

Prezentuje

WFRP 2 edycja - Wieże Altdorfu



Informacje o Release'ie

Źródło.....: Lendir

Skan.....: harfista

Edycja/składanie..: harfista

Liczba stron.....: 105

Rozdzielczość...: 2355x3195

Wydawnictwo...: Coperniucs Corporation

Format.....: pdf

Rok wydania...: 2006

Data release'u...: 13.02.2007

Opis :

Middenheim zostało uratowane przed całkowitym zniszczeniem, lecz Wewnętrzny Wróg nie został pokonany. Imperator i jego armia wyjechali ze stolicy, ruszając na północ, a w Altdorfie zło rośnie w siłę. W głębi miasta spoczywa ukryty sekret, który łądzi śmiertelników obietnicą niezmiernie potęgi, lecz zsyła jedynie potępienie.

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 .

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

WIEŻE ALTDORFU



Ścieżki Przeklętych



WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

WIEŻE ALTDORFU

Projekt gry: David Chart

Współautorzy: 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 „Siriel” Gwiazda

Tłumaczenie: Grzegorz „Gregg” Bonikowski, Tomasz Kutner

Korekta: Joanna „Norna” Cieślak

DTP: Andrzej Karlicki

Pierwsze wydanie - Black Industries 2005 r.
© 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.

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: 83-86758-76-7

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

PATHS OF THE DAMNED

— Spis treści —

Wstęp.....	3	Rozdział III: Artefakt.....	54
Streszczenie.....	3	Poszukiwania artefaktu.....	54
Jak korzystać z niniejszej książki?.....	3	Streszczenie.....	54
Altdorf – Serce Imperium.....	5	Prowadzenie intrygi politycznej.....	55
Historia Altdorfu.....	5	Osobistości.....	59
Wojna i umocnienie miasta.....	5	Kusząca oferta.....	71
Zaraza i kara.....	6	Zdobycie artefaktu.....	72
Wiek gildii.....	6	Prosty sposób.....	72
Oblężenie i odbudowa miasta.....	7	Trudny sposób.....	72
Czarodzieje i polityka.....	8	Zniszczenie sztyletu.....	74
Czasy obecne.....	8	Transfiguracja Olsniewającej Chwały.....	74
Altdorfskie gildie.....	9	Oczyszczenie Zbezczeszczonego Naczynia.....	76
Altdorfskie obywatelstwo.....	9	Obleczenie w Ciało.....	77
Altdorf – topografia ogólna.....	10	Rozdział IV: Ogień i cień.....	78
Wyższe sfery.....	10	Włamanie.....	78
Niższe sfery.....	14	Miejsce zbrodni.....	78
Miejsca publiczne.....	20	Zawodowi prowokatorzy.....	79
Altdorf – miejsca szczególne.....	24	Złapać złodziejkę.....	80
Kolegium Ametystu.....	24	W ruinach.....	82
Kolegium Jadcitu.....	27	Rozpytywać na mieście.....	82
Kolegium Niebios.....	28	Wizyta w „Koguciej Arenie”.....	82
Kolegium Płomienia.....	30	Wizyta w magazynie.....	83
Kolegium Światła.....	31	Ratusz.....	83
Pałac Sprawiedliwości.....	33	Dzwon.....	83
Ratusz miejski.....	33	Tajemna kaplica.....	84
Świątynia Sigmara.....	35	Hrabia Frederick.....	84
Prowadzenie przygody w Altdorfie.....	36	Odnalezienie kaplicy.....	84
Opisy.....	37	Ujawnienie herezji.....	85
Wydarzenia.....	38	Zakończenie.....	86
Pomniejsze wydarzenia.....	38	Rozdział V: Zła krew.....	87
Początek przygody.....	39	Ataki.....	87
Walki i starcia.....	39	Demoniczny list.....	87
Przypadkowe spotkania.....	40	Zbiry nocą.....	89
Rozdział I: Drugi element.....	42	Ukryty kusznik.....	89
Sztylet Yul K'chaum.....	43	Domowe kłopoty.....	90
Ogniste zagrożenie.....	45	Szalony targ.....	91
Zemsta na zimno.....	47	Atak mutantów.....	92
Rozdział II: Pożegnanie z Middenheim.....	48	Poszukiwania Carlotty.....	95
Na drodze.....	49	„Trzy Brody”.....	95
Atak zwierzolidzi.....	50	Dzielnica biedoty.....	97
Nocny atak.....	52	Sieć Carlotty.....	97
Przybycie do Altdorfu.....	53	Zakończenie.....	99
		Wskazówki dla graczy.....	100

— Wstęp —

Wieża Altdorfu to druga część epickiej kampanii *Ścieżki Przeklętych*, rozgrywającej się w świecie gry fabularnej *Warhammer Fantasy*. Wydarzenia opisane w niniejszej książce stanowią bezpośrednią kontynuację przygody *Popioły Middenheim* i przygotowano je dla postaci, które kończą pierwszą lub zdążyły zacząć drugą profesję.

W tej przygodzie Bohaterowie Graczy (BG) dotrą do Altdorfu, gdzie podejmą próbę odnalezienia i zniszczenia sztyletu Yul K'chaum – drugiego z artefaktów, w których zawarto odłamki duszy demona Xathrodoxa. W mieście wpadną jednak w sidła intrygi czarnoksiężnika i zostaną zmuszeni do stawienia czoła zabójcom, mutantom, kultystom i demonom.

Streszczenie

Książka *Ścieżki Przeklętych: Wieża Altdorfu* składa się z następujących rozdziałów:

Altdorf:

Ta część stanowi swoisty przewodnik po stolicy Imperium. Zawiera krótką historię miasta, jego ogólny opis, przedstawienie charakterystycznych miejsc i pomysłów na przygodę oraz rady, jak stworzyć podczas sesji specyficzną atmosferę tej nietypowej 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 rozgrywających się w Altdorfie.

Rozdział 1: Drugi element

To streszczenie całej przygody. Przedstawia zarys trzech głównych wątków fabularnych i zawiera wskazówki, jak prowadzić *Wieżę Altdorfu*.

Rozdział 2: Pożegnanie z Middenheim

Rozpoczyna się w Mieście Białego Wilka. Po wyczerpujących, lecz uwieńczonych sukcesem poszukiwaniach w bibliotece Collegium Theologica – tamtejszej słynnej uczelni – BG natrafiają na trop demonicznego artefaktu i wyruszają do Altdorfu.

Rozdział 3: Artefakt

Zawiera informacje dotyczące głównego wątku przygody, czyli odnalezienia i zniszczenia sztyletu Yul K'chaum. Ponieważ ta część przygody to czysto fabularna, skomplikowana intryga,

znaleźć tu można opis wielu Bohaterów Niezależnych, z którymi BG będą się spotykać, negocjować, a być może nawet walczyć. Wyraźnie została tu zaznaczona rola, jaką dany BN pełni w fabule.

Rozdział 4: Ogień i cień

Opisuje machinacje czarodzieja Kolegium Płomienia, który ma własne plany dotyczące sztyletu Yul K'chaum.

Rozdział 5: Zła krew

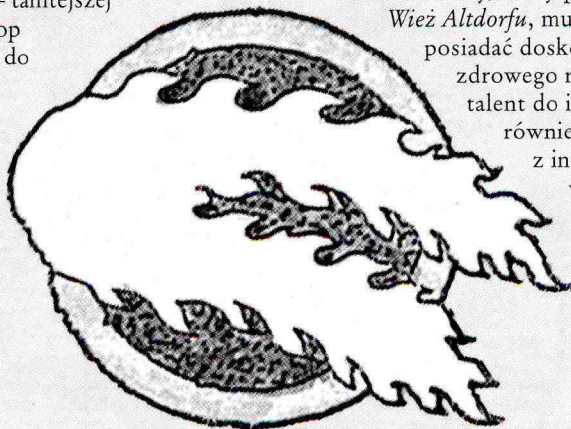
Dostarcza informacji na temat ostatniego wątku niniejszej przygody, czyli zamachów na życie Bohaterów, organizowanych przez wyznawczynię kultu Karmazynowej Czaszki. Kultystka mści się na BG za ich poczynania w *Popiołach Middenheim*.

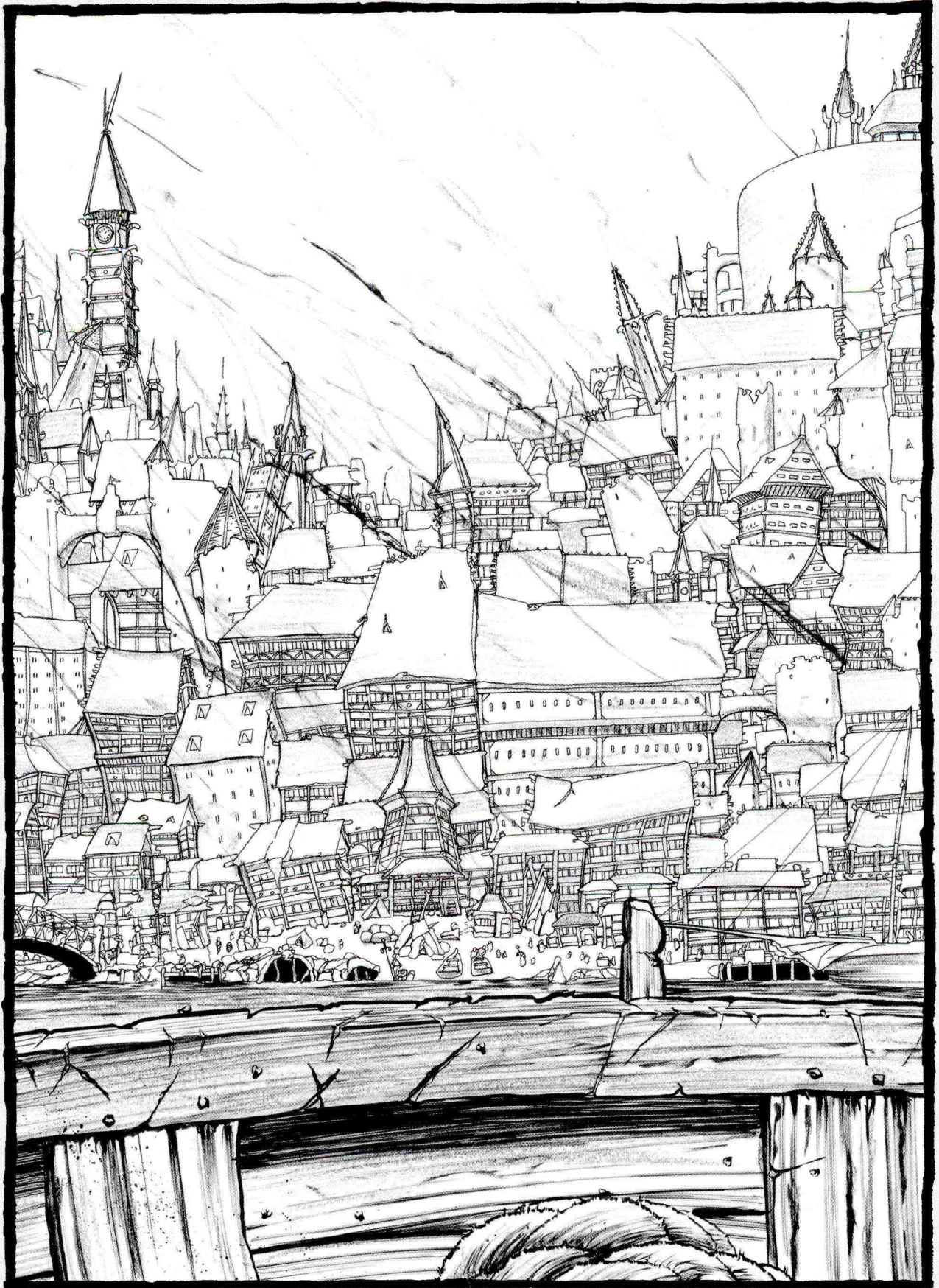
Jak korzystać z niniejszej książki?

Aby zagrać w *Ścieżki Przeklętych: Wieża Altdorfu*, potrzebujesz podręcznika podstawowego, czyli *Księgi Zasad*, kilku kartek papieru, ołówków oraz kostek dziesięciościennych (k10). Chociaż niniejszą przygodę można poprowadzić osobno, wyłączoną z całej kampanii, znacznie lepiej poprzedzić ją rozegranie *Popiołów Middenheim*. Jeśli jednak Ty i Twoi Gracze postanowiliście rozpocząć swoje przygody w świecie *Warhammera* właśnie od *Wież Altdorfu*, a drużyna nie posiada jeszcze własnych postaci, na końcu książki znajdziesz charakterystyki czterech Bohaterów Graczy przygotowanych do natychmiastowej rozgrywki.

Należy jednak zaznaczyć, że *Wieża Altdorfu* mogą sprawić sporo trudności początkującemu Mistrzowi Gry. Przygoda składa się z trzech przeplatających się wątków, a jej fabuła, w przeciwieństwie do *Popiołów Middenheim*, nie jest liniowa, co wymaga od MG sporych umiejętności. Gracze mają pełną swobodę działania i wyłącznie od nich zależy, w którą stronę i w jaki sposób rozwinie się akcja, dlatego też Mistrz Gry, który podejmie się prowadzenia

Wież Altdorfu, musi być gotów na wszystko, posiadać doskonale wycucie tempa, sporo zdrowego rozsądku oraz rozwinięty talent do improwizacji. Powinien być również doskonale zaznajomiony z informacjami zawartymi w niniejszej książce, dlatego sugerujemy, abyś przed poprowadzeniem przygody przeczytał *Wieżę Altdorfu* przynajmniej dwukrotnie.





— Altdorf - Serce Imperium —

Altdorf, jak przystało na stolicę największego państwa Starego Świata, jest wielkim miastem. Leży nad Reikiem, a zabudowa miejska już dawno temu rozprzestrzeniła się na oba brzegi rzeki, jak również zajęła kilkanaście rzecznych wysepek, połączonych wieloma mostami i kładkami. Większość bogactw Altdorfu pochodzi z handlu, a ogrom i przepych stolicy wciąż oszołamia obywateli przybyłych ze wsi lub z dalszych prowincji Imperium, zwłaszcza tych zniszczonych przez niedawną wojnę, zwaną Burzą Chaosu. Altdorfczycy uwielbiają chwalić się swoim miastem przed obcymi, choć we własnym towarzystwie gorzko narzekają na „zalew prostackich i niedomytych wieśniaków”.

Najważniejsze budynki w Altdorfie to, bez wątpienia, Pałac Imperialny, Świątynia Sigmara oraz Kolegia Magii. W stolicy można też znaleźć liczne opery, teatry, akademie muzyczne, szerokie aleje i nadrzeczne bulwary, jak również wszelkiego rodzaju targi, karczmy, tawerny, areny walk, a także szulernie i ciemne zaułki. Mówi się, że Altdorf dostarcza rozrywek na każdy gust i każdą sakiewkę. Nawet najbardziej ekscentryczny obywatel Imperium znajdzie tu coś dla siebie. Jak powtarzał nieodżałowany Siegfried Johanson, znany w pewnych kręgach opój i obibok: „Jeśli znudził ci się Altdorf, to znaczy, że znudziło ci się życie”.

Niniejszy rozdział zawiera schematyczną mapę Altdorfu, lecz bez szczegółowych planów ulic. Stolica Imperium jest bowiem zbyt rozległa, aby takie plany mogły pomóc BG w orientacji w terenie. Co więcej, a właściwie przede wszystkim, szczególne właściwości Imperialnych Kolegiów Magii sprawiają, że ulice (a nawet mosty) Altdorfu regularnie zmieniają położenie, a stare skrzyżowania otwierają się na nowe drogi i każdy, nawet najdokładniejszy plan miasta po kilku dniach staje się bezużyteczny. Przewodnik po Altdorfie zawiera natomiast wystarczająco dużo informacji, aby drużyna poczuła, że naprawdę wędruje ulicami największego miasta Imperium.

— Historia Altdorfu —

Altdorf rozpoczął swoje istnienie jako niewielka osada Unberogenów, założona na wysepce na Reiku. Zwano ją wtedy Reikdorf (Rzeczne Miasto). Głównymi zaletami osady było sąsiedztwo doskonałych terenów zasobnych w ryby, żyzne gleby wypełniające rzeczna nizinę oraz doskonałe warunki obronne. Z upływem czasu plemienna wioska rozrastała się, a zabudowania rozprzestrzeniły się aż na zachodni brzeg rzeki oraz na wiele innych wysepek. W czasach, gdy Sigmar odszedł na Wschód, Reikdorf był już największym miastem w ludzkich krainach. Wciąż budowano nowe mosty, a niedługo potem miasto dotarło również na wschodni brzeg rzeki. Wtedy też osiągnęło swoje dzisiejsze rozmiary.

Wraz z rozwojem Imperium nasilał się handel między prowincjami. Lasom wydzierano żyzne ziemie pod uprawy rolne. W Reiklandzie założono wiele nowych osad i kraina zaczęła się bogacić. Nadwyżki żywności sprzedawano w Reikdorfie, skąd transportem rzeczny wyruszały w górę rzeki, przynosząc kupcom spore zyski. Prowincja była też znaczącym ośrodkiem eksportu wełny, skór i dobrego drewna. Wraz z rozwojem handlu i napływem pieniędzy, do Reikdorfu zaczęli ścigać przeróżni rzemieślnicy. Wkrótce miasto zasłynęło ze swoich kuźni, tkalni oraz wspianych browarów i gorzelni.

Wojna i umocnienie miasta

Po roku 300 KI sytuacja Reikdorfu uległa zmianie. Okoliczne krainy podupadały. Liczne następujące po sobie lata wojen z goblinami, konfliktów wewnętrznych, klęsk nieurodzaju i ogólnego upadku obyczajów odcisnęły piętno na bogatym mieście. Do jedyne go kamiennego budynku w Reikdorfie, Świątyni Sigmara, wkrótce dołączyły kamienne mury, a reikdorfczycy nauczyli się odpierać oblężenia i walczyć o swoje miasto.

Bezpieczeństwo, jakie gwarantowały solidne blanki Reikdorfu, przyciągało niezliczonych przybyszów. Do roku 500 KI liczba mieszkańców wzrosła czterokrotnie. Władze miejskie usiłowały przekonać reikdorfczyków, aby dla bezpieczeństwa przeciwpożarowego zaczęli budować swoje siedziby wyłącznie z kamienia, lecz dekret ten został całkowicie zignorowany. Na pomoc burmistrzowi ruszył sam Sigismund, zwany Zdobywcą, lecz nawet najbardziej wyęczone starania Imperatora nie były w stanie pokonać reikdorfskiej tradycji oszczędzania grosza, gdzie się tylko da, a budowanie w kamieniu było niestety niezwykle kosztowne. Wojowniczy Imperator uchwalił dekret, na mocy którego miasto przemianowano na Altdorf (Stare Miasto). Sigismund postanowił też, że zostanie ono doszczętnie wyburzone i wzniesione na nowo z kamienia, aby móc lepiej stawiać opór okolicznym bandom zbójów. Sigismund zmarł, zanim jego wizja została zrealizowana. Jego syn, Siegfried Prawodawca, nienawidził Altdorfu i wkrótce przeprowadził się wraz z całym dworem do Nuln. Młody Imperator publicznie zadeklarował: „Niech Morr pochłonie śmierdzące ulice Altdorfu!”. Od tej pory stolica Imperium zwana jest Śmierdzieliskiem.

Od roku 600 KI kult Sigmara zaczął umacniać swoje wpływy w społeczeństwie Altdorfu. Rozwojowi religii sprzyjała zwłaszcza nieustanna wojna i starcia z bandami wyjętych spod prawa rozbójników. Na szczęście dla tracących ducha altdorfczyków, rozwój handlu ponownie stał się źródłem bogactwa miasta. Napływ złota wzbogacał też skarbiec kultu Sigmara i w roku 990 KI Wielki Teogonista przekonał Imperatora Ludwiga Grubego, aby ten przydzielił sigmarytom głos elektorski. Nie zaspokoilo to jednak ambicji przywódców kultu i sigmaryci wydali wiele pełnych przepychu bankietów, które zwały dwór Imperialny na powrót do Altdorfu. Dziesięć lat później zakończono budowę wielkiej Świątyni Sigmara. Stało się to dokładnie tysiąc lat po bitwie na Przełęczu Czarnego Ognia. Krasnoludzcy mistrzowie kamieniarscy,

którzy wzniesli Świątynię, otrzymali prawo osiedlenia się w Altdorfie i założyli własną enklawę. Stała się ona załóżkiem dzielnicy krasnoludzkiej. Religijność altdorfczyków rozkwitła i w tym okresie spisano pierwsze iluminowane tomy księgi *Żywot Sigmara*.

Zaraza i kara

Za czasów panowania Borysa Złotobiernego Altdorf był prawdziwym tygłem różnych ras, religii, rzemieślników, kupców, szlachty i chłopstwa. Śmierdzielisko stało się znane także z powodu grasujących tu złodziei – mianem największego z nich cieszył się oczywiście sam Imperator Borys. Wysokie podatki i rozrzutność dworu doprowadziły do licznych skandali i buntów. Wielu kapłanów Sigmara przyłapano w czułych objęciach kurtyzan lub we własnych haremach, co podsyciło zamieszki na tle religijnym. Aby zapanować na miastem, Imperator wprowadził stan wojenny, lecz dopiero przerażająca epidemia Czarnej Zarazy z roku 1111 powstrzymała zamieszki i niepokoje.

Altdorfczycy hucznie świętowali śmierć Złotobiernego w roku 1115 i podjęli próbę zapanowania nad anarchią, która nastąpiła z powodu bezkrólewia. Próba ta nie powiodła się i, jak obawiali się tego kupcy, handel znacznie ucierpiał. Sprawy przybrały jeszcze gorszy obrót w roku 1124, gdy na tron wstąpił Imperator Mandred „Szczurobójca”. Nowy Imperator przeniósł dwór do Middenheim i Altdorf utracił pozycję największego ośrodka handlu w kraju. Panujące w mieście bezprawie spowodowało, że handel dobrami luksusowymi został wstrzymany, długi pozostawały niespłacone, a szlachta uciekała z miasta niczym szczury z tonącego okrętu. Ponownie wybuchły walki na ulicach i zamieszki, ale tym razem nad bezładem usiłował zapanować jedynie kult Sigmara. Cyniczna polityka „chleba dla wiernych” wymagała, aby w zamian za pożywienie i ochronę obywatele składali kultowi przysięgę wierności. Altdorfczycy zaczęli to wykorzystywać i wkrótce skarbiec kultu został opróżniony. Gdy tylko darmowe jedzenie się skończyło, mieszcianie natychmiast zarzucili aktywny udział w życiu duchowym i powrócili do swoich dawnych zwyczajów. Kult Sigmara potrzebował prawie 300 lat, aby wydobyć się z finansowych tarapatów.

Mniej więcej w tym czasie w mieście zaczęły pojawiać się pierwsze dobrze zorganizowane gildie. W odległej przyszłości miały stać się główną siłą polityczną stolicy, lecz w tych trudnych czasach ich jedynym zadaniem była ochrona zrzeszonych członków przed zewnętrznymi zagrożeniami. Do gildii wstępowało głównie bezdomne chłopstwo, które wygnane z własnych wiosek przez zarazy i niepokoje, rozpaczliwie szukało nowego domu. Ucieczka wieśniaków z prowincji, porzucanie pól uprawnych i powtarzające się przez wiele lat słabe zbiory zrujnowały Księcia-Elektora Reiklandu. Arystokrata, nie mając grosza przy duszy, zwrócił się o pomoc do radnych Altdorfu i wkrótce zawarł korzystny dla obu stron układ. Elektor oficjalnie adoptował Księcia Altdorfu, a następnie rzekł się wszystkich przywilejów na jego korzyść. Połączenie skarbcza Reiklandu i Altdorfu okazało się doskonałym posunięciem i wkrótce przyniosło miastu względny dobrobyt. Jedyną osobą, która straciła na tym interesie, był oczywiście sam Książę, gdyż pomimo zdobycia znacznego majątku bezpowrotnie utracił tytuł Elektora.

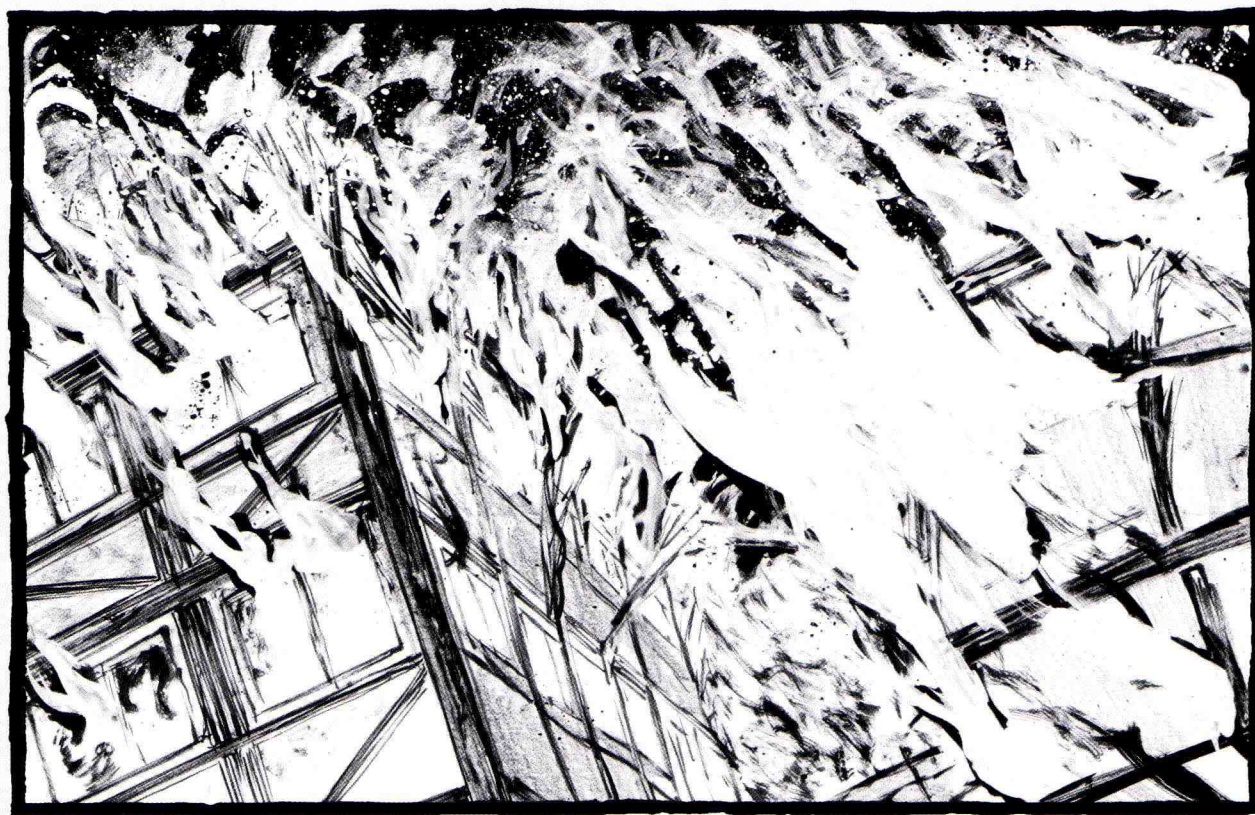
Podwójny tytuł Księcia Altdorfu i Księcia-Elektora Reiklandu był przekazywany z pokolenia na pokolenie, choć z początku okazał się być raczej pechową zdobyczą. Olbrzymie koszty utrzymania Reiklandu i załamanie się handlu w mieście sprawiły, że pod koniec XIII wieku miejscowa arystokracja zaczęła być nazywana „książętami-żebrakami”. Na początku XIV wieku stało się jasne, że o prawdziwej potęgzie decydują nie dziedziczne tytuły, lecz najzwyklejsze złoto. Przekupstwo i korupcja wkradły się niepostrzeżenie we wszystkie aspekty miejskiego życia.

Wiek gildii

Początek XVI wieku zasłynął dzięki drastycznym posunięciom przywódców altdorfskich gildii. Rozzuchwalone upadkiem obyczajów gildie otwarcie przekupywały arystokratów, nakłaniając ich do powrotu do miasta. Niektóre rodziny szlacheckie uległy tej pokusie i powróciły w zamian za posiadłości, hojne „pożyczki bezzwrotne” lub inne „prezenty”. Krążą plotki, że Książę-Elektor Wissenlandu miał rzekomo otrzymać w prezencie 50 białych pawi o złożonych dziobach i pazurach barwionych karmazynem. Arystokrata natychmiast zaprosił na kolację przywódców gildii, od których otrzymał tę łapówkę. Jako główne danie podano na srebrnych tacach upieczoną pawie. Ta nauczka jednak nie została zapamiętana na długo.

W roku 1547 KI, w epoce Trzech Imperatorów, Altdorf podziwiał się z kryzysu. Podczas gdy inne prowincje toczyły zażartą wojnę, rzeka pozwalała miastu czerpać spore zyski ze stosunkowo bezpiecznego transportu rzecznego. Wkrótce władzę w mieście przejęły gildie i marzeniem każdego obywatela stała się już nie wolność, lecz bogactwo. Nawet podczas wojny domowej miasto rosło i rozwijało się. Słynne dziś upór i nieustępliwość altdorfczyków po raz pierwszy dały o sobie znać w roku 1701, podczas pierwszego oblężenia miasta. Mieszkańcy od dawna uważali się za dumniejszych i bardziej sprytnych od swoich sąsiadów, a ich buty nie łamało nawet przeciągające się oblężenie. Wprost przeciwnie, altdorfczycy za punkt honoru postavili sobie ignorowanie głodu, śmierci oraz strasznych czynów, jakich dopuszczali się orki pod wodzą Gorbada Żelaznego Pazura. W tym okresie kufrы świątyni nie mogły pomieścić złota z datków, a altdorfska społeczność przeżyła prawdziwe odrodzenie wiary. Po przerwaniu oblężenia miastem wstrząsnęło ujawnienie kilku kultów Chaosu oraz skandal związany z szalonym Lektorem kultu Sigmara, który wyświęcił na kapłana swojego psa. Te oraz inne rewelacje doprowadziły do założenia poza murami miasta, na Wzgórzu Batów, słynnego miejsca kaźni dla heretyków i zdrajców. Zwykłych złodziei i morderców nadal wieszano na starym Dębie Morra.

Wraz z upływem stuleci arystokracja biedniała, a mieszczenie, zwłaszcza kupcy, bogacili się. Doprowadziło to do złagodzenia rygorów dotyczących zakupu tytułów szlacheckich, a nawet dziedzicznych herbów. Heraldyka szybko stała się bardzo modna, a Altdorf jako pierwsze miasto w Imperium wprowadził tak zwane prawa Merciera, które dyktowały, jakie kolory, materiały oraz kroje szat wolno nosić każdej z klas społecznych. Z przepisów tych szybko jednak zrezygnowano, gdy okazało się, że nie sposób ich egzekwować. Jednak, o dziwo, wiele zniesionych, acz



popularnych rozporządzeń przeszło do niepisanej tradycji miejskiej i są one przestrzegane do dziś. Na przełomie tysiąclecia gildie zjednoczyły siły i udało się im wywalczyć niezależność od władz miasta. Plotkowano, iż wolność ta kosztowała więcej złota, niż mogło się jednorazowo zmieścić w skarbcu Książąt Altdorfu. Nie wiadomo, jak było naprawdę, choć faktem jest, że od tego czasu dziedziczni władcy miasta ponownie powrócili na scenę polityczną jako silna i bogata elita. Altdorf zaś stał się wolnym miastem, dzięki czemu przywódcy gildii mogli przegłosować dla siebie i swoich organizacji olbrzymie ulgi podatkowe.

Oblężenie i odbudowa miasta

Nowo odzyskany dobrobyt nie trwał długo. W latach 2051 oraz 2132 KI miasto było oblegane przez nieumarłe armie wampirzych książąt z rodu von Carsteinów. Oblężenia kosztowały Altdorf wiele krwi i złota. Mury zostały w wielu miejscach zniszczone, a obrona każdego wylotu pochłonęła setki ofiar. Jednak morale mieszkańców nie upadło i jak zwykle skłonni do sarkazmu altdorfczycy obrali sobie sztandar „w kolorze śmierci”. Wisielczy humor być może pomógł obywatelom nie popaść w rozpacz, lecz nic nie zdołało ochronić ich przed straszliwymi zarazami rozprzestrzeganymi przez żywe trupy, które von Carstein rozkazał katapultować na teren miasta. Pomimo odparcia napastników, Altdorf na powrót popadł w biedę i postępującą ruinę, głównie ze względu na wysokie podatki i olbrzymie straty wśród ludności. Gdy w roku 2145 KI armie von Carsteina zostały wreszcie rozbite w bitwie na

Bagnie Hel, stolica Imperium była zaledwie cieniem swojej dawnej chwały. Do naprawy zniszczonych murów wezwano wszystkich zdrowych mężczyzn. Odmowę stawienia się do pracy karano utratą altdorfskiego obywatelstwa.

Następne 300 lat dziejów miasta zwane jest epoką Wielkiej Odbudowy. Z upływem lat do stolicy powracała duma, pieniądze oraz dobrobyt. W odbudowie nie przeszkodziła nawet wstydliva Zaraza Ropiejących Krost z roku 2302 KI. W tym okresie Altdorf unowocześnił swoje prawa, przyjmując do miasta tysiące nowych podatników. Na XXIV wiek, gdy apogeum osiągnęła moda na egzotyczne zwierzęta, datuje się też powstanie Imperialnego Zwierzyńca. Wielka Wojna z Chaosem okazała się dla miasta błogosławieństwem, a złoto z handlu bronią i żywnością szerokim strumieniem popłynęło do kieszeni altdorfczyków. Upadek Praag w roku 2303 zaniepokoił mieszkańców, lecz społeczność Śmierdzieliska nie uwierzyła, by Chaos mógł bezpośrednio zagrozić oddalonemu od działań wojennych Altdorfovi.

Gdy latem roku 2304 KI Magnus Pobożny ogłosił, że Altdorf stanie się siedzibą nowo założonych Imperialnych Kolegiów Magii, w mieście wybuchły zamieszki. Mało kto spodziewał się, że w odpowiedzi Imperator wprowadzi w mieście stan wyjątkowy. Gdy do Altdorfu przybyli elfi arcyomagowie i wypaczyli strukturę rzeczywistości, tworząc budynki Kolegiów, wielu rdzennych mieszkańców spakowało dobytek i wyprowadziło się z miasta. Niektórzy z nich w końcu powrócili do domów, lecz zastali miasto całkowicie odmienione. Elfa magia sprawiła, że ulic nie sposób było odwzorować na mapie. Altdorfczycy musieli kierować się intuicją i punktami charakterystycznymi miasta, rezygnując z całkowicie teraz zawodnego zmysłu orientacji. Co bardziej

przedsiębiorczy mieszkańcy zbijali fortuny, oferując swoje usługi jako przewodnicy. Wciąż obowiązywał stan wyjątkowy, a o wszystko obwiniano czarodziejów.

Czarodzieje i polityka

Kolegia Magii dość szybko nawiązała kontakty z przywódcami altdorfskich gildii. Ku niemiłemu zaskoczeniu Wielkiego Księcia, czarodzieje okazali się zręcznymi negocjatorami i niebawem doskonale odnaleźli się w sieci układów, szantaży oraz intryg, które stanowiły główny element miejskiej polityki. Książę, nieufny wobec nowego porządku, ustanowił nową klasę społeczną. Należący do niej czarodzieje zostali nazwani Magistrami Magii. W obliczu coraz większych wpływów potężnych Magistrów, zaczęto bronić przywilejów zwykłych obywateli. W tym celu wprowadzono w trybie nadzwyczajnym skomplikowane ustawy dotyczące handlu, prawa głosu oraz własności hipotecznej.

W roku 2324 KI Altdorf przeżył kryzys zwany „Gnojowym Latem”. W przeludnionym mieście ścieki zanieczyściły wszystkie ujęcia świeżej wody. Nawet Reik był czarny od zanieczyszczeń wylewających się z cmentarzy, rzeźni, garbarni i farbiarni. Latem tego roku, po raz pierwszy w historii miasta, wszystkie gildie zjednoczyły siły w celu przezwyciężenia kryzysu. Jednogłośnie decyzją założono Kompanię Czystej Wody, finansowaną z funduszy gildyjnych, która miała stworzyć system nowych, głębszych studni, skanalizować miasto oraz zbudować akwedukty. Niestety, prace kompanii zostały opóźnione o wiele lat na skutek wewnętrznych przepychanek oraz walki o władzę i stanowiska. Ostatecznie kryzys został zażegnany dopiero 100 lat później, gdy

kompania i jej wysiłki (a raczej jej urzędnicy) pochłonęły już niewyobrażalne sumy z miejskiej kasy.

W roku 2429 Altdorf był spokojnym, bogatym i potężnym miastem. Pomimo własnej burzliwej przeszłości, altdorfczyści powszechnie wyrazili niezwykle oburzenie po zdobyciu przez Marienburg statusu wolnego miasta. Po zwołanej w trybie nadzwyczajnym radzie gildii nałożono na wielki port szereg ograniczeń handlowych. Jednak wyższe sfery arystokracji gorąco zaprotestowały przeciwko takiemu posunięciu. Dla szlachty Marienburg stał się wymarzonym rajem podatkowym. Wielu arystokratów wzięło następnie udział w spisku, który pozbawił tronu Imperatora Dietera IV.

Gdy na kolejnego Imperatora wybrano Księcia Altdorfu, świętowanie w mieście trwało równo miesiąc. Gildie publicznie złożyły przysięgę wierności Willhelmowi III, oferując hojne dary biednemu niegdyś Księciu. Kupcy oraz inne instytucje zaczęły gorączkowo zabiegać o imperatorski patronat. Willhelm, kierując się radą swojego doradcy, Magistra Kolegium Cienia, sprzedawał swoje łaski za olbrzymie ilości złota. Po raz pierwszy w historii Imperator stał się bogatszy od reszty imperialnej szlachty. Bogactwo to pomogło mu zapewnić sobie lojalność poddanych, choć oczywiście zdarzały się wyjątki. Jednym z nich była *Gazeta Altdorfska*. Imperator nadał jej status dziennika państwowego, licząc na to, że zdobędzie kontrolę nad rubryką skandali, najpopularniejszym i najbardziej opiniotwórczym działem gazety. Niestety, wydawcy wzgardzili złotem, nadal wedle własnego uznania publikując to, co uznawali za ciekawe (i odpowiednio skandaliczne).

Wielki pożar z roku 2431 dał Willhelmowi pretekst do gruntownej przebudowy wschodniej strony miasta i ograniczenia wpływów Kolegium Płomienia. Odbudowane tereny stały się okolicą prestiżową – jedyną, w której brukowane ulice i trotuary były równe i proste, a kamienne budynki stawiane zgodnie z miłym dla oka planem. Pożar, a następnie odbudowa miasta, były dotkliwym ciosem dla miejskich kupców, którzy na pewien czas musieli ograniczyć działalność handlową. Imperator skrzętnie wykorzystał ten czas, umacniając wpływy polityczne. Obecny Imperator, Karl Franz, od początku swojego urzędowania, to jest od roku 2502, kontynuuje tę politykę. Jej kulminacją było wydanie w roku 2506 *Smrodliwego Dekretu*, który nakładał na gildie i Kolegia Magii surowe ograniczenia. Jak można się domyślić, zarówno wtedy, jak i obecnie budzi to gorące protesty tych instytucji.

Czasy obecne

Obecnie, tak samo jak od dziesiątków lat, przywódca altdorfskich gildii bezustannie intrygują i walczą o wpływy. Ostatnimi czasy uwagę Imperatora zaprzętnęła wojna na Północy i do zarządzania miastem wyznaczony został komisarz. Gildie próbowały go przekupić, pozbawić urzędu, a nawet zdyskredytować poprzez uwikłanie w szereg skandali, lecz jak dotąd wszystkie te wysiłki okazały się daremne. W Altdorfie roku 2522 trudno jest spotkać kogoś wpływowego, kto w ten czy w inny sposób nie jest zamieszany w jakiś spisek lub intrygę, albo nie zna kogoś, kto należy do niezbyt legalnej organizacji, kultu, jest mordercą do wynajęcia lub ma na pieńku z legalnymi władzami. Choć Burza Chaosu,



stanowiąca zagrożenie dla całego Imperium, toczyła się na dalekiej Północy, podczas nieobecności Imperatora w Altdorfie różne miejskie frakcje walczyły o władzę z zacięciem godnym elitarnych pułków z pierwszej linii frontu.

Od intryg tych prawie całkowicie odcięty się Kolegia Magii. Najprawdopodobniej mają ku temu swoje sekretne powody. Zwykli mieszkańcy miasta spędzają natomiast czas na plotkach i przewidywaniu kolejnych posunięć rady miejskiej oraz poszczególnych gildii. Gazeta Altdorfska niejednokrotnie pisała o dziwnych wydarzeniach w dokach oraz zaskakującym milczeniu kultu Sigmara. Dzielnice biedoty są przeludnione, lecz mimo to do miasta wciąż ściągają uchodźcy wojenni. Plotki o straszliwych zarazach dziesiątkujących biedaków na przedmieściach powoli stają się smutną rzeczywistością. Choć przyszłość Altdorfu jest niejasna, jedno jest pewne – mieszkańcom stolicy przyszło żyć w ciekawych czasach.

Altdorfskie gildie

Wśród śmierzących ulic Altdorfu mieszczą się siedziby wielu gildii. Dane stowarzyszenie jest formalnie uznawane za gildię, gdy zostanie wpisane na specjalną listę, co oczywiście wiąże się ze sporymi wydatkami „administracyjnymi”. Jednak w praktyce liczy się siła i prężność danej organizacji, jak również liczba jej aktywnych członków. Gildie bardzo często egzekwują wobec swoich członków prawa surowsze niż te, które dotyczą zwykłych mieszkańców miasta. Prawa te mają na celu ochronę interesów gildii oraz stowarzyszonych w nich osób, a także pomoc w wywalczeniu przeróżnych koncesji od władz miejskich lub innych ugrupowań politycznych.

W Altdorfie istnieją najróżniejsze gildie. Większość z nich kształci uczniów i czeladników, oferując im drogę kariery aż po tytuły mistrzów danego cechu, w zamian wymagając opłat lub darmowych usług. Wstąpienie do oficjalnie założonej gildii gwarantuje uczniowi altdorfskie obywatelstwo, a nawet szansę na znalezienie się w gronie jednej z wielu rad decydujących o przyszłości miasta.

