoczniesz prowadzenie finałowej części przygody, musisz ustalić, jak rozwinęła się fabuła *Ścieżek Przeklętych*. Należy zdecydować, kto będzie odpowiedzialny za katastrofalne wydarzenia mające nastąpić siódmego dnia świątecznego tygodnia. Idealnie byłoby, gdyby winnym okazał się Rolf, chociaż Bohaterowie zapewne schwytali go albo uśmiercili podczas balu maskowego lub nawet wcześniej. Jeżeli tak się stało, pozostają dwie inne możliwości. Być może wytrwale tropiący trzeci artefakt Liebnitz/Lang wyczuł jego przeklętą aurę i odkrył kryjówkę Rolfa. Jeżeli jednak zaradni BG wyeliminowali Langa (np. podczas rejsu na pokładzie *Imperatora Wilhelma*), pozostaje jedynie Katarina Braun – kultystka, której BG w żaden sposób nie mieli okazji zdemaskować. Do ciekawego spłotu wydarzeń dojdzie również, jeśli przygodę przeżyła cała trójka złoczyńców. W takim przypadku BG usiłujący odzyskać Puchar Gniewu będą musieli stawić czoła im wszystkim naraz (lub być może dojdzie do starcia między siłami

zła, a BG staną się jedynie świadkami tej epickiej walki!). Tak czy inaczej, jeżeli dowolna ze wspomnianych osób żyje, zrobi wszystko, co w jej mocy, aby uniemożliwić Bohaterom zniszczenie trzeciego odłamka duszy Xathrodoxa.

Następnym elementem układanki jest osoba Randolfa Vogta. Jeżeli BG zabili lub schwytali Rolfa, jego ojciec nie pojawi się na ceremonii odsłonięcia armaty (gdyż nie żyje lub został wypędzony z miasta). Jeżeli Rolf uciekł, Randolph skontaktował się z BG (patrz str. 106) i poprosił o zapobieżenie sabotażowi *Magnusa*. W tych okolicznościach drużyna zapewne postarała się ostrzec Hrabinę lub któregoś z jej doradców. Być może nawet do warsztatu, w którym konstruowana jest armata, została wysłana ekipa zaufanych inżynierów, którzy jednak nie pomyśleli o tym, aby oprócz samego działu skontrolować również amunicję. Inspekcja nie przyniosła rezultatów, a *Magnus* eksploduje podczas pierwszego strzału.

Ostatnim czynnikiem decydującym o tym, jak będzie wyglądał finał przygody, jest powstanie mutantów. Bohaterowie zapewne wielokrotnie wyprawiali się do nulneńskich kanałów. Jak opisano to w **Rozdziale VI: Armata i podziemia Nuln**, BG mieli okazję powstrzymać wybuch powstania. Wymagało to zniszczenia przynajmniej

sześciu spośród dziesięciu świątyń Slaanesha, ukrytych w podziemiach pod miastem. Jeżeli do powstania mutantów nie dojdzie, drużyna będzie miała ułatwione zadanie, gdyż przyjdzie jej się zmierzyć wyłącznie z golemem i obecnym właścicielem Pucharu Gniewu.

— Zakończenie —

Prowadzenie finałowych wydarzeń każdej dużej kampanii stanowi wyzwanie nawet dla doświadczonych Mistrzów Gry. W końcu każdą wielką przygodę musi wieńczyć odpowiednie epickie zakończenie, które usatysfakcjonuje graczy (nawet jeżeli ich Bohaterowie zginą w trakcie rozstrzygnięcia). Należy założyć, że koniec przygody nastąpi dopiero w momencie zniszczenia artefaktu lub śmierci ostatniego z BG. Poniżej podano schematyczny przebieg wydarzeń, choć nie należy trzymać się go zbyt sztywno. Wszystko zależy od tego, czego dokonali dotąd Bohaterowie oraz jakie ułożyli plany. Bądź zatem gotów do improwizacji.

Odśłonięcie Magnusa

Pomimo ulewnego deszczu, już godzinę przed świtem na ceremonię odśłonięcia *Magnusa* przybędą prawie wszyscy mieszkańcy miasta. Ludzie tłoczą się na pomostach doków, podpłyną na pokładzie statków, barek, promów oraz tuzinów małych, rybackich łódek, a gdy zabraknie miejsca na nabrzeżu, wypełnią ulice prowadzące do rzeki. Tuż przed świtem grupa inżynierów i robotników wyciągnie *Magnusa* na środek mostu prowadzącego na Plac Przemysłowy. Armata zostanie wycelowana w kierunku północno-wschodnim. Jeden z inżynierów zamaszystym ruchem ściągnie płachtę materiału, ukazując zebranym widzom olbrzymie i bogato rzeźbione działo.

Ten sam inżynier wygłosi kwiecistą mowę. Niestety, z powodu szumu deszczu i huku piorunów nikt nie usłyszy ani słowa. Po przemówieniu artylerzyści załadują *Magnusa* prochem i specjalną amunicją. Zostanie odpalony krótki lont, jednak armata nie wypali zgodnie z planem, lecz eksploduje w kuli jasnego jak słońce ognia. Odłamki pocisku oraz potrząskane szczątki rozsadzonej lufy zabijają setki ludzi, w tym prawie każdą osobę znajdującą się w promieniu 50 metrów od *Magnusa*. Co gorsze, Wielki Most zachwieje się, a fragmenty konstrukcji runą do rzeki, zatapiając jeden ze statków.