Niektóre gildie są na tyle potężne, że uzyskały liczne zwolnienia lub przywileje, dzięki czemu mogą nie liczyć się z prawem miejskim, a nawet sądzić i we własnym zakresie karać swoich członków. Gildie oferują podopiecznym przeróżne korzyści i pomoc w każdym aspekcie życia, jak chociażby ustanawiając stypendia i wypłacając emerytury. Ponadto gromadzą złoto na tak zwanych „wdowich funduszach”, a nawet zajmują się swataniem. Członkom gildii zazwyczaj żyje się łatwiej i dostatniej niż przeciętnemu obywatelowi. Jednak członkostwa rzadko kiedy można zrzec się łatwo i bez konsekwencji – wstąpienie do gildii przypomina bowiem podpisanie cyrografu na siebie i najbliższą rodzinę.

Przeciętny obywatel Altdorfu będzie w stanie opowiedzieć, co następuje, o największych gildiach w mieście, choć oczywiście nie zaszkodzi rozwiązać mu języka za pomocą piwa lub srebra:

- **Związek bławatników:** „*Nadęci, snobistyczni krawcy. Ubierają się tak cudacznie, że nie sposób nie rozpoznać ich na ulicach.*”
- **Gildia dokerów:** „*Nie zadzierajcie z dokowymi szczurami. Ta gildia zatrudnia naprawdę silnych łamignatów.*”

- **Gildia kupców:** „*Kupcy? Słyszałem, że forsują przyjęcie ustawy o nowym systemie miar i wag.*”
- **Gildia rzeźników:** „*Dotychczas gildia cieszyła się dobrą reputacją... Ciekawe, jak poradzi sobie ze skandalem związanym ze znikaniem ciał z kostnicy?*”
- **Gildia kamieniarzy i cieśli:** „*Cholerni budowniczości. Słono sobie liczą, stale spóźniają się z terminami i zadzierają nosa, jacy to są ważni dla miasta. Do diaska, ileż nauki potrzeba, żeby nosić cegły?*”
- **Stowarzyszenie czarnego prochu:** „*W życiu nie widziałem, żeby ktoś tak panikował na widok Magistra Płomienia. Gdy tylko jakiś pojawi się w zasięgu wzroku, tamci natychmiast pakują stragany i uciekają, piszcząc jak niewiasty.*”
- **Imperialna gildia płatnerzy i zbrojistrzów:** „*To solidna gildia. Na starość wszyscy kowale są nieco przyglusi i trudno się z nimi dogadać, ale to dobrzy ludzie.*”
- **Gildia prawników:** „*Są jak Morr – wcześniej czy później zastukają do twoich drzwi. Jednak w przeciwieństwie do Morra, tych można powitać rusznicą.*”

Altdorfskie obywatelstwo

Altdorfczycy są niezwykle dumni. Nawet biedniejsi obywatele cieszą się, że mieszkają właśnie tutaj. Choć mało kto rozumie głębię ustroju klasowego i lennego, nikomu nie przeszkadza to w opowiadaniu o niuansach tego systemu przyjeźdnym. Obcy, zwłaszcza ci z prowincji, traktowani są z połączeniem współczucia i pogardy. Jakież to bowiem wydarzenia historyczne miały miejsce w ich rodzinnych okolicach? Jakich chwalebnych czynów byli świadkami ich przodkowie? Jaką historią mogą pochwalić się zabite dechami wioski lub prowincjonalne miasteczka? Altdorfczycy wierzą, że nic nie może równać się ze spuścizną, jaka przypada w udziale każdemu mieszkańcowi ich miasta.

Od czasów Sigmara prawa obywatelskie dyktowały, kto dla kogo pracował oraz kto komu był winien podatki. Choć skomplikowane i niezbyt sprawiedliwe, prawa te rozrosły się do rozmiarów, które gwarantują gildii prawników dostatni i spokojny żywot. Pieszczotliwie opisywane jako „*wrzody na zadku Sprawiedliwości*”, prawa te regulują wszelką miejską działalność (między innymi stwierdzając, komu wolno żenić się w tygodniach parzystych, a nawet to, w które dni tygodnia wypada nosić kapelusz).

Chociaż altdorfskie obywatelstwo zazwyczaj przekazywane jest z rodziców na potomstwo lub nadawane przez gildie, można je również zdobyć jako nagrodę za chwalebne czyny. Mówiąc ogólnie, zdobycie go wymaga sporych zasobów finansowych lub wysoko postawionego sponsora. Imię nowego kandydata musi zostać zapisane przez przedstawiciela gildii prawników w wielkiej księdze spisu ludności Altdorfu.

Wyróżnia się pełne, połówkowe, a nawet ćwiartkowe obywatelstwa Altdorfu. Te ostatnie nadawane są tymczasowo wędrownym kramarzom, obcokrajowcom, a w pewnych przypadkach także obcym dyplomatom. Najbardziej cenionym tytułem wśród napływających do

miasta pańszczyźnianych chłopów, którzy porzucili swoje gospodarstwa, jest oczywiście miano wolnego człowieka. Czarodzieje po pomyślnym ukończeniu magicznego terminu zyskują status Magistra. Ta dziwna klasa społeczna jest, formalnie rzecz ujmując, grupą wasali danego Kolegium Magii. W obrębie Kolegiów Magistrów przysługują prawa odpowiadające statusowi szlachty.

Choć teoretycznie prawa dotyczące obywatelstwa powinny regulować wiele aspektów codziennego życia, w praktyce rzadko są egzekwowane, gdyż pochodzą z zamierzchłej i zapomnianej epoki. Obecnie dużo ważniejszym zagadnieniem są podatki. Poborcy podatkowi pobierają opłaty od większości mieszkańców Altdorfu, bez względu na ich status obywatelski. Kto terminowo płaci miastu, może w nim mieszkać, bez względu na swoją pozycję społeczną. Tak naprawdę obywatelstwo brane jest pod uwagę jedynie w niecodziennych przypadkach zakupu większych nieruchomości przez obcokrajowców, transakcji handlowych na olbrzymią skalę lub skomplikowanych spraw sądowych i karnych. Zwykli mieszkańcy Altdorfu wołają podejście „na zdrowy rozum” i brak obywatelstwa jeszcze nikomu nie przeszkodził w zakupie konia lub sprzedaży beczki kiszzonej kapusty. Poza tym w przypadkach spornych strony zazwyczaj płacą gildii prawników za „uregulowanie” odpowiednich kwestii, bez względu na ich faktyczny stan prawny.

Podatek miejski

Temat podatków miejskich jest bliski sercu każdego altdorfczyka, choć to sprawa bardzo skomplikowana. Opodatkowane są określone towary, jak również przejazd niektórymi ulicami i bramami, cumowanie przy nabrzeżach i wiele innych rzeczy. Sklepy i kupy również muszą płacić specjalne podatki od obrotów handlowych. Podatki są obowiązkowe dla członków gildii i Magistrów. Do tego dochodzą również tzw. podatki szarej strefy, to jest haracze, opłaty za „ochronę” i „bezpieczny przejazd” oraz wszelkiego rodzaju inne wymuszenia.

Przyjezdni zostają zazwyczaj oszukani do ostatniego miedziaka w ciągu najwyżej dwóch tygodni. Aby przeżyć podatkowe piekło stolicy, należy się szybko uczyć i mieć talent do operowania pieniędzmi.

Zwykli obywatele oddają władzom miasta średnio połowę zarobków. Większości sprytnych mieszczan udaje się w ten lub w inny sposób zmniejszyć tę kwotę do wysokości jednej trzeciej zarobków. Istnieją też grupy cieszące się specjalnymi przywilejami i ulgami podatkowymi. Wysokie podatki sprawiają, że na ulicach Altdorfu bardzo często dochodzi do protestów i manifestacji. Nowe podatki zwyczajowo ogłaszane są w święta, aby nie tracić dnia pracy na skutek protestów i demonstracji.

Przypadkowy altdorfczyk może w ciągu jednego roku wziąć udział w następujących protestach i marszach:

- **Zamieszki piwne:** *„Miedziaka od kufla? Złodzieje!”*
- **Protest przeciwko reformie spadkowej:** *„Ojciec leży jeszcze ciepły na katafalku, a miasto już chce mu zabrać połowę majątku? Pijawki!”*
- **Protest przeciwko obowiązkowej składce na remont kanalizacji:** *„Moje pieniądze utopić w gnoju? Niedoczekanie!”*
- **Protest przeciwko podatkowi od mąki:** *„Dość podwyżek cen chleba! Powiesić piekarzy!”*
- **Zamieszki ściekowe:** *„To miasto cuchnie! Kiedy rada miejska coś z tym zrobi?”*
- **Protest przeciwko podatkowi od placzków:** *„Altdorfczycy mają prawo do tanich placzków! Poza tym, jeśli niziołki stracą pracę, będzie więcej kradzieży!”*
- **Protest przeciwko opłatom mostowym:** *„Miedziaka za przejście przez most? To rozbój w biały dzień!”*
- **Protest przeciwko protestom:** *„Płacę ciężkie pieniądze straży miejskiej, a pod oknami ciągle demonstruje mi jakiś motloch!”*

— Altdorf – topografia ogólna —

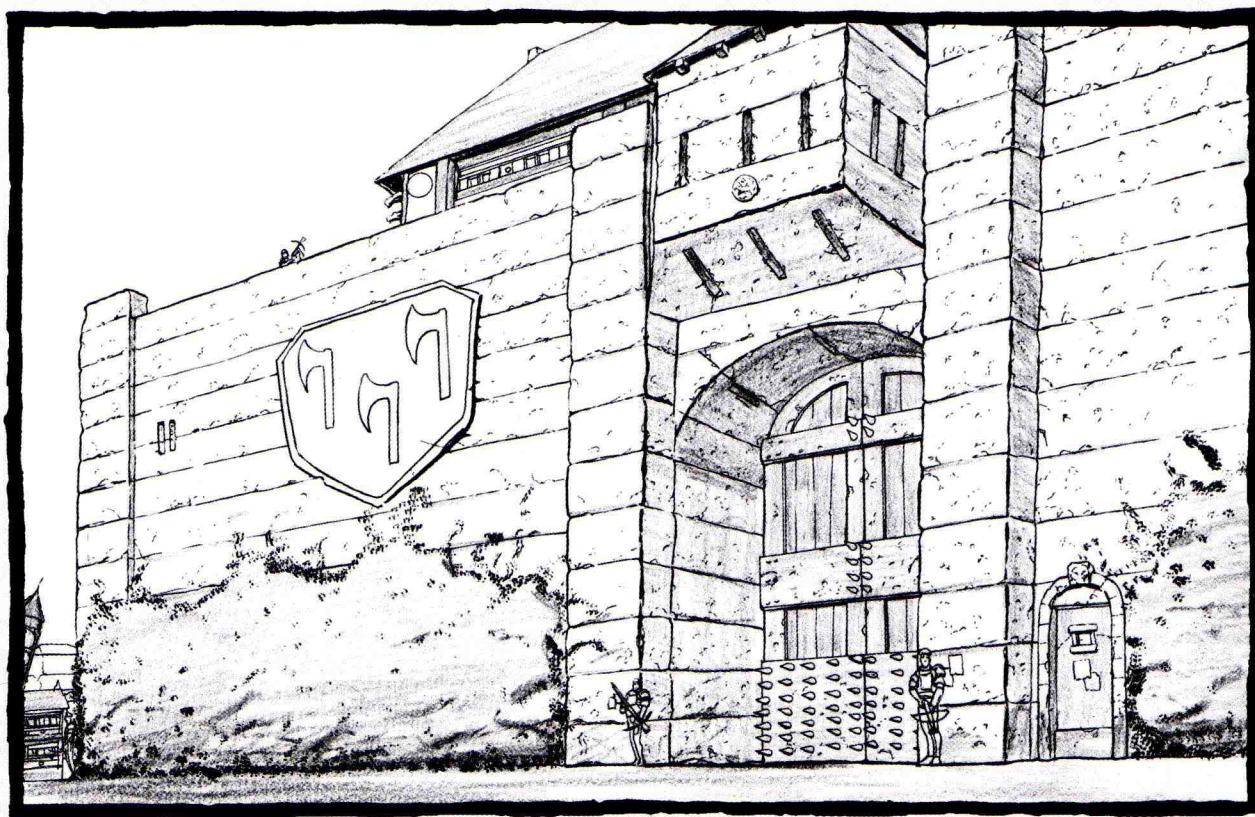
Ta część książki składa się z czterech sekcji. Trzy pierwsze zawierają ogólny opis topografii Altdorfu. Możesz zmienić lub rozwinąć go tak, aby pasował do prowadzonej przygody. W czwartej sekcji znaleźć można opis specyficznych lokacji Altdorfu. Miejsca te są powszechnie znane i raczej nie powinny być modyfikowane bez ważnego powodu. W opisie każdego z obszarów znajdują się wskazówki dotyczące ewentualnego starcia zbrojnego w tym rejonie, jak może wyglądać życie towarzyskie (spotkania z BN) na tym terenie, problemy związane z ukrywaniem się lub skradaniem w danej okolicy oraz lista rad, jak wzbogacić to miejsce, aby przypadło do gustu (lub wprost przeciwnie) Bohaterom Graczy.

Zamieszczone poniżej informacje nie wyczerpują oczywiście listy wszystkich miejsc dostępnych w Altdorfe. Ilość innych, ważnych lokalizacji i budynków daleko przewyższa liczbę tych, które zostały opisane. Skupiono się na opisie miejsc, które są istotne z punktu widzenia akcji przygody zamieszczonej w niniejszej książce, oraz tych, do których mają szansę dotrzeć BG odwiedzający Altdorf przejazdem.

Wyższe sfery

Ten podrozdział opisuje miejsca, w których żyją, pracują oraz bawią się wyższe klasy społeczne Altdorfu. Chociaż często lokacje te położone są w pobliżu dzielnic biedniejszych, różnią się od nich tak, jak dzień różni się od nocy. Poniżej znajdziesz opis przykładowej rezydencji, aczkolwiek posiadłość hrabiego Fredericka nie została opisana szczegółowo. Jeśli BG tam trafią, postaraj się opisać to miejsce w oparciu o informacje i wskazówki zamieszczone tutaj oraz w samej przygodzie.

Większość budynków zamieszkałych przez osoby z wyższych sfer jest dobrze utrzymana i wyremontowana. Naprawy wykonywane są mistrzowską ręką, często trudno rozpoznać, która ściana jest nowa, a która starsza. Wszystkie okna są przeszkłone, a drzwi i okiennice starannie wprawione w futryny, aby po ich zamknięciu w budynku nie szalały przeciągi i nie wlewał się do środka deszcz.



Otoczona murem rezydencja

Najbogatsi mieszkańcy Altdorfu są właścicielami rezydencji odgródzonych murami od ulicy. W murze znajdują się dwie bramy: frontowa, do przyjmowania gości, oraz tylna, dla służby i dostaw. Mur jest zazwyczaj na tyle wysoki, aby zniechęcać przypadkowych „zwiedzających”. Jednak nie posiada blanków i stanowi tylko przeszkodę, a nie solidną linię obrony.

Na terenie posesji zwykle znajduje się ogród, a dom zazwyczaj stoi możliwie najbliżej środka posiadłości. Większość ogrodów obsadzona jest drzewami lub wonnymi kwiatami. Po zamknięciu bram do wewnątrz przestaje docierać smród miasta, co dla wielu BG będzie zupełnym zaskoczeniem. Mur tłumi również odgłosy miejskiego życia, zapewniając mieszkańcom upragniony spokój.

Po terenie posiadłości kręczą się zajęci swoimi obowiązkami liczni służący. Goście zostaną dyskretnie odprowadzeni do bawialni, gdzie spotkają się z gospodarzem. Nieproszeni goście są przeganiani z użyciem kusz lub szczuci psami.

Większość rezydencji posiada przynajmniej dwie kondygnacje. Każde dodatkowe piętro jest zazwyczaj oznaką statusu majątkowego właściciela lub jego przodków. Główne drzwi rezydencji prowadzą do holu, który jest bogato dekorowany i ma za zadanie wywrzeć odpowiednie wrażenie na gościach. Służba i pomniejsi kupcy korzystają ze znacznie skromniejszego wejścia na tyłach budynku. Ściany posiadłości zdobione są paradną bronią i pancerzami, obrazami, draperiami, trofeami oraz egzotycznymi rzeźbami.

Niektóre kolekcje zostały zgromadzone przez przodków obecnego właściciela i mogą nie odzwierciedlać jego gustów.

Walka

- Do starć może dojść na marmurowych schodach, w długich korytarzach zdobionych gobelinami, w piwnicach na wino oraz na zakurzonych strychach.
- Gobeliny i obrazy mogą być zrzucane ze ścian, a meble doskonale nadają się do barykadowania przejsć. Pamiętaj, aby opisywać cenne przedmioty bezpowrotnie niszczone podczas walki – to zawsze robi wrażenie na graczach.
- Broń i tarcze (a nawet zbroje) zdobiące ściany posiadłości można wykorzystać w walce. Przedmioty te mogą być różnej jakości – oręż przodków danego rodu z pewnością będzie najwyższej jakości, lecz możliwe, że niektóre eksponowane zbroje są zaledwie dekoracyjnymi imitacjami (najgorsza jakość).
- Służba będzie brała udział w walce lub uciekała w popłochu. Słabsi duchem lub starsi służący mogą mdleć albo histerycznie krzyczeć.

Spotkania towarzyskie

- Wyłożone kosztownymi dywanami bawialnie, w których stołom z rzadkich gatunków drewna towarzyszą obite pluszem krzesła, doskonale nadają się na spotkania, niezobowiązujące rozmowy i oczywiście spiskowanie.
- Doskonałym miejscem na rozmowy lub schadзки jest ogród – duma większości pań domu.

Pomysły na przygody w wyższych sferach

Złota klatka

Szlachcic porywa robotnicę portową i więzi ją w swojej rezydencji. Straż miejska nie chce mieć z tym nic wspólnego. Rodzina dziewczyny błaga BG o pomoc w wydostaniu córki. Czy robotnica ma zostać złożona w ofierze Niszczycielskim Potęgom?

Kupiecka kamienica

Bogaty kupiec wykupił wszystkie piętra pewnej kamienicy, aby wyremontować ją na odpowiednią dla swojego statusu rezydencję. Jednak mieszkający „na dziko” w niewielkiej klitce na poddaszu (lub w suterenie) cudzoziemcy stanowczo odmawiają wyprowadzenia się. Nowy właściciel kamienicy wynajął kilku łamignatów, aby „wyprosili” niechcianych rezydentów, lecz tylko jeden z osiłków wyszedł z kamienicy żywy, a na dodatek całkiem postradał zmysły. Kupiec jest zrozpaczony – kamienica kosztowała go majątek, a teraz boi się do niej wejść.

Teatr

Pewien teatr wystawiał awangardową sztukę, poświęconą zniszczeniu krwawego kultu Chaosu przez rycerzy Sigmara. Przez jakiś czas sztuka cieszyła się powodzeniem, lecz nagle aktorzy zaczęli ginąć, mordowani w sposób niepokojąco przypominający rytuały scenicznego kultu. Zdjęcie dramatu z afisza nie zapobiegło dalszym morderstwom. Śledztwo wykaże, że autor sztuki oparł swój scenariusz na zasłyszanych informacjach, dotyczących prawdziwego kultu, który teraz mści się na aktorskiej trupie. Czy BG zdążą zdemaskować kult i odkryć jego mroczne sekrety, zanim zginie ostatni z aktorów?

Klub Poszukiwaczy Przygód

W Altdorfie otworzono nowy klub dla szlachty bawiącej się w poszukiwanie przygód. BG zostaną wynajęci, aby spędzali w klubie popołudnia i wieczory, podbudowując ego przechwalających się tam nieudaczników i tchórzów. Płaca jest znakomita, lecz praca niezwykle poniżająca. W pojęciu bywalców klubu podróż do Middenheim w obstawie sześciu ciężkozbrojnych najemników jest niezwykle ryzykowną wyprawą, o której można opowiadać godzinami, a wypatrzenie w krzakach zmarłego ze starości mutantu powodem do natychmiastowego wezwania wszystkich przedstawicieli Inkwizycji w promieniu kilkudziesięciu kilometrów. BG muszą wysłuchiwać tych opowieści i wydawać z siebie (w odpowiednich momentach) okrzyki zachwyty. Jednak po kilku dniach okaże się, że patroni klubu giną podczas, wydawałoby się, banalnych wypraw. Ktoś lub coś poluje na nich albo na ich majątki. Czy BG uda się powstrzymać tajemniczych zabójców?

- Wokół gości stale kręcą się jacyś służący, chyba że gospodarz ich odeśle. Jeśli BG zapomnieli, że służba ma ich na oku, przypomnij im o tym, opowiadając np. o pokojówce, która właśnie odkurza bibeloty za ich plecami.
- Poprawne zachowanie wymaga od BG testów **przekonywania**. Większość arystokratów odnosi się z pogardą i politowaniem do gości, którzy nie przestrzegają zasad etykiety.

Ukrywanie się i skradanie

- Aby dostać się do domostwa, BG muszą przekraść się przez ogród. W ogrodzie czasem stoją posągi, które w ciemności mogą zostać wzięte za strażników. Rozpoznanie statuy z daleka jest możliwe po Wymagającym (-10) teście **spostrzegawczości**.
- Wewnątrz rezydencji można ukrywać się za draperiami i gobelinami, jak również za szerokimi fotelami i kanapami. Większość mebli wykonana jest z niezwykle cennych materiałów.
- O każdej porze dnia i nocy BG mogą natknąć się na służących. Nadchodzącą służbę można zazwyczaj odpowiednio wcześniej usłyszeć, chyba że BG poniosą spektakularną porażkę podczas testów **spostrzegawczości**.

Szczegóły

- Stan rezydencji. Czy dom i ogród są zadbane, czy też wydaje się, że posiadłość podupada?
- Historia rezydencji. Od kiedy mieszkają tu właściciele? Jeśli od pokoleń, wystrój wnętrza z pewnością tchnie antykiem, a ściany zdobią przedmioty z różnych epok. Jeśli właściciele wprowadzili się niedawno, większość mebli będzie wykończona zgodnie z obowiązującą modą.
- Służba. Kogo zatrudniają właściciele? Jak ubiera się służba? Czy jest jej dużo, czy względnie mało? Jak służba traktuje swoich pracodawców i ich gości?
- Herb. Jaki jest herb rodziny szlacheckiej zamieszkującej w tej rezydencji? Pamiętaj, że herby są eksponowane w wielu różnych miejscach domu, np. na tarczy nad kominkiem lub na haftach obrusów czy serwetek.
- Charakterystyczne elementy wnętrza. Wymyśl jeden lub dwa przedmioty charakterystyczne dla danej posiadłości. Może to być gigantyczny kominek, kryształowy żyrandol na sto świec, itp.

Miejskie kamienice

Bogaci mieszczenie zazwyczaj mieszkają w kamienicach. Budynki te mają przynajmniej cztery kondygnacje, lecz zazwyczaj nie więcej niż sześć. Wyjście z kamienicy prowadzi prosto na ulicę. Niektóre posiadają na tyłach niewielki dziedziniec, na którym zatrzymują się karoce lub wozy. Kręcą się tam też służący lub pracownicy. Tylko najbogatszych mieszczań stać na utrzymanie niewielkiego ogródka. Podobnie jak w rezydencjach szlacheckich, z frontowego wejścia korzystają właściciele i goście, natomiast służba i pracownicy muszą korzystać z tylnych drzwi.

Najlepsze pokoje mieszczą się na najwyższych piętrach, ponad zgietkiem i smrodem ulicy. Tak naprawdę smrodu trudno jest całkowicie uniknąć, lecz różnica w czystości powietrza na czwartym piętrze w porównaniu do poziomu ulicy jest wyraźna. W niektórych kamienicach na parterze mieści się sklep lub biuro właściciela.

Korytarze w kamienicach są wąskie i mają dziwne kształty, a wszystko po to, aby jak najwięcej miejsca można było przeznaczyć na pokoje i inne pomieszczenia. W kamienicach często znajdują się dwie klatki schodowe, z których jedna przeznaczona jest wyłącznie dla służby. Drzwi frontowe prowadzą do wystawnego holu wejściowego. Pokoje mieszkalne są dość ciasne, zwłaszcza jeśli zostaną przesadnie umeblowane. Są też dość ciemne, gdyż kamienice często mają okna wychodzące tylko na jedną stronę. Na niższych piętrach okna są zwykle zamknięte, ponieważ dochodzącego z ulicy smrodu i hałasu nie sposób wytrzymać.

W większości kamienic pracują trzy lub cztery osoby służebne, które mieszkają zazwyczaj gdzie indziej. Kuchnia i pralnia mieszczą się na najniższym piętrze, a służba spędza większość dnia z dala od oczu właścicieli. Jedynym wyjątkiem jest kamerdyner lub odźwierny, który pełni funkcję reprezentacyjną i musi być odpowiednio ubrany. Do jego zadań należy otwieranie drzwi i upewnianie się, czy gospodarz życzy sobie przyjąć gości.

Walka

- Starciu w ciasnych korytarzach z pewnością będzie towarzyszył zgrzyt broni uderzającej w mury lub zaczepiającej o kandelabry czy obrazy. Ciosy powinny odrzucać walczących na ściany. Choć nie skutkuje to dodatkowymi obrażeniami, jest dość widowiskowe.
- Walki w ciasnych pomieszczeniach nie obejdują się bez rozpruwania tapicerowanych mebli oraz strącania książek i bibelotów z półek i szafek. Walka w kuchni spowoduje wytłuczenie większości zastawy oraz przechowywanych w szklanych słojach zapasów i marynat. Nie należy zapominać o donośnym huku spadających emaliowanych lub żelaznych garnków.
- Podczas starcia na wyższych piętrach ktoś może wylecieć przez okno (razem z szybą). Takiego nieszczęśnika uratować może jedynie Punkt Przeznaczenia (czyli przejeżdżający akurat poniżej wóz drabiniasty ze świeżym gnojem). Jeśli jesteś szczególnie zdenerwowany na BG, pechowiec może obudzić się daleko poza Altdorfem, całkowicie przesiąknięty zapachem, którego lepiej nie opisywać.
- Ponieważ kamienice sąsiadują ze sobą, odgłosy walki z pewnością zaalarmują sąsiadów, którzy mogą być interesującymi osobami (np. kolekcjonują nabite gwoździaki garlacze i nie zawahają się ich użyć w obronie własnej).

Spotkania towarzyskie

- Kamerdyner poprowadzi BG przez labirynt wąskich korytarzy do imponująco urządzonego pomieszczenia, w którym spotkają się z właścicielem kamienicy. Pokój

Nowa profesja: Latarnik

Opis: W największych miastach Imperium na ulicach stoją cuda nieznane mieszkańcom innych części Starego Świata – latarnie uliczne. Te wspaniałe wynalazki oświetlają ulice (oczywiście tylko położone w bogatszych dzielnicach), nadając miastu zupełnie nowy charakter. Altdorf był pierwszym miastem, które zainwestowało w latarnie. Szczególnie bogato zdobione stoją na ulicach otaczających Pałac Imperialny. Latarnicy są odpowiedzialni za zapalanie miejskich lamp po zmroku i dbanie o to, aby paliły się aż do świtu. Noszą ze sobą świeczki i zapalki, a niektórzy podobno korzystają nawet z wolno tłących się lontów armatnich. Mieszkańcy miasta są dumni ze swoich latarni, które są powszechnie uznawane za symbol rozwoju i miejskiego dobrobytu. Z uwagi na zagrożenie pożarowe w ciasno zabudowanych, drewnianych dzielnicach, przeszkadzanie w pracy latarnikom bądź manipulowanie przy latarniach karane jest śmiercią.

Uwaga: Jeśli losujesz początkową profesję swojej postaci, za zgodą Mistrza Gry możesz zamienić mieszczanina na latarnika.

– Latarnik –

Cechy Główne

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

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: mocna głowa albo powożenie, plotkowanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, targowanie, wiedza (Imperium), wspinaczka

Zdolności: bijatyka, błyskotliwość albo bystry wzrok, chodu!

Wypożyczenie: latarnia (oraz latarnia sztormowa), 20 zapalek, hubka i krzesiwo, 8 świec woskowych

Profesje wstępne: chłop, sługa, szczołap, węglarz

Profesje wyjściowe: akolita, cyrkowiec, mieszczanin, mytnik, podżegacz, przemysłnik, sługa, strażnik

położony jest na jednym z wyższych pięter i ma szerokie okna, przez które wpada światło słoneczne.

- Zaprzyjaźniony gospodarz może przyjąć BG w swojej ciasnej i zagraconej pracowni, gdzie nie dla wszystkich wystarczy krzesło.
- Jeśli właścicielowi kamienicy zależy na zrobieniu odpowiedniego wrażenia na BG, podane jedzenie i napitki będą najwyższej jakości.

Ukrywanie się i skradanie

- Trudno jest niezauważenie poruszać się w ciasnych i wąskich pomieszczeniach. Trudność wszystkich testów **ukrywania się i skradania się** należy zwiększyć o jeden stopień.

- Włamanie się do kamienicy drzwiami frontowymi nie wchodzi w grę, gdyż wychodzą one na bardzo ruchliwą ulicę. Lepiej próbować szczęścia przy tylnym wejściu.
- W zagraconych ponad miarę pomieszczeniach trudno jest znaleźć to, czego się akurat szuka. Testy **przeszukiwania** powinny trwać przynajmniej 10 minut. Możesz ten czas zwiększyć nawet do 30 minut, jeśli poszukiwany przedmiot jest niewielkich rozmiarów lub dobrze schowany. Starannie opisz ilość szpargałów, przez które BG muszą się przekopać, aby dokładnie sprawdzić każdą półkę i szufladę.

Szczegóły

- Kamerdyner. Jak wygląda i traktuje gości? Czy ma jakieś cechy szczególne?
- Wystrój. Pokój, w którym gospodarz przyjmuje gości, powinien być utrzymany w konkretnym stylu. Mogą go zdobić obrazy psów myśliwskich, posągi nagich kobiet, albo dzieła wyłącznie elfich lub krasnoludzkich mistrzów.

Teatry

Teatry przeznaczone dla elit towarzyskich to miejsca urządzone z niezwykłym przepychem, w których każdy narożnik zdobiony jest złotem, a każdy mebel tapicerowany. Takie teatry nie sprzedają zwyczajnych biletów – należy wykupić własną łożę. Rezerwacji dokonuje się zazwyczaj na cały rok. Wynajęcie łoża upoważnia do odwiedzania teatru w dowolnym terminie.

Goście teatru witani są przy wejściu, a uprzejmy personel prowadzi ich bezpośrednio do wynajmowanej łoży. Właścicielom łoż wolno zapraszać gości, oczywiście tylu, ile dostępnych jest miejsc siedzących. W szczególnych przypadkach personel bez słowa dostawi dodatkowe fotele, chociaż jeśli jakiś szaleniec, nawet arystokrata, spróbuje wprowadzić do dwunastoosobowej łoży sto osób, dyrektor teatru będzie stanowczo interweniował.

Widownie większości teatrów mają kształt półkola, a łoża położone są piętrowo na jego obrzeżu. Poszczególne łoża na danym piętrze oddzielone są od siebie ścianami. Niekiedy do każdej z nich prowadzi osobne wejście, a nawet osobne schody. Najlepsze są te położone naprzeciwko sceny. Siedzący tam widzowie nie są widoczni z innych łoż, a sami mają doskonały widok na scenę. Znacznie gorzej położone są łoża na obu „skrzydłach” widowni. Widok z nich nie jest najlepszy, a żeby oglądać sztukę, należy oprzeć się o barierkę, co sprawia, że nie sposób ukryć się przed ciekawskimi spojrzami innych gości teatru.

Wbrew pozorom, to właśnie boczne łoża są najdroższe. Wiąże się to z faktem, że goście teatrów w większości przychodzą tu nie tyle po to, by oglądać przedstawienia, lecz aby chwalić się swoim bogactwem. Środkowe łoża służą prawie wyłącznie prawdziwym koneserom sztuki, których nie interesuje, kto jeszcze ogląda dany występ, lub ludziom, którzy spotykają się w teatrach, aby omawiać jakieś tajemnice. Gwar panujący na widowni, donośna muzyka i kwestie aktorów zagłuszają wypowiedzane słowa i zapobiegają podsłuchaniu rozmowy przez osoby

niepowołane. Łoże wyposażone są też w drzwi, które można zamknąć od środka. Pozwala to uniknąć krępujących dla gości wtargnięć. W niektórych łożach, dla wygody gości, zamiast krzeseł stoją szerokie kanapy lub sofy.

W teatrach nie ma barów. Goście korzystają z dzwonek celem wezwania obsługi, która zbiera zamówienia i dopisuje koszty do rachunku patrona.

Walka

- Korytarze za łożami są dość wąskie. Może tam walczyć jedna, najwyżej dwie osoby.
- Walka w łoży może bardzo łatwo przenieść się do sąsiedniej, a nawet piętro niżej, ponieważ stropy i ściany nie są zbyt solidne.
- Starcia toczące się w bocznych łożach są doskonale widoczne dla wszystkich gości teatru. Skrytobójstwo widza siedzącego w głębi łoży centralnej może pozostać niezauważone aż do końca spektaklu.
- Aktorzy mają w zwyczaju ignorować publiczność, gdyż widzowie zazwyczaj ignorują to, co dzieje się na scenie. Aktorom płaci się za każdy zakończony występ i będą wygłaszać swoje kwestie nawet pomimo walki toczącej się na widowni, chyba że przeniesie się ona na scenę. Wtedy rzucą się do ucieczki. Możliwe jest, że w teatrze dojdzie równolegle do dwóch potyczek – prawdziwej na widowni oraz udawanej na scenie.

Spotkania towarzyskie

- Szlachta i bogaci kupcy często zapraszają gości do teatru. W łożach odbywają się ważne negocjacje, targi, podpisywane są kontrakty. Jeśli BG zostali zaproszeni na spotkanie w teatrze, wystarczy, że podadzą nazwisko gospodarza, a personel, po skontaktowaniu się z tą osobą, zaprowadzi ich do odpowiedniej łoży.

Skradanie się i ukrywanie

- Goście teatrów często dopuszczają się czynów, których nie popełniliby gdzie indziej, chociaż chodzi tu raczej o burzliwe romanse niż oddawanie czci Niszczycielskim Potęgom. Możliwe jest oczywiście, że szalony arystokrata wynajął łożę na kilka lat i zabronił obsłudze teatru wchodzenia do niej. W środku może znajdować się kaplica Chaosu. Jeśli chciałbyś, aby decydujące starcie przygody miało miejsce właśnie w teatrze, proponujemy, aby odgrywano właśnie Vulricha, łowcę czarownic. Ta krwawa i okrutna sztuka wydaje się być odpowiednio dramatycznym tłem dla planowanych wydarzeń.
- W godzinach, w których teatr jest zamknięty, trudno jest dostać się do środka, a ochrona działa sprawnie. Jeśli BG upierają się, że zostawili coś w środku, będzie im bardzo trudno to odzyskać.

Szczegóły

- Wymyśl nazwę teatru oraz jego wystrój. Pamiętaj, że obsługa teatru ubiera się dość niecodziennie. W jednym teatrze personel nosi czarne kapelusiki, w innym ubiera się w liberie przypominające strój kamerdynerski. Dobrze

jest też wymyślić tytuł i ogólny zarys wystawianej sztuki. Szczegóły scenariusza nie są istotne, choć warto zawczasu wiedzieć, co akurat będzie działo się na scenie w kluczowych dla akcji momentach. Jeśli czujesz się na siłach, możesz powiązać te wydarzenia.

Kluby

Kluby to wyszukane gospody. Różnica polega głównie na tym, że do klubu wstęp mają jedynie jego członkowie lub specjalnie zaproszeni goście. W niektórych klubach obowiązują surowe zasady, w myśl których członkami mogą zostać np. tylko czarodzieje, krasnoludy lub wyłącznie mężczyźni. Zasady te mogą zostać uchylone na prośbę wystarczająco wpływowego członka, chociaż najstarsze i najbardziej elitarne kluby przychyliłyby się jedynie do prośby Księcia-Elektora lub samego Imperatora.

Większość klubów mieści się w sporych kamienicach. Najbardziej elitarne utrzymują własne rezydencje otoczone murem. Mniejsze kluby wynajmują zaledwie jedno piętro, a w skrajnych przypadkach jedną salę jakiegoś budynku. Bezpieczeństwa w większości klubów pilnują uzbrojeni ochroniarze (współczynniki strażnika miejskiego). Ochroniarze zazwyczaj potrafią odpędzić złodziei lub drobnych rabusiów, którzy postanowili okraść podpiętych szlachciców, lecz nie są przygotowani do walki z dobrze uzbrojoną i opancerzoną grupą napastników.

Tożsamość gości sprawdzana jest przez niewielkie okienko osadzone w drzwiach wejściowych. Osoby, które nie wyglądają na szacownych klubowiczów (np. umorusani i odziani w podarte ubrania BG), zostaną potraktowane dość

obcesowo. Jeśli jednak zostały zaproszone przez kogoś wpływowego członka klubu, obsługa natychmiast zmieni swój stosunek do nich i rozplynie się w uśmiechach. Nie zdarza się jednak, aby do klubu wpuszczano osoby, które powołują się na akurat nieobecnego (lub nieżyjącego) członka.

Wystrój większości klubów jest dość neutralny. Wnętrze zdobią drewniane panele, obrazy myśliwskie lub sceny z życia Sigmara, a czasem również półki z książkami. Większe kluby dysponują pokojami, z których mogą do woli korzystać członkowie, którzy pragną spotkać się z kimś prywatnie. Niejednokrotnie kluby dysponują też pokojami, w których można spędzić noc. „Prywatne” pokoje często mają wyjścia prowadzące bezpośrednio na zewnątrz. Umożliwia to członkom klubu spotykanie się z osobami, które normalnie nie zostałyby do niego wpuszczone.

Niektóre kluby funkcjonują jak najzwyklejsze gospody, kusząc klientów wyszukaną kuchnią i ekskluzywnymi napitkami. Inne stawiają na specyficzną tematykę, zrzeszając na przykład zapalonych myśliwych lub filozofów. Możliwe, że niektóre bardziej hermetyczne kluby są w rzeczywistości schronieniem dla heretyckich kultów, które, bezpieczne za ścianami ekskluzywnych rezydencji, odprawiają zakazane rytuały i obrzędy.

Wszystko, co gość zje lub wypije w klubie, dopisywane jest do jego rachunku. Rachunków takich nigdy nie reguluje się na miejscu – byłoby to zbyt prostackie. Zamiast tego, zostaje on wysłany przez posłańca do domu gościa. Częstokroć członek klubu nawet nie wie, jaki rachunek został mu naliczony, gdyż płatności reguluje jego skarbnik lub sekretarz. Stwarza to oczywiście szerokie pole do nadużyć i korupcji.



Walka

- Największym problemem dla osób szukających zwady w klubach jest spora liczba uzbrojonych ochroniarzy, którzy pobierają sowite wynagrodzenie za dbanie o bezpieczeństwo. Wszelkie starcia należy rozegrać błyskawicznie, a następnie salwować się ucieczką (na przykład przez okna).
- Walki w prywatnych pokojach mogą trwać dłużej, gdyż z założenia są one zaprojektowane z myślą o zapewnieniu możliwie największej dyskrecji. Grube dywany i wyłożone boazerią ściany dobrze tłumią dźwięki, a służbę można wezwać przy pomocy specjalnego dzwonka.

Spotkania towarzyskie

- Prywatny pokój w klubie to dobre miejsce na spotkania z klubowiczami, którzy nie życzą sobie, aby widziano ich w towarzystwie włóczęgów. Zadzierający nosa i nieuprzejmy kamerdyner zaprowadzi BG do odpowiedniego pomieszczenia przez korytarze dla służby. Po zakończeniu spotkania goście zostaną wyprowadzeni tą samą drogą.
- Jeśli BG zasłużą się ważnym dokonaniem na rzecz klubu, mogą zostać wprowadzeni przez drzwi frontowe. Będzie to wyraźną oznaką ich awansu społecznego.
- Jeśli BG zasłynęli w jakiejś dziedzinie (na przykład alchemii lub walce z zielonoskórymi), mogą zostać zaproszeni do odpowiedniego klubu. Im zacniejszy klub, tym więcej trzeba osiągnąć, aby otrzymać zaproszenie.

Skradanie się i ukrywanie

- W klubie zawsze ktoś przebywa lub dyskutuje. Z jednej strony utrudnia to ukrywanie się i skradanie, lecz z drugiej ułatwia przeniknięcie na teren klubu w odpowiednim przebraniu. Najlepszym sposobem na poruszanie się po klubie bez zwracania na siebie szczególnej uwagi jest przebranie się za lokaja lub służącego.
- Kluby chlubią się dyskrecją. Szpiegowanie członka klubu na jego własnym terenie jest bardzo trudne, choć trzeba pamiętać, że członkowie przyzwyczaili się do bezpieczeństwa i dyskrecji, jakie zapewnia im klub, i są mniej ostrożni, niż byłiby w innych warunkach.

Szczegóły

- Klub posiada zazwyczaj chwytliwą nazwę lub slogan, a także unikalny wystrój wnętrza, dostosowany do rodzaju grupy społecznej lub zawodowej, która do niego należy. Klub myśliwych dekorowany będzie obrazami przedstawiającymi psy lub polowania oraz trofeami, natomiast klub pisarzy może być po prostu wielką biblioteką z wygodnymi kanapami i popiersiami światowych mistrzów pióra.
- Kluby zazwyczaj zrzeszają ludzi bogatych, których stać na uczestnictwo, choć zdarza się, że do klubów wstępują biedniejsi pasjonaci i miłośnicy określonej rozrywki.

Niższe sfery

Dzielnice zamieszkałe przez niższe warstwy społeczne Altdorfu mają jedną wspólną cechę – panuje tam potworny smród. W niektórych budynkach zapach jest jeszcze gorszy niż na ulicy. Choć nie można powiedzieć, że domostwa w biedniejszych dzielnicach są całkowicie zaniedbane, już na pierwszy rzut oka widać, że mało kto ma pieniądze, aby je regularnie remontować. Wszelkie naprawy dokonywane są na własną rękę i przy użyciu akurat dostępnych materiałów. Zmuszają do nich potrzeby czysto praktyczne – dach nie musi pięknie wyglądać, ma natomiast chronić przed wodą. Wielu mieszkańców biedniejszych okolic uważa też, że malowanie i tynkowanie ścian to zwykła rozrzutność.

Biedniejsze domy nie mają szklanych okien, gdyż szkło jest drogie, a poza tym łatwo się tłucze. Zamiast tego w futrynach zobaczyć można cienki, woskowany papier lub wyprawione rybie pęcherze, które wpuszczają trochę światła do pomieszczeń. Niektóre domostwa w ogóle nie mają okien, a jedynie otwory zamykane okiennicami, które otwierane są latem, a zamykane wtedy, gdy zaczynają się mrozy. Drzwi i okna rzadko pasują do futryn – nawet jeśli kiedyś wykonano je starannie, dziesiątki lat wilgoci i osiadania budynków wypaczyły je do granic możliwości. W biedniejszych domach zawsze panują przeciągi, a podczas ulewnych deszczy przez dziurawe okna i drzwi oraz przeciekający dach do środka leje się woda.