Gabrielle Marsner

Gabrielle jest jedną z nielicznych osób, które potrafią zniszczyć trzeci odłamek duszy demona. Jeżeli przybyła do Nuln w towarzystwie Bohaterów Graczy i udało im się ochronić ją przed Rolfem, powinna być obecna na ceremonii odśłonięcia *Magnusa*. Jeżeli czarodziejka zginęła wcześniej lub w wyniku eksplozji, BG muszą znaleźć inny sposób zniszczenia Pucharu Gniewu, np. dobić targu z nekromantą ukrywającym się w kanałach pod Nuln. Jeżeli do drużyny należy czarodziej, być może uda mu się opanować tajniki rytuału Gabrielle. Jeśli chcesz, Ametystowa Czarodziejka może być jedną z osób, które po wybuchu armaty Bohaterowie uratują z rwącej rzeki.

Jeżeli BG znajdowali się w promieniu 50 metrów od działa, otrzymają 1k10/2 trafień z Siłą 4, a podmuch eksplozji odrzuci ich o 6k10 metrów. Jeżeli siła wybuchu nie wyrzuci Bohaterów poza 50-metrowej średnicy obszar wokół armaty, co rundę otrzymywać będą 1k10/5 trafień z Siłą 3 z powodu szalejących wokół płomieni. Wszyscy BG, którzy na skutek podmuchu spadną z mostu, mają szansę utonąć lub spaść na pokład jakiegoś statku, otrzymując trafienie z Siłą 13. Osoby rzucone na stały ląd otrzymają stosowne obrażenia od upadku (patrz **Skoki**, str. 144 *Księgi Zasad*).

Wywołane eksplozją pocisku płomienie będą szalały przez 1k10 rund, po czym ugasi je lejący deszcz.

Poczynania Bohaterów Graczy

Bohaterowie, którzy przeżyli eksplozję, mogą pomagać w ewakuacji rannych z zagrożonego pożarem obszaru. Ratowanie rannych z płonących ruin wymaga testów Zręczności o zróżnicowanym poziomie trudności. BG mogą również wskoczyć do rzeki i wylawiać tonących. Wyłowienie tonącej ofiary możliwe jest po Wymagającym (-10) teście pływania, gdyż woda jest rwąca i zimna. Aby zwiększyć napięcie i sprawić, aby gracze poculi dreszcz emocji, opisz beznadziejne wysiłki nulneńczyków próbujących utrzymać się na powierzchni wody. W większości nie umieją pływać, a rwący prąd znosi ich na głębinę. Jeśli chcesz, na jednym z tonących statków może znajdować się sama Hrabina. BG mogą przyjść jej z pomocą lub uratować któregoś z doradców.

Powstanie mutantów

Jeżeli Bohaterowie Graczy nie zniszczyli świątyń Slaanesha w kanałach, wybuch *Magnusa* da sygnał do ataku około 200 mutantów. Stwory wypadną z kanałów i wtargną na teren portu, masakrując bezbronnych nulneńczyków toporami, mieczami oraz tasakami. Mutantom pomaga pięć demonetek Slaanesha, które starają się jeszcze bardziej przerazić spanikowanych mieszczan. Tłum zgromadzonych gapiów rzuci się do beznadziejnej ucieczki, trając rannych, starszych i dzieci.

Mutanci nie znają litości. Będą mordowali, dopóki starczy im sił, ignorując błagania o litość.

Poczynania Bohaterów Graczy

Jeśli BG rzuca się w wir walki, czeka ich ciężka przeprawa. Za każdego mutantą, którego zabiją, uda im się uratować trzech nulneńczyków. Nie trzeba opisywać całego pola bitwy – w końcu w tłumie i tak niewiele widać. Mało prawdopodobne jest również, aby BG zdołali samodzielnie pokonać całą hordę napastników. Dla dobra akcji Bohaterowie nie powinni zostać poważnie ranieni

w walkach ulicznych – w końcu muszą jeszcze stawić czoła golemowi. Powstanie mutantów zostanie stłumione głównie dzięki bohaterkiej postawie straży miejskiej i gwardii przybocznej gości przybyłych na ceremonię odsłonięcia *Magnusa*. BG powinni mieć jednak wrażenie, że walnie przyczynili się do zwycięstwa. Możesz pozwolić, aby drużyna ocaliła z rąk mutantów ważną osobistość poznaną na balu maskowym, np. Agnete Krebs (choć czyn ten zakrawa na ironię losu, patrz str. 104). W skrócie, BG powinni stoczyć walkę z około 10-12 mutantami i jedną lub dwiema demonetkami (np. broniąc wejścia na most lub do ważnego budynku, w którym schronili się mieszczanie). Współczynniki mutantów można znaleźć na str. 95, zaś demonetek Slaanesh na str. 96.

Golem

Po dziesięciu minutach walki (a jeśli nie doszło do powstania mutantów, po upływie minuty od eksplozji) BG powinni wykonać Trudny (-20) test **spostregawczości**, aby zauważyć zbliżającego się golema. W zależności od tego, jak rozwinęła się akcja, golem nadejdzie od strony „Powrotu Zbója” (czyli od doków) lub wyłoni się z jednego z magazynów przy Placu Przemysłowym. Jeżeli żadnemu z BG nie powiedzie się test, chwilę później ich uwagę zwrócą przeraźliwe wrzaski. Golem będzie wtedy oddalony o około 20 metrów od drużyny. To ohydne stworzenie, zszyte z kawałków ludzkich ciał, emanujące złą mocą, która grozi zniszczeniem umysłu każdego, kto na nie spojrzy.

Golema ożywia wypaczona przez Khorna dusza ofiary (najprawdopodobniej Gretel). Ma ponad dwa metry wzrostu. Na szkielecie zbitym z drewna i metalu rozciągnięto pozszywaną dratwą, gniącą ludzką skórę. Golem ma cztery ręce, trzy z nich kończą się pazurami, natomiast czwarta długim kolcem. Głowa jest nieproporcjonalnie duża i wieńczy ją przepiękne, kobiece włosy koloru blond. W przenikliwie zielonych oczach potwora płoną złowrogi ogniki.

Jedynym celem golema jest zgromadzenie wystarczającej liczby dusz, aby uwolnić trzeci odłamek esencji Xathrodoxa z Pucharu Gniewu. Do momentu, w którym golem zaatakuje drużynę, zdąży ich już zgromadzić 13 minus liczba BG w drużynie (np. jeżeli drużyna liczy 5 osób, golem zgromadzi 8 dusz). Gdy golem zabije trzynastą ofiarę (może to być BG lub przypadkowy nullończyk), eksploduje z przerażającym wyciem nieszczęsnych dusz pożeranych przez Krwawego Obdzieracza. Wszyscy BG znajdujący się w odległości 10 metrów od golema muszą wykonać udany Wymagający (-10) test Siły Woli lub otrzymają 1 Punkt Obłądu. Xathrodox odzyska wolność, a obie części jego esencji połączą się. Demon będzie wystarczająco silny, aby od razu zaistnieć w świecie materialnym (patrz str. 105).

Jeżeli BG zniszczą golema, dusze zostaną uwolnione, a ze szczątków potwora, wyjąc przeraźliwie, uniesie się czerwona mgła w kształcie Xathrodoxa, która jednak po chwili rozwieje się w nicość.



Golem

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
55	0	60	58	26	10	46	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
4	38	6	5 (7)	4	0	8	0

Umiejętności: spostregawczość +20

Zdolności: broń naturalna, demoniczna aura, potężny cios, przerażający, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

- Demoniczny byt.** Kontrolujący poczynania golema odłamek duszy Xathrodoxa to część istoty pochodzącej z innego świata, niezbyt mocno związanej ze światem materialnym. Jeśli w trakcie walki demon zaczyna przegrywać, może zostać wygnany z powrotem do Eteru. W każdej rundzie, gdy golem zostanie zraniony, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że kontrolujący jego poczynania demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.

Potężny cios

Opis: Potwór jest wielki i na tyle silny, że jego ciosy są wyjątkowo trudne do sparowania. Przeciwnicy w walce wręcz otrzymują modyfikator -30 do prób parowania ciosów tego potwora.

- *Powolny*. Golem jest powolny, ale nieustępliwy. Nie może wykonywać akcji „bieg”.
- *Więź*. Golem jest połączony magiczną więzią z Pucharem Gniewu. Jeśli zabije śmiertelnika, moc jego wyssanej duszy osłabia kolejny z więzów pętających Krwawego Obdzieracza. Demon zostanie uwolniony, gdy golem zabije 13 ofiar.

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: pazury, zęby

Odzyskanie Pucharu Gniewu

Aby odnaleźć Puchar Gniewu, wystarczy prześledzić drogę, którą nadszedł golem. Jest to zadanie bardzo proste, gdyż trasę jego przemarszu znaczą bryzgi krwi, poszarpane zwłoki oraz zniszczone kramy. Krwawy trop prowadzi oczywiście do piwnicy „Powrotu Zbój” lub do magazynu przy Placu Przemysłowym. W tym drugim przypadku również możesz wykorzystać opis warsztatu Rolfa pod gospodą. Teraz pozostaje jedynie ustalić, w jaki sposób zakończy się przygoda.

Wariant pierwszy

Jeżeli Rolf przeżył bal maskowy, wrócił do warsztatu i wraz z Gretel przyszył golemowi usta Wolfharta. Wtedy usłyszał w głowie przenikliwy głos, nakazujący mu zamordować dziewczynę. Atakując z zaskoczenia, szaleniec rozbił głowę swojej ofiary Pucharem Gniewu, po czym tłukł jej ciało, aż krew zbryzgała ukończonego golema. Dusza Gretel została wessana w golema, który wstał i zaatakował Rolfa. Nieszczęsny Vogt stał się pierwszą ofiarą potwora, a jego krew splamiła ściany warsztatu. Gdy ożywiony golem opuścił warsztat, do środka wślizgnął się Liebnitz/Lang i zagarnął Puchar Gniewu. BG muszą go pokonać. Podczas walki, zwabiona emanującą demoniczną magią, do warsztatu wejdzie Katarina Braun i postara się wyeliminować obie strony konfliktu, a potem przejąć Puchar.