W budynkach położonych w biedniejszych dzielnicach zazwyczaj mieszka więcej osób, niż dyktowałaby to wygoda. Nierzadko w jednej izbie żyją całe wielopokoleniowe rodziny, a w jednym łóżku śpią więcej niż 4 osoby.

Gospody

W biedniejszych dzielnicach głównymi ośrodkami życia towarzyskiego są gospody. Większość z nich serwuje jedzenie i napoje, lecz nie wynajmuje pokoi na noc. Jedzenie jest tanie i zazwyczaj podłej jakości. Najpopularniejszymi napitkami są piwo i ale, a z dań głównych chleb z gotowanymi warzywami lub potrawka z mięsa, którego pochodzenia lepiej nie dociekać. Oczywiście nie jest to powód, dla którego do gospód ściągają rzesze gości.

Wnętrze większości gospód składa się z jednej obszernej izby z szynkasem. Pomieszczenie to zazwyczaj jest mroczne i zadymione, a na dodatek niezwykle głośnie. Jedynym wyjątkiem od tej reguły jest moment, gdy do gospody wchodzi ktoś obcy. Wtedy zapada martwa cisza, a przybysz jest dokładnie lustrowany. Jeśli nie wyróżnia się niczym szczególnym, pozostali goście szybko wracają do swoich zajęć. Jeżeli jednak przybysz okaże kimś niepożądanym (np. elfem, który wtargnął do gospody krasnoludzkiej), może połączyć się krew.

Gospody są zazwyczaj utrzymane w dobrym stanie, a zimą w kominku stale płonie ogień. Dla wielu biedniejszych mieszczan jest to jedyne ciepłe pomieszczenie, w którym mogą spędzić wieczór. Chociaż wiele gospód oficjalnie nie wynajmuje pokoi na noc, karczmarzowi nierzadko nie chce się wyrzucać gości, którzy (mniej lub bardziej świadomie) przysnęli pod ścianami lub na ławach. Podłoga gospód jest brudna i rzadko myta. Co bardziej pedantyczni BG mogą

mieć opory przed wejściem do gospody i zajęciem miejsca na lepkiej i ohydnej ławie, nie mówiąc już o spaniu na pokrytej odpadkami podłodze.

W gospodach przebywają głównie mieszkańcy danej okolicy lub członkowie określonej grupy zawodowej. Często są to miejsca towarzyskich spotkań sąsiadów lub osób, które łączą konkretny fach – żeglarzy, najemników, tragarzy, a nawet służących bogatszych mieszczan.

Walka

- W gospodach często dochodzi do walki. Najpopularniejszą jej formą jest bijatyka na gołe pięści lub zapasy. Goście traktują takie przepychanki jak darmową rozrywkę i często kibicują walczącym lub obstawiają zwycięzcę. Rozlewanie cudzych trunków lub przewracanie stołów jest jednak olbrzymim nietaktem.
- Jeśli w gospodzie ktoś dobędzie broni, karczmarz natychmiast zainterweniuje. Goście gospody zrobią wszystko, co będą mogli, aby rozdzielić i obezwładnić walczących. Większość karczmarzy ukrywa pod barem jakąś broń, zazwyczaj okutą pałkę lub tasak. Bogatsi inwestują w rusznice.

Spotkania towarzyskie

- Gospoda to doskonałe miejsce na spotkania. Niektóre posiadają prywatne alkowy, odgródzone zasłoną lub drewnianą ścianką. Gospody w bogatszych dzielnicach mają osobne sale, w których goście mogą ucztować wyłącznie we własnym towarzystwie.
- W większości przypadków odwiedzający karczmę BG będą postrzegani jako obcy. Jeśli zostali zaproszeni przez stałego bywalca, reszta sali powróci do swoich rozmów. Jeżeli drużyna kogoś szuka, goście będą przyglądać się nieufnie do chwili, gdy zostanie nawiązana rozmowa. Jeśli jednak wygląda na to, że dyskusja nie jest prowadzona spokojnie, bywalcy gospody zazwyczaj staną w mniej lub bardziej czynnej obronie kompana.
- Jeśli BG szukają kogoś w gospodach, lecz nigdy nie widzieli tej osoby i muszą rozpytywać innych gości, okaże się, że stali bywalcy są wyjątkowo zainteresowani ich poczynaniami. Niektórzy co bardziej pijani mogą nawet wprosić się do stolika BG lub ich zaczepiać.

Skradanie się i ukrywanie

- Gwar w gospodach jest tak duży, że wszelkie testy skradania się należy wykonywać z modyfikatorem +10. W izbie głównej nie sposób jednak przekraść się tak, aby nikt tego nie dostrzegł. Po południu i wieczorem trudno w ogóle przepchać się przez zatłoczoną główną salę. Jeśli BG znajdują się na wyższym piętrze gospody, testy ukrywania się wykonywane są na Przeciętym (+0) poziomie trudności.
- Szpiegowanie kogoś w gospodzie nie jest prostym zadaniem. Jeśli BG są postrzegani jako obcy, wszyscy będą im się bacznie przyglądać. Jednak spokojne zachowanie, postawienie kilku piw i pograżenie się w niezbyt ciekawej rozmowie szybko sprawi, że goście gospody stracą zainteresowanie przybyszami. Z uwagi na wszechobecny



gwar, podsłuchiwanie jest zadaniem Wymagającym (-10), lecz jeśli osoba podsłuchiwana nie spodziewa się, że jej słowa mogą zostać usłyszane, nie zwróci uwagi na kogoś stojącego nawet bardzo blisko.

Szczegóły

- Najpierw należy zdecydować, jaka jest klientela gospody. Karczma odwiedzana przez żeglarzy będzie miała zupełnie inny charakter niż gospoda, w której spędza wieczory straż miejska.
- Zdecyduj, ile pokoi ma gospoda i zastanów się, jakie jest w niej oświetlenie. Bardzo biedna gospoda może być oświetlona wyłącznie paleniskiem żarzącym się pośrodku izby. Sala będzie w takim wypadku bardzo zadymiona (otwarty ogień doskonale nadaje się do tego, aby ktoś weń wpadł lub został wepchnięty podczas walki). Tylko najbogatsze gospody mogą pozwolić sobie na oświetlenie izb świecami lub lampami olejnymi.
- Ponieważ BG najprawdopodobniej zamówią coś do jedzenia lub picia, dobrze jest przygotować zawnazu jadłospis. Warto wymyślić coś specyficznego, co Bohaterom na długie lata kojarzyć się będzie z tą właśnie gospodą. Może to być wyjątkowo paskudne piwo o ciekawej nazwie lub niecodzienna potrawa, jak chociażby kiszzone śledzie w cukrze.

Areny walk

W Altdorfe niezwykle popularną rozrywką są wszelkiego rodzaju walki na arenach. Z uwagi na przelew krwi i brutalność takiego widowiska, prawie wszystkie areny walk mieszczą się w biedniejszych dzielnicach. Oficjalnie wyższe

Pomysły na przygody w niższych sferach

Gospoda

Nawet eleganckie elfie okręty z Ulthuanu nie dopłynęłyby daleko, gdyby nie ich kompetentne załogi. Żeglarze lubią sobie wypić, choć zwykle trzymają się swoich tawern i nie cierpią, gdy ich odpoczynek zakłóca ktoś obcy, zwłaszcza krasnoludy. W jednej z takich żeglarskich przystani dochodzi do kilku kradzieży, a następnie popełnione zostaje morderstwo. Oberżysta obawia się, że wkrótce zacznie tracić klientów. Niestety, nie może poprosić nikogo ze stałych klientów o pomoc, gdyż zwracają na siebie uwagę (niektórzy są nawet ścigani listami gończymi). Tylko BG mogą podjąć się tego zadania, choć na skutek niefortunnego zbiegu okoliczności sami staną się podejrzanymi.

Arena walk

Do BG docierają plotki, że w mieście znajduje się arena, na której przyjmowane są zakłady, jak długo nieuzbrojony człowiek przeżyje w starciu z prawdziwym zwierzęciem. Podobno nazajutrz ma walczyć jednooki krasnolud, a zaraz po nim staruszek i dziecko. BG mogą na początku zignorować plotki, lecz wkrótce zostaną poproszeni przez znajomych o odnalezienie zaginionych ostatnio osób – kalekiego krasnoluda, starca oraz pewnego dziecka...

Przedmieścia

Znajomy mieszczanin prosi o pomoc w powstrzymaniu szefa pewnej organizacji, która zamierza zburzyć kilka domów na przedmieściach, uprzednio wyrzuciwszy ich mieszkańców na bruk. Śledztwo w tej sprawie ujawni, że szef jest brutalnym łowcą czarownic, który zamierza spalić osiedle do gołej ziemi w celu odnalezienia pewnego artefaktu Chaosu, który rzekomo został zamurowany w fundamentach któregoś z budynków. Może się okazać, że łowca ma rację, a artefakt wypaczył już umysły wszystkich mieszkańców dzielnicy, w tym także znajomego BG.

sferę mają w pogardzie tak prymitywną rozrywkę, jednak prywatnie wielu szlachciców jest zapalonymi wielbicielami walk pięściarzy, zapaśników lub zwierząt.

Arena, na której toczono są walki, prawie zawsze jest okrągła i wkopana w podłogę, a widzowie siedzą powyżej walczących. Wysypywana jest piaskiem, który ma wchłaniać rozlewającą się krew. Wysokość ścian oraz ich zabezpieczenie zależą od tego, co lub kto stacza w nich walkę. Dla przykładu, walki kogutów toczą się na arenie oddzielonej od widowni zaledwie drewnianym płotkiem. Psy bojowe walczą w dole otoczonym solidnym murem, wysokim na przynajmniej trzy metry, gdyż w przeciwnym razie zwierzę mogłoby podskoczyć i odgryźć ramię albo twarz widza. Niedźwiedzie walczą na arenie otoczonej pięciometrowym, kamiennym murem zwieńczonym nawisem, na który nie sposób się wspiąć.

Areny, na których walczą najemni gladiatorzy, otoczone są zaledwie mocnym sznurem, którego jedynym zadaniem jest

uchronić walczących przed przypadkowym wpadnięciem na widownię. W pewnych kręgach zawieszony sznur stał się symbolem dobrowolnej walki. Na arenach, gdzie wykorzystywani są niewolnicy, skazańcy lub nieszczęśnicy porwani z ulicy, starcie odbywa się w wykopanym dole lub żelaznej klatce.

Większość aren otoczona jest dwoma lub trzema rzędami miejsc siedzących, oczywiście pierwszy zapewnia najlepszy widok. W pomieszczeniu zwykle znajduje się też szynkwars i stoliki dla widzów, którzy odpoczywają od obstawiania zakładów lub kibicowania. Walki przyciągają tłumy, a ponieważ wstęp jest płatny, właściciele aren szybko zbijają majątek. Z tego powodu areny są znacznie lepiej utrzymane niż inne budynki w biednych dzielnicach. Jeśli walki w danym lokalu często ogląda szlachta lub bogatsi mieszczanie, właściciele wydzielają barierkami specjalny obszar. Wstęp tam jest droższy, lecz w zamian gościom oferowane są wygodny, więcej przestrzeni, towarzystwo ludzi własnego pokroju i statusu społecznego, a także bardziej wykwintne jedzenie i napitki. Przy arenach walk zatrudniana jest uzbrojona po zęby straż. Ma zarówno pilnować, aby żaden stwór lub zwierzę nie uciekł z pola walki, jak również gwarantować spokój na sali. Choć trudno w to uwierzyć, nawet zwykły kogut bojowy jest w stanie śmiertelnie poranić zaskoczonego człowieka, nie wspominając o nagle oszalałym gladiatorze.

Walka

- Każda walka, która nie toczy się na ringu, spowoduje natychmiastową interwencję strażników – będzie ich przynajmniej sześciu. Typowy ochroniarz ma na sobie średni pancerz i dysponuje bronią jednoręczną. Strażnicy zwykle mają polecenie, aby nie zabijać osób, które złożyły broń. Nie są jednak przesadnie lojalni i uciekną, jeśli śmierć zajrzy im w oczy.
- Starcie na widowni może zepchnąć Bohatera na arenę, gdzie rzuci się na niego rozjuszony niedźwiedź, pies bojowy, a może nawet gladiator. Inteligentne stworzenia zazwyczaj próbują uniknąć przypadkowych walk, jednak niektóre, w szczególności te o wyjątkowo wrednym charakterze, z ochotą pozbawią życia przypadkową ofiarę. W takich sytuacjach inni widzowie rzadko pomagają obcy – najczęściej wolą obstawiać, czy nieszczęśnik ujdzie cało, lub które kończyły utraci.
- W lokalach o podłej reputacji osoby zamieszane w starcie na widowni mogą zostać zmuszone do dokończenia bijatyki, ale już na arenie. Bardzo często są to walki na śmierć i życie.

Spotkania towarzyskie

- Podobnie jak gospody lub teatry, areny walk doskonale nadają się na miejsca spotkań różnych osób. W przeciwieństwie do gospód, na arenach walk mało kto zwraca uwagę na obcych wchodzących do środka. Znacznie bardziej zajmujące są same walki. Na dodatek, gdy porywające starcie przyciągnie ich uwagę, rozmówcy często gubią wątek dyskusji. Sytuacja taka nigdy nie ma miejsca w teatrach, ku wielkiemu rozżaleniu aktorów.
- Postaraj się opisywać reakcję BN-a na to, co dzieje się wokół. Pomoże to graczom w przybliżeniu określić jego osobowość i charakter.

Skradanie się i ukrywanie

- Podobnie jak większość miejsc w biedniejszych dzielnicach, areny walk zwierząt są zatłoczone i nie sposób się tu skradać. Tam, gdzie walczą gladiatorzy, jest nieco spokojniej. Natomiast miejsca, w których wykorzystuje się niewolników lub osoby porwane, są odwiedzane przez nielicznych gości. BG mogą próbować skradać się w takim budynku. Jeśli akurat toczy się walka, jej odgłosy będą tłumić poczynania BG. Wszystkie testy **skradania się** są Łatwe (+20). Skuteczność ukrywania się nie zależy od poziomu hałasu i testy wykonywane są bez modyfikatorów.
- Podejrzane zachowanie, zwłaszcza w lokalach działających nielegalnie, jest bardzo ryzykowne. Jeśli BG zostaną złapani, mogą trafić na arenę lub zostać zabici na miejscu.

Szczegóły

- Najważniejsze jest ustalenie, jakiego rodzaju walki toczą się w danym lokalu. Sprecyzuj, jaka istota znajduje się na arenie i czy toczy bój na śmierć i życie. Walki zwierząt zwykle kończą się dopiero ze śmiercią jednego z nich, natomiast pokonanemu gladiatorowi przeciwnik zazwyczaj darowuje życie.
- Nie wszystkie areny goszczą bogatych mieszczan. Niektóre z nich to zwykle magazyny, w których pole walki wyrysowane jest kredą na klepsku. Warto zaznaczyć, że istnieją też areny przeznaczone wyłącznie dla możnych, gdzie można kupić egzotyczne trunki z dalekich krain, wypalić cygara droższe od konia wierzchowego i w inny sposób umilić sobie pobyt w lokalu.

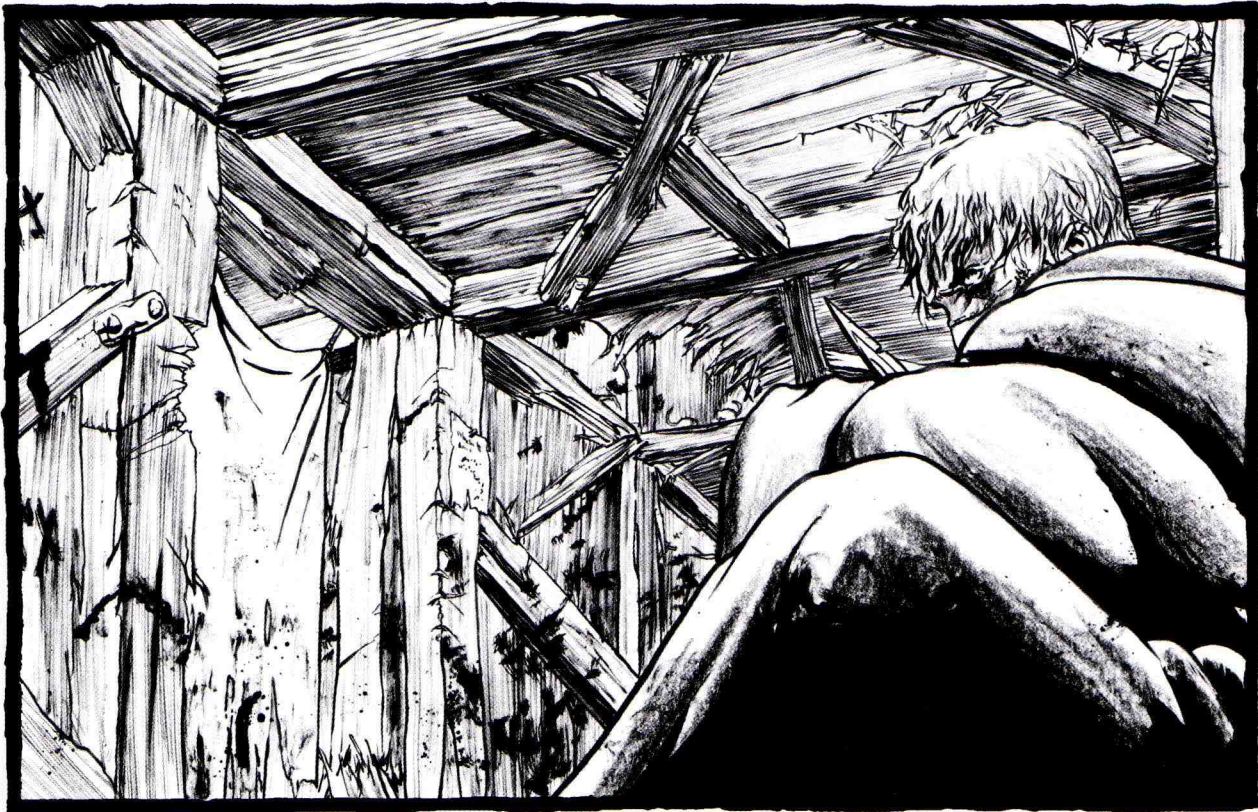
Przedmieścia

Altdorfskie przedmieścia zamieszkane są głównie przez najbiedniejszych. Budynki w tej okolicy mają cztery lub więcej pięter i przynajmniej dwa pokoje na każdym z nich. Okna jednego z pokoi wychodzą na ulicę, drugi zaś nie ma okien lub otwierają się one na mroczną alejkę albo dziedziniec za budynkiem. Domy budowane są jeden przy drugim i często jedyne wyjście na zewnątrz wiedzie przez klatkę schodową sąsiedniego budynku.

Choć istnieją zarówno bogatsze, jak i biedniejsze przedmieścia, dzielnice te zamieszkują raczej mniej zamożni obywatele. Najlepsze domy mają co prawda dobrze umiejscowione drzwi i okiennice, lecz nie są one zbyt szczelne. Na każdym piętrze mieszka zazwyczaj jedna rodzina. W jednym z dwóch pokoi znajduje się kominek i trochę mebli, natomiast w drugim łóżka lub sienniki. Na zewnątrz budynku znajduje się latryna (niekiedy dzielona z kilkoma innymi posesjami). Przy domu jest też studnia lub pompa wodna. Jeśli na parterze mieści się sklep lub warsztat, do części mieszkalnej wchodzi się od tylnej strony budynku.

Walka

- W budynkach na przedmieściach mieszka naprawdę wiele osób. Jeśli dojdzie do starcia, przybiegną (a następnie zapewne uciekną) zaalarmowani sąsiedzi. Większość drzwi nie zdoła powstrzymać zdeterminowanej i uzbrojonej osoby, a zatem walka może przenieść się do pokoi zajmowanych przez zupełnie obcych ludzi. Niektóre budynki zbudowano z drewna i wywrócenie lampy olejnej lub świecznika może doprowadzić do groźnego pożaru.



Nowa profesja: Gazeciarz

Opis: Kiedyś jedynie skrybowie trudnili się zapisywaniem i czytaniem. Sytuacja uległa zmianie wraz z wynalezieniem maszyny drukarskiej. Obecnie, drukowane gazety wychodzą w większości miast i miasteczek Imperium. Większość to dzienniki, w których znaleźć można lokalne informacje oraz sensacyjne opowiadania. Znaczące wydarzenie może zostać opisane w dodatku specjalnym. Gazeciarze krążą po ulicach miasta, głośno zachwalając roznoszony dziennik poprzez wykrzykiwanie tytułów ciekawszych artykułów lub sensacyjnych wiadomości. Wielu z nich rozwija znaczny talent aktorski, co oczywiście sprzyja zwiększaniu sprzedaży. W miastach, w których wychodzi więcej niż jeden dziennik, rywalizacja jest zaciekle. Gazeciarze często biją się na ulicach, próbując przepędzić pracowników konkurencji ze szczególnie ruchliwej ulicy lub placu. Jak na ironię, krwawe starcia gazeciarzy trafiają na pierwsze strony gazet wydawanych następnego dnia, co prowadzi do jeszcze zacieklejszych bójek.

– Gazeciarz –

Cechy Główne

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

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina albo zwinne palce, kuglarstwo (gawędziarstwo), plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium)

Zdolności: bijatyka albo łotrzyk, przemawianie

Wyposażenie: plecak, 1k10 gazet, tuba na zwoje

Profesje wstępne: chłop, mieszczanin, posłaniec, sługa, żak

Profesje wyjściowe: cyrkwowiec, demagog, fanatyk, kanciarz, podżegacz, posłaniec, skryba

- Na biedniejszych przedmieściach przegniłe lub spróchniałe schody i balkony mogą załamać się pod opancerzonymi wojownikami lub na skutek silnego uderzenia. O każdej godzinie dnia i nocy w budynkach ktoś śpi (wielu altdorfczyków pracuje na nocnych zmianach) i możliwe jest, że w wyniku walki ucierpią osoby postronne.

Spotkania towarzyskie

- Głównym powodem, dla którego BG odwiedzą przedmieścia, będzie zapewne chęć porozmawiania z jednym z mieszkańców tej okolicy. Jeśli Bohaterowie są dostatnio ubrani lub obnoszą się z drogim orężem czy pancerzem, mogą mieć pewne trudności. Nie chodzi tu o napad rabunkowy (choć to też jest możliwe), lecz o fakt, że biedacy, zazdrośni i niechętni szczęśliwcom, którym powiodło się w życiu, raczej nie udzielą im pomocy. Niektórzy będą ich zwyczajnie ignorowali, inni (jeśli się odważą) poszczują psami.

- Dyskretne spotkanie z kimś mieszkającym na przedmieściach jest właściwie niemożliwe. Ściany i sufity są cienkie, a wszędzie kręci się mnóstwo ciekawskich osób. Niektóre nie będą nawet udawały, że nie próbują podsłuchać rozmowy. Spekulacje dotyczące powodów, dla których BG mogliby odwiedzić sąsiada, przez cały następny tydzień staną się głównym tematem rozmów w okolicznych gospodach. W okolicy, w której ludzie mieszkają sobie na głowach i wszyscy się znają, trudno o dyskrecję i zachowanie tajemnicy.

Skradanie się i ukrywanie

- Wewnątrz budynków skradanie się jest właściwie niemożliwe. Na ulicach możliwe jest jedynie w środku nocy, gdy spora część mieszkańców śpi. Ponieważ mieszkańcy doskonale znają swoich sąsiadów, z łatwością rozpoznają obcych w okolicy. Z tego powodu wszystkie testy **ukrywania się** są Bardzo Trudne (–30). Jednak konsekwencje zostania zauważonym nie są poważne. Altdorfczyk z przedmieść nie posiadają niczego, co warto by ukraść i w obronie czego chcieliby ryzykować życiem. Jeśli dojdzie do konfrontacji z BG, biedacy raczej rzucą się do ucieczki lub zatrzasną Bohaterom drzwi przed nosem. Obcy, którzy kręcą się po przedmieściach, mogą znaleźć się w środku grupy „ Eskortujących ” ich uliczników, którzy bez żadnego skrupowania będą wypytywać o zamiary przybyśy lub żebrać o miedziaki.

Szczegóły

- Najpierw należy zdecydować, czy przedmieścia są biedne, czy tylko ubogie. Decyzja ta wpłynie na to, jaki rodzaj ludzi zamieszkuje tę okolicę. Potem należy ustalić rodzaj zabudowy. Niektóre przedmieścia zostały wzniesione od podstaw i są starannie zaplanowane; inne natomiast powstały w wyniku zaludniania i dalszej zabudowy skupisk opuszczonych magazynów i manufaktur. Na przedmieściach często zdarza się, że ulice wiją się bez ładu i składu, a budynki wyglądają jak koszmar szalonego architekta. Na kamieniach węgielnych niektórych z nich wciąż widnieje znak dawnego właściciela – najczęściej jakiejś gildii lub rodu szlacheckiego.
- Z uwagi na olbrzymią liczbę mieszkańców stłoczonych na stosunkowo niewielkiej przestrzeni, na przedmieściach często zdarza się, że po sąsiedztwie mieszka ktoś wyjątkowo ekscentryczny. Może to być niezbyt agresywny, lecz interesujący szaleniec, natchniony, acz wyjątkowo roztrzępany wynalazca, lub też siedmioletni brzdąk z magicznym wręcz talentem do pakowania się BG pod nogi w każdym kluczowym momencie przygody.

Miejsca publiczne

Miejsca publiczne Altdorfu to przede wszystkim jego ulice, rynki oraz mosty. W cuchnącym i przepychającym się tłumie spotkać można przedstawicieli każdej klasy społecznej.

Ulice

Ulice Altdorfu są wąskie, zatłoczone i brudne. Większość została wybrukowana, lecz kamienie zwykle pokrywa warstwa błota, końskiego łajna i odpadków. Po obu stronach

ulic biegną rynsztoki, do których mieszkańcy (niekiedy z wysokości ostatnich pięter) wylewają nieczystości. Tylko nieliczni ostrzegają przechodniów przed wylaniem zawartości miednicy lub nocnika.

Ruch na ulicy jest spory, zwłaszcza w dni targowe. Ludzie nieustannie się popychają i potracają. Stwarza to idealne warunki pracy dla kieszonkowców. W takich okolicznościach trudno kogoś śledzić albo zauważyć, że jest się śledzonym.

Na ulicach panuje okropny gwar. Domokrażcy głośno zachwalają towar, rozmawiający przechodnie przekrzykują sprzedawców, a do tego dochodzi kwik świń, rżenie koni i ujadanie psów. Podśluchiwanie kogokolwiek znajdującego się dalej niż na wyciągnięcie ręki jest właściwie niemożliwe.

Najbardziej uderzającą cechą altdorfskich ulic jest ich smród. Szambo oraz gnijące mięso i warzywa to tylko nieliczne ze źródeł tej przerażającej woni. Z czasem nos jest w stanie przyzwyczaić się do panującego smrodu, lecz wystarczy opuścić na chwilę ulicę (np. odwiedzić posiadłość jakiegoś szlachcica), aby po powrocie odór znów był niemal nie do wytrzymania.

Walka

- Jest spora szansa, że w starciach na zatłoczonych ulicach ucierpią osoby postronne. Szczególnie niebezpieczne jest użycie broni strzeleckiej lub ciężkiego oręża dwuręcznego.
- Na błotnistym bruku łatwo się poślizgnąć i stracić równowagę. BG mogą wywrócić się na stragan, rozrzucając towar. Za ulicznymi straganami można też chować się przed ostrzałem.

Spotkania towarzyskie

- Nikt raczej nie spotyka się towarzysko na ulicach Altdorfu. Nie da się tu normalnie rozmawiać, chyba że za pomocą gestów lub umiejętności czytania z warg.
- Może się zdarzyć, że BG nie będą mieli wyboru. Jeśli ktoś nie zechce się z nimi spotkać gdzie indziej, być może będą musieli wymusić na nim chwilę rozmowy na ulicy. Przepchnięcie się przez ochroniarzy, a następnie przekrzyknięcie tłumu w taki sposób, aby nikt nie zwrócił uwagi, że Bohaterowie rozpytują o podejrzaną sprawę, może stanowić wyzwanie nawet dla doświadczonych graczy.

Skradanie się i ukrywanie

- Ukrywanie się na zatłoczonych ulicach, traktowane dosłownie, jest niemożliwe. Jednak założenie odpowiedniego przebrania i wtopienie się w tłum sprawi, że BG staną się właściwie niezauważalni. Nikt nie zwraca uwagi na posłańców lub służących śpieszących do swoich zajęć.

Szczegóły

- Ulice Altdorfu różnią się pod względem nawierzchni, szerokości i wysokości oraz zamożności okolicznych domów. Lepsze ulice w pobliżu Pałacu Imperialnego mogą być wykładane kamiennymi płytami i posiadać podziemną kanalizację. Ulice w biedniejszych dzielnicach nie są wybrukowane i po każdym deszczu zamieniają się w rzeki błota.

Pościgi po ulicach Altdorfu

Poruszanie się po zatłoczonych ulicach Altdorfu 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 lub nie dać się złapać. Jednak w tłoku nie ma żadnej pewności, czy Bohaterom uda się pobiec 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. 2 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 dramatycznie się nie powiodł (o pięć lub więcej poziomów porażki), możesz zdecydować, że Bohater na przykład przewrócił czyjś kram i rozsierzony sprzedawca usiłuje wszcząć bójkę lub zaciągnąć winowajcę na posterunek straży miejskiej. Udałe testy opisuj 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 wywróceniu kramu, wystraszeniu konia, który ruszy i zablokuje ulicę ciągniętym wozem, lub pomysłowym wywołaniu paniki, aby rzucający się do ucieczki tłum skutecznie uniemożliwił poruszanie się. Udałe 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.

Mosty

Altdorf rozciąga się po obu stronach rzeki Reik, a także obejmuje wiele rzecznych wysepek. Nic dziwnego, że ważnym elementem sieci ulic są mosty. Warto wspomnieć graczom, że każdego dnia, dokądkolwiek by się nie udawali

Pomysły na przygody w miejscach publicznych

Ulice

W środku nocy ktoś sprząta ulice Altdorfu, usuwa błoto oraz nieczystości i wymienia bruk na solidne, kamienne płyty. Naprawy dokonywane są w losowych punktach miasta i nikt, nawet główny architekt miasta, nie wie, co o tym myśleć. Jednak w końcu ktoś (być może jeden z BG) zauważa, że punkty napraw układają się w symbol Chaosu. Co się stanie, jeśli tajemniczym budowniczym pozwoli się dokończyć pracę?

Mosty

Krązą plotki, że w jednym z budynków położonych na kamiennym moście straszy. Mówi się, że ktoś przeklął to miejsce. Wokół budynku co rano znajdowane są zwłoki. Po kilku dniach dom zostaje opuszczony i nawet straż miejska boi się tam wchodzić. BG zostają wezwani w celu schwytania mordercy. Jednak trudno o jakikolwiek trop i wydaje się, że w sprawę naprawdę zamieszany jest duch. Co więcej, budynki na moście zaczynają się zmieniać. Niektóre zawalają się, inne z dnia na dzień wyglądają, jakby ktoś je odnowił. Pewien staruszek informuje BG, że most zaczyna wyglądać tak, jak przed pięćdziesięcioma laty, gdy ponad dwa tuziny osób zostały tam zamordowane przez kult Chaosu. Czy historia zamierza się powtórzyć, czy też ktoś chce, aby sprawiedliwości stało się zadość?

Targowiska

Niespodziewanie w Altdorfe dochodzi do serii nagłych i niezwykle szybko postępujących mutacji. Ofiary są zabijane na miejscu, jednak niektórym udaje się ukryć swoją przypadłość. Ofiarą mutacji pada jeden z przyjaciół BG i błaga ich, aby odnaleźli sprawcę i zemścili się na nim. Źródłem mutacji okazuje się zanieczyszczone spaczeniem płótno z magazynu pewnego kupca, jednego z największych potentatów na rynku tekstylnym w mieście. Sam kupiec jest niewinny, a śledztwo wykaże, że za intrygą stoi tajemnicza grupa skavenów.

Kanały ściekowe

W nowej dzielnicy postanowiono wybudować system podziemnej kanalizacji. Wstępne prace odkrywają ślady znacznie starszych kanałów, które najwyraźniej nigdy nie zostały przyłączone do głównego systemu kanalizacji Altdorfu. Z początku mieszkańcy są wniebowzięci, gdyż liczą na znaczne przyspieszenie prac i zaoszczędzenie sporej ilości złota. Na dół zostają wysłani robotnicy z poleceniem sporządzenia map starych kanałów. Jednak pewien robotnik nie wraca z podziemia, a wkrótce zostają znalezione jego zwłoki. Okazuje się, że z odłączonych kanałów korzystał jeden z największych gangów złodziei i morderców w Altdorfe. Przestępcy są wściekli, że ktoś odkrył ich kryjówkę. Wojna z gangiem wisi na włosku. Po której stronie opowiedzą się BG, gdy odwiedzi ich ubrany na czarno mężczyzna i złoży propozycję „nie do odrzucenia”?

ich Bohaterowie, muszą przejść przez jakiś most lub mostek. Niekiedy akcja toczy się właśnie tam.

W Altdorfe można znaleźć najróżniejsze mosty. Największe wykonane są krasnoludzką techniką z kamiennych bloków i łączą brzegi najszerzych kanałów. Na krasnoludzkich mostach często dobudowuje się domy lub sklepy. Pod mostami wiszą sieci służące do łapania ryb, które jakimś cudem żyją w niezwykle brudnych wodach Reiku. Na mostach jest jeszcze głośniejsze niż na zwykłych ulicach, gdyż spieniona woda huczy, uderzając w solidne filary.

Najmniejsze mosty to zaledwie drewniane kładki przerzucone nad setkami wąskich kanałów. Niektóre z nich to po prostu niczym nie zabezpieczone deski, bez poręczy ani umocowania do brzegu. Oprócz tego są też mosty drewniano-kamienne, żeliwne, zwodzone lub prywatne, łączące dwie części przeciętego kanałem budynku.

Mosty są równie zatłoczone jak ulice, a czasem nawet bardziej. Są też mniej zablokowane niż reszta miasta, gdyż ich łuki wznoszą się ponad poziom gruntu. Na mostach smród jest mniejszy – nieczystości nie zbierają się w rynsztokach, lecz przez specjalne otwory spływają prosto do rzeki.

Walka

- Walka na mostach przypomina starcia na ulicach. Jedyną różnicą jest to, że walczący mogą wpaść do wody (np. po wykorzystaniu Punktu Przeznaczenia ogłuszony BG obudzi się, wyrzucony na brzeg Reiku daleko za miastem).
- Zażarte starcie na drewnianym mostku może doprowadzić do jego zerwania. Ostrzegą przed tym skrzypienie filarów i nagłe przechylenie się powierzchni.

Spotkania towarzyskie

- Domy budowane na mostach zwykle należą do klasy średniej. Są zbyt małe, żeby chcieli mieszkać w nich bogacze, ale też zbyt drogie, aby stać było na nie kogoś biednego. To dobre miejsce, by spotkać się ze znajomym mieszczańinem z klasy średniej.

Skradanie się i ukrywanie

- Zręczny złodziej może schować się pod mostem. Do filarów można dotrzeć łodzią lub wpław, a do wspięcia się na filar potrzeba Wymagającego (-10) testu **wspinaczki**. Ewentualny upadek nie powoduje obrażeń, gdyż uderzenie amortyzuje woda. Szum bieżącej wody i cień pod przęsłami sprawiają, że **ukrywanie się pod mostem** jest Bardzo Łatwe (+30).
- BG mogą chować pewne rzeczy pod mostami lub znaleźć tam obiekt ukryty przez kogoś innego.

Szczegóły

- Nietrudno jest stworzyć wyjątkowy most. Wystarczy określić typ jego konstrukcji i zdecydować, w której dzielnicy się znajduje. Warto pamiętać, że biedaków nie stać na nic więcej niż wzmocnioną kładkę, podczas gdy szlachta i kupcy potrzebują kamiennych mostów, po których mogłyby przejeżdżać wozy i karoce. Wyjątki od tej reguły powinny zadziwić BG i sprawić, że drużyna

zainteresuje się ciekawą budowlą. To dobry pomysł na umiejscowienie wskazówki lub rozegranie ważnego spotkania.

Targowiska

Targowiska to główne ośrodki handlu w stolicy. Nic dziwnego, że są ważnym elementem życia zarówno biednych, jak i bogatych. Niektóre sklepy mieszczą się na parterach kamienic, inne to zwykle kramy rozstawiane codziennie na placach. Niektórzy sprzedawcy pracują na tych samych straganach przez wiele lat, podczas gdy inni podróżują od miasta do miasta lub prowadzą handel wyłącznie w określonej porze roku lub tygodniu. Jeśli BG znają jakiegoś kramarza, jest całkiem możliwe, że stragan ustawiony po sąsiedzku obsługuje ktoś z dalekich stron, kto przekaze drużynie cenne informacje.

Poszczególne targi różnią się od siebie pod trzema względami. Po pierwsze, mogą funkcjonować pod otwartym niebem lub pod dachem. Kryte dachem targi mieszczą się w olbrzymich magazynach, często na więcej niż jednym piętrze. Odkryte potrzebują placu lub szerokiej ulicy. Często ustawiane są na rynkach. W budynkach otaczających targowiska mieszczą się zazwyczaj sklepy lub magazyny kupców. Na odkrytych bazarach sprzedawcy ustawiają swoje kramy według zasady „kto pierwszy, ten lepszy”. Na zadaszonych targowiskach miejsca są wykupywane bądź rezerwowane. Naturalnie, istnieją wyjątki od tej reguły.

Po drugie, targowiska dzielą się na hurtowe, na których zaopatrują się kupcy i sprzedawcy, oraz detaliczne, których klientami są zwykli mieszkańcy Altdorfu. Na większość targowisk wstęp ma każdy zainteresowany, lecz targi hurtowe mogą nie sprzedawać towarów komuś bez odpowiednich powiązań gildyjnych. Poza tym, na targowiskach hurtowych nie sposób kupić jednego jabłka – tutaj handluje się skrzynkami lub, co bardziej prawdopodobne, wozami albo barkami jabłek.

Trzecim i ostatnim ważnym rozróżnieniem jest rodzaj sprzedawanych dóbr. Targowiska hurtowe często specjalizują się w jednej kategorii towarów, natomiast targi detaliczne zachwycają różnorodnością oferowanych produktów. W Altdorfe działają targowiska rybne, zwierząt hodowlanych, warzywne i owocowe, oraz oczywiście zbożowe i mięsne. Targi rybne i mięsne to najbardziej cuchnące miejsca w stolicy. Fetor rozkładającego się mięsa i gnijących ryb przyprawia przypadkowych przechodniów o wymioty. Największym prestiżem cieszą się naturalnie targowiska oferujące towary z dalekich krain, takich jak Tilea, Arabia, a czasem Ulthuan. Na tych targowiskach często spotkać można kupców krasnoludzkich, czy nawet elfich. Oczywiście wśród kupujących przeważają ludzie, zwykle ci bogatsi.

Targowiska są jeszcze bardziej zatłoczone i gwarne niż zwykle ulice Altdorfu. Po ich zamknięciu sytuacja przedstawia się całkiem inaczej. Robi się pusto i cicho. Dotyczy to zwłaszcza targów bydłych i konnych – nocą puste zagrody i klatki stwarzają przerażające wrażenie.

Walka

- Walka na zatłoczonych targowiskach przypomina starcia na ulicach, jednakże tutaj jest znacznie więcej kramów i straganów, które można uszkodzić lub przewrócić. Na



targach zwierzęcych istnieje możliwość, że spłoszone zwierzęta (zwłaszcza konie) strącają ludzi. Bijatyki na targowiskach mają spory potencjał komediowy. Do walki można wykorzystywać leżące nieopodal melony, jaja, a nawet żywe kury. Stoiska cukiernicze powinny zaś dostarczyć placków z bitą śmietaną...

- Targowisko po zamknięciu również jest ciekawym miejscem do rozegrania walki. Olbrzymie, puste przestrzenie i rozliczne zagrody oferują niezwykle możliwości taktyczne. Poza tym, nocą targi są puste i bardzo łatwo jest zastawić tam pułapkę.

Spotkania towarzyskie

- Na targowiskach spotkać można kupców i przybyszy z odległych krain. Niestety wszechobecny hałas sprawia, że rozmowy towarzyskie lub w interesach lepiej przeprowadzać gdzie indziej. Jednak nawet najbardziej zadufany w sobie elfi kupiec znajdzie chwilę, aby porozmawiać z kimś, kto ma wypchaną sakiewkę i interesuje się oferowanym towarem. Aby przyciągnąć uwagę kupca, sprytni BG mogą np. paradować z sakiewkami wypchanymi miedziami.

Skradanie się i ukrywanie

- Za dnia skradanie się i ukrywanie na targowisku jest niewykonalne – pełno tu ludzi. Jednak ponieważ tłum zapewnia sporą anonimowość, odpowiednie przebranie pozwoli BG bezpiecznie spotkać się z jakimś informatorem, nawet jeśli ktoś z nich jest poszukiwany przez straż miejską. Należy pamiętać, że targowisko to doskonałe miejsce na zasadzkę lub atak skrytobójcy.

Szczegóły

- Należy zdecydować, jaki rodzaj klienteli zaopatruje się na danym targowisku i co jest na nim sprzedawane. Warto ustalić, czy na targowisku handlują kupcy z dalekich stron, oraz jakimi nowinami mogą podzielić się z drużyną.

Kanały ściekowe

Pod Altdorfem rozciąga się system kanałów ściekowych. Niektóre z nich są sprawne i odprowadzają deszczówkę oraz nieczystości do rzeki. Inne zatkały się i przypominają cuchnące podziemne jeziora, na brzegach których mnożą się szczury, roznoszące pchły i choroby. Niektóre kanały nigdy nie zostały ukończone i teraz są wykorzystywane przez przestępców lub podejrzanych osobników jako miejsca spotkań.

Większość kanałów ma wysokość mniejszą niż wzrost dorosłego człowieka – przechodzenie nimi wymaga schylania głowy. Krasnoludy i niziołki oczywiście takiego dyskomfortu nie mają. Wysokość kanałów została tak dobrana celowo, by ograniczyć ilość osób chcących w nich zamieszkać. Chodzenie z wiecznie pochyloną głową nie jest zbyt wygodne. Oczywiście drobne niewygody nie przeszkadzają złodziejom, którzy dzięki kanałom mogą swobodnie i niepostrzeżenie poruszać się pod dzielnicami zamieszkanymi przez najbogatszych mieszkańców Altdorfu.

W czynnych kanałach woda i ścieki płyną środkowym korytem, zaś po jednej lub obu stronach znajdują się wąskie, kamienne chodniki, choć zdarza się, że w starszych kanałach nie ma ich wcale. Brodzenie (lub przypadkowe zanurzenie się) w nieczystościach może skończyć się zarażeniem jakąś paskudną chorobą (patrz str. 141 *Księgi Zasad*). Dobrą propozycją jest krwawa biegunka lub smrodliwe wiatry). W zatkałych kanałach gromadzą się straszliwie cuchnące sterty śmieci i padliny. Zwykle do nieukończonych kanałów nie doprowadzono rynien wlotowych i są one całkowicie suche.