Możliwe jest, że Liebnitz/Lang został zabity wcześniej. Wtedy drużynę czeka jedynie przeprawa z Katariną, która postanowi wykorzystać atut zaskoczenia. BG nie wiedzą przecież, że ich znajoma (a być może nawet kochanka) jest kultystką Chaosu.

Wariant drugi

Prerażona śmiercią Rolfa Gretel ukrywa się w warsztacie, gdyż nie wie, co dalej robić. Tam odnajduje ją Liebnitz/Lang lub Katarina Braun. Krawcowa zostaje zabita, a ożywiony w ten sposób golem rusza na ulice. Liebnitzowi/Langowi lub Katarinie udaje się umknąć, lecz potem wracają, aby zabrać Puchar Gniewu, dzięki czemu BG zaskakują ich później w warsztacie (który ma tylko jedno wejście). Jeżeli jednak chcesz, do starcia z Liebnitzem/Langiem i/lub Katariną Braun może dojść w innym miejscu.

Jeżeli Liebnitz/Lang zostanie zaskoczony w warsztacie, zrzuci szatę i zaatakuje bez opamiętania. Uważa, że śmierć jest lepsza od życia w takim stanie.

Katarina nie będzie równie skora umierać. Spróbuje przekonać BG, że Puchar Gniewu odkryła przypadkiem i że

zabierze go do Altdorfu, aby tam mógł zostać zniszczony. Jeżeli BG uwierzą, że jest niewinna, lecz zażądają zwrotu Pucharu, Katarina odda go bez namysłu, jednak później spróbuje odebrać artefakt przy najbliższej nadarzającej się okazji. Jeżeli drużyna zaatakuje kultystkę, ta użyje czarnej magii i będzie walczyć aż do śmierci.

Porażka

Jeżeli dojdzie do najgorszego i golem zgromadzi dusze niezbędne do uwolnienia Xathrodoxa, Nuln znajdzie się w poważnym niebezpieczeństwie. Chociaż Bohaterowie Graczy zniszczyli drugi odłamek duszy demona, Krwawy Obdzieracz pozostaje śmiertelnie groźnym przeciwnikiem. Dawno temu, gdy cieszył się łaskami Boga Krwi, był księciem demonów i potężnym wojownikiem Khorna. Teraz ta moc została mu odebrana i już nigdy nie odzyska dawnej potęgi. Za swoje nieszczęście demon obwinia, jak można się domyślać, przede wszystkim Bohaterów. Uwolniony z Pucharu Gniewu, Xathrodox zmaterializuje się po upływie 1k10 rund, po czym ruszy na poszukiwanie BG, zostawiając za sobą szlak śmierci i zniszczenia.

Xathrodox jest ucieleśnieniem ludzkich koszmarów. Mierzy ponad sześć metrów. Ma czerwoną skórę pokrytą czarnym włosiem, które zdaje się falować nawet, gdy nie wieje wiatr. Pysk potwora okalają kręcone rogi, a z wystających z paszczy zębisk stale kapie kwas, który wypala dziury nawet w kamiennym bruku. Czerwone, płonące oczy otacza grzywa czarnej sierści. Demon ma okrutne rysy twarzy, zaś jego ciało pokrywa przylegająca do skóry zbroja, wykonana z ciał rycerzy, których Xathrodox osobiście uśmiercił. Wykrzywione w cierpieniu twarze nieszczęśników czasami pojawiają się na powierzchni tego nieziemskiego pancerza, płynnego niczym rozgrzany do białości metal. Demon uzbrojony jest w wielki topór, po którego ostrzu pełgają czarne płomyki.

Xathrodox Krwawy Obdzieracz

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
70	0	46	46	54	66	66	66
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
5	46	4	4	6	0	0	0

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), spostrzegawczość +20, unik +10, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (dwuręczna), demoniczna aura, latanie, odporność na magię, potężny cios, prerażający, szal bojowy, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

- *Brzytwa Zagłady*. W walce Xathrodox posługuje się prerażającym toporem dwuręcznym. Gdy demon wpada w szal bojowy, ostrze rozbłyśnie mrocznym płomieniem, a udany cios zadaje dodatkowe trafienie z Siłą 2 (bez uwzględnienia pancerza) wywołane płomieniem Chaosu. Postać trafiona toporem musi

w następnej turze wykonać test Zręczności, aby zduścić magiczne płomienie. Nieudany test oznacza, że otrzymuje kolejne trafienie z Siłą 2.

- *Demoniczny byt*. Demony to istoty pochodzące z innego świata i nie są mocno związane ze światem materialnym. Jeśli w trakcie walki zaczynają przegrywać, mogą zostać wygnane z powrotem do Eteru. W każdej rundzie, gdy Xathrodox zostanie zraniony, ale sam nie zada żadnych obrażeń, musi

wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że demon zostaje wygnany do Domeny Chaosu.

- *Mutacje Chaosu* – metaliczna skóra i rogi.

Zbroja: metaliczna skóra

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

Uzbrojenie: pazury, zęby, Brzytwa Zagłady

Xathrodox jest osłabiony zniszczeniem jednego z odłamków jego duszy, stąd jego zaniżone współczynniki.

– Podsumowanie –

Jeżeli BG zniszczą golem przed uwolnieniem się demona, w ich ręce wpadnie (miejmy nadzieję) Puchar Gniewu. Artefakt może następnie zostać zniszczony przez Gabrielle, oczywiście o ile przeżyła. Rytuał zniszczenia artefaktu przebiegnie podobnie, jak opisano w *Wieżach Altdorfu*, choć możesz go oczywiście urozmaicić – tak wielkie skupisko magii z pewnością przyciągnie kultystów, łowców czarownic, a nawet innych czarodziei. Jeżeli Ametystowa Czarodziejka nie przeżyła, drużyna musi odkryć inny sposób unicestwienia demona. Zniszczenie samego Pucharu Gniewu (np. wrzucenie go do kadzi z płynnym metalem w jednej z odlewni) nic nie da, gdyż nie zabije to duszy demona. Jednym z możliwych rozwiązań jest zawarcie porozumienia z Cohlem (patrz str. 94). Jednak nekromanta może jedynie uwolnić demona z Pucharu i wygnać go ze świata materialnego, po czym część duszy połączy się z esencją uwolnioną z pierwszego artefaktu (patrz *Popioły Middenheim*). Oswobodzony demon będzie tylko czekał, aby przedostać się do Starego Świata i w krwawy sposób zemścić się na Bohaterach. Jeśli chcesz, BG mogą powrócić z Pucharem do Altdorfu, gdzie prędzej czy później powinni znaleźć sposób zabicia potwora. Możesz urozmaicić tę wyprawę według własnego uznania – zdesperowany demon będzie wzywał na ratunek wszystkich okolicznych zwierzóludzi, mutantów i kultystów.

A co z Nuln? Po niepowodzeniu z *Magnusem* Hrabina rozkaże przerwać pracę nad nową armatą, gdyż sabotaż zaszkodził jej reputacji. Księżna-Elektorka wiele straciła w oczach innych Elektorów i jak można sobie wyobrazić, nie jest tym zachwycona. Jeżeli doszło do powstania mutantów, wszystkie fundusze Wyższej Szkoły Inżynierii zostaną przeznaczone na wsparcie straży kanałów. Być może BG

zostaną zatrudnieni na dłużej właśnie do patrolowania kanałów lub oczyszczenia głębin z goblinów, pozostałych przy życiu mutantów oraz najróżniejszych potworów.

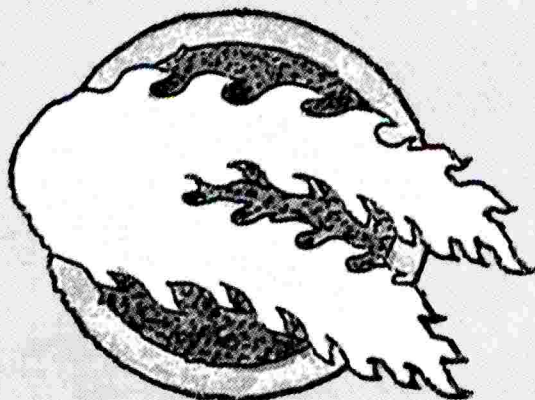
Pomimo spektakularnej porażki konstruktorów *Magnusa*, zapotrzebowanie armii Imperium na broń jest tak olbrzymie, że wkrótce wszyscy zapomną o sabotażu, a Imperialna Akademia Artylerii będzie prosperować w najlepsze. Wkrótce jednak zacząną rozchodzić się pogłoski o tym, że duch Rolfa Vogta nadal przemierza po zmroku ulice Nuln, poszukując kolejnych ofiar dla swojego demonicznego pana.

Punkty Doświadczenia

Suma przyznanych Punktów Doświadczenia zależy bezpośrednio od tego, czego BG udało się dokonać w trakcie przygody. Należy jednak pamiętać, że Bohaterowie uczą się też na własnych błędach i spektakularne porażki również warte są jakiejś nagrody.

Bohaterowie, którzy odzyskali Puchar Gniewu, powinni otrzymać po 300 Punktów Doświadczenia. Jeżeli udało im się powstrzymać lub stłumić powstanie mutantów, zdobywają kolejne 200 PD. Ocalenie Gabrielle Marsner i zniszczenie z jej pomocą przeklętego artefaktu warte jest 500 PD. Dodatkowo za każde udane negocjacje bądź starcie z BN-ami powinieneś przyznać, według własnego uznania, od 10 do 50 PD. Cała przygoda – zakładając, że BG osiągną wszystkie wyznaczone cele – powinna więc zapewnić im około 1200 PD.

Zniszczenie ostatniego odłamka duszy demona to czyn bohaterski, który ocalił wiele niewinnych istnień. Przyznaj każdemu BG, który przeżył kampanię, 1 Punkt Przeznaczenia.