Walka

- Starcie w kanałach wiąże się ze sporym ryzykiem. Każdy cios może wepchnąć walczącego w nieczystości. Każda rana zadana w kanałach ściekowych ma podwyższoną szansę wywołania zakażenia. Odgłosy walki mogą zwabić z głębin różne dziwne istoty. Niektóre bestie są tak potężne, że w starciu z nimi nawet zawzięci wrogowie łączą siły, aby przeżyć niespodziewany atak potwora.

Spotkania towarzyskie

- Być może BG będą musieli zejść do kanałów, aby porozmawiać z kimś, kto tam pracuje, np. ze szczurołapem. W kanałach (zwłaszcza tych suchych, niedokończonych) mogą się też odbywać spotkania zakazanych kultów i organizacji. Jednak nikt przy zdrowych zmysłach nie organizuje niewinnych spotkań towarzyskich w ściekach.

Skradanie się i ukrywanie

- Kanały ściekowe doskonale nadają się do skradania. Ponieważ rozciągają się pod większością obszaru miasta, umożliwiają dotarcie nawet w najbardziej chronione rejony (a raczej pod nie). Minusem jest fakt, że po wyjściu z kanałów ściekowych cuchnie się tak, że nie sposób dalej się przed kimkolwiek ukrywać.

Szczegóły

- Oceń, ile nieczystości płynie w kanale, oraz jak wysokie są sterty śmieci blokujących przejście. Warto ustalić, czy kanały są patrolowane przez szczurołapów, czy też od dawna nikt tu nie zaglądał i w okolicy zagnieździły się jakieś potwory.

– Altdorf – miejsca szczególne –

Altdorf to olbrzymie miasto. Choć oficjalnie nie istnieje żaden plan stolicy, plotki głoszą, że Imperator i/lub jedno z Kolegiów Magii posiada taką mapę. Należy jednak założyć, że dla normalnych mieszczan (i Bohaterów) plany są niedostępne. Jedynym sposobem dotarcia do jakiegoś nieznanego miejsca jest wypytywanie miejscowych o drogę, wynajęcie przewodnika, lub orientowanie się po położeniu punktów charakterystycznych stolicy.

W niniejszym podrozdziale zamieszczono opis niektórych z najważniejszych charakterystycznych punktów miasta. Rozpytywanie miejscowych, jak trafić do jednego z takich punktów, może zostać skwitowane pełnym politowaniem spojrzeniem lub pukaniem się w czoło. Altdorfczycy tłumaczą bowiem, jak gdzieś dotrzeć, opisując drogę od któregoś z punktów charakterystycznych, które każdy (w ich opinii) powinien znać, np. „*Idź pod Pałac Imperialny, a stamtąd...*”. Oczywiście możliwe jest dopytanie się, jak trafić w pobliże Pałacu Imperialnego, lecz w większości przypadków nie będzie to dla BG miłą rozmowa. Niektóre z tych punktów, np. Kolegium Światła, są magicznie ukryte przed zwykłymi śmiertelnikami i nie można tam trafić,

kierując się zwykłymi wskazówkami. Jednak mieszkańcy miasta przeważnie wiedzą, gdzie znajdują się tereny Kolegiów.

Ponieważ miejsca opisane w tej części przewodnika są specyficzne i nie należy ich modyfikować bez wyraźnej i poważnej przyczyny, w niniejszym podrozdziale nie zamieszczono porad dotyczących dopracowania szczegółów danego miejsca.

Kolegium Ametystu

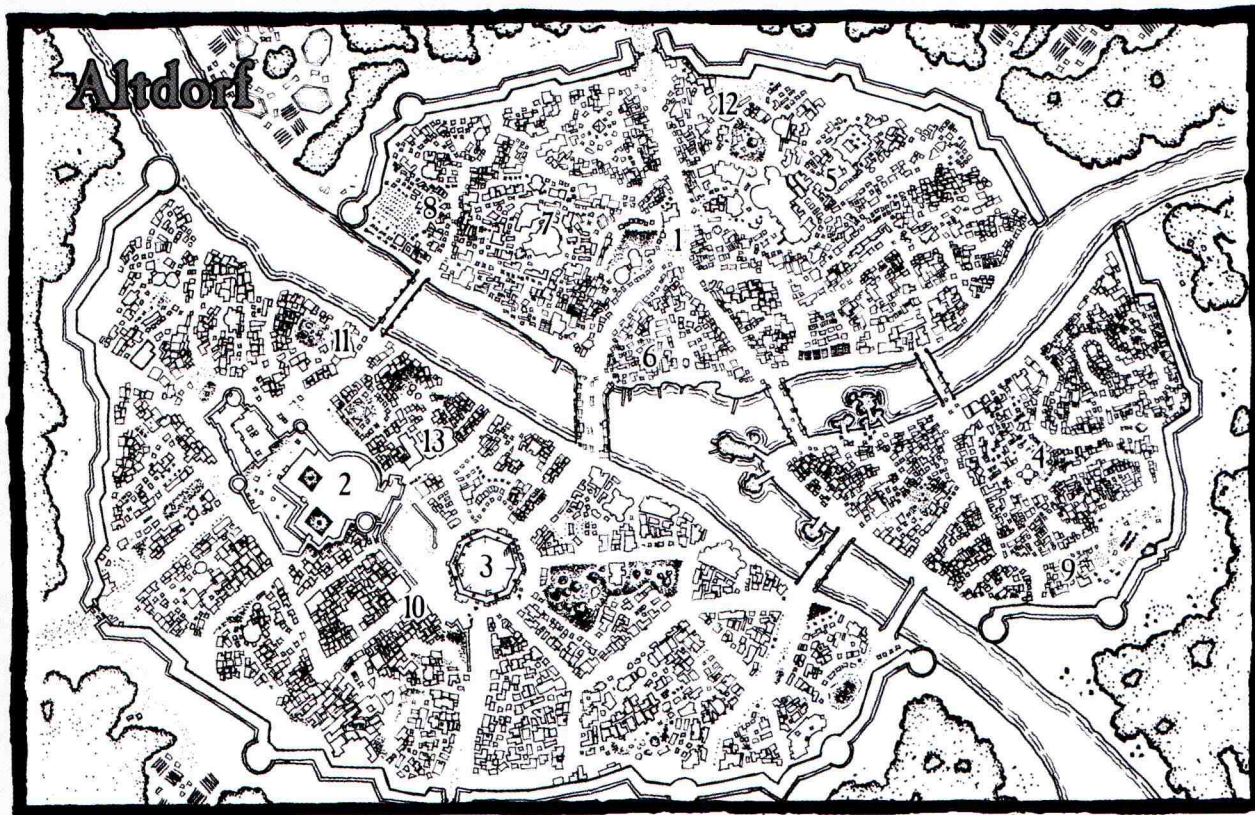
Kolegium Ametystu położone jest w pobliżu rzekomo nawiedzanego cmentarza w Starym Altdorfe, na którym w czasach Czerwonej Zarazy, w pośpiechu i bez jakichkolwiek obrzędów pochowano tysiące ofiar plagi. Kilka ulic dalej mieści się główna świątynia Morra, a pomiędzy tymi dwoma ponurymi budowlami urzędują grabarze, kamieniarze sprzedający nagrobki, gildie pogrzebowe oraz adwokaci specjalizujący się w prawie spadkowym. Stoi tu niewiele zamieszkałych domów. Mało kto decyduje się mieszkać

w tak odpychającej i przygnębiającej okolicy. Nawet bezdomni i żebracy unikają ulic Starego Altdorfu. Nieliczni mieszkańcy wydają się odporni na złą sławę tego miejsca, nie są jednak nekromantami (wbrew obiegowej opinii), gdyż żaden nekromanta nie odważyłby się choćby zbliżyć do dzielnicy, w której rezydują dwie najbardziej mu wrogie organizacje – Kult Morra i Kolegium Ametystu.

Budynek Kolegium – zbudowany z ciemnego kamienia i bogato zdobiony – został wzniesiony w staroświeckim stylu, który doskonale podsycza obawy zwykłych ludzi wobec Magistrów Śmierci. Okna i drzwi wieńczą łuki, framugi są wysokie i wąskie, a w niszach umieszczonych w ścianach budynku stoją kamienne posągi. Obrzeży dachu pilnują wykrzywione gargulce. Z głównego masywu budowli wznoszą się wysokie wieże, zwieńczone iglicami i zamieszkane przez tysiące nietoperzy. Co noc o zmierzchu zwierzęta te opuszczają swoje kryjówki, rozlatując się we wszystkie strony świata. Ich stada przypominają czarny, skórzany płaszcz, który zakrywa niebo i zachodzące słońce.

Nietoperze te wydają się jedynymi żywymi stworzeniami zamieszkującymi Kolegium. Niezwykle rzadko widuje się ludzi wchodzących do środka lub opuszczających teren uczelni. Znajdą się tacy, którzy przysięgali, że obserwowali Kolegium przez całą dobę i nikt nie stanął w jego otwartych bramach. Nawet w nocy rzadko kiedy w oknach budynku zapalają się światła, choć chodzą słuchy, że pomiędzy wieżami przelatują bezgłośnie blade zjawy. Podobno z piwnic Kolegium wychodzą czasami na żer szczury, lecz żaden szczurołap nie odważył się tam zapuścić.

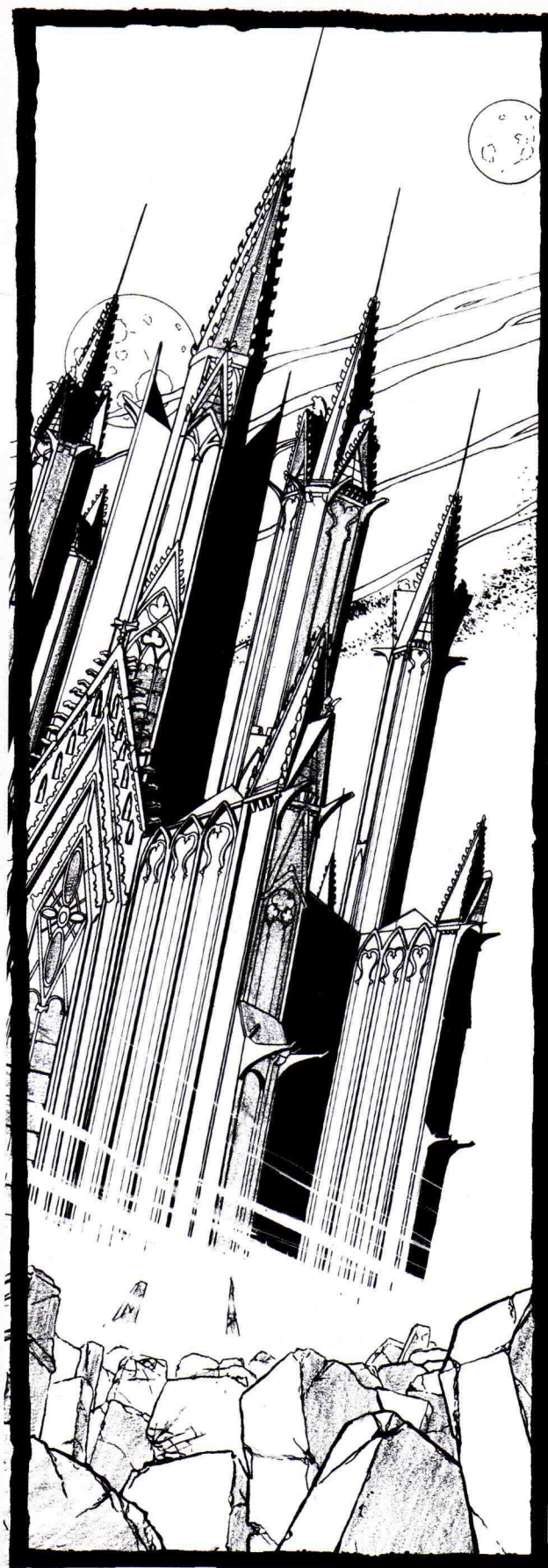
Wejście do Kolegium Ametystu zawsze stoi otworem. Jest to kamienny portal, wsparty na dwóch kolumnach: szarej i czarnej – symbolizujących przejście między życiem a śmiercią. Na zwieńczeniu portalu wyrte są symbole Kolegium – pośrodku widnieje klepsydra, a obu jej stron strzegą wyrzeźbione z ametystu czaszki. Całość dekorują cierniste róże. Na każdej z kolumn widnieje wykuta w kamieniu ozdobna kosa. Same wrota nie są dokładną kopią bram do świątyni Morra, lecz podobieństwo jest uderzające. Odwiedzającym Kolegium gościom mają przypominać o śmierci i nieuchronnym przemijaniu.



— Mapa —

- | | | |
|-----------------------|---------------------------|---------------------------|
| 1. Plac Książęcy | 6. Doki | 11. Ratusz |
| 2. Pałac Imperialny | 7. Uniwersytet Altdorfski | 12. Kolegium Jadeitu |
| 3. Świątynia Sigmara | 8. Kolegium Ametystu | 13. Pałac Sprawiedliwości |
| 4. Dzielnica biedoty | 9. Kolegium Płomienia | |
| 5. Dzielnica kupiecka | 10. Kolegium Nicbosis | |

Uwagi: Na mapie, z oczywistych względów, nie zaznaczono wielu wysepek i mostów łączących brzegi rzek.



Chociaż większość zdrowych na umyśle ludzi trzyma się z dala od Kolegium Ametystu, często słyszy się o odważnych złodziejach lub ulicznikach, którzy zapuścili się w korytarze budowli. Większość opowieści o tych wyprawach jest bardzo podobna. Budynek wydaje się opuszczony i pachnie zeschniętymi ziołami, lecz nie zgnilizną i zepsuciem, jak twierdzą ignoranci. W głąb Kolegium biegnie wiele ciemnych korytarzy o ścianach dekorowanych purpurowymi draperiami, a na podłogach zalega gruba warstwa kurzu, który pod stopami intruzów unosi się, tworząc duszące obłoki. Z korytarzy odchodzi wiele otwartych przedsionków, jednak wszystkie prowadzą do pustych pomieszczeń, w których stare, ciemne meble stoją przykryte grubym całunem pajęczyn. W Kolegium można natknąć się na truchła szczurów, pajaków i nietoperzy, lecz nikt nigdy nie spotkał tam żywej istoty.

Kolegium Ametystu wygląda, jakby zostało opuszczone wiele lat temu. Cały budynek pogrążony jest w nienaturalnej ciszy, a gęste i duszne powietrze wydaje się tłumić wszelkie odgłosy. W wielu pokojach znajdują się małe ołtarzyki ku czci Morra i to chyba najbardziej wyprowadza z równowagi intruzów. Im dłużej ktoś przebywa w Kolegium, tym większe nachodzi go uczucie przerażenia, aż w końcu ucieka, zazwyczaj krzycząc ze strachu.

Niektóre opowieści są jednak inne. Podobno niektórzy intruzi podczas swoich wypraw do Kolegium dostrzegali nagle dzierżące kosę Magistra, odzianego w purpurowe szaty. Ci nieszczęśnicy (lub wybrańcy, w zależności od punktu widzenia) tego samego dnia rozpoczynali swój termin w Kolegium Ametystu. Jeśli nie okazali się godni rangi Magistra, ginęli bez śladu.

Oficjalnie zaproszeni goście oraz posłańcy wiedzą, że należy czekać przed bramą Kolegium. Przy wejściu znajduje się stary, mosiężny dzwonek. Na jego głos pojawia się zakapturzony odźwierny. Posłańcy muszą zawierzyć mu listy lub przekazać wiadomość. Goście przybywający ze sprawą do danego Magistra muszą poczekać, aż do nich wyjdzie. Odźwierny nigdy nie opuszcza terenu budynku. Niecierpliwy przybysz, który przepchnie się obok niego w głąb budynku, znajdzie się w opisanym powyżej labiryncie opuszczonych korytarzy. Dla osób stojących na zewnątrz, szybko zniknie w cieniach. Natomiast nieporuszony odźwierny pozostanie w progu, cały czas milcząc.

Jedynie członkom Kolegium Ametystu wolno wchodzić na teren uczelni bez zaproszenia. Wolno im też przyprowadzać gości. Magistrowie mogą też wedle woli wchodzić do widmowego, opuszczonego budynku. Właściwe Kolegium na pierwszy rzut oka nie różni się od swojego widmowego odpowiednika – puste, ciemne korytarze również zdobią purpurowe draperie. Prawdziwe Kolegium nie jest jednak zakurzone, a zamknięte na klucz drzwi prowadzą do zamieszkałych komnat.

Największą różnicą jest oczywiście fakt, że w prawdziwym Kolegium mieszkają Magistrowie, chociaż rzadko można ich spotkać na korytarzach. Prywatne komnaty mieszczą się na piętrach, na które prowadzą spiralne klatki schodowe. Wyżej położone są biblioteki, pracownie oraz pokoje kontemplacji. Chociaż w prawdziwym Kolegium również panuje cisza, nie jest ona aż tak przytłaczająca jak ta, która wyprowadza z równowagi intruzów w widmowych korytarzach,

a ołtarzyki ku czci Morra są starannie zadbane, chociaż Magistrowie zaprzeczają, że są wyznawcami boga śmierci.

Wystrój prywatnych komnat Magistrów zależy od ich gustów. Dominują ciemne barwy i symbole Kolegium. W prawie wszystkich komnatach znaleźć można również żywe rośliny lub zwierzęta – w szczególności popularne są kruki, gawrony, szczury, pustulki oraz koty. Obcując z całkowicie zależnym od nich zwierzęciem, Magistrowie Ametystu przypominają sobie, że walczą o prawo wszystkich istot do naturalnego życia i naturalnej śmierci. Świadomość wagi tej misji pomaga im stawiać opór pokusie sięgnięcia po zakazane sztuki nekromancji.

Walka

W odróżnieniu od wszystkich innych szkół magii, Kolegium Ametystu doskonale nadaje się na pole bitwy. Opuszczona wersja budynku, pełna pajęczyn, mrocznych komnat i korytarzy oraz zjaw czyhających za rogiem, pogrążona w niepokojącej ciszy, sprawia wrażenie, że za chwilę pojawi się ktoś, kto zgasi płomień życia wojowników zakłócających spokój Kolegium. Z reguły jednak Magistrowie Ametystu ignorują to, co dzieje się w widmowej wersji budynku. W końcu stworzyli go właśnie po to, aby nieproszeni goście mieli gdzie grasować bez niepokojenia Magistrów i bez konieczności interweniowania. Jednakże poważne uszkodzenia w strukturze budynku przeniosą się na prawdziwą wersję Kolegium, a naprawdę gwałtowna walka może spowodować reakcję czarodziei. Magistrowie *Shyish* z pewnością ujawnią się również wtedy, gdy ktoś zacznie ostrzeliwać ich siedzibę z katapulty. Zużycie Punktu Przeznaczenia podczas walki w Kolegium spowoduje, że BG przypadkiem przedostanie się przez osłonę rzeczywistości do prawdziwego Kolegium, gdzie czarodzieje nie pozwolą mu umrzeć.

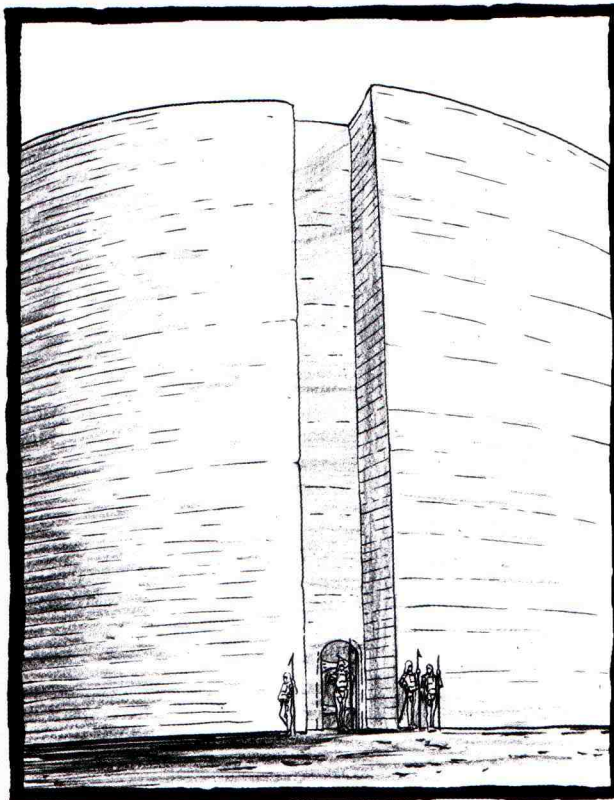
Spotkania towarzyskie

Goście Kolegium przybywają tu zazwyczaj w jednym tylko celu, a mianowicie po to, aby spotkać się z jednym z Magistrów. Jest ich tak niewiele, że nawet wędrowni czarodzieje posiadają na terenie uczelni swoje prywatne pokoje. Wiele Magistrów Ametystu nigdy nie zatrzymuje się na noc poza budynkiem Kolegium, gdyż przeszkadza im niegościnnosć uprzedzonej wobec nich społeczności Imperium.

Widmowe korytarze Kolegium często służą mniej uczciwym mieszkańcom Aldorfu za miejsce tajnych spotkań. Ze względu na magię tego miejsca nikt nie może ich podsłuchać, oprócz oczywiście Magistrów Ametystu, a oni rzadko przejmują się nie związanymi z magią czynami śmiertelników. Jednak próba wprowadzenia się na stałe do widmowych korytarzy spotka się z bezwzględna reakcją Kolegium, które starannie dba o swój przerażający wizerunek.

Skradanie się i ukrywanie

Ukrywanie się wewnątrz Kolegium Ametystu jest dość łatwe. Pomagają w tym wszechobecne cienie i szerokie draperie. Większość testów **ukrywania się** należy wykonywać z modyfikatorem +10. Ściany budynku wydają się tłumić dźwięki, co ułatwia skradanie się. Testy **skradania się** mają Przeciętną trudność (+0). Jednakże jedynym chyba



powodem, dla którego ktoś miałby skradać się w opuszczonej wersji budynku, jest próba podsłuchania jakichś spiskowców, którzy zdecydowali się tutaj omawiać swoje plany. Skradanie się bądź ukrywanie na terenie prawdziwego Kolegium może okazać się ryzykowne, gdyż cienie nie stanowią zasłony dla oczu wrażliwych na esencje życia Magistrów *Shyish*.

Kolegium Jadeitu

Kolegium Jadeitu jest szkołą Magistrów, którzy zajmują się badaniami Zielonego Wiatru *Ghyran* i poznawaniem Tradycji Życia. Teren uczelni otoczony jest murem pozbawionym okien i baszt. Mur zbudowany jest z cegieł, ma dwadzieścia metrów wysokości i zdecydowanie góruje nad pobliskimi kamienicami kupców. Z zewnątrz pokryty jest zielonym tynkiem, a na każdej cegle wryty jest symbol Kolegium: spirala, sierp lub liść dębu. Mur ma z grubsza kształt okręgu, choć w rzeczywistości jest otwartą spiralą o średnicy ponad sześćdziesięciu metrów. Spirala muru nie jest domknięta; przerwa w murze wynosi około sześciu metrów. Właśnie w niej umieszczono wejście do Kolegium. Są to proste, dębowe wrota.

Wrót zawsze strzeże czterech ciężko opancerzonych i dobrze uzbrojonych strażników, wybranych tak, aby reprezentowali różne etapy życia. Jeden z nich jest młody, drugi w kwiecie wieku, trzeci w wieku średnim, a czwarty jest starcem. Pomimo swojego nietypowego wyglądu, wszyscy czterej są doskonale wyćwiczonymi wojownikami, weteranami wojen lub adeptami specjalistycznych sztuk walki. W przypadku zagrożenia na pomoc strażnikom pośpieszą wszyscy Magistrowie przebywający w danej chwili w Kolegium.

Jadeitowi Magistrowie mogą wedle woli wkraczać na teren uczelni. Każdy z nich może też zaprosić jednego lub dwóch

gości. Magister wprowadzający do Kolegium większą grupę obcych będzie musiał wytłumaczyć strażnikom swoje intencje, lecz nie będzie przepytany zbyt dokładnie. Natomiast inni przyjeźdni będą musieli udowodnić, że ich wizyta jest uzasadniona. Podobnie jak w większości innych Kolegiów, prośba o spotkanie z Magistrem zaowocuje wysłaniem do niego posłańca, który ustali, czy czarodziej życzy sobie przyjąć gości. Jeśli tak, Magister wyjdzie przyjeźdnym na spotkanie, witając ich w bramie i eskortując do środka. W obrębie murów gościom nie wolno spacerować bez opieki.

Goście Kolegium szybko orientują się, że spirala zewnętrznych murów ciągnie się dalej wewnątrz terenu. Po lewej stronie od bramy, na wewnętrznej stronie murów, rośnie bluszcz i inne pnącza. Po prawej stronie, linia drzew i krzewów formuje niemal nieprzenikniony mur zieleni. Ścieżka jest porośnięta bujną trawą, w powietrzu czyste tchnienie przyrody zastępuje wszechobecny na zewnątrz smród, a gwar zapracowanego miasta milknie w oddali, zastąpiony odgłosami szeleszczących na wietrze liści i wartko płynącej wody. Uważniejsi obserwatorzy zauważą dzikie zwierzęta przemykające wśród zarośli, choć od miasta oddziela je zaledwie jedna brama.

Po pełnym okrążeniu muru od wewnątrz, spirala wnika głębiej w teren Kolegium, a mur po lewej stronie zastępuje ściana zieleni. Po prawej stronie roślinność staje się coraz bardziej urozmaicona. Rzadkie gatunki drzew i krzewów otaczają dekoracyjne kamienie, sadzawki i strumienie kryształowo czystej wody. Położone na pagórkach pięknie utrzymane sady i ogrody imitują przyrodę różnych zakątków Imperium.

Kolegium Jadeitu wydaje się znacznie większe wewnątrz, niż wydawałoby się na pierwszy rzut oka. Spacer po spiralnej ścieżce do centrum uczelni zajmuje nawet godzinę. Jednak po pierwszym okrążeniu otwierają się skróty, które prowadzą przez gaj olbrzymich drzew prosto do serca Kolegium.

Wspomniany gaj składa się z dębów, jesionów, brzoź, cisów, kasztanów i klonów. Dzięki zaklęciom Magistrów Druidów, drzewa te formują żywy korytarz. Ścianami są gałęzie i liście, a w środku korytarza krąg dębów tworzy kolumnadę zamykającą okrągłą komnatę. W środku tego kręgu dębów stoi magiczny, zabarwiony na zielono i pokryty skomplikowanymi runami obelisk geomancyjny. Korytarz drzew prowadzi również do wielu mniejszych pomieszczeń, służących jako kwatery dla Magistrów Druidów, którzy akurat zamieszkują w Kolegium. Ponieważ Druidzi zwykle sami dekorują swoje komnaty, pokoje są niemal identyczne, starannie ukształtowane z gałęzi i wyłożone mchem.

W niektórych pomieszczeniach deszczówka spływa po gałęziach, zbierając się w misach z olbrzymich liści. W innych gałęzie i pnącza, obwieszone owocami bez względu na porę roku, przebijają się przez ściany, ofiarowując swój poczęstunek gościom. Kolegium posiada bibliotekę, gdzie w dziuplach starego dębu składowane są zwoje pełne wiedzy z zakresu Tradycji Życia. Do dziupli tych dotrzeć można jedynie stąpając po szerokich gałęziach drzewa. Jednak większość wiedzy druidycznej zapisana jest w symbolach wyrzutyh na pniach olbrzymich dębów i kamieniach rozrzuconych po całym terenie Kolegium.

Walka

Wbrew pozorom, na terenie Kolegium żyje mało zwierząt, podobnie jak niewielu Magistrów decyduje się spędzać tam swój czas (zwłaszcza na wiosnę i latem). Jednakże tylko głupiec szuka kłopotów w Kolegium Jadeitu, gdyż rosnące tam drzewa i pnącza potrafią nagle schwytać, unieruchomić, a nawet zadusić agresywnych przybyszy. Rośliny te nie potrafią się przemieszczać, jednak posiadają pewien spryt. Typowa roślina w Kolegium Jadeitu ma WW 35 i Krzepę 60. Jeśli napastnicy skrzywdzili jakąś roślinę na terenie Kolegium, drzewa będą uderzać, by zabić. Jeśli żadna roślina jeszcze nie ucierpiała, drzewa będą starały się jedynie unieruchomić intruzów.

Spotkania towarzyskie

Magistrowie Jadeitu, którzy akurat załatwiają w Altdorfe jakieś sprawy, spędzają większość wolnego czasu w Kolegium. Często można się na nich natknąć, gdy spacerują wśród drzew porastających teren uczelni. Osoby obeznane z terenem Kolegium znają ścieżki, które pozostają suche nawet podczas największych ulew.

Skradanie się i ukrywanie

Przekradnięcie się na teren Kolegium Jadeitu jest trudne, lecz wykonalne, jeśli oczywiście ktoś potrafi wspiąć się na dwudziestometrowy mur bez zwrócenia na siebie uwagi czujnych patroli straży miejskiej. Wspinaczka po ścianie jest Bardzo Trudna (-30), a ponieważ jest ona wysoka, jeden test **wspinaczki** nie wystarczy. Najłatwiej pokonać mur nocą, gdy strażnicy mają mniejsze szanse na wypatrzenie intruzów. Wewnątrz Kolegium, z uwagi na szelest liści i tłumiący kroki mech, **skradanie się i ukrywanie** jest w miarę Proste (+10). W centrum Kolegium pozostawanie niezauważonym staje się trudniejsze i konieczne jest wykonanie udanego Wymagającego (-10) testu **skradania się lub ukrywania się**.

Nieproszony gość, jeśli nie będzie agresywny, najprawdopodobniej nie sprowokuje ataku drzew i pnączy. Na pewno jednak zostanie przez rośliny zauważony i dobrze zapamiętany. Jeśli sprawą zainteresuje się jakiś Magister Druid, włamywacza uda się z pewnością odszukać i zatrzymać (trudno ukrywać się przed wszechobecną przyrodą). W najgorszym razie resztę swojego życia spędzi pod postacią egzotycznego krzaka lub porostu. Jednak rośliny nie są na tyle inteligentne, aby wezwać czarodzieja lub z własnej woli zawiadomić, że ktoś wtargnął na teren Kolegium.

Kolegium Niebios

Kolegium Niebios położone jest w centrum Altdorfu, całkiem niedaleko Pałacu Imperatora oraz Wielkiej Świątyni Sigmara. Jednak pomimo sporego ruchu na terenie uczelni, niewielu mieszkańców miasta ją zauważa.

Kolegium Niebios nie jest niewidoczne ani ukryte zaklęciami iluzji. Natomiast położono nań czar, który sprawia, że ludzie patrząc w stronę szkoły nie zwracają uwagi na to, co widzą. Niektórym widok przesłania mgła, innym przelatujący ptak, przechodzący wysoki domokrążca z kijem obwieszonym garstkami, płachta materiału z pobliskiego kramu i tym

podobne przypadkowe przeszkody. Ludzie, którzy mieszkają i pracują tuż obok Kolegium, zdają sobie sprawę, że stoi tam jakiś duży budynek, lecz nigdy nie przejawiają zainteresowania tą sprawą. Większość tłumaczy sobie, że to dom bogatego kupca albo zamknięty magazyn, w każdym razie nic ciekawego.

Osoby, które z grubsza wiedzą, gdzie szukać Kolegium i są mocno zdeterminowane, aby dostać się do środka, będą w stanie odszukać prowadzącą doń drzwie. Jednak jeśli osoby te nie są czarodziejami, nie zapamiętają raz znalezionej drogi, wyglądu Kolegium, ani nawet samych drzwi.

Pamiętaj, aby opisując Kolegium osobie nie mającej wiedźmiego wzroku, używać jak najmniej przymiotników, np. „Dotarliście do bramy Kolegium Niebios. Gdy chcieliście zapukać, brama samoistnie się otworzyła”. Jeśli BG będą się dopytywać, jak wygląda brama, skwituj to krótkim stwierdzeniem, że nie zwrócili na nią uwagi. Jeśli postanowią uważnie się jej przyglądać, wyjaśnij, że nie zapamiętali żadnych szczegółów. Jeżeli będą protestować, przyznaj, że to faktycznie dziwne i denerwujące.

Tylko osoby obdarzone wiedźmim wzrokiem mogą do woli oglądać piękno Kolegium Niebios. Potrafią nawet wskazać zwykłym ludziom jego położenie, co na chwilę rozprasza czar odwrócenia uwagi. Jednak osoby niewrażliwe na magię bardzo szybko na powrót ulegają mocy zaklęcia i natychmiast zapominają o tym, co i gdzie widziały. Ponownie tracą zainteresowanie okolicą budynku Kolegium.

Szkoda, że Kolegium może podziwiać tak niewiele osób, gdyż jest to jedna z najwspanialszych budowli w Altdorfie. Z budynku wznosi się ku niebu szesnaście smukłych wież, zbudowanych z białego i niebieskiego kamienia. Są znacznie wyższe od wież Wielkiej Świątyni Sigmara, a nawet strzelistych iglic Pałacu Imperatora. Wieńczą je szklane kopuły, które migoczą w promieniach słońca, a w nocy lśnią własnym blaskiem. Wieże połączone są licznymi kładkami i mostkami w kolorze bieli i błękitu. Okna są szerokie, a wszystkie komnaty i pracownie posiadają wykusze lub świetliki w suficie oraz rozległe tarasy, z których Magistrowie i ich uczniowie mogą prowadzić badania niebios. Główne wrota Kolegium są kwadratowe, o boku czterech metrów, i podzielone na cztery mniejsze kwadraty wykończone czarnym metalem. Znaczą je srebrne ćwieki, reprezentujące mapę nocnego nieba, chociaż nie jest to mapa nieba nad Starym Światem.

Żaden z gości nie czeka nigdy pod drzwiami, gdyż odzwierni zawsze wiedzą, że ktoś nadchodzi i odpowiednio wcześniej uchylają wrota. Odzwierni wydają się też znać ogólny cel wizyty, choć obce są im jakiegokolwiek szczegóły. Jeśli gość pragnie rozmawiać z którymś z Magistrów, odzwierni będzie o tym wiedział, choć trzeba będzie podać nazwisko poszukiwanego czarodzieja. Ta umiejętność przewidywania wynika w połowie z wnikliwej obserwacji bystrzych służących, a w połowie jest efektem czarów. Odzwiernych oszukać może jedynie wyjątkowo potężne zaklęcie maskujące prawdziwą naturę gości. Wrogo nastawieni przybysze są odprowadzani z kwitkiem lub witanii bronią albo zaklęciami, w zależności od tego, z jak wielką determinacją usiłują wtargnąć na teren uczelni.

Powietrze w Kolegium jest równie czyste i przejrzyste jak na najwyższych szczytach górskich. Chociaż rozkład korytarzy jest mylący, to biało-niebieska kolorystyka ścian, utrzymanych w nieskazitelnej czystości, wywiera uspokajający wpływ na gości. Wewnątrz budynku mieszczą się liczne biblioteki, kwatery mieszkalne i obserwatoria. Przyjezdnym wolno bez eskorty odwiedzić Magistra, do którego przybyli. Na każdym skrzyżowaniu, na którym goście wydają się wahać, w którą odnogę korytarza skrócić, jak spod ziemi pojawiają się służący, aby skierować ich we właściwą stronę. Po dotarciu do kwatery Magistra, drzwi uchylają się bez pukania, jakby czarodziej dokładnie wiedział, kiedy przybędą jego goście.

Chociaż odwiedzający Kolegium zazwyczaj podejrzewają, że są stale obserwowani, takie praktyki nie mają tu miejsca. Uczniowie i Magistrowie po prostu nagle wyłaniają się zza rogu, gdy gość potrzebuje pomocy. Kolegium Niebios to miejsce, w którym osoby mające coś na sumieniu odczuwają niezwykle niepokój.

Walka

Grupy czarodziei i służących pojawiają się, zanim dojdzie do przemocy. W stronę BG (lub innej agresywnej grupy) zostaną skierowane lufy garlaczy, a czarodzieje dobędą magicznych różdżek. Zaatakowanie czarodziei na ich własnym terenie to samobójstwo. Ponieważ uzbrojeni służący potrafią przewidywać przyszłość, zawsze atakują pierwsi w rundzie, bez względu na Inicjatywę. Na dodatek w grupie „porządkowej” zawsze jest dwukrotnie więcej osób niż napastników. Towarzyszy jej przynajmniej dwóch mistrzów magii. Ponieważ Kolegium spowija magia losu, BG mogą ujrzyć przez chwilę wizję przyszłości i własnych stygających trupów na posadzce. Jeśli dzięki wyjątkowo szczęśliwym rzutom kośćmi drużyna znajdzie się na krawędzi zwycięstwa, Magistrów przybędą na odsiecz posiłki.

Spotkania towarzyskie

Magistrów Niebios najłatwiej spotkać właśnie w ich Kolegium. Wszyscy starsi rangą czarodzieje posiadają na terenie uczelni własne komnaty, indywidualnie wyposażone i udekorowane w stylu niebiańskim. W większości prywatnych komnat znajduje się przynajmniej jeden spory teleskop i astrolabium (przyrząd do wyznaczania pozycji ciał niebieskich). Chociaż Magistrowie Niebios sprawiają wrażenie, że wiedzą, jakie słowa zostaną za chwilę wypowiedziane, nie jest to prawda. Do pewnego stopnia są w stanie przewidzieć, kiedy ktoś się odezwie, lecz nie to, co powie. Wbrew obiegowej opinii, Magistra Niebios można zaskoczyć.

Skradanie się i ukrywanie

Na teren Kolegium nie wkradnie się nikt, kto nie jest obdarzony wiedźmim wzrokiem. Jednak nawet czarodzieje z pewnością uruchomiliby jeden z licznych alarmów magicznych. Straż rzadko interweniuje w takich przypadkach. Zazwyczaj włamywacz „przypadkiem” wpada na służącego lub czarodzieja, który odprowadza go uprzejmie do wrót, bądź też błędzi i zupełnie nieświadomie opuszcza teren Kolegium innym wyjściem. Czasami nawet służący nie

wiedzą, dlaczego nagle skracają w dany korytarz, prowadzą ich bowiem zaklęcia arcymagów Kolegium Niebios lub sam Wiatr Azyr układa rzeczy po swojej myśli.

Czarodziej dysponujący bardzo silnymi zaklęciami ukrycia (na przykład Magister Kolegium Cienia), byłby w stanie prześlizgnąć się pomiędzy ochronnymi zaklęciami Azyr. Jednak spory ruch panujący w Kolegium utrudnia wszelkie skryte działania wywiadowcze. Wszystkie testy **skradania się i ukrywania się** są Trudne (-20), a bez magicznej osłony szpieg prawie natychmiast stanie twarzą w twarz ze wskazującym mu wyjście służącym.

Kolegium Płomienia

Z Kolegium Płomienia wywodzi się największa liczba bitewnych czarodziejów Imperium. To oni walczą w pierwszym szeregu z wrogami ludu Sigmara. W wyniku tego, w budynkach Kolegium rezyduje niewielu pełnoprawnych Magistrów. Mniej czarodziejów spotkać można chyba tylko w Kolegium Jadeitu. Jeśli chodzi o uczniów, sprawa ma się odwrotnie – w Kolegium Płomienia terminuje znacznie więcej kandydatów niż w jakiegokolwiek innej szkole magii, gdyż straty wśród czarodziejów bitewnych są olbrzymie. Wojownicy Kolegium cieszą się reputacją wyjątkowo odważnych w walce. Po ostatnich wydarzeniach podczas oblężenia Middenheim, Piromanci liczą na wzrost liczby ochotników, a tym samym na zwiększenie liczebności swoich szeregów.

Budynki Kolegium mieszczą się w centrum doszczętnie spalonej dzielnicy Altdorfu. Przyczyna pożaru sprzed osiemdziesięciu lat do dziś pozostaje nieznana. Niektórzy spekulują, iż doszło do niego na skutek katastrofalnego błędu któregoś z Magistrów Płomienia, który niewłaściwie splótł czar. Inni twierdzą, że pożar wzniesiony został celowo, aby oczyścić Altdorf z jakiegoś niebezpiecznego kultu. Tylko nieliczni podejrzewają, że do pożaru doszło na skutek starcia czarodziejów. Opinia na ten temat bywa wyznacznikiem nastawienia danej osoby do Kolegium. Niezależnie od przyczyn tragedii, nikt nie podjął się odbudowy dzielnicy. Mówi się, że wypalone budynki są nawiedzone.

Ludzie przejeżdżający przez ruiny często opowiadają, że kątem oka widzieli jakieś sylwetki przemierzające między domostwami, jednak starannie prowadzone poszukiwania w tej okolicy nie dostarczyły żadnych dowodów obecności obcych. Dostrzeżono tylko ślady stóp w popiołach, zaczynające się nagle i równie niespodziewanie znikające. Chociaż ogień zgasł wiele lat temu, do dziś niektóre belki i ściany dymią, jakby paliły się jeszcze przed chwilą. Odważni poszukiwacze przygód, zapuszczający się pomiędzy wypalone budynki, nierzadko uciekali w popłochu, gdy cała okolica znowu stawała w magicznym ogniu, jak gdyby cofnął się czas. Oficjalne dochodzenia nie odkryły przyczyn tego zjawiska, choć szepcze się, że jest to sprawa Magistrów Płomienia, którzy w ten sposób pozbywają się intruzów. Nieliczni przypuszczają, że to sprawa duchów spalonych tu żywcem osób lub jakichś przerażających i mrocznych istot.

Mieszkańcy Altdorfu naturalnie odmówili wprowadzenia się na przeklętą ziemię i spalona dzielnica, pomimo znacznego przeludnienia miasta, pozostaje do dziś opuszczona. Wydano nawet dekret, który zabrania budowy nowych domostw na spalonych terenach. Ma on przypominać czarodziejom

o konsekwencjach nieodpowiedzialnego użycia magii. W spalonych ruinach często ukrywają się mieszkańcy półświatka, gdyż straż miejska rzadko zapuszcza się w te rejony.

Chroniony magiczną barierą teren uczelni pozostaje niewidoczny dla mieszkańców Altdorfu. Z zewnątrz budynek wygląda jak spalona ruina o zawalonych wieżach, chociaż w szczególnie gorące dni przez drgające powietrze prześwituje prawdziwy widok Kolegium Płomienia. Lokalni spryciarze nabierają przyjezdnych, opowiadając niestworzone historie o tym, jak budynek Kolegium Płomienia szybuje po niebie, magicznie pojawiając się nad każdym polem bitwy. Tak naprawdę Kolegium stoi solidnie na ziemi, o czym przekona się każdy, kto przedostanie się przez magiczną barierę.

Niebo nad Kolegium jest całkowicie czarne, gdyż bariera blokuje promienie słoneczne. Na terenie uczelni dominuje zapach palonych substancji: drewna, węgla, wełny, płynnego metalu, a nawet mięsa. W nocy oświetlają ją setki pomarańczowych i czerwonych płomieni, jak również luna płonących nieustannie dachów wszystkich dwudziestu jeden wież. Goście, którzy dotrą do Kolegium, zawsze stają przed główną bramą, bez względu na to, z której strony przybyli. Wspomniana brama jest trzykrotnie wyższa od dorosłego człowieka, została odlana z brązu i wydaje się rozżarzona do czerwoności. Zbliżenie się do niej wymaga wysiłku woli, choć powietrze jest zdecydowanie chłodniejsze niż powinno to mieć miejsce tuż przy rozgrzanym brązie. Dotknięcie bramy gołą dłonią spowoduje zaledwie nieznaczne oparzenie (utrata 1 punktu Żywotności w każdej rundzie, bez uwzględnienia pancerza i Wytrzymałości).

Odźwierny zamieszkuje w niewielkim budynku położonym obok bramy i uchyli ją przed każdym gościem, który udowodni, że ma istotny powód, aby odwiedzić Kolegium. Piromantom wolno wkraczać na teren i opuszczać go wedle woli, natomiast inni goście mogą wejść jedynie na zaproszenie któregoś z Magistrów, który ma obowiązek powiadomić odźwiernego o wystawieniu takiego zaproszenia. Bardzo często zdarza się jednak, że Magistrowie zapominają powiadomić odźwiernego i ten wysła do nich ucznia z zapytaniem, czy życzą sobie przyjąć przybyłych gości. Ważne osobistości, takie jak Marszałek Reiklandu albo sam Imperator, nigdy nie będą trzymane u bram, lecz ci dygnitarze raczej rzadko przybywają bez zapowiedzi.

Za murem, na obwodzie siedmiobocznego dziedzińca, stoją czerwone budynki Kolegium. Na każdym wierzchołku siedmioboku stoi wieża, a dwie kolejne rozdzielają każdą krawędź placu na trzy części. Pośrodku każdej krawędzi placu znajdują się drzwi prowadzące do wnętrza budynków, lub w przypadku krawędzi wjazdowej, na zewnątrz uczelni. Wewnętrzne drzwi Kolegium również odlane są z metalu i posiadają zamki zamykane na siedem kluczy. Posadzka dziedzińca wyłożona jest kolorowym brukiem, który układa się w wizerunek pęku kluczy. Każdy z nich wskazuje na inne drzwi.

Wnętrza budynków wydają się być całkowicie wykute w kamieniu. Podłogi i sufitu wykładane są mozaikami, a meble wykonane zostały z drogocennych marmurów lub metali. Najczęściej spotykane dekoracje to mosiężne płaskorzeźby oraz kamienne statuetki i posągi oświetlone ogniami płonącymi w ozdobnych mosiężnych kotłach.

W Kolegium niewiele jest okien, a istniejące służą raczej za otwory wentylacyjne niż do oglądania miejskiej panoramy.

Prywatne kwatery Piromantów są udekorowane z większym przepychem. Pomieszczenia usytuowane od wewnętrznej strony dziedzińca posiadają nawet pięknie malowane, witrażowe okna. Powszechną metodą oświetlenia Kolegium nie są jednak okna, lecz otwarte źródła ognia. W Kolegium w ogóle nie ma lamp oliwnych. Z uwagi na liczne źródła ognia, wnętrze jest nieprzyjemnie duszne i gorące, jednak Piromanci czują się tu bardzo dobrze, gdyż swobodny ogień zwiększa ich magiczną moc.

Walka

Tylko szaleniec zdecydowałby się zaatakować Piromantę na terenie jego Kolegium. Każdy, nawet najpotężniejszy napastnik natychmiast zginie pod nawałą czarów ofensywnych setek adeptów i uczniów Kolegium Płomienia. Jeśli BG pomagają Piromantom odeprzeć jakiś atak, poczują się zapewne bezradnymi widzami, gdyż potęga czarodziei daleko przekracza najśmielsze wyobrażenia. Dopiero Bohaterowie, którzy osiągnęli poziom mistrza magii mogą poczuć, że ich wysiłki dorównują umiejętnościom Piromantów.

Spotkania towarzyskie

Kolegium Płomienia to doskonałe miejsce na spotkania z Magistrami, jeśli oczywiście posiada się zaproszenie. Większość BG powinna być pod wrażeniem potęgi Piromantów, zwłaszcza na terenie ich własnej szkoły.

Skradanie się i ukrywanie

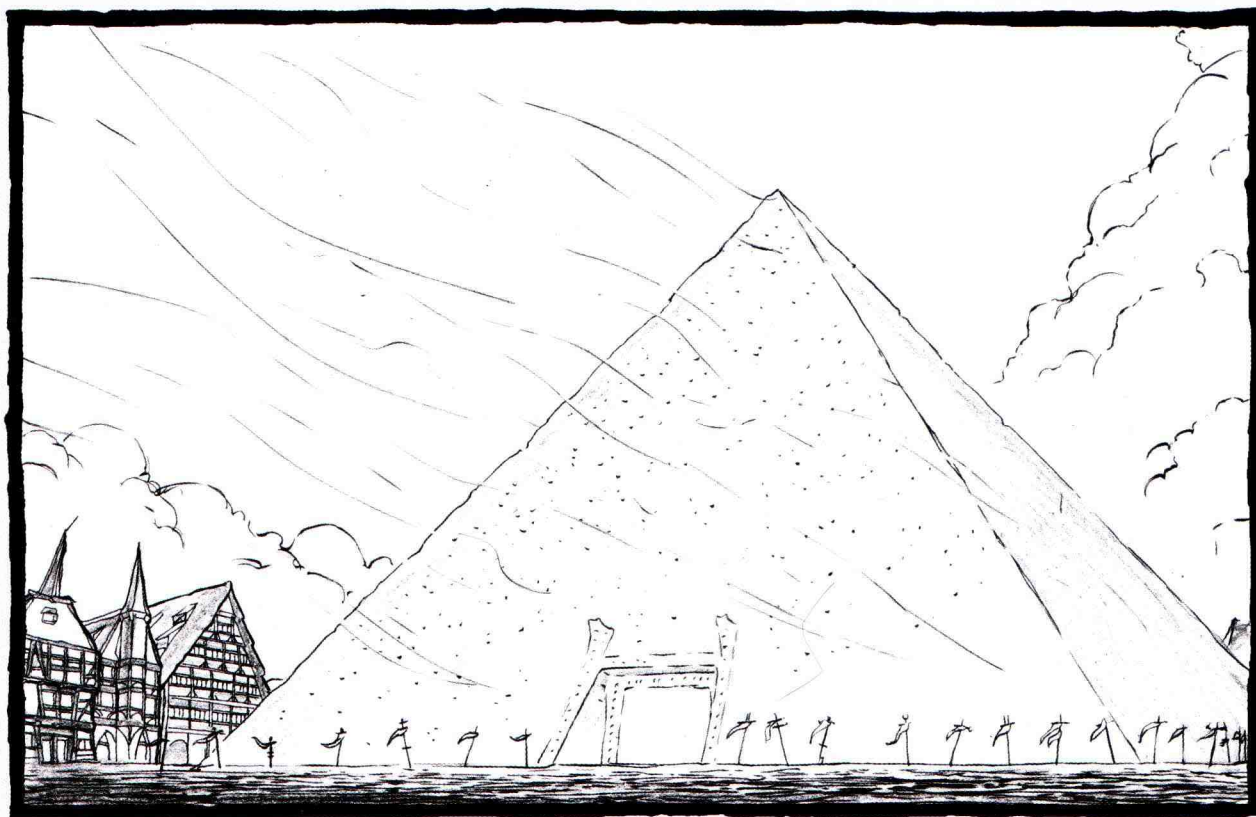
Przekradnięcie się na teren Kolegium wymagałoby olbrzymich umiejętności i magicznego wsparcia. Mury uczelni są wysokie i patrolowane przez ukrytych strażników. Łatwiejszym sposobem na przedostanie się do wnętrza byłoby umówienie się na spotkanie z Piromantą, a następnie potajemne pozostanie w Kolegium. Teoretycznie czarodzieje mają obowiązek odprowadzać swoich gości aż do bramy, jednak rzadko to czynią, gdyż większość ma ważniejsze rzeczy na głowie niż opieka nad przyjezdnymi.

Gości przebywających w Kolegium nikt nie zaczepi, chyba że będą dziwnie się zachowywać, na przykład spróbują włamać się do prywatnej kwatery Piromanty. Odważny i opanowany włamywacz ma sporą szansę dotrzeć do wybranego miejsca pod pozorem wykonywania niewinnych czynności. Jeśli jednak zostanie odkryty, czeka go marny koniec.

Kolegium Światła

Podobnie jak Kolegium Płomienia, Kolegium Światła jest magicznie ukryte wewnątrz Altdorfu, jednakże sposób jego ukrycia różni się diametralnie. Uczelni nie otacza jakakolwiek magiczna bariera i żaden czar nie chroni jej przed ludzkim wzrokiem. Jednakże Kolegium Światła zbudowano na przecięciu co najmniej sześciu linii geomancyjnych.

Kolegium Światła mieści się na lewym brzegu rzeki Reik, na obszarze, gdzie zaledwie sto lat wcześniej stały domy wielu wybijających się rodzin kupieckich. Fortuna jednak kołem się toczy, a obecnie jest to dzielnica nędznych ruder i mrocznych zaułków. Dokładne poznanie tego rejonu Altdorfu jest niewykonalne, gdyż zmarszczki przestrzeni spowodowane



obecnością Kolegium Światła sprawiają, że mapa tej dzielnicy nie mieści się w dwóch wymiarach. Ludzie tu zamieszkujący odnajdują drogę instynktownie lub przypadkiem i starają się nie myśleć, dlaczego tak się dzieje. Powiadają, że ci, którzy zbyt mocno się nad tym zastanawiali, w końcu oszaleli lub odkryli w sobie magiczny talent.

Sztuczka umożliwiająca dostęp do Kolegium jest prosta. Należy w odpowiednim miejscu drogi wybrać właściwy kierunek, zgodny z podstawowymi kierunkami świata: w górę, w dół, w lewo, w prawo, do przodu i wstecz. Pokonanie każdego z zakrętów wymaga udanego testu Siły Woli, co oznacza, że nawet uczniom Kolegium potrzeba czasu, aby nauczyć się pokonywać tę drogę. Osoby spaczne przez Chaos mają ułatwione zadanie (modyfikator +30), gdyż instynktownie wyczuwają, o które zakręty chodzi. Jednak byłoby chyba niespełna rozumem, gdyby próbowały się dostać na teren Kolegium Światła – czeka ich tam bowiem natychmiastowa i bezlitosna śmierć. Za każdym razem sztuczka ta jest coraz łatwiejsza (modyfikator +1 za każdą udaną próbę przedostania się na teren uczelni). W końcu nawet najmniej uzdolnieni uczniowie instynktownie rozpoznają drogę.

Po przebyciu niematerialnych zakrętów, smród ulic miasta znika i oczom podróżnego ukazuje się zupełnie nowy widok. Aleja prowadzi na kwadratowy plac, wyłożony białym marmurem i kwarcowymi płytami chodników. Centrum placu zajmuje Kolegium – olbrzymia piramida, która wygląda niczym utkana z czystego światła. Każda istota obdarzona wrażliwością na magię jest w stanie wyczuć potęgę tętniącą w budowlu i na placu, energię podsycaną pieczołowicie za pomocą nieustannych rytuałów.

Na terenie Kolegium Światła Wiatr *Hysh* wieje bardzo silnie, a efekty zaklęć Białej Magii są zwielokrotnione. Na skutek niezwyklej koncentracji *Hysh*, Magistrowie i uczniowie innych Kolegiów Magii mogą mieć spore trudności ze splataniem zaklęć swojego koloru magii (do każdego rzutu w celu ustalenia poziomu mocy otrzymują modyfikator -1k10 punktów), natomiast czarodzieje używający **magii tajemnej (światło)** odczuwają zwiększenie swoich możliwości (modyfikator +5 do każdej kostki używanej do określenia poziomu mocy przy rzucaniu zaklęć). Wędrowni czarodzieje i uczniowie Kolegium Światła są zbyt niedoświadczeni, aby móc wykorzystać całą dostępną koncentrację *Hysh*, jednak zaklęcia rzucane przez uczniów Kolegium Światła na terytorium szkoły są obarczone znacznie mniejszym ryzykiem nieopatrzonego przyzwania istoty demonicznej.

Pomimo swego złudnego wyglądu, piramida nie jest zbudowana ze światła, lecz z białego marmuru i kwarcu, a światło jedynie przenika przez prześwitujący budulec. Uważny obserwator dostrzeże też, że poświata tysięcy lamp i świec wydaje się zatrzymywać na zewnętrznej powierzchni piramidy i nie oświetla okolicy, a zatem ściany nie są do końca przezroczyste. Świadczy o tym też fakt, że z zewnątrz nie widać osób spacerujących korytarzami piramidy. Inną dziwną właściwością budynku Kolegium jest to, że istoty żywe przebywające na marmurowym placu oświetlone są łagodną poświatą, natomiast przedmioty nieożywione zawsze pozostają w cieniu.

Olbrzymie drzwi Kolegium Światła ukształtowane zostały ze stopu magicznego srebra, wypolerowanego na lustrzany połysk. Otaczają je dziesiątki bezdymnych latarni, rzucających oślepiająco białe światło. Inne latarnie osadzone w drzwiach, co sprawia, że wierzeje są jaśniejsze od samej piramidy. Do budynku Kolegium można wejść jedynie za zaproszeniem, jednak każdy, kto samodzielnie dotrze przed wrota, otrzyma grzeczne posłuchanie. Wyjątkiem są osoby skażone przez Chaos, które natychmiast wylapuje czujne oko egzorcystów. Jeśli gość prosi o rozmowę z Magistrem, a ten akurat przebywa w Kolegium, odzwiertny wyśle do niego posłańca z wiadomością. Każdy Hierofant ma prawo zapraszać gości do środka i większość z nich z grzeczności wychodzi po przybyści aż do bramy Kolegium.

Wnętrze piramidy dekorowane jest na biało z bladym odcieniem złota i srebra, z wszechobecnymi, ogromnymi lustrami. Latarnie, świece, świeczniki oraz inne źródła światła (wszystkie w magiczny sposób nie dymiące i nie kopące sadzą) ustawione są w każdym korytarzu, a ich blask odbija się od gładkich powierzchni wewnętrznych ścian. W piramidzie nie ma okien, lecz jej korytarze oświetlone są równie jasno jak w słoneczny dzień, a powietrze pozostaje przyjemnie chłodne. Korytarzami niesie się pogłos nieustannych zaśpiewów i nawet ludzie pozbawieni wrażliwości na magię czują moc wibrującą w powietrzu.

W budynku Kolegium natężenie *Hysh* jest tak duże, że wszyscy czarodzieje, pomimo utraty 1k10 punktów do uzyskanego poziomu mocy, otrzymują modyfikator +2 do wyniku na każdej kostce używanej przy określaniu poziomu mocy danego zaklęcia (czarodzieje Światła otrzymują zatem modyfikator +7).

Pokoje Magistrów są jasno oświetlone i jest w nich mnóstwo ksiąg. Każda komnata urządzona jest indywidualnie, gdyż Hierofanci różnią się w swoim pojęciu piękna. Pomimo odmiennych gustów, Magistrowie skłaniają się jednak ku prostocie i minimalizmowi. Komnaty dekorowane są w stylach zapożyczonych z imperialnych prowincji, Tilei, Estalii, Bretonii, Norski, Arabii, a nawet bardziej egzotycznych krajów.

Wszyscy Hierofanci mają prawo do własnych komnat na terenie Kolegium. Wędrowni czarodzieje otrzymają pokój jedynie po znajomości, a na gości czekają nieliczne, schludnie urządzone sale. Wspólnymi komnatami całego Kolegium są czytelnia, biblioteka, pokoje słoneczne, pokoje do kontemplacji i medytacji, a nawet kilka magicznych laboratoriów.

Walka

Kolegium Światła to bardzo niefortunne miejsce na szukanie kłopotów. Jakakolwiek walka natychmiast przyciągnie kilku (lub więcej) potężnych Magistrów, którzy szybko położą kres niepokojom. Oczywiście możliwe jest, że jakiś badany lub przesłuchiwany przez Hierofantów demon wyrwie się na wolność. Jeśli BG zdecydują się wesprzeć czarodziei Światła, najprawdopodobniej czeka ich epicka bitwa.

Spotkania towarzyskie

W Kolegium Światła można spotkać wielu czarodziei tej Tradycji, jednak raczej nikogo innego.

Skradanie i ukrywanie się

Potajemne przemykanie się korytarzami piramidy jest niewykonalne – nie ma tam żadnych cieni, które mogłyby ukryć ruchy złoczyńcy. W Kolegium Światła goście traktowani są grzecznie, choć z dozą nieufności większą niż w jakimkolwiek innym Kolegium. Jedyne grupy, które mogłyby prześlizgnąć się korytarzami piramidy bez zwracania na siebie szczególnej uwagi, to te, w których skład wchodzi Hierofant lub ktoś podający się za niego.

Pałac Sprawiedliwości

W pobliżu Pałacu Imperialnego oraz świątyni Sigmara znajduje się skupisko prostych, kamiennych budynków. Mieszczą się tu sądy, lecz mieszkańcy Altdorfu powszechnie zwą to miejsce Pałacem Sprawiedliwości i nikt nie życzy sobie wizyty w tych gmachach. Niektórym złoczyńcom srogie spojrzenia sędziów śnią się w koszmarach. Choć sale rozpraw dekorowane są symbolem Vereny, stołeczne sądy słyną z surowych wyroków i ciężkich kar, niewspółmiernych do wagi przewinienia. Na przykład, osoby schwytane na szabrowaniu zwykle zostają skazane na śmierć.

Kompleks Pałacu Sprawiedliwości składa się z kilku budynków. Najważniejsze z nich to Sąd Imperialny oraz Altdorfska Strażnica. Największy i najbardziej imponujący, z uwagi na wysokie ściany i wygląd cytadeli, jest budynek sądu. Mieszczą się w nim sale rozpraw oraz gabinety sędziów, a także archiwum. Pod sądem mieszczą się cele aresztu, jednak oskarżeni krótko w nich przebywają. Większości rychło wymierzana jest sprawiedliwość.

W Strażnicy stacjonuje specjalny garnizon straży miejskiej. Ma on za zadanie pilnować terenu Pałacu Sprawiedliwości. Służba w tej elitarnej jednostce jest postrzegana jako wielki honor i wielu słynnych dowódców straży odsłużyło długie lata właśnie na terenie Pałacu. Samą wieżę wzniesiono z szarego kamienia. Nie jest ozdobiona w żaden sposób, a jej jedyną cechą szczególną jest solidność konstrukcji, która w przeszłości oparła się już niejednemu oblężeniu i zamieszkom. Krążą plotki, że pod wieżą znajduje się więzienie dla specjalnych wrogów Imperatora. Jeśli nawet jest to prawda, to nikt jeszcze stamtąd nie uciekł i istnienie takich cel nie zostało potwierdzone.

Wiele wyroków wykonuje się w kazamatach pod budynkiem sądu, natomiast publiczne egzekucje przeprowadza się na placu zwanym Dziedzińcem Wdów. Chociaż zazwyczaj w Imperium skazańcy ścinani są za pomocą topora, w Altdorfe zakapturzeni oprawcy od stuleci używają ostrych jak brzytwa, dwuręcznych katowskich mieczy. Do tradycji należy ścinanie głowy jednym uderzeniem. Na Dziedzińcu Wdów stoi również szubienica, jednak nie jest zbyt często wykorzystywana.

Walka

Podczas publicznych procesów, zwłaszcza tych, które wywołują żywiołowe spory wśród ludności, często wybuchają bójki. Zazwyczaj ich powodem jest wyrok niekorzystny dla jednej ze stron. Jeśli sędzia podejrzewa, że na sali może dojść do aktów przemocy, odczytanie wyroku zabezpiecza grupa uzbrojonych strażników. Jeżeli bójka wybuchnie poza salą sądową, strażnicy dotrą tam najwyżej

w kilka minut. Walki wewnątrz Altdorfskiej Strażnicy należą do rzadkości, gdyż wpuszczani są tam wyłącznie urzędnicy lub zaufani petenci. Poza tym, w wieży stacjonuje elitarny garnizon straży. Publiczne egzekucje na Dziedzińcu Wdów to nieobliczalne spektakle i wszystko może się podczas nich zdarzyć.

Spotkania towarzyskie

Na terenie Pałacu Sprawiedliwości można spotkać sędziów, prawników i, oczywiście, skutych przestępców. Gabinety sędziów nie są publicznie dostępne, a zatem wizyty należy uprzednio umawiać. Prawnicy najczęściej przesiadują w archiwum, szukając historycznych precedensów prowadzonych obecnie spraw. Przestępcy czekają na rozprawy w celach pod budynkiem Sądu Imperialnego. Odwiedzać ich mogą jedynie prawnicy lub członkowie najbliższej rodziny.

Skradanie i ukrywanie się

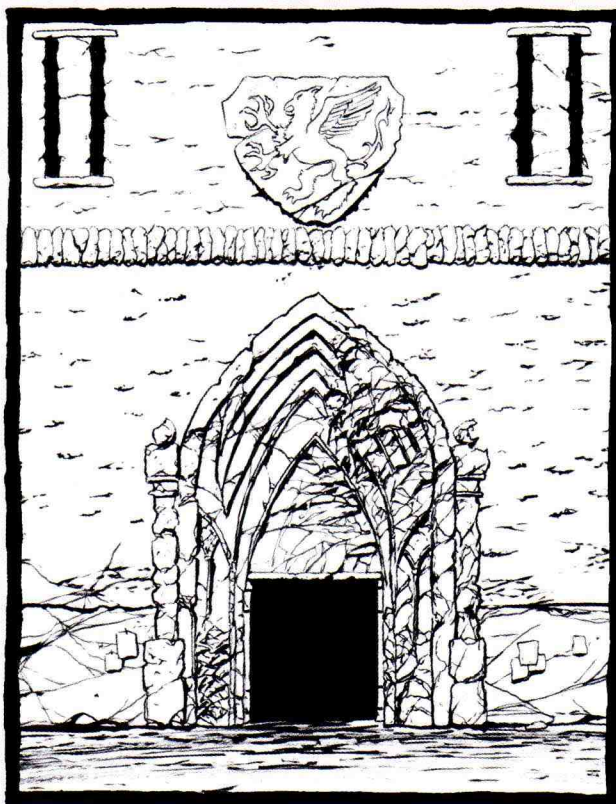
Strażnicy patrolują teren Pałacu Sprawiedliwości przez całą dobę. Wejście po cichu jest możliwe po wykonaniu udanego Wymagającego (-10) testu **skradania się**. W budynku Sądu Imperialnego nie ma okien na parterze, co oznacza, że intruz musi wspiąć się po wysokiej ścianie budynku lub przedostać przez jedno z dwóch wejść. Z uwagi na surowy wystrój budynku, w jego wnętrzu trudno jest gdziekolwiek się schować (-20 do testów **ukrywania się**). Altdorfska Strażnica to w gruncie rzeczy cytadela i włamanie się do niej wymaga nadzwyczajnych umiejętności oraz sprytu. Wiele wewnętrznych drzwi jest zamykanych na noc, co dodatkowo utrudnia poruszanie się nieproszonym gościom.

Ratusz miejski

W ratuszu mieści się administracyjne centrum miasta oraz główne biuro straży miejskiej. Pracujący tutaj urzędnicy zajmują się wystawianiem listów gończych za przestępcami i znanymi wrogami Imperium, jak również zlecają aresztowanie mieszkańców winnych niepłacenia podatków lub innych wykroczeń. Mówi się, że w ratuszu znajduje się tajne biuro imperialnych szpiegów, lecz plotki te nigdy nie zostały potwierdzone. Oprócz siedziby straży w budynku mieszczą się też inne, mniej ważne biura służb miejskich.

Kamienny budynek ratusza jest olbrzymi, jednak poza imperialnym godłem wieńczącym framugę frontowych drzwi, nie jest zdobiony. Okna są wąskie i bardzo wysokie. Przystosowano je do obrony i doskonale można zza nich prowadzić ostrzał z kusz lub broni palnej. Mury ratusza są wyjątkowo grube, a w piwnicach budynku znajduje się magazyn żywności i niezależna od miejskiego akweduktu studnia z wodą pitną. W burzliwej historii Altdorfu wielokrotnie dochodziło do oblężenia ratusza, lecz budynek nigdy nie został zdobyty.

Główne drzwi ratusza otwarte są od świtu do zmierzchu. Każdy ma prawo wejść do sali przeznaczonej dla petentów. Zazwyczaj na wąskich ławeczkach czekają tłumy spoconych i zdenerwowanych interesantów. Sala jest duża i wysoko sklepiona. Przez jej środek biegnie drewniany blat, który oddziela biura od części publicznej. Za blatem urzęduje sierżant dyżurny oraz



tuzin tęgich strażników. Po zmierzchu zamkniętego ratusza pilnuje nocna zmiana, składająca się tradycyjnie z sześciu doświadczonych strażników. Na ścianach sali dla petentów wywiesza się ogłoszenia administracyjne, listy gończe oraz inne urzędowe dokumenty o charakterze publicznym. Wśród petentów przechadzają się strażnicy. Ich zadaniem jest zduszanie w zarodku ewentualnych kłopotów. W ratuszu spotkać można wielu łowców nagród przyjmujących zlecenia lub odbierających nagrody za ich wykonanie. Nikogo nie dziwią osoby wchodzące do ratusza z obciętymi głowami przestępców albo trofeami zdobytymi na jakiejś dzikiej bestii lub potworze.

Sierżant dyżurny to weteran miejskich walk. Widział wiele, a słyszał jeszcze więcej. Mało co może go zaskoczyć. Jeśli BG przytaszcza do ratusza głowę smoka, zakłopotanie strażnika będzie wynikać raczej z faktu, że nie pamięta, jaka obowiązuje nagroda za smoki ubite w sezonie letnim, niż dlatego, że nigdy nie widział smoka. Strażnicy pilnujący ratusza to sami weterani. Są gotowi na wszystko i nie zawahają się zaryzykować własnym życiem w obronie towarzysza.

Obszar niedostępny zwykłym mieszkańcom Altdorfu wygląda zupełnie inaczej. Właściwie każde drzwi prowadzą do jakiegoś biura. Większość wygląda podobnie – mają po jednym oknie, a wieczorem biurka oświetlone są świecami lub lampami. Dany urzędnik otrzymuje miejsce pracy dożywotnio, więc nie zmienia biurka, nawet jeśli awansuje na stanowisko dyrektora swojego departamentu. W ratuszu obowiązuje polityka nie mieszania się w to, jak prowadzone są poszczególne biura i urzędy, dopóki oczywiście wypełniają one wzorowo swoje obowiązki. Urzędnicy mogą dekorować swoje miejsca pracy wedle własnych gustów, co prowadzi

do ciekawych rezultatów. Po jakimś czasie biura zaczynają odzwierciedlać charakter ludzi tam pracujących. Mówi się, że niektórzy urzędnicy zawieszają na ścianach swoich biur spreparowane głowy przestępców lub oszustów podatkowych. Inni rzekomo kolekcjonują zegary, obrazy lub księgi.

Dostanie się na do biur jest wyjątkowo trudne. Teoretycznie petent musi mieć sprawę do danego urzędnika i otrzymać przepustkę od sierżanta dyżurnego. Na terenie biur interesantom stale powinna towarzyszyć uzbrojona eskorta. Jednak w praktyce, jeśli ktoś odwiedza tego samego urzędnika wielokrotnie, strażnik towarzyszy petentowi tylko przez pierwszych kilka wizyt. Osoby, które współpracują ze strażą miejską, lub w jakiś sposób zasłużyły się w oczach władz miasta, mogą wchodzić do biur bez eskorty, a nawet przeprowadzać własnych gości.

Do ratusza prowadzi też drugie, tylne wejście. Pilnuje go dwóch strażników, jednak oficjalnie drzwi te nie są używane. Jest to wyjście pożarowe, umożliwiające szybką ewakuację urzędników. Jednak korzystają z niego niektórzy wyżsi rangą oficjele, w ten sposób unikając przepychania się przez tłum petentów blokujących główne wejście.

Walka

W sali dla petentów często wybuchają bójki. Zdarzają się też pojedynki pomiędzy łowcami nagród, którzy zazwyczaj nie żywią do siebie sympatii. Choć ochrona ratusza ma obowiązek rozdzielać i aresztować awanturników, czasami weterani straży miejskiej wolą nie interweniować (aż do momentu śmierci jednej z zamieszanych w bójkę osób), zwłaszcza jeśli walczący mają reputację groźnych wojowników. W przypadku poważnych kłopotów, strażnicy zabarykadują się wewnątrz i wezwą posiłki z miejskiego cekhauzu oraz posłą po czarodziei. Starcie z tak przeważającymi siłami powinno zakończyć się porażką awanturujących się petentów.

Spotkania towarzyskie

Altdorfscy urzędnicy mogą zaprosić (lub zażądać stawienia się) BG właśnie w ratuszu. Niektórzy z nich czują się w pracy lepiej niż w domu, lub nie mają warunków, aby przyjmować gości czy klientów gdzie indziej. Możliwe też, że drużyna odwiedzi ratusz w celu odebrania nagrody, omówienia szczegółów zlecenia lub złożenia naczelnikowi straży miejskiej raportu z wyjątkowo niepokojącego odkrycia.

Skradanie się i ukrywanie

Najlepszym sposobem na skradanie się lub ukrywanie w ratuszu jest udawanie, że powinno się tu być. BG przebrani za strażników miejskich lub innych przedstawicieli Imperium nie zostaną zaczepieni, chyba że zaczną zachowywać się podejrzanie. Przejście do części biurowej wymaga okazania przepustki lub otrzymania eskorty do urzędnika, który chce przyjąć BG. Sierżant dyżurny prowadzi dziennik, w którym odnotowuje, kto wchodzi i wychodzi z budynku, jednak czasami wpisy te odbiegają od rzeczywistości, gdyż niektórzy strażnicy i urzędnicy wychodzą tylnymi drzwiami.

Świątynia Sigmara

Wielka Świątynia Sigmara w Altdorfie to centrum sigmaryckiego kultu. Jest największą z miejskich świątyń i reprezentuje potęgę, której nie można lekceważyć.

Kompleks świątynny składa się z kilkunastu budynków. Najważniejszym z nich jest oczywiście kaplica Sigmara, wybudowana na planie litery T, przywodzącej na myśl kształt młota bojowego. Wejście położone jest od strony północnej, a po obu jego stronach wznoszą się wysokie iglice. Drzwi strzegą posągi sigmaryckich wojowników o wzroście trzykrotnie wyższym od przeciętnego śmiertelnika. Na czterokrotnie wyższych od dorosłego człowieka drzwiach wyrzeźbiono kometa u dwóch ogonach. Nad drzwiami, w specjalnej alkwie, stoi posąg Sigmara z młotem w dłoni. Został on wykonany wiele stuleci temu przez kapłana, który zasłynął w bitwach z Chaosem. Chociaż wartość artystyczna posągu jest dość niska, ma on olbrzymie znaczenie symboliczne i kolejni Wielcy Teogoniści opierali się pokusie wymienienia statuy na ładniejszą. Wnętrze świątyni wypełnia zaduch setek stłoczonych ciał. Świątynia jest olbrzymia, lecz codziennie odwiedza ją tylu wiernych, że nawy nigdy nie można porządnie przewietrzyć. Łukowe sklepienie kaplicy wnosi się na zawrotną wysokość 20 metrów. Łuki osadzone są na szerokich kolumnadach o wysokości 10 metrów, otaczających główną salę. Pod każdym łukiem stoi dwukrotnie wyższy od dorosłego człowieka posąg sigmaryckiego bohatera z dawnych lat. Po każdej stronie nawy zapełnionej jest dwanaście łuków, więc jak łatwo policzyć, w świątyni czuwa 24 kamiennych bohaterów. Kolejne, puste łuki czekają na przyszłych sigmaryckich wojowników i kapłanów. Obecnie trwa zażarta dyskusja, czy w altdorfskiej świątyni powinna stanąć statua Valtena. Choć wbrew pogłoskom nie był on odrodzonym Sigmarem, walenie przyczynił się do uratowania ludzkości przed zalewem Chaosu. Niektórzy przedstawiciele władz świątynnych uważają jednak, że słynny kowal był heretykiem i nie należy mu się wieczna chwała.

Okna świątyni zdobią kolorowe witraże przedstawiające sceny z życia Sigmara. W sumie jest ich 24. Tuzin po wschodniej stronie świątyni opowiada o początkach życia Młotodzierzcy, zaś tuzin po zachodniej skupia się na latach budowania i jednoczenia Imperium. Wnętrze kopuły wieńczącej kaplicę zdobi fresk przedstawiający wniebowstąpienie Sigmara. Fresk, który można podziwiać obecnie, jest już siódmym z kolei. Nikt bowiem nie był świadkiem tego wydarzenia i kolejni Teogoniści często dostrzegali ziarna herezji w dotychczasowych interpretacjach. Na południowej ścianie świątyni znajduje się tylko jedno, olbrzymie okno z witrażem przedstawiającym bitwę na Przełęczu Czarne Ognia. Na środku witraża, wyraźnie większy od innych postaci, stoi Sigmar otoczony

swoimi ludzkimi oraz krasnoludzkimi sprzymierzeńcami. Młotem odpędza zielonoskórych, dotkniętych licznymi mutacjami, co ma podkreślać podwójne znaczenie zwycięstwa Sigmara – nad orkami i Chaosem. Na niebie nad głową założyciela Imperium płonie kometa u dwóch ogonach.

Przed witrażem stoi sześciometrowej wysokości statua Sigmara opierającego na ramieniu młot. To dar od krasnoludów i jak przyznają sami kapłani, prawdziwe arcydzieło wykute ręką mistrza. U podnóża statuy stoi Wielki Ołtarz Sigmara, najświętsze miejsce kultu.

Oba skrzydła świątyni są jasno oświetlone promieniami słonecznymi wpadającymi przez południowe okna. Na końcu każdego skrzydła wznosi się potężna wieża. Ta część świątyni podzielona jest na mniejsze kapliczki. W każdej znajduje się inny ołtarz. Kapliczki te służą bogatszym rodowi altdorfskiej szlachty, która nie zwykła modlić się z mniej zamożnymi wiernymi. Msze odprawiane są w głównej nawie świątyni, lecz nikt nigdy nie ma pretensji do szlachty, że wysłuchuje kazań z wygodnego zacisza bocznych naw. Ołtarz w południowo-wschodniej części świątyni nie jest poświęcony Sigmara, lecz bogom krasnoludów, w podziękowaniu za ich pomoc przy budowie ludzkiego Imperium. Ścianę za ołtarzem zdobią starożytne freski, lecz jedynie krasnoludy oraz nieliczni historycy wiedzą, jakie postacie zostały na nich przedstawione. Przed tym ołtarzem zwykle nikt się nie modli, mimo to kapłani pieczołowicie utrzymują go w czystości i porządku. Ta sumienność nie ma jednak nic wspólnego z wdzięcznością wobec krasnoludów – w opinii hierarchów sigmaryckiego kultu zaniedbanie jakiegokolwiek części Wielkiej Świątyni Sigmara byłoby niewybaczalnym grzechem.

W świątyni o każdej porze dnia i nocy przebywa przynajmniej dwunastu kapłanów. Spędzają czas na modlitwie, wysłuchiwanie wiernych i rozwiązywaniu ich duchowych problemów oraz pilnowaniu porządku w świątyni. Za dnia w przybytku zazwyczaj jest więcej kapłanów i przynajmniej stu wiernych. Na msze każdorazowo przychodzi blisko tysiąc osób – tyle może pomieścić świątynia. BG, którzy przybyli porozmawiać z jakimś kapłanem, najprawdopodobniej będą musieli poczekać, aż będzie wolny, co może potrwać kilkanaście minut. Jeśli Bohaterowie przybyli z ważną wiadomością do kogoś wyżej postawionego w hierarchii kultu i są w stanie to udowodnić, zostaną natychmiast zaprowadzeni pod eskortą do budynku, w którym urzęduje duchowny.

Teren świątynny odgródzony jest od miasta wysokim murem i smród ulic prawie tu nie dociera. Zamiast tego uliczki i alejki wypełnia zapach kadzideł, palonych ku czci Sigmara. Wokół głównej świątyni wybudowano kilka niezależnych, poświęconych mu kapliczek. Najśłynniejszą z nich jest Kaplica



Słoneczna. Swoją nazwę zawdzięcza wyglądowni – jest bowiem zwieńczona idealnie półokrągłą kopułą pokrytą czystym złotem, które w promieniach słońca mieni się oślepiającym blaskiem. Wnętrze kaplicy zachwyca niezwykle piękną mozaiką przedstawiającą sceny z życia Sigmara. Pokrywa ona nie tylko podłogę, ale też ściany i sufit kaplicy. Najważniejsze miejsce, czyli wewnętrzną ścianę kopuły, zdobi malowidło przedstawiające bitwę na Przełęczy Czarnego Ognia. Podstawę kopuły znaczą symbole komety o dwóch ogonach. Statua Sigmara stoi po wschodniej stronie kaplicy, nieopodal drzwi. Aby ją obejrzeć na tle szalejącej bitwy, należy stanąć na środku pomieszczenia, a następnie spojrzeć w stronę drzwi. Kaplica Słoneczna służy za prywatne miejsce modłów Wielkiego Teogonisty. Zaproszenie do niej traktowane jest jako olbrzymi zaszczyt i tylko nieliczni mieli okazję go dostąpić.

Pozostałe budynki kompleksu świątynnego to dormitoria, biblioteki, sale spotkań, sale wykładowe oraz refektarze. Większość z nich stoi wokół niewielkich dziedzińców. Tutaj mieści się też pałac Wielkiego Teogonisty, chociaż ściśle mówiąc, nie jest to osobny gmach, a jedynie sieć pokoi o niezwykle imponującym wystroju wnętrza, lecz z zewnątrz wyglądających zupełnie zwyczajnie. Głównym wejściem do tej części kompleksu jest spiralna klatka schodowa, szeroka zaledwie na dwie osoby. Prowadzi do olbrzymiej sali powitalnej, a wejścia zawsze strzeże sześciu sigmaryckich rycerzy zakonnych.

Kwatery mieszkalne kompleksu świątynnego różnią się pod względem bogactwa i wystroju. Akolici śpią w surowych i malutkich celach, zaś Lektorzy kultu odpoczywają w apartamentach godnych arystokratów. Teoretycznie na teren świątynny wstęp mają jedynie kapłani, służba, rycerze zakonni oraz zaproszeni goście, jednak zawsze kręci się tu tyle osób, że trudno byłoby je wszystkie policzyć. Jeśli dojdzie do jakiegoś incydentu lub bójki, ochrona świątyni jest wzmacniana na jakiś tydzień lub dwa, po czym wszystko wraca do normy.

Jedzenie podawane na terenie świątynnym daleko przewyższa codzienny wikt zwykłego altdorfczyka. Na stoły sigmarytów trafiają wyborne wina i delikatnie przyprawiane wiktuały z dalekich stron. Niestety wprośzenie się na ucztę jest prawie niemożliwe, gdyż służba jest znacznie czujniejsza od rozstawionych po refektarzach wartowników.

Walka

Świątynia Sigmara to miejsce, w którym BG nie powinni szukać zwady. Wokół pełni wartę lub wypełnia inne

obowiązki wielu doskonale wyszkolonych rycerzy zakonnych. Wszyscy oni natychmiast rzucą się do walki z każdym, kto zakłóci spokój świątyni. Jeśli natomiast zdarzyłoby się, że kompleks świątynny zaatakowałby mutanci lub zwierzoludzie, drużyna będzie miała okazję ujrzeć pełnię chwały rycerzy Sigmara, którzy ruszą do boju odziani w zbroje płytowe, pod świętymi sztandarami i trzymając w dłoniach błogosławione relikwie.

Spotkania towarzyskie

Kompleks świątynny doskonale nadaje się na miejsce spotkań. BG mogą tu porozmawiać z przedstawicielami władz kultu, a nawet, jeśli okoliczności na to pozwolą, z samym Wielkim Teogonistą. Spotkania takie zazwyczaj odbywają się w refektarzach lub prywatnych komnatach kapłanów, choć możliwe jest też spotkanie w jednej z kaplic. Chociaż w świątyniach zawsze modli się spora liczba wiernych, ludzie starają się szanować prywatność i możliwa jest nawet dyskretna rozmowa w jednej z naw bocznych. Jeśli ktoś pozostanie w świątyni podejrzenie długo (np. kilka godzin), podejdzie do niego kapłan i zapyta, czy wiernemu nie jest potrzebna pomoc. Aura Sigmara w jego głównej świątyni jest tak silna, że słudzy Niszczycielskich Potęg raczej nie odważą się tu szpiegować lub podsłuchiwać Bohaterów.

Skradanie się i ukrywanie

Ponieważ BG nie są (miejmy nadzieję) agentami Chaosu, być może odważą się skradać lub ukrywać w jakimś celu na terenie kompleksu świątynnego. Wkradanie się do którejś z kaplic publicznych mija się z celem, gdyż każdy może tam zwyczajnie wejść. Trudniejsze jest przedostanie się do jednej z prywatnych kaplic. Najlepszym sposobem zakradnięcia się do miejsca niedostępnego dla ogółu jest przebranie się i udawanie, że należy się do tych, którym wolno tam przebywać. Po świątyni kręci się tyle osób, że strażnicy nie są w stanie zapamiętać wszystkich wiernych, petentów lub posłańców i rzadko kiedy uważnie wszystkich wypytują. W kaplicach, świątyniach i refektarzach można znaleźć wymienione miejsca na kryjówki: za posągami, w alkowach, za gobelinami lub między meblami. Korytarze wewnątrz budynków, poza okolicami pomieszczeń najwyższych rangą oficjeli kultu, nie są regularnie patrolowane. Dostanie się do prywatnych cel zwykłych kapłanów nie powinno stanowić problemu.

– Prowadzenie przygody w Altdorfie –

Podstawową zasadą prowadzenia sesji gry fabularnej jest to, że gracze skupiają się na tym, na co zwrócisz im uwagę, a ignorują to, co przemilczysz. Naturalnie, Altdorf nie jest monotonną krainą zielonych wzgórz, ale BG wyobrażą sobie miasto dopiero wtedy, gdy starannie opiszesz wysokie kamienice, niebo przesłonięte dymem tysięcy kominów, zgłęb tłumów, ścisk na ulicach i, oczywiście, wszechobecny smród.