– Wskazówka 1 –

Oczekuję
przybycia dziś
o dziewiątej wieczorem,
gospoda „Gościnny Hrabia”.
Proszę się nie spóźnić.
–K

– Wskazówka 2 –

... zostało mi ledwie kilka chwil na spisanie tych słów, zanim będę musiał udać się do kaplicy, aby odprawić święte inwokacje do błogosławionego Sigmara. Dokonałem dziś strasznego odkrycia... Zaprawdę strasznego. Do moich obowiązków, jak już pisałem, należy utrzymywanie ołtarza w czystości. Czyszczyć również statuy świętych, oliwę drewniane poręcze i ławy oraz zmywam podłogę po nabożeństwach. Choć ołtarz czyściłem już wiele razy, przysięgam, że nigdy dotąd coś takiego mi się nie przytrafiło. Zaprawdę, musiałem mimowolnie coś przesunąć lub uszkodzić, gdyż od strony ołtarza dobiegł mnie głuchy stuk. Struchlałem przerażony. Zajrzałem pod białe płótno przykrywające podest ołtarza i moim oczom ukazał się wąski tunel. Rozejrzałem się wokół, lecz kaplica była pusta, zaś stukot otwierającego się przejścia nikogo nie zaalarmował – czego miałem później gorzko żałować. Wiedziony niezdrową ciekawością, za którą zapewne przyjdzie mi słono zapłacić, zajrzałem do tunelu.

Prowadził w dół, niczym sztolnia wykuta w ziemi. Wczołgałem się do środka, czując, jakbym wędrował do samych czeluści piekiel. W środku było ciemno, lecz nie tak, jak być powinno, gdyż z przodu jarzyło się światło. Gdy moje oczy przywykły do blasku, zobaczyłem, że łśnienie to pulsuje w strasznym rytmie, niczym bijące serce śpiącego demona. Nagle opadł mnie lęk niewytłumaczalny i prawie oślepiłem z przerażenia. Zasłoniłem oczy dłońmi, lecz coś pchało mnie naprzód, jakby wciągając moje bezwolne ciało w głąb korytarza.

Sztolnia nagle zakręciła i znalazłem się w długim pomieszczeniu. Po obu stronach stały posągi, a każdy przedstawiał tajemniczą postać, której głowę skrywał kaptur z czarnego płótna. Obok każdego posągu w ścianie widniała nisza, a w nich spoczywały błogosławione relikwiarze, z pewnością zawierające pasmo włosów lub inną część naszego błogosławionego patrona. Jedynie posąg na końcu korytarza nie był owinięty czarnym płótnem, lecz leżało ono na ziemi u podnóża postumentu. Twarz rzeźby wykrzywiona była w grymasie potwornego cierpienia, zaś w niszy stał srebrny puchar, poznaczony dziwnymi symbolami.

Sigmar ukazał się świętemu Abelardowi pod postacią błogosławionego pucharu, lecz owo srebrne naczynie przepełniło mnie odrazą i bezbrzeżnym lękiem. Z pewnością nie był to artefakt Sigmara, gdyż runy jarzące się przeklętym blaskiem na jego powierzchni nie przypominały żadnych, o jakich uczono mnie w seminarium. Puchar wyglądał raczej na demoniczne naczynie, gdyż jego nóżkę otaczała przerażająca rzeźba istoty rodem z Chaosu, której długi, owinięty wokół nóg ogon, zakończony ostrym jak brzytwa kolcem, mierzył w każdego, kto spróbuje pochwycić naczynie.

Sam nie wiem, jak to się stało, lecz wyciągnąłem rękę po puchar, a on jakby samoistnie wskoczył mi w dłoń. Kolec demona ukuł mnie w palec. Rana, choć niewielka, paliła żywym ogniem. Moim oczom ukazały się przerażające wizje. Widziałem mordy, grabieże i morze krwi tak wielkie, że nie mogę tego opisać. Chciałem pobiec i wymordować wszystkich braci zakonnych... gdy nagle wizja się rozwinęła, a ja rzuciłem się do ucieczki wąskim korytarzem, uderzając boleśnie o ściany. Dziś, gdy piszę te słowa, rana zadana kolcem nadal jątrzy się i parzy, a Sigmar wydaje się głuchy na moje rozpaczliwe modlitwy. Idę już, lecz sekret ten pozostanie mým na zawsze... Opat nigdy nie dowie się o mej przygodzie, gdyż straszny czekałby mnie los.

– Wskazówka 3

Emmanuelle von Liebowitz
Elektrorka Wiscallana,
Hrabina Naha, Książka Meissen,
łaskawie powita powracającego
nieznanego zaproszenia na balu
maskowym, który odbędzie
się w Pałacu wieczorem dnia
poprzedzającego ceremonię
odstąpienia armaty.

• OTWIN BESCHLAGER •

Profesja: weteran

Poprzednie profesje: ochotnik, najemnik

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	31	38	34	25	28	31	24
+20	+20	+10	+10	+15	—	+15	—
45	41	43	44	35	28	36	24

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	4	0	0	3
+1	+6	—	—	—	—	—	—
2	14	4	4	4	0	0	3

Umiejętności: hazard, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, powożenie, przeszukiwanie, rzemiosło (kowlstwo), sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, unik +10, wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: bardzo silny, broń specjalna (dwuręczna), odporność psychiczna, rozbrajanie, silny cios, strzał mierzony

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

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

Uzbrojenie: broń dwuręczna (dwuręczny miecz), broń jednoręczna (topór), sztylet, tarcza, kusza i 10 bełtów

Wypożyczenie: koc, zwykłe ubranie, sakwa, mundur, prowiant (2 tygodnie), sakiewka z 20 zł, drewniana miska, drewniane sztuce, mikstura lecznicza, butelka gorzałki dobrej jakości.



Historia

Wychowałeś się w małej wiosce w Ostlandzie, gdzie nauczyłeś się kowalskiego fachu. Ze względu na swoją posturę i siłę, zostałeś powołany do miejscowej gwardii ochotniczej. Spodobało ci się takie życie. Marsze, ćwiczenia z bronią, mundur – to było jak zabawa. Teraz zastanawiasz się, jak mogłeś być tak naiwny. Gdy rozpętała się Burza Chaosu, twój oddział został powołany do służby. Tam dopiero poznałeś, co to znaczy żołnierskie życie. Widziałeś, jak twoi przyjaciele z dzieciństwa ginęli. Widziałeś płonące miasta i wioski. Ranny pod Untergardem i porzucony, przeżyłeś, choć blizny na twarzy wyraźnie świadczą o cenie, jaką musiałeś zapłacić. Twoja wioska nie istnieje, zniszczona przez bandę zwierzolutdzi. Twój oddział został zdiesiątkowany. Pozostał ci tylko miecz i grupka towarzyszy, którzy tak jak ty próbują przetrwać w ciężkim świecie.

• THRUNBOR GIMRIGSON •

Profesja: sierżant

Poprzednia profesja: tarczownik

Rasa: krasnolud

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
39	29	32	41	19	29	34	22
+20	+15	+10	+10	+10	+10	+10	+20
59	34	42	51	29	29	44	22

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	3	0	0	2
+1	+4	—	—	—	—	—	—
2	17	4	5	3	0	0	2

Umiejętności: nauka (strategia/taktyka), nawigacja, rzemiosło (kamieniarsstwo), spostrzegawczość, śledzenie, unik, wiedza (krasnoludy), wspinaczka, znajomość języka (khażalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: czuły słuch, groźny, krasnoludzki fach, krępki, morderczy atak, odporność na magię, odwaga, ogluszanie, silny cios, widzenie w ciemności, wyczucie kierunku, zapiekła nienawiść

Zbroja: średni pancerz (hełm, zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór), tarcza, kusza i 20 bełtów, sztylet

Wypożyczenie: koc, zwykłe ubranie, sakwa, 10 metrów liny z kotwiczką, prowiant (2 tygodnie), manierka z wodą, sakiewka z 20 zł, drewniana miska, drewniane sztuce.



Historia

Wychowałeś się w Nuln, gdzie twój ojciec nadal jest cenionym rzemieślnikiem. W dzieciństwie nasłuchiwałeś się opowieści Długobrodych, starszyny klanu. Gdy dorosłeś, postanowiłeś na własne oczy zobaczyć wspaniałe podziemne miasta twoich przodków. Ludzie nie potrafili zrozumieć, co tobą kierowało, lecz marzenie o dotarciu do Gór Krańca Świata było silniejsze niż wszystko inne. Kilka lat spędziłeś w podziemnych tunelach i jaskiniach, walcząc w obronie swoich rodaków. Dowiodłeś swojej wartości w wielu bitwach stoczonych w mroku pod górami. Imperium to jednak wciąż twoja ojczyzna, więc gdy usłyszałeś o Burzy Chaosu, opuściłeś góry. Teraz walczysz z wrogami, którzy są trudniejsi do wykrycia, jednak pozostają tak samo groźni.

• JOCELIN HERZOG •

Profesja: wędrowną czarodziejka

Poprzednia profesja: uczennica czarodzieja

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	30	27	35	30	41	33	34
+5	+5	—	+5	+10	+20	+25	+10
25	30	27	40	35	61	48	39

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	2	3	4	0	0	3
—	+3	—	—	—	+2	—	—
1	12	4	5	3	2	0	3

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

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, magia powszechna (pancerz Eteru), magia powszechna (rozproszenie magii), magia prosta (tajemna), magia

tajemna (cień), medytacja, niezwykle odporny, szczęście, zmysł magii

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: kij, broń jednoręczna (buzdygan), sztylet

Wypożyczenie: plecak, ubranie najlepszej jakości, koc, zwykle ubranie, księga drukowana, sakwa, drewniana miska, drewniane sztućce, prowiant (2 tygodnie), sakiewka z 20 zk.



Historia

Ostatnie pięć lat spędziłaś w Altdorfie, ucząc się magii pod kierunkiem Mistrza Walbrechta z Kolegium Cienia. Mimo iż uważasz, że jesteś gotowa, by zostać wędrowną czarodziejką, twój mentor jest innego zdania. Zgodnie z jego słowami, zbyt długo przebywałaś w zamkniętych murach Kolegium i nie masz rozeznania w tym, co dzieje się w szerokim świecie. Na pożegnanie powiedział, żebyś wróciła, gdy nauczysz się czegoś o „życiu i śmierci”. Walbrecht najwyraźniej uważa, że wiodłaś zbyt bezpieczny żywot. Zamierzasz udowodnić jemu i sobie, że jesteś gotowa, by zostać czarodziejką.