Należy również pamiętać, że gracze skupiają się na elementach krajobrazu, które bezpośrednio dotyczą toczącej się przygody, a pomijają szczegóły nieistotne

z ich punktu widzenia. Zamieszczone powyżej opisy zostały przygotowane właśnie z myślą o tym, by utkwiły BG w pamięci. W trakcie przygody *Wieża Altdorfu* Bohaterowie odwiedzą wiele, a może nawet wszystkie z przedstawionych miejsc.

Altdorf jest oczywiście zbyt wspaniałym miejscem, aby BG odwiedzili go tylko raz w trakcie swoich podróży. Z pewnością będą tu wracać co najmniej kilka razy. W poniższym rozdziale znajdziesz rady, jak przedstawić stolicę Imperium tak, aby BG już nigdy nie pomylili jej z żadnym innym miastem Starego Świata.

Opisy

Opisywanie otoczenia BG to główny sposób oddania charakteru i wyglądu Altldorfu. Jednak zbyt dużo informacji może zniechęcić graczy, którzy z pewnością nie mają cierpliwości ani ochoty wysłuchiwać wykładów z zakresu architektury miejskiej. Znacznie lepiej jest wtrącać coś od czasu do czasu. Walka lub inne dramatyczne sceny z pewnością nie tracą, jeśli ubarwisz je opisem zapachu, wyglądu lub odgłosów miasta. Pamiętaj jednak, aby opisując Altldorf nie zapomnieć o przekazaniu graczom informacji kluczowych dla rozwoju fabuły.

Zapach miasta

Altldorf śmierdzi. Aby najlepiej oddać tę cechę stolicy, opisz zapachy (albo raczej smród) w każdym miejscu, które odwiedzą BG. Ponieważ Mistrzowie Gry rzadko opisują tego rodzaju doznania, już sama ilość różnorodnych fetorów nada temu miastu unikalny charakter. Możesz sam wybrać odpowiedni dla danego obszaru smród lub skorzystać z tabeli zamieszczonej poniżej. W ciekawszych rejonach miasta mogą mieszkać się dwa lub trzy różne zapachy (rzuc odpowiednią liczbę razy w tabeli i stwórz piorunującą mieszankę).

Losowe zapachy

Rzut	Odór
1	Zwierzęcy
2	Jedzenie i przyrządzanie jedzenia
3	Tanie i mocne perfumy
4	Zgniłe ryby
5	Zgniłe mięso
6	Nieczystości
7	Dym i spalizna
8	Ludzki pot
9	Garbarnie
10	Wymiociny

Mieszkańcy

Do Altldorfu przybywają podróżni z każdego zakątka Starego Świata, a nawet z dalszych krain. Nierzadko na ulicach stolicy zobaczyć można spieszące gdzieś niziołki, krasnoludy, elfy, a nawet, choć trudno w to uwierzyć, ogry. Pamiętaj, aby opisując gości gospód zwrócić szczególną uwagę na cudzoziemców oraz przedstawicieli innych ras. Jest ich w Altldorfie tylu, że nie sposób tego nie zauważyć, zwłaszcza że każdy ubiera się wedle własnej mody. Jeśli BG nie zetknęli się jeszcze z daną kulturą, raczej nie rozpoznają po ubiorze jej przedstawicieli. Warto zatem opisywać jedynie wygląd cudzoziemców, a nie od razu ujawniać, że „przy kominku siedzi bretoński rycerz”.

Zabudowa

Architektura Altldorfu stanowi odbicie różnorodności jego mieszkańców. Nikogo nie dziwią przylegające do siebie budynki w tak odmiennych stylach jak norcki i arabski. Niektórzy „koneserzy” sztuki budują sobie pałace, w których kislewskie sklepienia wspierają się na tileańskich kolumnach.

Jedyną cechą wspólną altldorfskiej zabudowy jest wysokość kamienic. Wszystkie mają przynajmniej cztery piętra. Wiąże się to z faktem, że w przeludnionej stolicy ziemia jest niezwykle droga i jedyną możliwością powiększania domostw jest dobudowa wyższych pięter. Z tego powodu ulice wyglądają jak głębokie kaniony, do których rzadko docierają promienie słońca. Efekt ten jeszcze potęguje tendencja do budowania nad ulicami nawisów, czyli pięter szerszych niż parter. Nawisowe piętra zwiększają powierzchnię mieszkalną, lecz w efekcie jeszcze bardziej zaciniają przyległe ulice. Skąpane w słońcu otwarte place i parki Altldorfu stanowią olbrzymi kontrast dla miejskiego labiryntu mrocznych uliczek i alejek.

Sąsiedztwa

W stolicy mieszkają przedstawiciele najróżniejszych grup zawodowych i klas społecznych. Należy jednak zwrócić uwagę na to, że z oczywistych powodów nastąpiła daleko posunięta segregacja. Zazwyczaj w danym sąsiedztwie mieszkają wyłącznie ludzie równi statusem lub zamożnością. Oczywiście, przy jednej ulicy może mieszkać się zarówno tileański zajazd, jak i elfia gospoda, jednak klientela obu tych miejsc za nic w świecie nie wybrałaby się do sąsiadów na wino. Różne sąsiedztwa można rozpoznać po wyglądzie domostw. Przybysze z dalekich stron często budują domy w stylu typowym dla swojej ojczyzny.

Sąsiadujące ze sobą kwartały mogą drastycznie różnić się pod względem zamożności. W pewnych częściach miasta odgródzone murem posiadłości sąsiadują z dzielnicami biedoty. Na niektórych ulicach po jednej stronie wznoszą się rezydencje godne Księcia-Elektora, podczas gdy po drugiej dzieci o zaropiałych oczach bawią się wśród rozsypujących się szop i rud. W niektórych gospodach udzielane są niezwykle precyzyjne wskazówki odnośnie dotarcia w pewne miejsca: „Za pałacym skęćcie w prawo. Jeśli skęćcie w lewo, nie wyjdziecie z parku żywi”. Oczywiście uzbrojeni po zęby BG, oszpecceni bliznami po tuzinach walk i odziani w zbroje płytowe, lub czarodzieje otwarcie demonstrujący swoją magiczną potęgę, raczej nie muszą obawiać się drobnych rzezimieszków.

Przestępczość

Można śmiało rzec, że Altldorf jest imperialną stolicą przestępczości i nie chodzi tu tylko o drobne kradzieże czy rozboje. Straż miejska ma pełne ręce roboty, a priorytetem jest zapobieganie masowym zamieszkom oraz ochrona bogatych i wpływowych mieszczan. Na zajmowanie się sprawami drobnych kradzieży, wymuszeń lub napadów (zwłaszcza w biedniejszych dzielnicach) nie wystarcza czasu ani ludzi. W najgorszych rejonach straż miejska w ogóle się nie pojawia i nawet seria wyrafinowanych morderstw nie przyciągnie niczyjej uwagi. Z jednej strony jest to BG na rękę, gdyż często zajmują się sprawami, o których straż miejska nie powinna się dowiedzieć. Z drugiej jednak strony, napadnięci przez oprychów w ciemnej alei mogą liczyć wyłącznie na siebie, gdyż krzyki nie sprowadzą pomocy.

Kontrasty

Jak zostało już wspomniane, Altldorf jest miastem sprzeczności. Najwyraźniejszy jest kontrast pomiędzy



bogaczami a biedakami. Zamożni mieszkańcy stolicy wynajmują służbę i zatrudniają ochronę, która przepędza z ich posesji intruzów. Biedacy często nie mają grosza przy duszy, nie posiadają też ani jednego pełnego kompletu ubrania. Średnia klasa jest nieliczna i składa się prawie wyłącznie z ludzi, którzy właśnie się bogacą lub stacają w dół. Do klasy średniej zaliczyć można niektórych drobnych kupców i rzemieślników, którzy dzielą czas między pracę a swoje zainteresowania lub rodzinę, i choć żyją dostatnio, nie są zainteresowani zbijaniem majątku. Takie osoby są ewenementem w stolicy, gdyż większości mieszkańców rzadko wystarcza to, co już mają, a zysk rodzi apetyt na więcej. Nieograniczony pęd do bogactwa przedsiębiorczych altdorfczyków znacznie częściej ich rujnuje niż przynosi szczęście.

Magia

Ponieważ w Altdorfie mieszcza się Kolegia, mieszkańcy stolicy częściej obcuja z magią niż inni obywatele Imperium. W rezultacie są bardziej oswojeni z widokiem czarów, a za punkt honoru stawiają sobie zachowanie spokoju w obliczu niezwykle fenomenów. I tak, chociaż z pewnością każdy

rozsądny altdorfczyk weźmie nogi za pas, gdy w pobliżu dojdzie do starcia czarodziejów, żaden z nich nie będzie uciekał w panice i z wrzaskiem, jak mają to w zwyczaju bardziej zabobonni mieszkańcy Imperium. Co więcej, przedsiębiorczy altdorfczyk będą starali się (w miarę możliwości, rzecz jasna) ratować dobytek, zabezpieczać kramy, bądź dopić piwo, a dopiero potem salwować się ucieczką. Przejawy nieszkodliwej magii (drobne iluzje, zapalanie fajki magicznym płomykiem) nie wzbudzą w Altdorfie najmniejszego zainteresowania.

Mieszkańcy stolicy traktują jako coś normalnego widok Magistra Płomienia, opędzającego się od napastników płonącym mieczem, chociaż niektórzy i tak zbledną z wrażenia na ten widok. Pamiętaj o tym szczególnym snobizmie altdorfczyków, nawet tych najbiedniejszych. Jeśli na ulicy pojawi się demon, ci z przechodniów, którzy padną bez zmysłów lub uciekną z wrzaskiem, najprawdopodobniej są cudzoziemcami. Natomiast ci, którzy zaczną składać kramy, zamykać okiennice i z pewną (odwrotnie proporcjonalną do wielkości demona) godnością opuszczają okolicę, zbierając po drodze porzucone dzieci, z pewnością wychowali się w Altdorfie.

— Wydarzenia —

W tym podrozdziale opisano wydarzenia, które mają większą szansę wydarzyć się w Altdorfie niż w jakimkolwiek innym mieście Imperium. Podzielono je na kilka typów i umieszczono w tabelach, co ułatwia losowanie. W pierwszej tabeli zamieszczono wydarzenia, które jedynie ubarwią przygodę, lecz nie będą miały znaczącego wpływu na rozwój akcji. Kolejne tabele zawierają wydarzenia typowe dla

Altdorfu, które nie tylko wzbogacą przygodę, lecz również pomogą stworzyć niezapomniany klimat tego miasta.

Pomniejsze wydarzenia

Te wydarzenia nie mają nic wspólnego z przygodą, lecz mogą ją ubarwić i przypomnieć BG, gdzie toczy się akcja.

- 1 Nieopodal przejeżdża wraz ze swoim orszakiem Imperator. Żołnierze oczyszczają ulice, odpychając gapiów. Karl Franz dosiada wspaniałego konia, a towarzysząc mu rycerze elitarnej Gwardii Reiklandu.
- 2 Nieopodal przejeżdża wraz ze swoim orszakiem Wielki Teogonista. Jego strażę oczyszczają przejazd z gapiów i przechodniów, odpychając ich pod ściany domów. W orszaku najwięcej jest kapłanów, a straż pełnią sigmaryccy rycerze zakonni.
- 3 Do nabrzeża przybija okręt. Nie przypomina ludzkich statków – jest bardziej smukły i niezwykle elegancki. Załogę stanowią same elfy, które pokrzykują do siebie w eltharinie.
- 4 Ulicą przechodzi grupa czarodziej jednego z Kolegiów Magii. Jest wśród nich dwóch arcymagów. Choć żaden z nich nie splecie zaklęcia na oczach gapiów, potęga otaczająca grupę jest tak namacalna, że altdorfczycy natychmiast ustępują im drogi.
- 5 Nieopodal przechodzi cudzoziemski (tileański, estalijski, bretoński, kislewski, norski) szlachcic wraz z obstawą. Ochroniarze brutalnie rozpychają tłum, natomiast szlachcic głośno i ewidentnie niepochlebnie komentuje miasto we własnym języku.
- 6 Na kramie nieopodal cudzoziemski sprzedawca głośno i w obcym języku targuje się z własnym rodakiem.
- 7 Elf i krasnolud, obydwa pochodzący z dalekich stron, próbują dogadać się w łamanym staroświatowym. Idzie im to z trudem, zwłaszcza że targują się o jakiś przedmiot.
- 8 Dokładnie nad głowami BG ktoś wylewa na ulicę zawartość nocnika. Uniknięcie strumienia nieczystości wymaga testu Zręczności.
- 9 Deski jednego z mostów załamują się pod ciężarem przejeżdżającego wozu. Nieszczęsny woźnica i muł wpadają do Reiku. BG mogą próbować ich ratować, lub po prostu poszukać innej przeprawy na drugą stronę.
- 10 Niespodziewanie drużynę otacza liczna grupa żebraków. Niektórzy są kalecy, inni chorzy, a wszyscy głośno i żałośnie błagają o datek.

- 3 Drużynę otacza nagle patrol straży miejskiej z pisemnym nakazem doprowadzenia BG do ratusza. Do budynku drużyna wchodzi tylnymi drzwiami i zostaje natychmiast doprowadzona do zwyczajnie wyglądającego urzędnika, który opowiada im o całkiem niezwykłym problemie.
- 4 W Świątyni Sigmara Bohaterów zaczyna obcy mężczyzna i opowiada o objawieniu, w którym Sigmar powiedział mu, że BG pomogą mu w tarapatkach (to oczywiście kłamstwo, a drużyna zostanie wciągnięta w świątynną intrygę).
- 5 Do drużyny podchodzi elfi posłaniec i w imieniu swojej kupieckiej rodziny prosi o pomoc w pewnej delikatnej sprawie.
- 6 Grupa rycerzy Gwardii Reiklandu eskortuje BG do Pałacu Imperialnego. Tam zostaje im zlecona misja o kluczowym znaczeniu dla bezpieczeństwa państwa. Jeśli drużynie uda się wypełnić zadanie, być może dostąpi zaszczytu ukłęknięcia przed tronem Imperatora.
- 7 W mrocznej alejce BG otacza grupa uzbrojonych po zęby opryszków i niedwuznacznie daje do zrozumienia, że powinni stawić się w pewnej gospodzie. Na jej zapleczu szef lokalnego gangu poprosi BG o pomoc w starciu z mutantami, kultystami lub nawet skavenami.
- 8 Wychudłe i obdarte dzieci błagają BG o pomoc, gdyż drużyna wygląda na kompetentnych wojowników, a nikt inny nie ulitował się nad losem pewnej nieszczęsnej rodziny.
- 9 Bogaty kupiec zaprasza Bohaterów do swojej rezydencji, gdzie wynajmuje ich do wykonania niebezpiecznego zlecenia. Wynagrodzenie jest sowite, lecz ryzyko równie wysokie.
- 10 Cudzoziemski kaznodzieja uliczny, wzywający ludzi do nawrócenia się na wiarę jakiegoś boga (Myrmidii, Vereny, itp.), na widok drużyny nagle wpada w trans i recytuje przepowiednię, która odmieni życie Bohaterów.

Początek przygody

Wszystkie przygody muszą mieć swój początek. Bardzo często do BG zgłasza się ktoś, kto potrzebuje ich pomocy. W tej części zamieszczono dziesięć wariantów rozpoczęcia dowolnej przygody.

- 1 Do Bohaterów podchodzi rosły mężczyzna z Norski i zaprasza ich na posiłek do tileańskiej karczmy, w której najwyraźniej jest stałym gościem, gdyż obsługa wita go po imieniu (istotny jest kontrast – może to być elf w krasnoludzkiej gospodzie).
- 2 Pewien czarodziej zaprasza BG na spotkanie do swojego Kolegium Magii. Jeśli jest to jedno z Kolegiów, do których trudno dotrzeć, czarodziej spotka się z BG na mieście.

Walki i starcia

Większość walk, do których dochodzi podczas każdej przygody, jest zawczasu starannie wyreżyserowana. Niekiedy jednak zachodzi potrzeba zmiany tempa akcji i rozruszania graczy. Poniżej zamieszczono kilka pomysłów.

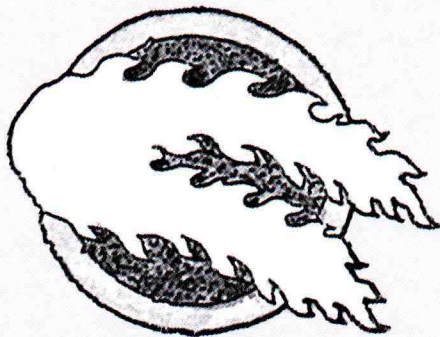
- 1 Grupa rzezimieszków atakuje BG w ciemnościach, mając nadzieję na łatwy łup.
- 2 Cudzoziemscy żeglarze podejmują próbę przymusowego wcielenia BG do swojej załogi i będą próbowali ogłuszyć jak największą liczbę członków drużyny, po czym zanoszą ich na swój statek. Wykorzystaj statystyki piratów, lecz zamiast **znajomość języka (staroświatowy)** na jakiś obcy język.

- 3 Zabójca trolli (olbrzymów, demonów) upija się i nabiera przekonania, że BG śmiertelnie go obrazili.
- 4 BG wchodzi na arenę walki i największy z nich zostaje wyzwany na pojedynek. W zależności od sytuacji, drużyna może (ale nie musi) mieć możliwość odmówienia walki. Oczywiście, wynik starcia można obstawiać.
- 5 Pewien czarodziej czerpie korzyści z działalności przestępczej, aby finansować swoje badania, lub kradnie, by zaspokoić jakiś nałóg (hazard, narkotyki). BG zostają przez niego napadnięci w celach rabunkowych, ale nikt nie próbuje im pomóc.
- 6 Z cyrku imperialnego uciekł groźny drapieżnik i siejąc zniszczenie na głównej ulicy miasta, pędzi właśnie w stronę BG.
- 7 Jakiś zawadiaka wyzywa jednego z Bohaterów na pojedynek. Jeśli drużyna wesprze wyzwanego, do walki włączą się oburzeni sekundanci nieznanego.
- 8 Grupa łotrów pobiera haracz za przejście przez most, który leży na drodze spieszących się dokądś BG. Opłata jest dość słona i drużyna może nie zechcieć jej uiścić.
- 9 Straż miejska nakłada na któregoś z BG mandat w wysokości 1 zł za zakłócanie porządku. Jeśli BG zapłaci, strażnicy nałożą kolejne mandaty na pozostałych BG. Jeśli drużyna odmówi uiszczenia mandatu, strażnicy spróbują obezwładnić i aresztować Bohaterów. Jeśli przegrają, niczego nie zgłoszą przełożonym, gdyż nie chcą się przed nimi tłumaczyć. Jednak śmierć strażnika może ściągnąć na głowy Bohaterów poważniejsze kłopoty.
- 10 Szlachcic lub kupiec jest przekonany, że BG nie usunęli mu się wystarczająco szybko z drogi i nakaze ochroniarzom nieco ich poturbować.

Przypadkowe spotkania

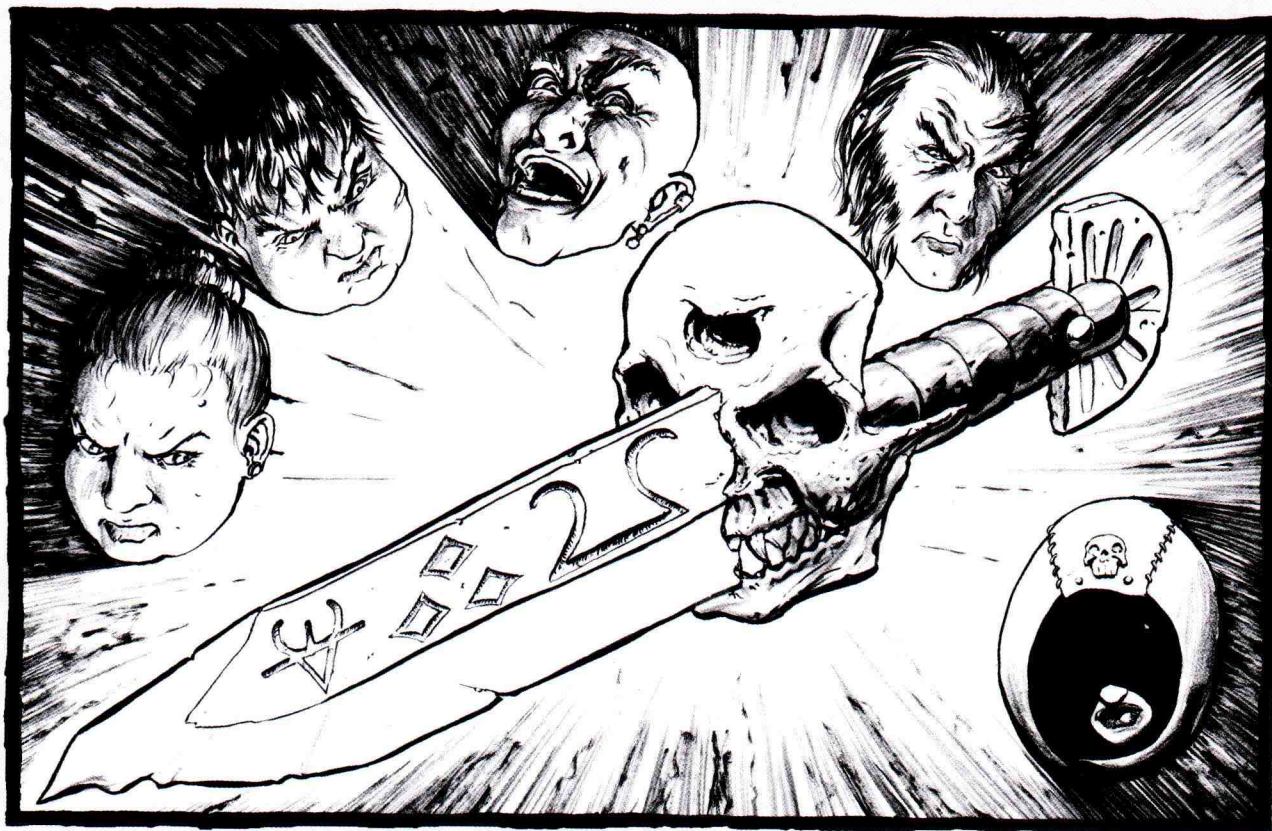
Altdorf to doskonałe miejsce na przypadkowe spotkanie z kimś znajomym. Dla poszukiwaczy przygód spotkanie takie może zaowocować zdobyciem cennych informacji lub powrotem do wątku, który BG zaniedbali.

- 1 Czarodziej, z którym BG mieli już do czynienia, wpada na drużynę na którejś z bardziej ruchliwych ulic.
- 2 Obok drużyny przebiega znajomy sigmarycki kapłan. Zamieni z BG zaledwie kilka słów, gdyż został w trybie nadzwyczajnym wezwany do świątyni Sigmara i bardzo się z tego powodu niepokoi.
- 3 Znajomy skądinąd kupiec właśnie rozstawił swój kram w Altdorfe. Rozpozna BG z daleka i będzie na nich machał.
- 4 Znajomy szlachcic właśnie przyjechał do stolicy na spotkanie na dworze. Zaprosi BG do klubu, proponując rozmowę i smaczny posiłek.
- 5 Znajomy przestępca przybył do Altdorfu w poszukiwaniu łatwego łupu. Nie udało mu się jeszcze zaplanować żadnego skoku i z ochotą przyłączy się tymczasowo do BG, wędząc okazję sowitego zarobku.
- 6 Obcokrajowiec spotkany w odległej krainie, być może nawet elf, przybył do Altdorfu w interesach. Jest oszołomiony wielkim miastem i będzie wdzięczny, jeśli ktoś się nim zaopiekuje.
- 7 Drobny kramarz, którego BG doskonale znają (a być może kiedyś uratowali mu życie) przybył do Altdorfu i dobił targu życia. Teraz, jako nowobogacki kupiec, zamierza spłacić stary dług.
- 8 Ktoś, kogo BG dawniej znali, stracił całą fortunę i teraz żebrze o jedzenie na ulicach. Z ochotą opowie drużynie o swoim nieszczęściu i poprosi o pomoc w odzyskaniu majątku.
- 9 Dziecko znajomego, wysłane na nauki na Uniwersytet Altdorfski, bawi się jak każdy przyzwoity żak i ma to szczęście (lub nieszczęście), że wpada na BG podczas jednej z bardziej hucznych zabaw (lub burd).
- 10 Osoba, którą BG ocalili z rąk mrocznego kultu, szkoli się obecnie w Altdorfe na łowcę czarownic. Osoba ta dorosła i spoważniała od czasu, gdy BG widzieli ją po raz ostatni, a w jej oczach płonie zimny ogień. BG mogą liczyć na kompetentną pomoc w każdej sprawie związanej z walką z Chaosem i herezją.



• Wieże Altdorfu •

Ścieżki Przeklętych – część II



Rozdział I: Drugi element

Niniejsza przygoda stanowi trzecią część kampanii *Ścieżki Przeklętych*, rozpoczętej we wprowadzającej przygodzie z *Księgi Zasad* i kontynuowanej w *Popiołach Middenheim*. Choć została napisana z myślą o rozegraniu jej po tamtych przygodach, z łatwością można ją przeprowadzić niezależnie. Informacje, jak to zrobić, znajdują się w ramce w dalszej części tekstu.

W *Popiołach Middenheim* Bohaterowie Graczy wtrącili się w machinację kultu Chaosu, znanego jako Karmazynowa Czaszka, oraz powstrzymali uwięzionego demona, Xathrodoxa Krwawego Obdzieracza. W ten sposób zadali poważny cios kultowi i dowiedzieli się, że esencja demona została rozdzielona na trzy części, zamknięte przez Boga Krwi w oddzielnych artefaktach. Kult zdołał uwolnić pierwszą część demona, która powróciła na Pustkowie Chaosu. Druga część natomiast pozostaje zaklęta w sztylcie Yul K'chaum (patrz dalej), który znajduje się w Altdorfie.

W niniejszej przygodzie Bohaterowie muszą wybrać się do Altdorfu, odnaleźć artefakt i zniszczyć zaklęty w nim odłamek duszy demona. Aby wziąć udział w trzeciej części kampanii, drużyna musi oczywiście odnieść sukces. Przygoda *Wieża Altdorfu* jest jednakże nieliniowa, co oznacza, że na skutek działań BG akcja może rozwinąć się na kilka, niekiedy dramatycznie odmiennych, sposobów. W najlepszym wypadku Bohaterowie odnajdą artefakt dzięki sprytniej intrydze i właściwie poprowadzonym negocjacjom, po czym zniszczy go zaprzyjaźniona Ametystowa

Czarodziejka, a drużyna przy okazji zdemaskuje niebezpiecznego sługę Mrocznych Potęg. Jeśli dojdzie do najgorszego, to znaczy Bohaterom nie dopisze szczęście lub okaże się, że nie grzeszą talentem dyplomatycznym, przyjdzie im walczyć o sztylet, zdeprawowany czarodziej podstępnie wykorzysta ich w rytuale, który zapewni mu olbrzymią moc i łaskę Niszczycielskich Potęg, a być może nawet zostaną zmuszeni poświęcić kogoś spośród siebie, aby demoniczny duch mógł zostać unicestwiony na zawsze. Poszczególne podrozdziały dokładnie wyjaśniają, czego Bohaterowie Graczy muszą dokonać, aby kampania nie zeszła z obranego toru, oraz wskazują miejsca, gdzie MG może pozwolić im porażkę.

W przeciwieństwie do *Popiołów Middenheim*, przebieg niniejszej przygody przestanie być liniowy, gdy tylko Bohaterowie dotrą do Altdorfu. Tym razem jednocześnie zaczną rozwijać się trzy wątki, a BG będą mogli swobodnie wybierać, co i kiedy chcą robić.

Wątek główny

Aby dowiedzieć się, gdzie znajduje się artefakt, Bohaterowie Graczy muszą rozmówić się ze swoimi informatorami oraz zdobyć nowe kontakty. Następnie powinni znaleźć czarodzieja, zdolnego przeprowadzić rytuał, za pomocą którego esencja demona zostanie zniszczona. Ten wątek opisany został w rozdziale *Artefakt* (str. 54) i stanowi oś przygody.

Jocelin i jej Mistrz

Jeśli ktoś w Twojej drużynie odgrywa rolę Jocelin Herzog (jednej z gotowych postaci w *Ścieżkach Przeklętych*), gracz ten może postanowić, że Jocelin odwiedzi swojego mistrza w Altdorfie. Jocelin została wyszkolona przez Magistra Walbrechta z Kolegium Cienia, który wysłał ją, aby szukała przygód i zdobyła nieco doświadczenia w szerokim świecie. Walbrecht nie bierze udziału w głównym wątku tej przygody i nie posiada żadnych przydatnych informacji związanych z intrygą. Jednakże zna Altdorf oraz Kolegia Magii i może udzielić kilku ogólnych rad na ten temat. Jeśli Jocelin ma wystarczająco dużo PD, aby zmienić profesję, Mistrz Walbrecht zgodzi się nadać jej status wędrownego czarodzieja, gdy tylko Jocelin zda relację ze swojego udziału w wydarzeniach *Popiołów Middenheim*. Chociaż nie pokaże tego po sobie, będzie dumny z dotychczasowych osiągnięć swojej uczennicy.

Fałszywy sprzymierzeniec

Bohaterowie Graczy otrzymają również propozycję pomocy od pewnego Płomienistego Czarodzieja, Wolfganga Scheunachta. Być może w porę uda im się odkryć, że jest on sługą Niszczycielskich Potęg. Jest to jednakże wątek poboczny, który może w ogóle nie zostać rozegrany. Jest też całkiem możliwe, że Bohaterowie nie zdemaskują czarodzieja i nieświadomi niczego pomogą mu przeprowadzić bluźnierczy rytuał, który obdarzy go wielką i przerażającą mocą. Wątek dotyczący Wolfganga znajdziesz w rozdziale **Ogień i cień** (str. 78).

Wróg z przeszłości

Carlotta Selzberg ocalała z pogromu kultu Karmazynowej Czaszki i pragnie zabić Bohaterów Graczy. Aranżuje kilka zamachów, ale zostawia ślady, które mogą doprowadzić do jej siedziby. Ten wątek przygody został opisany w podrozdziale **Zła krew** (str. 87).

Odpowiednie przygotowania

Ponieważ w *Wieżach Altdorfu* dzieje się bardzo wiele, jest absolutnie niezbędne, żebyś przeczytał całą przygodę, zanim spróbujesz ją poprowadzić. W przypadku przygód liniowych

czasami można po prostu śledzić ich przebieg strona po stronie, ale tym razem nie jest to dobra metoda. Pomocne może okazać się umieszczenie w niniejszej książce kilku wyraźnie oznaczonych zakładek, które pozwolą Ci szybko odnaleźć potrzebny rozdział przygody.

Na szczęście, przez większość przygody nie będziesz musiał przejmować się tym, co się zdarzy za chwilę, ponieważ zależy to od decyzji graczy. To oni decydują, z kim chcą rozmawiać albo co zbadać, a Tobie pozostaje tylko przejść do odpowiedniej części scenariusza. Rozdział **Artefakt** jest nieco bardziej skomplikowany, lecz zawiera szczegółowe instrukcje, jak poprowadzić tę część przygody.

Ataki Carlotty mogą nastąpić, kiedy tylko zechcesz. Napaści te stanowią przydatne narzędzie, pozwalające kontrolować tempo przygody. Jeśli drużyna zbyt szybko rozwiązuje intrygę, dorzuć kilka ataków, aby spowolnić BG, którzy być może zajmą się poszukiwaniem Carlotty. Z drugiej strony, jeśli intrygowanie w wielkim mieście sprawia graczom dużą radość, możesz na chwilę zaniechać ataków. Powinieneś wszakże zadbać o to, aby jednak doszło do zamachów na życie BG, gdyż nieustanne nękanie drużyny przez jej dawnych wrogów stanowi ważny element trylogii *Ścieżki Przeklętych*.

– Sztylet Yul K'chaum –

Odłamek demona, który chcą zniszczyć BG, został zaklęty w sztylenie Yul K'chaum. Nawet wypowiedanie tak złowróżbnej nazwy jest niebezpieczne i z tego powodu sztylet w dalszej części przygody określany jest po prostu mianem „artefaktu” i Bohaterowie, jeśli wiedzą, co dla nich dobre, powinni robić tak samo.

Artefakt ma formę dużego, ciężkiego sztyletu wykonanego z żelaza i zaopatrzonego w rękojeść z kutego brązu. Ostrze sztyletu przechodzi przez usta czaszki – pozornie ludzkiej, jeśli nie brać pod uwagę faktu, że ma ona trzy oczodoły. Tylko część czaszki została usunięta, a pozostawiona część tworzy jelec koszowy chroniący dłoń. Na ostrzu wygrawerowane zostały trzy runy Chaosu: Wielkiego Demona, Dodatkowego Oka oraz Krwiopuszcza Khorna.

Nikt, kogo spotkają BG, nie będzie chciał opowiedzieć im legend związanych ze sztyletem. Ci, którzy cokolwiek wiedzą na ten temat, błędą na samą wzmiankę o artefakcie

i powiedzą Bohaterom, że lepiej będzie dla nich, żeby niczego nie wiedzieli. Wspomną, że sztylet deprawuje wszystkich, którzy go używają, i wywołuje u ludzi nieopanowaną żądzę przelewania krwi.

Sztylet ożywia fragment demona Xathrodoxa Krwawego Obdzieracza, a ostatnie wydarzenia w Middenheim (patrz *Popioły Middenheim*) częściowo go przebudziły. Demon zaczął wzywać siły Chaosu, aby przybyły i uwolniły go z zamknięcia.

Na początku przygody sztylet jest tylko częściowo przebudzony i wygląda zwyczajnie, choć oczywiście dla normalnego obywatela Imperium jest to wygląd odrażający i bluźnierczy. Jeśli jakaś postać okaże się na tyle głupia, aby użyć sztyletu w walce, otrzyma +20 do Walki Wręcz, a broń będzie zadawać obrażenia z S+4 oraz posiadać cechę „przebijający zbroję”. Jednakże postać używająca sztyletu automatycznie wpada w szal bojowy

po pierwszej rundzie i traci zdolność odróżniania wrogów od przyjaciół (zgodnie z zasadami zdolności **szał bojowy**). Zaatakowanie przyjaciela w tym stanie oznacza przyznanie 1 Punktu Oblędu, gdy tylko postać zda sobie sprawę z tego, co uczyniła.

Jeśli artefakt zostanie w pełni przebudzony, oczodoły czaszki zaczną lśnić złowrogim, czerwonym światłem, a uwięziony wewnątrz demon zacznie szeptać do postaci, która dotknie przedmiotu. Każdej nocy będzie próbował nakłonić noszącego sztylet, aby zaatakował osoby znajdujące się w pobliżu. Za dnia postać może łatwo opierać się podszeptom, ale przeciwstawianie się głosom we śnie wymaga udanego Prostego (+10) testu Siły Woli. Nieudany test oznacza, że postać wstaje na wpół rozbudzona, chwyta za sztylet i wpada w **szał bojowy**. Przebudzony sztylet zapewnia noszącemu takie same modyfikatory jak wymieniono powyżej, ale dodatkowo daje mu 2 Punkty Zbroi na wszystkich lokacjach, kumulujące się z tymi, które zapewnia zwykły pancerz. Jeśli osoba władająca sztykletem zabije za jego pomocą dowolną inteligentną istotę, odzyska 4 utracone punkty Żywotności oraz, o ile już nie jest sługą Niszczycielskich Potęg, otrzyma 3 Punkty Oblędu, gdy życie ofiary zostanie wysane przez ostrze i przelane w ciało zabójcy.

W trakcie przygody może dojść do dwóch sytuacji, w których demon zaklęty w sztylecte całkowicie się przebudzi. Pierwsza to przypadek, gdy wezwanym przez artefakt zwierzołudziom uda się zabrać go z krypty Kolegium Światła (patrz str. 73). Druga ewentualność to efekt przeprowadzenia przez Wolfganga heretyckiego rytuału, w którym na skutek działania Bohaterów Graczy poniesie porażkę i jego dusza zostanie wchłonięta

przez artefakt (patrz str. 74). W tym drugim przypadku przebudzony sztylet będzie jeszcze potężniejszy i umożliwi używającej go osobie wykonanie dodatkowej akcji zwykłej w każdej turze, chociaż nie usuwa ograniczenia, które pozwala wykonać tylko jedną akcję typu „atak”.

Na początku przygody sztylet jest już częściowo przebudzony i jego złowroga moc wpływa na osoby znajdujące się w pobliżu. Opisując artefakt przede wszystkim staraj się stosować określenia nacechowane negatywnie: sztylet nie jest dobrze wykonany lub ostry – jest bluźnierczy i wysoce niepokojący. Ostrze może wydawać się pokryte krwią, a Bohaterowie mogą odnieść wrażenie, że oczy w rękojęści bacznie się im przyglądają.

Gdy BG zobaczą sztylet po raz pierwszy, poczną przenikającą ich posępną, mroczną moc, jaka kryje się w artefakcie – ta moc wrze ze wściekłości tuż pod powierzchnią, czekając na właściwy moment, żeby wybuchnąć z pełną siłą. To wrażenie dotyka wszystkich, więc BN-i oglądający sztylet bledną, a większość mimo woli cofa się o krok lub dwa. Gdy BG zobaczą już sztylet, będą stale odczuwali jego obecność, dopóki będzie znajdował się w pobliżu. To jakby ciężki mrok czający się na dnie ich umysłów.

Jeśli BG (idąc za głosem rozsądku) postanowią za wszelką cenę unikać używania sztyletu, artefakt będzie bezustannie wypadł z każdego pojemnika lub kaleczył noszącą go postać. Zranienia nie są poważne, ale bolesne. Takie wydarzenia sprawiają wrażenie zupełnie przypadkowych: jeśli sztylet znajdował się w skrzynce, niosąca ją osoba może na przykład potknąć się, wysypując jej zawartość.

Rozwiązywanie problemów

Ta przygoda została zaplanowana w taki sposób, aby prawdopodobieństwo całkowitej porażki było jak najmniejsze. Jeśli coś musi się udać, nie trzeba wykonywać rzutu kostkami, aby tego dokonać, zatem pechowy rzut niczego nie zepsuje. Wątki intrygi, które Bohaterowie Graczy mogą zignorować (działanie Wolfganga, ataki Carloty), mogą zostać pominięte bez konsekwencji dla rozwoju przygody lub całej kampanii. Bohaterowie mogą też podejmować działania w różnej kolejności. W ten sposób nieznaczące odejście od założonego rozwoju sytuacji nie powinno stanowić poważniejszego problemu.

Jednakże graczom znacznie lepiej idzie komplikowanie przygód, niż autorom ich pisanie. Nie miej wątpliwości, że gracze są w stanie pokrzyżować Twoje plany. Oto kilka sugestii, w jaki sposób można przywrócić właściwy bieg rzeczy.

Jeśli wydaje się, że gracze zapomnieli o tym, iż ich Bohaterowie mają szukać artefaktu, niech skontaktuje się z nimi Dieter Klemperer lub hrabia Frederick, aby sprawdzić, jak im idzie.

Jeśli BG uganiają się za czymś, co należy do dalszego planu przygody (na przykład drażą sprawę kultu, z którym w młodości walczyła Elizabeth Baern), spraw, aby nagle zabrakło im jakichkolwiek dalszych wskazówek i śladów. Nikt niczego nie będzie wiedział ani pamiętał, a niedługo później pojawi się ktoś z pytaniem o artefakt (patrz wyżej).

Jeśli BG spróbują zamordować ważnego członka społeczności Altdorfu i będą chcieli uciekać z miasta, masz problem. Straże przy bramach mogą zatrzymać BG w obrębie murów, podczas gdy kontakty w półświatku nadal umożliwią Carlotcie odnalezienie BG. Wpływ artefaktu narasta, a Bohaterowie nadal mogą zdobyć go w mniej subtelny sposób. Wolfgang także może ich znaleźć i zaproponować swoje wsparcie w potrzebie – pewien, że ich kłopoty wynikają z nieporozumienia. Bohaterowie mają niewielkie szanse wyjść z tego bez szwanku, ale możesz tak pokierować wydarzeniami, żeby artefakt i tak został zniszczony.

– Ogniste zagrożenie –

Jednym z największych zagrożeń, przed jakimi staną BG w tej przygodzie, jest zwrócenie na siebie uwagi Wolfganga Scheunachta, potężnego Piromanty, który uległ pokusie Chaosu. Do tej pory, dzięki swej inteligencji i ostrożności, czarodziej skutecznie ukrywał swoje prawdziwe oblicze przed towarzyszami z Kolegium.

Za pośrednictwem swoich kontaktów Wolfgang dowiedział się o odkryciu potężnego artefaktu Chaosu w Middenheim i wie, że związani z tym byli BG. Na początku przygody nie ma pojęcia, że tamten artefakt został zniszczony, więc wyruszył do Middenheim, aby go odnaleźć. Wolfgang, gdy tylko zdobędzie przedmiot, zamierza odprawić rytuał *Transfiguracji ołsniewającej chwały* (patrz ramka na str. 46), który spowoduje zniszczenie artefaktu i napełni czarodzieja wielką mocą.

Po przybyciu do Middenheim Wolfgang dowiedział się, że Bohaterowie szykują się do odjazdu, więc postanowił przyłączyć się do drużyny na czas podróży do Altdorfu. To nie powinno być trudne do zaaranżowania. Przez niebezpieczne lasy znacznie lepiej podróżować w dużych grupach i Wolfgang chce tylko dołączyć do podróżnych. Z początku nie rozmawia z BG więcej niż wymaga tego zwykła uprzejmość, lecz uważnie się im przygląda i ocenia swoich ewentualnych przeciwników.

Atak zwierzolutzi (patrz str. 50) zapewni mu doskonałą okazję do zdobycia zaufania współtowarzyszy. BG niewątpliwie odegrają decydującą rolę w odparciu stworów, ale Wolfgang skutecznie wesprze ich swoją magią. Nie ma silniejszych przyjaźni, niż te zawiązywane w sytuacji zagrożenia życia, a zatem wszyscy oprócz najbardziej paranoicznych BG powinni dopuścić czarodzieja do komitywy.

Na tym etapie rozgrywki Wolfgang jest przekonany, że artefakt znaleziony w Middenheim nadal znajduje się w posiadaniu BG. Dowie się, gdzie zatrzymają się w Altdorfie i planuje wysłać zaufanych ludzi, aby włamali się do pokoju zajmowanego przez BG i zabrali artefakt, który (zdaniem czarodzieja) będzie tam ukryty. Gdy przekona się, że artefaktu w pokoju nie ma, ponownie zacznie obserwować poczynania BG, podejrzewając, że trzymają przedmiot przy sobie.

Kiedy usłyszysz, że Bohaterowie poszukują szczególnego artefaktu Chaosu i sposobu, aby go zniszczyć, nie będzie mógł uwierzyć w swoje szczęście. W sprzyjającym momencie zaoferuje swoją pomoc w odprawieniu rytuału, który rzekomo może zniszczyć sztylet. Jeśli Bohaterowie Graczy pozwolą Wolfgangowi odprawić rytuał, artefakt zostanie zniszczony, lecz jego moc przejmie czarodziej Chaosu (lub ona przejmie czarodzieja), BG zostaną poważnie osłabieni i być może pogrążą się przy tym w obłądzenie.