• CASAMIR ZUMWALD •

Profesja: zwiadowca

Poprzednia profesja: włóczyki

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
28	33	31	30	29	35	30	36
+15	+10	—	—	+15	+5	+5	+5
43	48	31	30	44	40	35	41

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	5	0	0	3
—	+2	—	—	—	—	—	—
1	14	3	3	5	0	0	3

Umiejętności: leczenie, nawigacja, plotkowanie, sekretne znaki (złodziei), sekretny język (złodziejski), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, targowanie, tropienie, ukrywanie się, unik, wiedza (Imperium), wiedza (Kislev), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo szybki, błyskotliwość, charyzmatyczny, obieżyświat, wyczucie kierunku

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy, skórzna)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), sztylet, kusza i 20 beltów

Wypożyczenie: plecak, koc, zwykle ubranie, sakwa, drewniana miska, drewniane sztućce, prowiant (2 tygodnie), sakiewka z 20 zk, koń wierzchowy z siodłem i uprzężą, 10 metrów liny.



Historia

Twoje życie to ciągła wędrówka. Twój ojciec służył w eskorcie karawan, a matka była wędrowną bardką z Kisleva. Twoje dzieciństwo upłynęło w licznych podróżach między Imperium a Kislevem. W naturalny sposób stałeś się obywatelem obu krain. Twój rodzic w końcu osiedlili się w kislevskim mieście Erengard. Wyruszyłeś w podróż, aby ich odwiedzić, gdy rozpętała się Burza Chaosu. Jak tysiące innych ludzi, uciekłeś przed nadciągającymi armiami Archaona, Pana Końca Czasów. Przeżyłeś, ale obawiasz się o los rodziców. Armia Chaosu spustoszyła Erengard. Słyszałeś straszne opowieści o tym, co stało się z mieszkańcami miasta. Możesz się tylko modlić, by Randal czuwał nad twoją rodziną.

Koniec jest bliski!

Osaczona ze wszystkich stron przez agentów prastarego zła, samotna grupa Bohaterów musi stanąć w obronie Imperium i stawić czoła mrocznej potędze Chaosu. Kim są ci heroiczni i bezinteresowni wojownicy? Ależ to Ty i Twoja drużyna!

Kuźnie Nuln to ostatnia przygoda wchodząca w skład zawiłej i pełnej niebezpieczeństw kampanii Ścieżki Przeklętych. Upadły demon został powstrzymany w Popiołach Middenheim, a jego machinacje ujawnione w Wieżach Altdorfu. Teraz ma ostatnią szansę, aby się uwolnić i wyrzucić krwawy odwet na śmiertelnikach. Z nulneńskich kuźni oręża i odlewni armat biją w niebo grube słupy siarkowego dymu, zatruwając powietrze dawnej stolicy Imperium. Jednak bardziej toksyczna od metalicznych wyciwów manufaktur jest skaza Chaosu, tocząca zarówno możnych, jak i plebs tego miasta.

Nuln, zwane też „Klejnem Imperium”, szykuje się do odsłonięcia prototypu nowego działa prochowego, skonstruowanego przez inżynierów z Imperialnej Akademii Artylerii. Na odsłonięcie Magnusa – gdyż tak nazwano armatę, na cześć najśłynniejszego nulneńczyka, Imperatora Magnusa Pobożnego – zaproszeni przez kapryśną Hrabinę Emmanuelle von Liebowitz przybyli arystokraci z najdalszych zakątków Starego Świata. Wielu z nich zostało też zaproszonych na dworski bal maskowy, jednak gdy elity się bawią, szalony morderca opętany przez demona zbiera krwawe żniwo w zaułkach miasta.

Aby uratować Imperium przed straszliwym losem, potrzebne będą bystre umysły, sprawne dłonie i ostre miecze. Bohaterowie muszą rozplątać gęstą sieć kłamstw i intryg, odnaleźć dowody obciążające zdrajców i odzyskać demoniczny artefakt, gdyż w przeciwnym razie potworna, nieśmiertelna istota, zdolna jedynie pustoszyć i zabijać bez litości, ponownie odzyska wolność. Kuźnie Nuln stanowią ekscytujące zakończenie kampanii Ścieżki Przeklętych, epickiej trylogii przygód do gry fabularnej Warhammer Fantasy. W niniejszej książce znajdziesz:

- * Przygodę złożoną z siedmiu epizodów, w której wartka akcja wplące prowadzących śledztwo Bohaterów w sieć nulneńskich intryg.
- * Przewodnik po Nuln, mieście zwanym „Klejnem Imperium”, zawierający szczegółowy plan miasta.
- * Szereg pomysłów na dalsze przygody, które ubarwią dowolną kampanię prowadzoną w Imperium.
- * Gotowe postacie Bohaterów Graczy, które umożliwią natychmiastowe rozpoczęcie przygody.

Jakie zło rzuca cień na Klejnot Imperium? Czy niewielka grupa zaciętych śmiatków powstrzyma siły Chaosu, zanim będzie za późno? Podążaj Ścieżkami Przeklętych, aby się o tym przekonać!

Przygoda czeka!

© 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: 83-86758-77-5
978-83-86758-77-7

KUZNIE NULN TW



6951 6016

49,00 zł

9 788386 758777