Kontakty Wolfganga z Bohaterami zapewniają im kilka okazji, aby uważniej się przyjrzeć czarodziejowi i odkryć jego prawdziwe oblicze. Jeśli BG tak uczynią, zyskają potężnych sojuszników w Kolegium Płomienia. Alternatywnie, jeśli nie uda im się zdemaskować

Wolfganga przed rytuałem, podczas jego przebiegu mogą zdać sobie sprawę, że coś jest nie tak. W takim przypadku mogą zakłócić jego przebieg, co doprowadzi do śmierci Wolfganga, jednak nie rozwiąże problemu zniszczenia artefaktu.

Ponieważ Wolfgang będzie wielokrotnie stykał się z BG podczas tej przygody, opisy jego działań oraz możliwych ich konsekwencji są rozproszone po całym tekście. Dla wygody, zebrano je na poniższej liście. Wolfgang został szczegółowo opisany poniżej.

- **Niespodziewana pomoc** (str. 52): Wolfgang pomaga Bohaterom w walce ze zwierzolutzmi na drodze do Altdorfu.
- **Kuszająca oferta** (str. 71): Wolfgang proponuje Bohaterom swoją pomoc przy zniszczeniu artefaktu.
- **Transfiguracja ołsniewającej chwały** (str. 74): Rezultat decyzji Bohaterów, którzy przyjmą ofertę Wolfganga, pozwalając mu zniszczyć artefakt.
- **Ogień i cień** (str. 83): Sposoby na zdemaskowanie Wolfganga.



Wolfgang Scheunacht

Profesja: mistrz magii

Poprzednie profesje: uczeń
czarodzieja, wędrowny
czarodziej

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	45	30	47	42	68	76	46
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	17	3	4	4	3	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, jeździectwo, język tajemny (demoniczny, magiczny +20), nauka (demonologia +10, magia +20, runy), plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, splatanie magii +20, spostrzegawczość, wiedza (Imperium +10, Jąłowa Kraina), wykrywanie magii +20, zastraszanie, znajomość języka (klasyczny, mroczna mowa, staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, czarnoksięstwo, dotyk mocy, magia czarnoksięska (Chaos), magia powszechna (magiczne zamknięcie), magia powszechna (pancerz Eteru), magia prosta (tajemna), magia tajemna (ogień), medytacja, morderczy pocisk, niezwykle odporny, odporność psychiczna, twardziel, widzenie w ciemności, zmysł magii

Zbroja: brak

Uzbrojenie: kij

Wypożyczenie: książki zaklęć, szaty, narzędzia aptekarza

Transfiguracja olśniewającej chwały

Typ: magia tajemna

Język tajemny: demoniczny

Magia: 3

PD: 300

Składniki: artefakt Chaosu związany z potężnym demonem; chętne wziąć udział w rytuale, choć niekoniecznie świadome jego warunków ofiary w liczbie równej liczebności Bohaterów Graczy; osiem świec, z których każda wytopiona została z tłuszczu innego człowieka; ośmiokątny dzwon z brązu wyposażony w serce z ludzkiej kości.

Warunki: Rytuał musi zostać odprawiony nocą w miejscu, gdzie gwałtowną śmiercią zginęło ośmiu ludzi. Osoba odprawiająca rytuał musi być człowiekiem, choć ofiary niekoniecznie.

Konsekwencje: W razie niepowodzenia rytuału osoba odprawiająca zostanie pochłonięta przez artefakt, zamiast na odwrót. To wydarzenie powiększy moc artefaktu, ale konkretne efekty zależą od mocy pochłoniętego nieszczęśnika.

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: 8 godzin

Opis: Po udanym odprawieniu tego rytuału, czarodziej stanie się potężnym stworem Chaosu, gdyż napelni go moc wyssana z artefaktu oraz ofiar. Ofiary na stałe tracą 1k10 punktów z każdej cechy głównej, co może wpłynąć na wielkość cech drugorzędnych. Ponadto na stałe tracą 2 punkty Żywotności. Uczestniczenie w błuźnierczej transformacji i uczucie wyrwania części duszy dla zasilenia przemiany powoduje przyznanie 6 Punktów Oblędu i pozbawia ofiary przytomności, artefakt zaś zostaje zniszczony.

Czarodziej uzyskuje następujące modyfikacje do swoich cech:

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+20	+20	+20	+20	+0	+0	+20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+10	-	-	+2	+3	-	-

Umiejętności: broń naturalna, latanie, nieustraszony, przerażający

Zbroja: 2 Punkty Zbroi naturalnego opancerzenia na wszystkich lokacjach.

Czarodzieja wypełnia moc Chaosu. Przystaje się starzeć, wyrastają mu skrzydła i ostre pazury, ale nadal można go rozpoznać.

Wolfgang to potężny mistrz magii, bliski stania się arcymagiem. Jest także potajemnym wyznawcą Chaosu, ale znacznie ostrożniejszym i bardziej cierpliwym niż większość kultystów. Nie należy do żadnego stowarzyszenia wyznawców Mrocznych Potęg, ale gdy będzie gotowy, zamierza zebrać wokół siebie grupę podobnie myślących osób. Jednak na razie wiązanie się z innymi sługami Chaosu oznaczałoby zbyt duże ryzyko zostania wykrytym.

Wskutek jego ostrożności i cierpliwości nikt nie podejrzewa związków czarodzieja z Chaosem. Chociaż zna magię Chaosu, korzystał z niej nie więcej niż tuzin razy w ciągu całego dotychczasowego życia i niemal równie rzadko korzysta z magii *Dhar*, aby wzmacniać swoje zaklęcia Tradycji Ognia. W efekcie udało mu się uniknąć wszelkich, zarówno oczywistych, jak i subtelnych znamion Chaosu. Dzięki odkryciu formuły *Transfiguracji olśniewającej chwały*, Wolfgang jest niemal gotowy otwarcie oddać się służbie Chaosowi. Bohaterowie Graczy to doskonałe marionetki potrzebne do realizacji ostatniej fazy jego planu.

Wolfgang jest człowiekiem w średnim wieku, o przeciętnej wadze i wzroście. Ma brązowe włosy, na których nie widać żadnych śladów siwizny, choć w brodzie pojawiły się już białe pasma. Nosi czerwono-pomarańczowe szaty, charakterystyczne dla jego Kolegium, a także złoty klucz zawieszony na szyi. Cieszy go, gdy ludzie uznają klucz za magiczny, choć w rzeczywistości jest on zupełnie zwyczajny.

Jako potężny czarodziej przejawia silną tendencję do traktowania większości ludzi jak gorszych od siebie. Jedyny wyjątek stanowią możni szlachcice i inni czarodzieje. Prawdę mówiąc, Wolfgang nawet swoich kolegów traktuje z wielką pogardą (być może za wyjątkiem kilku najpotężniejszych czarodziejów, ale ich uznaje za wrogów, których należy zabić). Jednakże osiągnął perfekcję w ukrywaniu swoich prawdziwych uczuć i jego postawa nie wydaje się niczym więcej jak tylko właściwą większości Magistrów arogancją. Wolfgang chce sprawić wrażenie, że wszystkich ludzi postrzega jako potencjalnie przydatne sługi, a nawet sprzymierzeńców obdarzonych umiejętnościami, których jemu brakuje. Bohaterowie Graczy nie muszą lubić Wolfganga, ale powinni być przekonani, że on docenia ich możliwości. A zatem będzie on wobec nich niemal zawsze uprzejmy, ale nigdy nie przestanie się wywyższać. Gdy będzie wychwalał zdolności BG, pochwała zabrzmi dość nieszczerze, jakby to wszystko było niczym w porównaniu z jego własnymi możliwościami, co jest zapewne prawdą.

Podczas odgrywania Wolfganga pamiętaj, że czarodziej ma za sobą lata doświadczenia w ukrywaniu swojego związku z Mrocznymi Potęgami. Nie mówi ani nie zachowuje się inaczej niż wierni swojej misji wielcy czarodzieje. Najłatwiej odgrywać Wolfganga po prostu przedstawiając go takim, jakim chciałby być postrzegany.

Jeśli BG odkryją dowody, że czarodziej pracuje dla Mrocznych Potęg i przedstawią mu je, Wolfgang na chwilę straci opanowanie, a potem zaimprovizuje wytłumaczenie. Chociaż ma dobrą pamięć, nie jest ona jednak doskonała i BG mogą być w stanie przylapać go na niekonsekwencji w wyjaśnieniach, powtarzając pytania nieco później w nieznacznie zmienionej formie. Jednak to potężny czarodziej, zatem nie będzie tolerował przesłuchań.

– Zemsta na zimno –

Carlotta Selzberg, jedna z niewielu ocalałych członków kultu Karmazynowej Czaszki, pragnie zemsty na Bohaterach Graczy. Gdy będą martwi, zbezczeszczeni ich zwłoki ku czci swoich mrocznych bogów, ale jej priorytetem jest zobaczyć stygnące trupy bohaterów. Jej plany nie sięgają dalej niż zemsta i Carlotta będzie mogła umrzeć spokojnie, gdy tylko osiągnie ten cel.

Carlotta jest w pełni świadoma faktu, że każdy z BG może przewyższać ją umiejętnościami, a jako grupa mogą okazać się trudnym przeciwnikiem. Wie, że jeśli ruszy do bezpośredniej walki z nimi, zapewne zginie, nie zabierając ze sobą nikogo na tamten świat. Dlatego jej plany nie są tak bezpośrednie.

Jej najważniejszą zdobyczą jest Korona Pashtilara (opisana wcześniej) oraz olbrzymia suma pieniędzy ze skarbcza Karmazynowej Czaszki. W trakcie niniejszej przygody użyje tych zasobów, aby wynająć najemników, zamachowców, a także zwierzolidzi i mutantów. Jej pierwsza próba zamachu na życie BG to atak zwierzolidzi na drodze do Altdorfu (patrz **Na drodze**, dalej). Gdy to się nie powiedzie, zdecyduje się na serię słabszych ataków, które dadzą BG okazję, aby ją wyśledzić i być może pokonać (patrz **Zła krew**, str. 87). Jednakże możliwe jest, że Carlotta zdoła uciec, po czym powróci w następnej przygodzie, aby dalej nękać BG.

Rękawice Jarfreita

Dziedzina nauki: magia

Moce: Osoba nosząca rękawice otrzymuje +10 do WW oraz +10 do Krzepy (a w konsekwencji +1 do Siły).

Historia: Te eleganckie, skórzane rękawice zostały stworzone ponad sto lat temu dla osobistego gwardzisty pewnego czarodzieja z Północy Imperium. Pierwszy właściciel, Jarfreit (od jego imienia wzięły nazwę rękawice) był doskonałym wojownikiem i nigdy nie zaznał porażki. Jego następcą, Magnus, zbyt polegał na mocy rękawic i został pokonany przez skrytobójcę, który zabił także jego pana, po czym wykradł rękawice. Wolfgang zdobył je na dość wczesnym etapie swojej kariery.

Chociaż Wolfgang zwykle nosi rękawice przy sobie, ich efekty nie zostały uwzględnione w podanych wyżej współczynnikach czarodzieja.

Amulet Say-K'thara

Dziedzina nauki: magia

Moce: Osoba nosząca amulet otrzymuje +1 do poziomu mocy wszystkich rzucanych zaklęć magii tajemnej. Dodatkowo magię amuletu można użyć, aby zagwarantować udane rzucenie pojedynczego zaklęcia, nawet gdyby normalnie przekraczało to możliwości rzucającego. Jeśli ta moc zostanie wykorzystana, amulet rozpadnie się.

Historia: Amulet Say-K'thara wydaje się być wytopiony z wielokolorowego szkła i jest odporny na wszelkie uszkodzenia. Został wykonany przez elfiego arcy maga wiele stuleci temu i od tego czasu miał niezliczonych właścicieli. Legendy powiadają, że stworzonych zostało ponad tuzin takich amuletów, ale większość została zniszczona po wykorzystaniu ich ostatecznej mocy. Dziesięć lat temu Wolfgang zabrał amulet zabitemu przez siebie czarnoksiężnikowi Chaosu i ma zamiar go użyć, aby zapewnić sobie sukces podczas rzucania *Transfiguracji ołsniewającej chwały*.

Korona Pashtilara

Dziedzina nauki: demonologia

Moce: Żaden sługa Chaosu (włącznie z demonami, mutantami i kultystami) nie może pierwszy zaatakować osoby noszącej koronę. Dodatkowo będzie jej słuchał i obdarzał respektem. To nie gwarantuje takiej osobie specjalnych mocy perswazji, ale zapewnia spory posłuch.

Historia: Legendy otaczające Koronę Pashtilara mówią, że gwarantuje swojemu właścicielowi absolutną władzę nad wszystkimi sługami Niszczycielskich Potęg. Podobno nosił ją Ten-Który-Zmienia-Drogi na samym początku świata, a potem przekazał swemu wybrańcowi, by mógł on siać jeszcze większe zniszczenie. Wszystkie te opowieści to kłamstwa. Korona to złota moneta, a nie ozdoba głowy, a jej moce są znacznie słabsze i bardziej subtelne niż sugerują legendy. Nadal jednak sprytny i pozbawiony skrupułów właściciel z łatwością może ją wykorzystać, aby zdobyć posłuszeństwo sił zła. Moneta miała już kilku takich właścicieli. Na pierwszy rzut oka Korona wygląda jak jedna ze złotych monet, powszechnie używanych w Imperium. Ale bliższe przyjrzenie się jej wyjawia, że na awersie widnieje głowa zwierzoczekła, a we wzór po drugiej stronie wplecione są runy Chaosu.

Carlotta Selzberg

Profesja: reketer

Poprzednie profesja: oprych

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	31	50	49	29	27	49	40

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	17	5	4	4	0	5	1

Umiejętności: hazard, mocna głowa, plotkowanie +10, sekretny język (złodziejski), targowanie, unik, wiedza (Imperium), zastraszanie +10, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, groźny, łotrzyk, morderczy atak, odporność na trucizny, ogłuszanie, opanowanie, rozbrajanie, szczęście, szybki refleks, szybkie wyciągnięcie, zapasy

Zbroja: kaftan koleczy i skórzany kaftan

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



Uzbrojenie: broń jednoręczna, kastet

Wyposażenie: ubranie dobrej jakości, kapelusz

Carlotta jest kobietą średniego wzrostu, o mocnej budowie ciała. Chociaż nie można jej opisać jako brzydkiej, ma nader pospolitą urodę, a uroku nie dodaje wiecznie podejrzliwy, wrogi grymas na twarzy. Jej ciało pokrywają liczne blizny, szczególnie na dłoniach, co stanowi pamiątkę po niezliczonych bijatykach i walkach na pięści. Twarzy jednak, o dziwo, nie szpecą żadne blizny. Carlotta ma nieco ponad trzydzieści lat, ale większość ludzi przypuszcza, że jest starsza.

Wyrastała w biednych dzielnicach Middenheim, a jej niezwykła siła została zauważona już w młodości. Miejscowe gangi z zadowoleniem wykorzystywały jej krzepę, więc dziewczyna sprawdzała się jako osilek. W zasadzie podążała normalną ścieżką kariery brutalnego przestępcy, póki jednym z jej pracodawców nie stał się członek Karmazynowej Czaszki. Carlotta przejawiała wszelkie cechy odpowiedniego rekruta i faktycznie zdołała tego dowieść po przyłączeniu się do kultu. Zaczęła awansować w bluźnierczej hierarchii, lecz działania Bohaterów Graczy doprowadziły do unicestwienia Karmazynowej Czaszki.

Kobieta nie ma pojęcia, jak odbudować organizację – pragnie tylko zemsty. Jednakże, jeśli BG nie zdołają jej zabić podczas tej przygody, istnieje spora szansa na to, że Carlotta stworzy nowy kult. Korona Pashtilara jest bowiem niezwykle przydatnym do tego celu narzędziem.

Rozdział II: Pożegnanie z Middenheim

W Popiołach Middenheim BG odnieśli zwycięstwo, ale dowiedzieli się, że zagrożenie ze strony demona Xathrodoxa Krwawego Obdzieracza (zwanego także Xathrodoxem Krwawym) jest wciąż realne. Odkryli, że reszta esencji demona została uwięziona w dwóch innych artefaktach i jego uwolnienie na świat będzie mieć katastrofalne skutki. Tak ogólne informacje nie uświadomią jednak BG, dokąd powinni się teraz udać ani co zrobić. Znalezienie odpowiedzi na te pytania wymaga pewnych badań.

Bohaterów można naprowadzić na właściwy tor na dwa sposoby. Jeśli BG mają żylkę badawczą, sami mogą rozpocząć badania. W podzięce za ich pomoc, Collegium Theologica zezwoli na dostęp do swoich pomieszczeń. Badacze staną się gośćmi profesora Albrechta Zweisteina, który pomoże im w poruszaniu się po archiwum. Jeśli żaden z BG nie ma zamiaru albo nie jest w stanie przeprowadzić wymaganych badań, profesor weźmie to na siebie. Jest w końcu ekspertem od artefaktów Chaosu i to on przede wszystkim docenia powagę zagrożenia, jakie stanowi Xathrodox.

Odnalezienie informacji nie jest proste i wymaga udanego testu **nauki (magia)**. Za każde 6 godzin poświęconych na przeglądanie księgozbiorów Bohaterom przysługuje jeden test, a badania mogą być prowadzone do skutku. Profesor Albrecht Zweistein może znaleźć odpowiednie informacje w ciągu dwóch dni. Bez względu na to, kto odkryje tę wiedzę, informacje podzielone są na dwie części.

Po pierwsze, znaleźć można poniższy tekst, spisany na starym arkuszu pergaminu (**Wskazówka 1** str 100).

*Krwawy Obdzieracz bezlitosny i dumny
Khormowi 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'chauma
Nadal żyje – w Pucharze Gniewu
Uwięziony i spętany, pożąda krwi
Gdy ją dostanie, znów nastaną jego dni*

Po drugie, można znaleźć wzmiankę we fragmencie pamiętnika nieznanego kapłana Ulryka. (**Wskazówka 2** str 100):

*Dowiedziałem się o nieznanym relikwie, który
został sprowadzony do Altdorfu przez jednego
z naszych rywali. Na podstawie krótkiego opisu wydaje
się, że może to być sztylet Yul K'chaum. Opis jest
podobny – to żelazny sztylet pokryty mrocznymi
runami mocy. Podobno jego rękojeść ma formę czaszki
z trojgiem oczu. Natychmiast wyruszam do Altdorfu.
Jeśli to jest sztylet Yul K'chaum, za wszelką cenę nie
można dopuścić, aby trafił w ręce niepowołanych ludzi.*

To ostatni wpis w pamiętniku. W bibliotece nie ma żadnych informacji na temat trzeciego artefaktu – Pucharu Gniewu.



Jednakże BG wiedzą teraz przynajmniej, czym są trzy artefakty, a także to, że jeden z nich może znajdować się w Altdorfie. To powinno wystarczyć, aby wyruszyli we właściwym kierunku. Profesor Zweistein ma dla nich kilka słów rady, zanim wyruszą.

– Wiem, że to niezbyt wiele na początek, ale lękam się, że gdy część Xathrodoxa jest wolna, nie wolno nam tracić czasu. Napisałem dla was list polecający do mojego kolegi z Altdorfu. Dieter Klemperer to Czarodziej Niebios i osoba, której możecie zaufać podczas tej misji. Niezwykle ważne jest, byście znaleźli sztylet, zanim

uczynią to sługi Xathrodoxa. Kultysty z pewnością wyzwolą go z artefaktu, a do tego nie można dopuścić. Jak wiecie, część esencji demona już została uwolniona, ale jest rozproszona i słaba. Jeśli chcemy uniemożliwić Krwawemu Obdzieraczowi ponowne nękanie świata, musicie zniszczyć pozostałe odłamki jego duszy. Te, które tkwią uwięzione w sztylcie i pucharze.

Gdy będziecie w Altdorfie, ja będę tutaj kontynuował moje badania na temat Pucharu Gniewu. Jeśli odkryję cokolwiek przydatnego, pošlę wieści przez Dietera.

Niechaj Ulryk i Sigmar prowadzą was w podróż.

– Na drodze –

Następujące sceny mogą wydawać się dość proste, ale nawet tutaj dzieje się więcej, niż to widać na pierwszy rzut oka. Bohaterowie Graczy szykują się do wyruszenia z Middenheim do Altdorfu. Chociaż armie Chaosu zostały pokonane, wielu zwieroludzi i mutantów nadal czai się po lasach, a drogi są jeszcze mniej bezpieczne niż zazwyczaj. Mimo że Bohaterowie są doświadczonymi poszukiwaczami przygód, podróż tylko we własnej grupie byłoby z ich strony głupotą. Co więcej, wielu ludzi otwarcie twierdzi wręcz, że obecnie w tak małych grupach mogą podróżować tylko wyznawcy Chaosu.

Oczekiwanie na zebranie grupy podróżnej nie opóźni wyjazdu, ponieważ ludzie stale wyruszają w stronę Altdorfu. Do BG dołączają dwie rodziny z całym swoim dobytkiem załadowanym na wozy. Mieszczanie pragną rozpocząć nowe życie z dala od zniszczeń

wojennych. Wolfgang Scheunacht, udając przeciętnie majątnego uczonego, także przyłącza się do nich. Z grupą zamierza pojechać też dwoje strażników dróg, wyraźnie zadowolonych ze wsparcia, jakie zapewniają BG.

Jeśli Bohaterowie nalegają na wyruszenie we własnym gronie, mogą podróżować samotnie do czasu pierwszego ataku zwieroludzi (patrz dalej). Po walce reszta opisanej wyżej grupy dogania ich i strażnicy dróg mocno nalegają (być może nawet w imię Sigmara lub innych bogów, których wyznają BG), aby dla wspólnego bezpieczeństwa Bohaterowie przyłączyli się do nich.

Konwój, bo trudno inaczej nazwać tę zbrojną wyprawę, nie jest jednolity. Poszczególne grupki podróżnych trzymają się własnego towarzystwa. Obie rodziny składają się z trzech pokoleń, od dziadków do dzieci. Tylko ojcowie rozmawiają

Początek

Na początku Bohaterowie Graczy powinni zyskać pewne informacje. Muszą wiedzieć, jak wygląda sztylet Yul K'chaum, a także to, że uwięziony jest w nim fragment potężnego demona Chaosu, oraz że artefakt niemal na pewno znajduje się w Altdorfu. Muszą także wiedzieć, że mogą skontaktować się z Dieterem Klempererem (patrz str. 64) oraz że powinni znaleźć sposób zniszczenia artefaktu. Należy również pamiętać, że Wolfgang Scheunacht (patrz str. 45) jest przekonany, iż drużyna posiada potężny artefakt Chaosu, a Carlotta Selzberg (patrz str. 48) ma motywację do ścigania Bohaterów.

Ponieważ niniejsza przygoda przeznaczona jest dla postaci rozpoczynających drugie profesje, zawiązanie akcji powinno mieć wiele wspólnego z ich poprzednią przygodą, choć oczywiście niekoniecznie muszą to być *Popioły Middenheim*. W tej książce zakładamy, że BG zaczynają w Middenheim, po radzeniu sobie z poprzednią częścią kampanii, choć niekoniecznie musi tak być. Jeśli BG rozpoczną przygodę w mieście lub osadzie wystarczająco oddalonych od Altdorfu, wszystko jest w porządku, a fabuła wymaga zaledwie niewielkich poprawek. Przykładowo, jeśli drużyna właśnie pokonała kult Chaosu w Nuln, demon w sztylcie jest powiązany z tym kultem, Carlotta jest jego członkinią, a Wolfgang sądzi, że Bohaterowie zabrali coś kultystom. Informacje zawiązujące akcję Wież Altdorfu postaci mogą zdobyć od swoich kontaktów lub znaleźć w siedzibie kultu, w zależności od tego, jak zaplanowałeś przygodę.

Alternatywnym początkiem może być wybranie postaci kończących drugie profesje, ale bez wcześniejszej historii. W takim przypadku powinieneś rozpocząć w Middenheim. Bohaterowie zdobyli doświadczenie walcząc podczas Burzy Chaosu i wzięli udział w pokonaniu kultu Chaosu. Wielu z ich sprzymierzeńców zginęło, a BG są jedynymi, którzy zachowali zdrowie i możliwości niezbędne, aby podążać za pewnymi wskazówkami znalezionymi w świątyni nikczemnego kultu. Wskazówki kierują do Altdorfu, a umierający kapłan Sigmara, który przy wielu okazjach walczył z nimi ramię w ramię, obarczy BG misją odnalezienia artefaktu. Kapłan zna Dietera Klemperera i poleca BG, żeby skonsultowali się z nim w celu uzyskania dalszych wskazówek. Od tego momentu możesz prowadzić przygodę zgodnie ze scenariuszem.

z innymi; pozostali członkowie rodzin są zbyt przerażeni tym, co może wydarzyć się na drodze. Ich niepokój wzmacnia się po ataku zwierzoludzi. Dwaj mężczyźni to Adelbert Mos oraz Pieter Brusch. Przed wojną obaj byli rzemieślnikami w Middenheim (Mos jest kowalem, natomiast Brusch zajmuje się wyrobem wozów i kołodziejstwem). Są przekonani, że obecnie miasto nie żyje w wszystkich ocalałych rzemieślników (zapewne mają rację), zatem podróżują do Altdorfu w poszukiwaniu lepszych perspektyw. Nie chcą mówić więcej.

Strażnicy dróg, Siegfried i Ulrike, wykonują po prostu swoją pracę i nie są skory do pogawędek. Zresztą przez większość czasu jadą na przedzie lub z tyłu, wypatrując potencjalnych zagrożeń dla grupy.

Na wczesnym etapie podróży Wolfgang milczy. Nie przedstawi się prawdziwym nazwiskiem, lecz powie tylko, że powraca do Altdorfu po zakończeniu pewnych spraw w Middenheim.

Strażnicy dróg nalegają, aby grupa zatrzymywała się co noc w przydrożnych zajazdach – ich ściany stanowią dobre zabezpieczenie w czasie snu. Bohaterowie Graczy, którzy sprawiają dobre wrażenie, mogą zostać poproszeni o pomoc w pilnowaniu zajazdu podczas nocy w zamian za darmowy nocleg. Jednak w zajazdach nic się nie wydarzy.

Trakt to jednak zupełnie co innego.

– Atak zwierzoludzi –

Bohaterowie myślą zapewne, że ataki dokonywane przez zwierzoludzi to zaledwie przypadkowe napaści zagubionych stworów. Jednak prawda jest taka, że stoi za nimi Carlotta Selzberg. Moc Korony Pashtilara umożliwiła jej porozumienie się ze stworami, a dzięki swoim naturalnym umiejętnościom przywódczym zdołała przekonać zwierzoludzi, że jej strategia zapewni im co najmniej godziwą rozrywkę, a być może znaczne łupy. Carlotta planuje nasać na Bohaterów niewielką grupę zwierzoludzi, aby ich spowolnić, przez co utkną na drodze na noc. Wówczas wyśle znacznie większą grupę, aby pod osłoną ciemności wykończyła podróżnych. Aby zapewnić swoim sprzymierzeńcom przewagę, kultystka zbiera do ataku wyłącznie stwory obdarzone widzeniem w ciemności.

Zwierzoludzie

Zwierzoludzie, którzy zaatakują w tej części przygody, są typowi. Wykorzystaj dla wszystkich podane niżej statystyki.

Zwierzoczątek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	25	35	45	35	25	25	25
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	4	5	0	0	0

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

Zdolności: groźny, widzenie w ciemności (tylko zwierzoludzie, którzy atakują w nocy), wędrowiec, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu* – zwierzęce odnóża i rogi. Niektórzy zwierzoludzie mają dodatkowe mutacje wymienione w opisie poszczególnych ataków.
- *Mieszkaniec lasów*. Zwierzoludzie to stworzy 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)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna albo włócznia, rogi (obrażenia S-1), tarcza

Pierwszy atak nastąpi trzeciego dnia po wyruszeniu z Middenheim, bardzo późnym rankiem, gdy grupa zajędzie już zbyt daleko, żeby zawrócić do poprzedniego zajazdu, w którym spędziła noc.

Dwaj zwierzoludzie wyskakują z lasu po obu stronach drogi i atakują z wyciem. Ten po lewej stronie ma wilczą głowę i kozie nogi, a ten po prawej psie łapy i głowę rogatego kota. Zwierzoludzie nie są samobójcami i jeśli nie uda im się dopaść do wozów i zaatakować bezbronnych podróżnych, powalczą chwilę, lecz w obliczu przeważających sił dadzą drapaka do lasu. BG i strażnicy dróg powinni szybko uporać się z tymi dwoma, ale zwróć uwagę, jak wiele czasu spędzili na miejscu ataku, goniąc zwierzoludzi po chaszcach i zagajnikach. Jeśli drużyna zignoruje uciekających zwierzoludzi i wozy wyruszą dalej tak szybko, jak to możliwe, stracone zostanie jedynie 15 minut, w przeciwnym razie pogoń za stworami może potrwać nawet godzinę.

Drugi atak nastąpi kilka godzin później, tuż przed południem. Tym razem zwierzoludzie są uzbrojeni w łuki i strzały i o ile członkom drużyny nie powiedzie się przeciwstawny test **spostrzegawczości** przeciw **ukrywaniu się** zwierzoludzi, potwory tuż przed natarciem zaczną strzelać z zaskoczenia. Tym razem po lewej stronie jest dwóch (o świńskiej i koziej głowie) i jeden (głowa dzika, gęste futro na całym ciele zapewniające +1 Punkt Zbroi na wszystkich lokacjach) po prawej. Celują w najgroźniej wyglądających członków grupy, co niemal na pewno oznacza, że wybiorą BG lub strażników dróg.

Ponownie grupa będzie w stanie bez większych problemów odeprzeć ten atak. Zwierzoludzie próbują uciec, jeśli zostaną poważnie zranieni (każdy zwierzoczek, który otrzyma trafienie krytyczne, rzuci się do ucieczki). Pościg za zwierzoludźmi po lesie (być może już drugi tego dnia) oznacza dodatkową stratę czasu i jest to zły pomysł, na co tym razem zwróć uwagę strażnicy dróg. Obawiają się, że grupa nie zdoła dotrzeć do następnego zajazdu przed zapadnięciem zmroku i ponaglają wszystkich do pośpiechu.

Trzeci atak nastąpi późnym popołudniem. Trzech zwierzoludzi (jeden z głową węża, drugi z głową rogatej owcy i trzeci z głową orla) czeka za toporną barykadą

wykonaną z zakrwawionych resztek wozu. Mają łuki i będą strzelać w stronę Bohaterów, gdy tylko ci znajdą się w zasięgu. Barykada zapewnia doskonałą osłonę przed ostrzałem, przez co testy Umiejętności Strzeleckich stają się Trudne (-20). Z drugiej strony, osłona jest zupełnie bezużyteczna w walce wręcz. Trzej zwierzoludzie za barykadą oparli o nią ciała trzech zabitych podróżników, starając się sprawić wrażenie, że jest ich więcej. Jeśli BG spróbują ocenić liczbę napastników, muszą wykonać test **spostrzegawczości**. Jeśli test im się nie powiedzie, będą przekonani, że napastników jest co najmniej sześciu. Udany test wyjawy, że niektórzy z nich to kukły ustawione za barykadą, co oznacza, że żywych atakujących jest od trzech do sześciu. Trzy lub więcej poziomy skuteczności testu pozwolą dokładnie określić liczbę napastników.

Zwierzoludzie liczą na to, że znaczna liczba wojowników ruszy do ataku. Jeśli będą mieli szczęście, BG okażą się na tyle głupi, by zostawić wozy bez ochrony. Gdy ochrona wozów zostanie zredukowana, czwarty zwierzoczek (wilcza głowa i ogon), ukrywający się wcześniej w lesie, wkroczy do akcji. Wskoczy z ukrycia, wymachując młotem bojowym, i będzie usiłował rozbić koło jednego z wozów. Jeśli szybko

Pozostali podróżni

Cechy Wolfganga zostały przedstawione wcześniej. W przypadku rodzin wykorzystaj cechy kramarza, podane na stronie 245 *Księgi Zasad*. Dzieci nie mają żadnego wpływu na walkę, nie licząc płaczu, płątania się pod nogami i zapewniania dramatycznych okazji, aby je bohatersko ratować. Cechy strażników dróg podano poniżej.

Strażnik dróg

Profesja: strażnik dróg

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
37	43	41	29	36	28	27	31
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	4	2	4	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo, nawigacja, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, powożenie, przeszukiwanie, sekretne znaki (zwiadowców), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, wiedza (Imperium) +10, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (palna), odporność na choroby, szybkie wyciągnięcie, urodzony wojownik

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy, skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna, tarcza, pistolet z 10 kulami i zapasem prochu (strażnicy mogą dostać nowy proch i amunicję za darmo w każdym zajazdzie, ze względu na swoją pracę).

Wypożyczenie: lina, lekki koń bojowy z siodłem i uprzężą



Rozdział III: Artefakt

Głównym zadaniem Bohaterów Graczy w Altdorfie jest odnalezienie i zniszczenie drugiego z artefaktów Chaosu, zawierającego odłamek plugawej duszy Xarthodoxa Krwawego. BG wyjechali z Middenheim z opisem poszukiwanego przedmiotu i wskazówką, że znajduje się on w Altdorfie. Posiadają też namiary na kogoś, kto może im pomóc – Magistra Dietera Klemperera, Czarodzieja Niebios.

– Poszukiwania artefaktu –

Bohaterowie dotrą do Altdorfu ze świadomością, że muszą odszukać i zniszczyć artefakt Chaosu. Wiedzą, jak ten przedmiot wygląda, lecz szukanie go po omacku w mieście tak rozległym jak Altdorf to strata czasu. Przepytywanie zwykłych ludzi, czy nie widzieli runicznego sztyletu Chaosu, nie jest najlepszym pomysłem, gdyż natychmiast wzbudzi to niezdrowe zainteresowanie łowców czarownic i inkwizytorów.

Na szczęście Bohaterowie Graczy wiedzą, gdzie skierować pierwsze kroki. Posiadają list polecający, wystawiony na nazwisko Dietera Klemperera, który rzekomo będzie w stanie zdobyć i przekazać ważne informacje na temat artefaktu. Wspomniany list został spisany przez wspólnego przyjaciela Bohaterów i Dietera (patrz str. 49), więc Klemperer będzie skłonny im pomóc. Niestety, na razie czarodziej nie wie nic o sztylenie i nie ma pojęcia, jak można zniszczyć taki artefakt. Zna pewne osoby, które mogą coś wiedzieć, jednak to Bohaterowie będą musieli wykorzystać swój wdzięk, urok osobisty oraz umiejętność perswazji, by wyciągnąć z nich potrzebne informacje. Pozostaje mieć nadzieję, że poradzą sobie z tym zadaniem. Warto zaznaczyć, że początek przygody ma charakter czysto fabularny.

Chociaż w Altdorfie nietrudno o starcia i rozlew krwi, przyjdzie na to czas w dalszej części rozgrywki. Niektóre drużyny, zwłaszcza te nastawione przede wszystkim na widowiskowe bitwy i emocje bezpośrednich starć, warto zawczasu uprzedzić o specyfice niniejszej przygody, gdyż gracze mogą poczuć się nią rozczarowani. Bardziej doświadczone drużyny powinny natomiast same odnaleźć się w przygotowanej dla nich rzeczywistości.

Streszczenie

Po przyjeździe do Altdorfu Bohaterowie odwiedzają Dietera Klemperera, Czarodzieja Niebios poleconego im w Middenheim i poproszą go o pomoc w odnalezieniu i zniszczeniu artefaktu. Klemperer nie będzie w stanie pomóc im osobiście, lecz wskaże osoby, które tej pomocy będą mogły udzielić (patrz str. 65).

Dieter przedstawi BG znajomym i przyjaciółom, którzy z kolei przedstawią ich komuś innemu. Tabelę wzajemnych zależności i znajomości znaleźć można na str. 56. Aby ułatwić Ci zadanie, informacje te zostały powtórzone w opisie każdego z Bohaterów Niezależnych. Zakładamy, że

Bohaterowie będą rozmawiać kolejno z zapoznanymi osobami, a każda z nich skieruje BG dalej. Możliwe jest też, że po uzyskaniu nowych informacji Bohaterowie zechcą raz jeszcze porozmawiać z informatorem, z którym już się spotkali.

Informatorów można podzielić na trzy główne grupy: pierwsza to Konrad Messner, który jest w stanie zdobyć artefakt, oraz jego sojusznicy, druga to szalony Gottri Młotoręki, który stanowi zagrożenie dla Konrada i musi zostać zneutralizowany, wraz ze swoimi poplecznikami, natomiast trzecia to pojedyncze kontakty, takie jak: Gabrielle Marsner, która zna prosty i bezpieczny sposób zniszczenia artefaktu; hrabia Frederick, który zna wszystkie liczące się osobistości w mieście i który wielokrotnie pojawi się w trakcie trwania tej przygody, a także odegra kluczową rolę w jej zakończeniu; oraz Guillaume Deschamps – czarodziej, który zna niezwykle ryzykowny sposób zniszczenia runicznego sztyletu.

W początkowej części przygody najważniejsze jest, aby BG dotarli do Konrada Messnera i uzmysłowili mu, że artefakt stanowi poważne zagrożenie. Przekonanie Messnera do współpracy na tym etapie nie jest konieczne. Dodatkowo Bohaterowie powinni skontaktować się z Guillaumem Deschampsem i dowiedzieć się o rytuale, który może zniszczyć sztylet. Jeśli te dwa zadania się powiodą, BG wejdą w posiadanie sztyletu i będą w stanie go unicestwić. Poznanie Gabrielle Marsner nie jest niezbędne, lecz znacznie ułatwiłoby BG życie.

Ponieważ ta część przygody nie jest liniowa, niemożliwy jest jej zwięzły opis. To od graczy zależy, w którym kierunku i w jaki sposób rozwinie się akcja. To oni zadecydują, kogo odwiedzą ich postacie i w jaki sposób postanowią rozwiązać problem sztyletu. Zawarte poniżej opisy zostały skonstruowane tak, aby spotkania z informatorem można było rozegrać w niemal dowolnej kolejności oraz zgodnie z najdziwniejszym nawet planem BG.

Prowadzenie intrygi politycznej

Przygody polityczne nie są proste w prowadzeniu. Ten rozdział ma za zadanie jak najlepiej wesprzeć początkującego Mistrza Gry w tym nader trudnym zadaniu. Pierwszą zasadą prowadzenia intrygi politycznej jest nie ograniczanie BG w żaden sposób – powinni móc rozmawiać z kimkolwiek i kiedykolwiek zechcą. Jednocześnie należy dbać o to, aby nigdy nie poczuł się zagubieni bądź zniechęceni. Podczas negocjacji wolno im stosować dowolne strategie (nie zawsze czysto dyplomatyczne), chociaż należy pamiętać, że nie działają w próżni i wieść o ich poczynaniach (szlachetnych lub nie) w końcu się rozejdzie, wywierając niemały wpływ na dalszy rozwój akcji oraz reputację BG. Nagminne stosowanie rozwiązań siłowych nie jest dobrym pomysłem – mieszkańcy Altdorfu nie lubią, gdy ktoś im grozi lub rachuje kości i będą się mścić albo skorzystają z pomocy dobrze wyszkolonej i licznej straży miejskiej. Bohaterowie nie mają raczej szans zginąć w tej części przygody, lecz jeśli pojęcia dyplomacji, „zasięgania języka” oraz pracy zespołowej są im obce, będą w stanie odnaleźć i zniszczyć artefakt. Nie powinienes im tego zadania ułatwiać. Jeśli nie chcą się rozwijać, ich strata – poza miastem zawsze znajdzie się robota dla brutalni, którzy

potrafią jedynie myśleć o patroszeniu zielonoskórych lub zarąbywaniu mutantów.

Kontakty

Wszystkie ważne dla fabuły osoby zostały przedstawione poniżej, z opisem w następującym formacie:

Imię

Imię i nazwisko kontaktu. W nawiasach okrągłych zamieszczono tytuł lub miano, jakim dana osoba każe się do siebie zwracać.

Statystyki

Standardowe współczynniki Bohatera Niezależnego.

Styl

Opis wyglądu i zachowania danego informatora, co skutecznie pomoże MG wcielić się w jego rolę.

Lokalizacja

Lista miejsc, w których najczęściej można spotkać daną postać. Miejsca te zostały pokrótce opisane w części poświęconej Altdorfovi (patrz str. 10-24). W tym rozdziale znaleźć można bardziej szczegółowe informacje. Pamiętaj, że Bohaterom nieczęsto uda się zastać danego informatora w domu – Altdorf to jedno z największych miast Imperium i sporo się tu dzieje.

Znajomości

Osoby, które dany informator zna i którym może Bohaterów przedstawić. Osoby te podzielone są na cztery grupy: Kontakty, Znajomi, Przyjaciele i Wrogowie. „Kontakt” to osoba, od której informator uzyskuje informacje, lecz niewiele o niej wie. „Znajomy” to kolega lub towarzysz, na którego najprawdopodobniej można liczyć w drobnych sprawach. „Przyjaciół” to osoba, którą informator widuje regularnie i utrzymuje z nią ciepłe relacje towarzyskie. Natomiast „wróg” to osoba, której informator źle życzy i której chciałby zaszkodzić, a nawet ją zabić. Opisane relacje są zawsze symetryczne. Jeśli postać B jest kontaktem postaci A, to postać A jest kontaktem dla postaci B.

Informacje

Streszczenie tego, co dana osoba wie (chodzi oczywiście wyłącznie o informacje dotyczące fabuły niniejszej przygody). Informacje podzielone są na trzy kategorie: Publiczne, Prywatne i Sekrety. Rozmówca bez wahania udzieli BG informacji publicznych. Nad podzieleniem się wiedzą prywatną długo się zastanowi, natomiast sekrety zdradzi wyłącznie wtedy, gdy będzie miał ku temu dobry powód. Może się zdarzyć, że dla jednego kontaktu dana informacja będzie publiczna, podczas gdy inny traktuje ją jako sekret. Jest to tylko dowód na to, że niektórym plotkarzom nie warto powierzać żadnych tajemnic.

Haki

Haki to informacje i sposoby (zarówno te honorowe, jak i nie, np. szantaż), dzięki którym Bohaterowie Graczy mogą zmusić danego informatora do współpracy.



Negocjacje

Istnieją dwa czynniki, które w równym stopniu decydują o ewentualnym powodzeniu lub porażce prowadzonych przez BG negocjacji. Są to: stopień znajomości z danym informatorem oraz sukces rozmowy. Aby ułatwić prowadzenie przygody, oba wspomniane czynniki oceniane są w skali od 1 do 6. I tak, zwykle przedstawienie Bohaterów nowemu rozmówcy warte jest 1 punkt. Polecenie przez znajomego warte jest 2 punkty, plus 1 za każdego następnego znajomego, który również wstawi się za BG. Polecenie przez przyjaciela warte jest 3 punkty, plus 2 za każdego następnego przyjaciela, który również rekomenduje BG. Jeśli wyjdzie jednak na jaw, że Bohaterowie współpracują z wrogami danego informatora, tracą 1 punkt za każdego z nich.

Drugim czynnikiem decydującym o powodzeniu negocjacji jest sama rozmowa z informatorem. Sekcja „Haki” podaje metody przekonania lub zmuszenia do współpracy danej osoby. Sposób, w jaki BG wykorzystają haki na danego informatora, zależy jednak wyłącznie od nich. Oceń skuteczność takiego postępowania. Za przeprowadzenie udanych negocjacji możesz przyznać do 3 punktów, jednak porażka w negocjacjach lub popełnienie poważnego błędu może kosztować do 3 punktów. Jeśli masz problem z przyznaniem odpowiedniej ilości punktów, spróbuj postawić się w roli danego informatora i zastanów się, czy postępowanie Bohaterów skłoniłoby Cię do ujawnienia skrytych informacji.

Jeśli chcesz, możesz w tej części przygody całkowicie zrezygnować z rzutów kośćmi. Niektórzy gracze mogą być jednak znacznie lepsi (lub gorsi) w sztuce negocjacji i dyskusji od odgrywanych Bohaterów. W takim przypadku możesz zdecydować, że sprawę należy pozostawić bezstronnym kosztom. Zazwyczaj wykonać należy test **przekonywania** lub **plotkowania**. Jeśli nie jesteś pewien, kieruj się prostą zasadą, że BG namawiający kogoś, aby go przedstawił kontaktowi, musi wykonać test **przekonywania**, natomiast usiłujący wyciągnąć od kogoś informacje, musi

przejsć test **plotkowania**. Umiejętność **targowania** się nie jest tu zbyt przydatna, a **zastraszanie** informatorów nie ma większego sensu, gdyż cały sęk w tym, aby zdobyć ich zaufanie i nakłonić do współpracy.

Za każdy dodatkowy (lub brakujący) poziom skuteczności testu dodaj (lub odejmij) 1 do (od) punktacji (maksimum 3 punkty). Końcowy wynik oceniający stopień zażyłości z danym rozmówcą uzyskuje się poprzez zsumowanie wszystkich zdobytych punktów (oraz odjęcie punktów straconych).

Prawdopodobne jest, że cała drużyna zaangażuje się w negocjacje. W takim przypadku powinieneś wyznaczyć przywódcę, który będzie wykonywał rzuty. Jeśli BG mimo to będą rozmawiać z informatorami jeden przez drugiego, często przekrzykując się nawzajem lub kontaktując się z rozmówcami za plecami innych Bohaterów, niech każdy wykona odpowiedni test. Liczy się najbardziej skrajny z uzyskanych wyników (np. jeśli z danym kontaktem rozmawia trzech Bohaterów Graczy i uzyskają oni odpowiednio -2, 0, oraz 1 punkt, liczy się wynik -2, jako najdalszy od zera).

Cele Bohaterów

Do czego dążą BG? Otóż muszą uzyskać liczbę punktów wystarczającą do uzyskania od danego informatora tego, co jest im potrzebne (patrz tabela poniżej).

Koszt współpracy informatorów

Punkty	Osiągnięty cel
1	Uzyskanie publicznej informacji.
2	Nakłonienie informatora, aby przedstawił BG innej osobie.
3	Uzyskanie prywatnej informacji.
4	Nakłonienie informatora, aby polecił BG innej osobie.

Obsada

Imię	Rola	Uwagi
Elizabeth Baern	szlachcianka	Próżna, nieuprzejma, wspiera Gottriego.
Guillaume Deschamps	Jadeitowy Magister	Zna ryzykowny rytuał, który może zniszczyć artefakt. Niestety, odbędzie się to kosztem życia jednego z Bohaterów.
Hrabia Frederick	szlachcic	Zna wiele ważnych osób w mieście.
Gottri Młotoreki	łowca czarownic	Szaleniec. Uważa, że wszyscy Magistrowie Kolegium Światła są kultystami Chaosu.
Dieter Klemperer	Magister Niebios	Pierwszy kontakt BG w Altdorfie.
Gabrielle Marsner	Ametystowy Magister	Zna bezpieczny rytuał, który może zniszczyć artefakt.
Konrad Messner	Magister Światła	Wie, gdzie przechowywany jest artefakt i może go stamtąd wynieść.
Theodora Pferig	była łowczyni czarownic	Ma wpływ na Konrada Messnera.
Klara Roban	kapłanka Sigmara	Wspiera Gottriego, lecz można ją przekonać, że łowca potrzebuje intensywnego leczenia w przytułku dla obłąkanych.
Maximilian Saer	kupiec	Przyjaciół Konrada Messnera.
Johan Schmidt	szlachcic	Przyjaciół Gabrielle Marsner. Może przyłączyć się do drużyny jako nowy Bohater.

- 5 Uzyskanie sekretnej informacji
- 6 Nakłonienie informatora, aby poprosił kogoś o pomoc w imieniu BG.

Punkty wykorzystane na osiągnięcie jakiegoś celu nie zostają zużyte, przynajmniej w tej przygodzie. Jeśli BG zdobędą w kontaktach z danym informatorem 6 punktów, uzyskają od niego wszystkie dostępne informacje oraz wszelką możliwą pomoc (w rozsądnych granicach). Informator taki poprosi też wszystkich swoich przyjaciół, aby pomogli Bohaterom.

Walka

Możliwe jest, że Bohaterowie postanowią użyć siły wobec niektórych (lub wszystkich) swoich rozmówców. To bardzo zły pomysł, ale jak wiadomo, BG często wpadają w najwymyślniejsze tarapaty. Większość przepytanych osób nie potrafi walczyć, gdyż nie są wojownikami. Jeśli to jednak niezbędne, skorzystaj ze współczynników podanych w *Księdze Zasad*. W przypadku niektórych rozmówców sytuacja jest oczywista, np. wykorzystaj współczynniki zawadiaki dla szlachciców oraz mistrza magii dla Dietera. Większość altdorfskich szlachciców zatrudnia kilku ochroniarzy, którzy nie zawahają się dobyć broni. Co gorsza, będą głośno wzywać strażników. Ochroniarze posiadają współczynniki najmitów, a zapewne już wiesz, jak korzystać ze straży miejskiej. Większość licencjonowanych czarodziei nie potrzebuje ochroniarzy, jednak zatrudniają ich, aby uniknąć zniszczeń we własnej siedzibie za każdym razem, gdy zapuka jakiś nieproszony gość – pamiętaj, że magia to potężna siła, a grożenie lub naprzykrzanie się nerwowemu Magistrowi może skończyć się upieczeniem Bohaterów bez zbędnych dyskusji. Agresywni BG nie mają szans wygrać starcia wewnątrz miejskich murów – wcześniej czy później ulegną przeważającym siłom ochroniarzy lub straży miejskiej. W ostateczności kapitan straży zawsze może wezwać posiłki z cekhausu, wyposażone w ciężkie kusze i specjalistyczne krasnoludzkie belty służące do przebijania pancerzy płytowych lub posłać do ratusza po dyżurnego czarodzieja, który pilnuje bezpieczeństwa miasta.

Bohaterowie, którzy zostali aresztowani i trafili do miejskich lochów, mają szansę wynegocjować swoją wolność, jeśli oczywiście nadal pozostają w dobrych stosunkach z Dieterem lub innym wpływowym znajomym. Jednak zdarzenie to nie pozostanie bez wpływu na dalszy rozwój akcji – od tej pory BG mają w mieście reputację groźnych zabijaków (lub bezwzględnych morderców) i obowiązuje ich modyfikator -10 do wszystkich testów negocjacji. Dla przykładu test Wymagający (-10) stanie się odtąd testem Trudnym (-20).

Misja BG

Aby wypełnić powierzoną im misję, BG powinni osiągnąć dwa cele.

Po pierwsze, muszą przekonać Konrada Messnera, aby wyjawiał im, że poszukiwany artefakt znajduje się w Piramidzie Światła, i pomógł go stamtąd wydostać. Wymaga to uzyskania 6 punktów w kontaktach z Messnerem. Dodatkowym warunkiem jest jednak to, że czarodziej

nie pomoże BG, dopóki nie znajdą sposobu zniszczenia artefaktu oraz nie zajmą się sprawą Gottiego Młotorekiego, który z pewnością wykorzystałby pretekst, jakim jest wyniesienie sztyletu z Piramidy Światła, do oskarżenia Messnera o konszachty z Chaosem.

Po drugie, BG powinni odszukać Gabrielle Marsner i dowiedzieć się, że zna ona rytuał, dzięki któremu możliwe jest bezpieczne zniszczenie artefaktów Chaosu. Informację tę Gabrielle uważa za sekret (który ujawni wyłącznie po zdobyciu przez BG 6 punktów w kontaktach z nią).

Prawdopodobne jest, że BG najpierw dotrą do Konrada (Dieter zna go z widzenia) i przekonają go, że artefakt stanowi olbrzymie zagrożenie. Jednak Konrad nie zgodzi się im pomóc, gdyż BG nie będą jeszcze znali nikogo, kto mógłby zniszczyć artefakt. Poznanie takiej osoby wymaga nie lada zachodu i minie sporo czasu, zanim BG będą w stanie zapewnić sobie pomoc Konrada, a w międzyczasie pozostałe intrygi zaczną się rozwijać.

Tempo wydarzeń

Masz wolną rękę, jeśli chodzi o czas, jaki zajmą wydarzenia opisane w tym rozdziale. Wszystko zależy od tego, jak bardzo gracze lubią rozplątywać sieci intryg i jak dobrze idzie im poruszanie się po świecie gry, w którym wymagane są dyplomacja i spryt.

Spotkania BG z informatorami można rozgrywać w różny sposób. Najprostszym jest wykonanie kilku rzutów kośćmi i ustalenie, czego dowiedzieli się BG. Skrajnym przeciwieństwem tej metody jest odgrywanie wszystkich negocjacji słowo w słowo, ze szczególnym zwróceniem uwagi na motywację i reakcje BN. Większość drużyn preferuje rozwiązanie pośrednie, to znaczy z chęcią porozmawialiby sobie z ciekawymi osobami i poćwiczyli umiejętności perswazji (i/lub urok osobisty), lecz woleliby pominąć nużące szczegóły. Doświadczony Mistrz Gry potrafi wyczuć, czy szybko zakończyć nudny epizod przygody, czy wprost przeciwnie, rozwinąć akcję, bo wszyscy wydają się zaabsorbowani i świetnie się bawią.

Ilość spotkań, jakie muszą odbyć BG, może wydawać się przytłaczająca. Jeśli spotkania stają się nudne, opisz pokrótce kilka z nich i zdecydowanie popchnij akcję do przodu. Możesz też zmniejszyć liczbę informatorów, ustalając, że jeden z nich wie więcej, niż podano poniżej. Jeśli uznasz, że Bohaterom wystarczy jeden informator, powinien nim być hrabia Frederick, z uwagi na rolę, jaką odegra w dalszej części przygody. Jeżeli jednak graczom podoba się odgrywanie relacji międzypersonalnych, możesz przedłużyć czas trwania tej części przygody, nie ujawniając wszystkich informacji w ciągu jednego spotkania, lecz zapraszając BG w imieniu informatora na kolejną wizytę lub wspólne wyjście na wyścigi psów czy walki kogutów.

Początek przygody

BG zaczynają przygodę z niewielką ilością przydatnych informacji. Dysponują opisem poszukiwanego artefaktu i wiedzą, że może on posłużyć do przywołania demona Chaosu. Zostali również powiadomieni, że zniszczenie artefaktu wypędzi

istotę ze Starego Świata. BG mają też powody podejrzewać, że sztylet znajduje się w Altdorfie i dysponują listem polecającym, dzięki któremu uzyskają pomoc Dietera Klemperera.

Większość BG tuż po przybyciu do Altdorfu skieruje swoje kroki wprost do Dietera. Dzięki temu będziecie mogli zasugerować graczom, jak powinni rozegrać tę część przygody i poradzić sobie z postawionymi przed nimi wyzwaniami. Jeśli chcesz, zamień poniższy monolog na dialog Bohaterów z czarodziejem. Jeśli jednak stale Ci przerywają i dowcipkują, możesz po prostu przeczytać cały tekst od razu.

– Pomyślmy logicznie. Skoro nikt nie wie, gdzie znajduje się sztylet, ktoś musiał go ukryć. Są zatem dwie możliwości. Pierwsza z nich jest w miarę oczywista: sztylet znajduje się w posiadaniu jakiegoś lokalnego kultu Chaosu. Miejmy nadzieję, że tak nie jest. Druga możliwość jest nam bardziej na rękę. Możliwe jest bowiem, że artefakt zdobyła jakaś lojalna wobec Imperium grupa i ukryła go, gdyż nie wiedziała, jak go zniszczyć.

W pierwszym przypadku powinniście poszukać informacji w środowisku łowców czarownic lub inkwizycji. Być może coś im wiadomo lub mogą się czegoś dowiedzieć. Jednak, na wasze nieszczęście, łowcy czarownic to dosyć hermetyczna grupa i bez poparcia kogoś wpływowego nic u nich nie wskóracie.

W drugim przypadku radzę wam porozmawiać z Magistrem Światła, takim jak chociażby Konrad Messner. Mówi się, że Hierofanci Kolegium Światła strzegą wielu tajemnych krypt, w których ukryto przed światem heretyckie artefakty, księgi, a nawet schwymane i uwięzione demony. Śmiałbym natomiast wątpić w to, że czcigodni Magistrzy Światła zwyczajnie odstąpią wam coś równie przekłętą jak ten sztylet. Z całą pewnością będziecie musieli udowodnić, że potraficie i zamierzacie go zniszczyć, gdyż jeśli ma pozostać ukryty, to nie ma dlań lepszego miejsca niż skarbiec Kolegium Światła.

Skoro już o tym mowa, zastanówmy się nad waszym drugim problemem. Musicie znaleźć sposób zniszczenia artefaktu. W tej sprawie być może pomocni okażą się łowcy czarownic, gdyż często mają do czynienia z heretyckimi przedmiotami. Jednak większość artefaktów Chaosu zniszczyć można jedynie za pomocą magii, co oznacza, że będziecie musieli skontaktować się z potężnymi czarodziejami. Magistrowie Kolegiów niechętnie zdradzają tajniki swoich mocy, gdyż po pierwsze, są one miarą ich statusu, a po drugie, przyznanie się do posiadania umiejętności niszczenia artefaktów Chaosu z pewnością ściągnęłoby na czarodzieja gniew i zemstę najprzeróżniejszych bluźnierczych kultów. Bez odpowiednich rekomendacji nie macie czego szukać w Kolegiach, gdyż najprawdopodobniej nikt wam nie pomoże z dobrego serca.

Wydaje mi się, że mogę was przynajmniej skierować w dobrą stronę. Przedstawię was Konradowi Messnerowi, Magistrowi Kolegium Światła, oraz Theodorze Pferig, byłej łowczyni czarownic. Zapoznam was też z hrabią Frederickiem. To dobry i mądry człowiek, który do tego zna większość wpływowych osób w Altdorfie. Pamiętajcie, jesteście teraz w wielkim mieście, a nie na barbarzyńskiej prowincji. Traktujcie swoich rozmówców z szacunkiem, tytułujcie ich odpowiednio i nie traćcie cierpliwości, gdy mają ochotę porozmawiać o pogodzie, zanim przejdą do ważniejszych tematów. Pamiętajcie też, że nawet jeśli ktoś nie może wam pomóc, być może zna kogoś, kto tej pomocy udzieli, a zatem bądźcie otwarci na nowe znajomości.

Osobistości

Poniższy podrozdział opisuje najważniejszych BN, z którymi mogą się spotkać BG w trakcie poszukiwań artefaktu oraz trzy sposoby jego zniszczenia. Streszczenie informacji dotyczących się opisanych tu postaci zostało zawarte w tabeli na str. 55.

Elizabeth Baern (Moja Pani)

Profesja: szlachcianka
Rasa: człowiek



Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	34	30	26	32	39	37	45
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	2	4	0	2	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, jeździectwo, kuglarstwo (muzykalność), plotkowanie +10, przekonywanie, wiedza (Imperium) +10, znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: błyskotliwość, broń specjalna (parująca), etykieta, intrygant, odporność psychiczna, przemawianie

Zbroja: brak

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

Wypożyczenie: strój szlachecki najlepszej jakości, rezydencja w mieście

Styl

Elizabeth uważa, że w dzisiejszych czasach plebs pozwala sobie na zbyt wiele. Jeśli któryś z Bohaterów nie jest szlachetnie urodzony, Elizabeth da mu to dotkliwie odczuć. Będzie celowo zwlekać z odpowiedziami, zadzierać nosa, często przerywać rozmowę w celu zajęcia się ważniejszymi sprawami (np. nakarmi utuczonego pieska trzymanego na kolanach), a także będzie dyrygowała BG jak służącymi, każąc coś przynieść, podać

Obleczenie w ciało

Typ: magia tajemna

Język tajemny: magiczny

Magia: 3

PD: 300

Składniki: uwięziona dusza demona; rozumna istota, która dobrowolnie poświęci własne życie.

Warunki: brak

Konsekwencje: Jeśli czarodziej nie uzyska wymaganego poziomu mocy, traci przytomność i odzyskuje ją dopiero następnego dnia.

Wymagany poziom mocy: 15

Czas rzucania: 2 godziny

Opis: Prawdłowo odprawiony rytuał przenosi uwięzioną duszę demona do ciała dobrowolnej i świadomej ofiary, która musi poświęcić życie. Jeśli obleczony w ciało ofiary demon zostanie następnie pokonany, jego dusza zostanie nieodwracalnie zniszczona.

Uwięziony demon nie może w żaden sposób przeszkodzić czarodziejowi odprawiającemu ten rytuał, a on sam nie jest w stanie skrzywdzić demona, dopóki rytuał nie dobiegnie końca. Jeśli rytuał zostanie przerwany, dusza pozostanie uwięziona, a ofiara umrze. Udany rytuał oddaje demonowi we władania materialne ciało ofiary. To ryzykowny krok, gdyż demon jest potężnym przeciwnikiem, który z pewnością postara się zgładzić czarodzieja i uciec. Pokonanie demonicznie opętanej ofiary nie jest zadaniem łatwym, ale gwarantuje pozbycie się demona na zawsze.

lub otworzyć okna. Jeśli rozmowę prowadzi szlachetnie urodzony Bohater, Elizabeth nie będzie niegrzeczna, lecz potraktuje rozmówcę bez cienia sympatii. Jeśli zostanie obrażona, zawoła służbę, która wyrzuci Bohaterów na ulicę. Zapobiec temu mogą jedynie pośpieszne przeprosiny połączone z wyszukanyymi pochlebstwami.

Za młodu Elizabeth zniszczyła pewien kult Chaosu, choć zdarzyło się to raczej na skutek szczęśliwego zbiegu okoliczności niż przymiotów jej charakteru. Czyn ten sprawił, że kobieta cieszy się w Altdorfie sporym poważaniem. Jednak jej rodzina od lat trwoni majątek, a wraz z nim znika szacunek wyższych sfer towarzyskich. Elizabeth ma nadzieję, że dzięki swojej reputacji nie zostanie zepchnięta na margines wraz z resztą podupadłej rodziny. Mimo dramatycznej sytuacji Elizabeth nigdy więcej nie chce mieć do czynienia z Chaosem.

Bohaterowie powinni szybko zrozumieć, że Elizabeth ma obsesję na punkcie statusu społecznego swojej rodziny i z chorobliwą regularnością podkreśla, że niegdyś zadała Chaosowi bolesny cios.

Lokalizacja

Otoczona murem rezydencja: Ogród od frontu jest dobrze utrzymany, jednak drugi, położony za budynkiem, został zaniedbany. Reprezentacyjne pokoje rezydencji, do których zapraszani są goście,

są elegancko udekorowane pamiątkami rodzinnymi. Jednak jeśli Bohaterom uda się zajrzeć do pozostałych pomieszczeń, okaże się, że brakuje w nich mebli lub też są one przykryte białymi prześcieradłami, tak jakby komnaty od jakiegoś czasu przestały być używane.

Klub „Gorgona”: Szczegółowy opis w sekcji dotyczącej hrabiego Fredericka. Rodzina Elizabeth posiada członkostwo od samego początku istnienia klubu.

Znajomości

Kontakty: Gabrielle Marsner

Znajomi: hrabia Frederick, Gottri Młotoręki

Przyjaciele: Elizabeth nie sądzi, by ktokolwiek zasługiwał na jej przyjaźń.

Wrogowie: Konrad Messner. Nie traktuje jej z szacunkiem, na jaki ona we własnej opinii zasługuje. Poza tym czarodziej jako jedyny wie, jak nieznacznie przyczyniła się do zniszczenia kultu Chaosu.

Maximilian Saer. Prostak i plebejusz, który wybił się wbrew porządkowi tego świata i choć Elizabeth nigdy się do tego nie przyzna, miał czelność ją kiedyś uwodzić.

Informacje

Publiczne: „Maximilian Saer to zarozumiały plebejusz, któremu marzy się członkostwo w klubie 'Gorgona'. Nie ma jednak nikogo, kto mógłby go zarekomendować. Nic dziwnego, wcale by do tego towarzystwa nie pasował.”

Prywatne: „W Kolegium Światła przechowuje się znaczącą liczbę artefaktów Chaosu, w tym te, które zarekwirowałam po zniszczeniu kultu. Czarodzieje stale klócą się, czy przedmioty te powinny zostać zniszczone, czy też należy wykorzystać je przeciwko Chaosowi. Dostęp do nich mają tylko najwyżsi rangą arcymagowie.”

„Konrad Messner twierdzi, że walczy z Chaosem, ale ja w to wątpię. To zadziwiające, w jak niskim mniemaniu ma innych ludzi, którzy również poświęcili swoje życie tej walce, na przykład mnie. Może Messner nie jest aż tak lojalny wobec Imperium, jak mogłoby się to wydawać?”

Sekret: „Gabrielle Marsner jest niezwykle próżna. Bardzo zależy jej na zbudowaniu sobie reputacji potężnej czarodziejki, chociaż niczego znaczącego jeszcze nie osiągnęła. Jeśli chcecie się jej przypochlebić, wspomnijcie, że słyszeliście o jej sławie w jakichś dalekich stronach.”

Haki

Jeśli Bohaterowie będą znacząco przypochlebiać się Elizabeth i nie zapomną wychwalać jej zasług, jak również wielokrotnie wyrażać swój zachwyt statusem społecznym jej rodziny, przyznaj im dodatkowy punkt.

Bohaterowie mogą przekonać Konrada Messnera, aby odwiedził Elizabeth i złożył jej wyrazy uznania, po czym polecił jej dumę pytaniem, jak poradzić sobie

z problemem, który trapi Bohaterów. Szlachcianka napuszy się i natychmiast nabierze przekonania, że Gottri jest szalony, a Konrad to całkiem przyzwoity człowiek. Wyzna też bez żadnych oporów, że Gabrielle, Magister Kolegium Ametystu, właśnie wróciła z niebezpiecznej wyprawy przeciwko Chaosowi i być może będzie w stanie pomóc Bohaterom.

Bohaterom, którzy wkradną się w łaski Elizabeth pochlebstwami, a następnie przekupią ją ofertą odegrania pozornej kluczowej roli w zniszczeniu artefaktu Chaosu, bez problemu uda się ją przekonać, żeby wycofała poparcie dla Gottriego, którego właściwie i tak nie lubi.

Guillaume Deschamps (Czcigodny)

Profesja: mistrz magii

Poprzednie profesje: uczeń czarodzieja, wędrowny czarodziej

Rasa: człowiek



Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	38	27	40	38	59	64	43

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	2	4	4	3	6	0

Umiejętności: czytanie i pisanie +10, jeździectwo, język tajemny (magiczny), język tajemny (tajemny elfi), nauka (historia), nauka (magia) +20, nauka (runy), nauka (teologia), plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, splatanie magii +20, spostrzegawczość, sztuka przetrwania +10, wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium), wykrywanie magii +10, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (eltharin), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, dotyk mocy, magia powszechna (podniebny chód), magia powszechna (rozproszenie magii), magia prosta (tajemna), magia tajemna (życie), medytacja, morderczy pocisk, twarde, widzenie w ciemności, zmysł magii

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (sierp)

Wypożyczenie: rezydencja w mieście

Styl

Guillaume nadal podróżuje i aktywnie walczy z mrocznymi siłami, które zakłócają naturalny porządek świata. Czarodziej doskonale rozumie sytuację, w jakiej znaleźli się Bohaterowie Graczy i szanuje ich za to, że ryzykują swoje życie dla dobra innych. Sam jednak również oczekuje szacunku i szybko przypomni im, że ignorowanie rad bardziej doświadczonych przyjaciół nieuchronnie prowadzi do poważnych kłopotów.

Guillaume będzie chciał pomóc, lecz nie zna prawie nikogo w Altdorfie i nie może przedstawić BG nikomu istotnemu. Nie przyłączy się również do drużyny: przyjechał do miasta, aby zebrać siły i fundusze przed kolejną ważną wyprawą. Jeśli Bohaterowie go poproszą, przeprowadzi dla nich rytuał *Obleczenia w ciało* (patrz poniżej).

Czarodziej dobiega czterdziestki i choć prawie całkiem wytęsił, tryska energią i wigorem, bardziej pasującym do osoby znacznie młodszej. Nosi długą i dziko zwierzchną brodę, w której tkwią gałązki i liście. Ubiera się w zielone szaty, nosi przy pasie niewielki sierp i zazwyczaj chodzi boso. Pochodzi z Bretonii, co łatwo da się poznać po charakterystycznym akcencie.

Lokalizacja

Ogrodzona murem rezydencja: Czarodziej kupił ten dom kilka lat temu. Chociaż same mury wydają się solidne, budynek za nimi rozsypuje się, rozsadzany korzeniami tysiąca roślin, które go porastają. Guillaume ma nadzieję, że wkrótce mury runą i pogrzebie je żywy dywan zieleni. Sam czarodziej mieszka w zagajniku nieopodal budynku.

Kolegium Jadeitu: Informacje na temat Kolegium Jadeitu znajdziesz na str. 27.

Znajomości

Kontakty: Dieter Klemperer

Znajomi: hrabia Frederick

Przyjaciele: brak.

Informacje

Publiczne: Żadne istotne.

Prywatne: Szczegóły dotyczące rytuału *Obleczenie w ciało* i warunki, pod którymi czarodziej zgodzi się poprowadzić ten rytuał dla BG.

Sekret: Żaden istotny.

Haki

Bohaterowie Graczy zyskają 1 punkt, jeśli wytłumaczą, że usiłują zniszczyć duszę demona uwięzioną w sztylcie.

Hrabia Frederick (Frederick)

Profesja: arystokrata

Poprzednie profesje: szlachcic, posłaniec, żak, uczony

Rasa: człowiek



Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
60	33	52	41	40	69	52	68

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie +10, gadanina, hazard, jeździectwo, kuglarstwo (muzykalność), leczenie, nauka (demonologia) +10, nauka (magia) +10, nauka (nekromancja), nauka (sztuka), plotkowanie +20, przekonywanie +20, przeszukiwanie, spostrzegawczość, wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium) +20, wiedza (krasnoludy), wiedza (Tilea), wycena, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (khazalid), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: bardzo silny, bardzo szybki, błyskotliwość, broń specjalna (parująca), broń specjalna (szermiercza), charyzmatyczny, etykieta, poliglota, przemawianie, szczęście

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta najlepszej jakości)

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

Uzbrojenie: rapier najlepszej jakości, łamacz mieczy najlepszej jakości

Wypożyczenie: strój szlachecki najlepszej jakości, rezydencja w mieście

Styl

Hrabia Frederick jest potomkiem zasłużonej rodziny szlacheckiej, która posiada rozległe dobra w Ostlandzie. Co prawda jest tylko młodszym synem, lecz jego starszy brat ustępuje we wpływach jedynie Książętom-Elektorom. Frederick nigdy nie musiał martwić się o pieniądze, a większość ludzi, których poznał, wcześniej czy później prosi go o „dotację” lub „pożyczki”. Choć może się to wydać niezwykle, Frederick nie jest rozpieszczony ani zrozumiął. Został porządnie wychowany, lubi ludzi i łatwo nawiązuje przyjaźnie. Rzadko kiedy spotykają go przykrości i bardziej doświadczonym BG może przypominać psiaka, który za wszelką cenę próbuje się przypodobać i na którego trudno jest się zezłościć.

Frederick jest przekonany, że Chaos stanowi śmiertelne zagrożenie dla całego świata, i niezwykle szanuje tych, którzy aktywnie przeciwstawiają się Niszczycielskim Potęgom. Bez zachęty opowie Bohaterom, że często bywa w ratuszu, gdzie rozmawia z kapitanami i sierżantami straży miejskiej. Często sponsoruje też nagrody i medale dla szczególnie odważnych przedstawicieli prawa, jak chociażby złoty medal dla strażnika dróg, który uratował karocę przed atakiem dwóch zwierzoluździ, lub diamentową szpilę dla szcziurołapa, który wytropił i zgłodził mutanta w miejskich kanałach. Ważne jest, aby BG na tym etapie rozgrywki zrozumieli, że Frederick może odwiedzać ratusz, kiedy tylko zechce.

Frederick będzie utyskiwał, że nie jest na tyle odważny, aby samemu stawić czoła Chaosowi. Nie podejrzewa jeszcze, jak bardzo się myli i już wkrótce jego odwaga zostanie wystawiona na ciężką próbę.

Szlachcic ubiera się w stroje najwyższej jakości, a na prawej dłoni zawsze nosi sygnet z olbrzymim szafirem. Przekroczył już trzydzistką i ma wyraźną nadwagę – zbyt dużo czasu spędza nad książkami.

Lokalizacja

Otoczona murem rezydencja: Ogrody i sama rezydencja utrzymywane są w doskonałym stanie. Służba nosi złotozielone liberie i traktuje wszystkich z szacunkiem.

Herb rodu to tarcza podzielona na 30 pól, a na każdym z nich znajduje się miniaturka herbu innego rodu, połączonego przez więzy małżeńskie. Mało kto jest w stanie z pamięci przywołać dokładny opis tego niezwyklego herbu. Sama rezydencja udekorowana jest w stylu raczej staroświeckim. Pokój Fredericka zdobi wiele pamiątek po starciach z Chaosem.

Klub „Gorgona”: Niezwykle ekskluzywny klub, mieszczący się w ogrodzonej rezydencji. Obsługa klubu kategorycznie zażąda, aby BG weszli od tyłu, przez wejście dla służby i spotkali się z hrabią w prywatnym pokoju, gdyż nie wolno im przebywać w głównej sali. Frederick będzie się czuł niezręcznie, lecz nic nie może poradzić. Jeśli BG zdemaskują Wolfganga Scheunachta, hrabia wprowadzi ich do klubu frontowym wejściem, a wtedy nikt nie ośmieli się zaprotestować.

Teatr Zeigmullera: Frederick wynajmuje w teatrze osobną lożę, w której może spotkać się z Bohaterami nawet w trakcie przedstawienia. Obecnie wystawiany jest *Diuk tileański*, klasyczny i krwawy dramat o miłości i zemście, lecz arystokrata nie wydaje się być nim zbyt zainteresowany.

Znajomości

Kontakty: Gottri Młotoręki, Klara Roban, Johan Schmidt, Maximilian Saer

Znajomi: Elizabeth Baern, Guillaume Deschamps, Konrad Messner

Przyjaciele: Dieter Klemperer, Theodora Pferig

Informacje

Publiczne: „Maximilian Saer ma bzika na punkcie wyglądu. Upewnijcie się, że jesteście stosownie ubrani, zanim go odwiedzicie.”

„Johan Schmidt chce zostać poszukiwaczem przygód i wydaje mi się, że ma do tego żylkę. Może weźmiecie go ze sobą? Z pewnością nie będzie wam zawadzał, a może się przydać. Johan stale kręci się wokół przyjezdnych, możliwe, że będzie wiedział coś, co wam pomoże.”

Prywatne: Frederick jest w stanie zarekomendować BG na członków klubu „Gorgona”. Jego rekomendacje jeszcze nigdy nie zostały odrzucone. Jeśli Bohaterowie zdobędą wystarczającą liczbę punktów w kontaktach z hrabią, poleci ich dowolnemu swojemu kontaktowi, znajomemu lub przyjacielowi.

Sekret: brak.

Haki

Opowiedzenie szlachcicowi wiarygodnych historii związanych z walkami z Chaosem warte jest 1 punkt. Pokazanie mu pamiątek związanych z takimi starciami daje 2 punkty. Jeśli natomiast BG подарują szlachcicowi wyjątkowy przedmiot pasujący do jego kolekcji, przyznaj im 3 punkty. Frederick będzie wykonywał testy **nauki (demonologia)**, aby przekonać się, czy ktoś go nie oszukuje.

Uwagi specjalne:

Negocjacje z Frederickiem są wyjątkowo łatwe (+20). Szlachcic będzie się starał pomóc BG bez żadnej zachęty z ich strony.

Gottri Młotoręki (Młotoręki)

Profesja: łowca czarownic
Poprzednie profesje: żołnierz,
weteran, szampierz
Rasa: krasnolud

**Main Profile**

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
76	45	48	60	34	41	50	24

Secondary Profile

A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
3	18	4	6	3	0	5	0

Umiejętności: dowodzenie, hazard, mocna głowa, nauka (teologia), opieka nad zwierzętami, plotkowanie +10, powożenie, przekonywanie, rzemiosło (kamieniarstwo), sekretny język (bitewny), spostrzegawczość +20, unik +20, wiedza (Imperium) +10, wiedza (krasnoludy), zastraszanie +10, znajomość języka (khażalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, błyskawiczny blok, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (korbacze), broń specjalna (palna), broń specjalna (parująca), broń specjalna (szermiercza), krasnoludzki fach, krzepki, morderczy atak, odporność na magię, odwaga, ogłuszanie, rozbrajanie, silny cios, widzenie w ciemności, zapiekła nienawiść

Choroby umysłu: chorobliwa podejrzliwość

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurtka, skórzane nogawice)

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

Uzbrojenie: puklerz, broń jednoręczna (topór), pistolet

Wypożyczenie: amunicja i proch na 20 strzałów, dom w mieście

Styl

Gottri ma obsesję na punkcie walki z Chaosem. Nigdy nie marnuje czasu na czczą gadaninę. Problemy woli rozwiązywać mieczem i pochodnią. Bohaterów Graczy potraktuje wyłącznie jako źródło informacji. Nie obchodzą go ich uczucia lub cele. Jeśli uzna, że plan BG jest głupi, oznajmi im to w dosadny sposób.

Młotoręki jest szalony. Żyje w przekonaniu, że wszyscy czarodzieje Kolegium Światła biorą udział w spisku, mającym na celu obalenie Imperium i oddanie świata we władanie Chaosu. Jest też pewien, że Konrad Messner jest kultystą, którego należy bezwarunkowo zniszczyć. Pewne jest, że BG o tym usłyszą, gdyż Gottri nie jest w stanie myśleć i mówić o niczym innym. Szybko okaże się jednak, że szalenie nie

ma żadnych dowodów na poparcie swoich oskarżeń. Na nieszczęście dla Konrada, Gottri, jako szanowany łowca czarownic, dowodów nie potrzebuje.

Gottri stale chodzi w skórzanej zbroi, gdyż jak powtarza: „Nie wiadomo, kiedy z krzaków wyskoczą kultysty”. Z tego samego powodu zawsze trzyma pod ręką topór bojowy. Włosy strzyże krótko, aby uniemożliwić przeciwnikowi złapanie go za czuprynę podczas walki.

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 Żywności 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 zaczną 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.

Karty Mistrza Wilhelma

Mistrz Wilhelm to legendarny, potężny czarodziej, który podobno jako jeden z nielicznych ludzi opanował elfią Tradycję Wysokiej Magii. Rzekomo żył on przed epoką Magnusa Pobożnego, a nawet przed pojawieniem się Sigmara. Legenda głosi, że stworzył talię 78 kart, z których każda miała inną moc. Podczas swoich wypraw Gabrielle odnalazła dwie magiczne karty. Obie wykonano w tym samym stylu i czarodziejka podejrzewa, że należały do talii Mistrza Wilhelma. Bardzo zależy jej na odnalezieniu reszty talii.

Gabrielle nie nosi tych kart ze sobą, gdyż woli trzymać je bezpiecznie ukryte w skarbcu Kolegium Ametystu. Oczywiście, gdy wyrusza na niebezpieczną wyprawę lub spotkanie i potrzebuje ich mocy, nie waha się przed pobraniem ich z Kolegium, lecz spotkanie z Bohaterami Graczy na gruncie towarzyskim nie zaliczy do takich sytuacji.

Dwójka Mieczu: Właściciel tej karty jest w stanie zmusić jedną osobę, aby natychmiast straciła świadomość jednego faktu lub wspomnienia. Osoba ta musi wykonać test Siły Woli lub ugnie się pod mocą karty. Jeśli fakt, który ma być wyparty ze świadomości, jest czymś słabo znanym lub rozumianym, test jest Bardzo Trudny (-30). Jeśli natomiast ofiara ma wyprzeć ze świadomości fakt oczywisty, np. że ktoś przed nią stoi grożąc jej mieczem, test jest Bardzo Łatwy (+30). Nieudany test oznacza, że ofiara czaru wyprze ze świadomości odpowiedni fakt na tak długo, jak długo skupia się na tym właściciel karty. Karta działa na najwęższej jedną osobę naraz, ale można ją wykorzystywać tak często, jak tylko się zechce.

Piątka Różdek: Umożliwia właścicielowi wykorzystanie dodatkowego modyfikatora +10 w dowolnym przeciwnym teście umiejętności. Każde wykorzystanie karty pociąga za sobą modyfikator -5 do dwóch innych testów umiejętności, gdyż przeznaczenia lepiej nie oszukiwać. Mistrz Gry może zdecydować, kiedy przeznaczenie wywoła należnego ofierze pecha. Oba ujemne modyfikatory mogą być wykorzystane w pojedynczym teście.

Lokalizacja

Dom w Altdorfe: Okna domu są zawarte okiennicami, a wewnątrz łatwo zauważyć, że ściany zostały specjalnie wzmocnione. Odźwierny dokładnie obejrzy BG przez wizjer w drzwiach i wpuści ich dopiero po dłuższej chwili. Podobnie jak reszta służby, kamerdyner ubrany jest w skózaną zbroję i nosi za pasem pistolet oraz miecz. Dom zresztą bardziej przypomina oblężoną fortecę niż zwykłą rezydencję.

Znajomości

Kontakty: hrabia Frederick

Znajomi: Elizabeth Baern, Klara Roban

Przyjaciele: Gottri nie wierzy w przyjaźń.

Wrogowie: Konrad Messner. Gottri żywi irracjonalne przekonanie, że Messner jest kultystą Chaosu i gorączkowo szuka pretekstu, aby móc publicznie spalić go na stosie.

Informacje

Publiczne: „Konrad Messner wcale nie jest taki przyjazny, jakiego udaje. Zapamiętajcie sobie moje słowa i bądźcie przy nim bardzo, ale to bardzo ostrożni.”

Prywatne: „Konrad Messner to agent Niszczycielskich Potęg, niebezpieczny kultysta, który kolekcjonuje artefakty Chaosu dla własnych korzyści. Podejrzewam, że zna jakiś rytuał, dzięki któremu będzie w stanie wykorzystać te przedmioty do zwiększenia swoich mocy lub przyzwania księcia demonów. Pomagają mu w tym inni Magistrowie Światła.”

Sekret: brak.

Uwagi specjalne:

Konrad nie przekaze Bohaterom artefaktu, dopóki nie zneutralizują zagrożenia ze strony Gottriego. Jedynym sposobem pozbycia się łowcy jest ogłoszenie go szalonym i zamknięcie w przytułku dla obłąkanych. Powieść się może również próba zamachu, lecz środowisko łowców czarownic z pewnością będzie szukać zemsty na mordercach swojego towarzysza i Bohaterowie powinni się głęboko zastanowić, zanim podejmą taki krok. Zamknięcie Gottriego w przytułku stanie się możliwe dopiero wtedy, gdy straci on poparcie Klary i Elizabeth.

Dieter Klemperer (Pan Klemperer)



Profesja: mistrz magii

Poprzednie profesje: uczeń
czarodzieja, wędrowny
czarodziej

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	40	30	37	31	61	66	41

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: czytanie i pisanie +10, jeździectwo, język tajemny (demoniczny), język tajemny (magiczny), język tajemny (tajemny elfi), nauka (astronomia) +10, nauka (historia), nauka (magia) +20, plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, splatanie magii +20, spostrzegawczość, wiedza (elfy), wiedza (Imperium), wykrywanie magii +10, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (eltharin), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, dotyk mocy, magia powszechna (magiczne zamknięcie), magia powszechna (magiczny alarm), magia powszechna (pancerz Eteru), magia prosta (tajemna), magia tajemna (niebiosy), medytacja, morderczy pocisk, szczęście, szósty zmysł, zmysł magii

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: sztylet

Wypożyczenie: dom w mieście

Styl

Dieter to mistrz magii Kolegium Niebios. Czarodziej wydaje się wiedzieć wszystko i nigdy nie wygląda na zaskoczonego jakimkolwiek wydarzeniem lub wiadomością. Nowe informacje kwituje przerwami „oczywiście” lub „naturalnie”, co ma zasugerować słuchaczom, że właśnie tego się spodziewał.

Dieter jest niezwykle tolerancyjny. Nie zniechęca go nawet nieuprzejmi lub grubiańscy rozmówcy. Wytlumaczy BG, że zachowują się niestosownie, lecz przymknie oko na ich maniery, gdyż uzna, że najwyraźniej są zwykłymi awanturnikami z pogranicza, bez klasy i wykształcenia. Niektórych Bohaterów może zdenerwować takie traktowanie z góry.

Dieter dobiega siedemdziesiątki i wygląda na swój wiek. Jego włosy i długa broda są białe z niewielkimi pasemkami szarości. Lekko się garbi i chodzi powoli. Nosi niebieskie szaty wyszywane srebrną nicią we wzory komet, księżyców i gwiazd. Ozdób tych jest zdecydowanie zbyt wiele i szata, jak to się mówi w pewnych kręgach Altdorfu, „bije po oczach”.

Lokalizacja

Dom w Altdorfe: W domu czarodzieja zobaczyć można wiele przyrządów służących do obserwacji nieba. Niektóre z nich to jedynie dekoracja, inne najwyraźniej są często używane. Kamerdyner Dietera ubiera się w elegancki czarny strój, wyszywany czerwoną nicią. Jest przesadnie uprzejmy w stosunku do witanych gości.

Kolegium Niebios: Informacje o Kolegium Niebios znajdziesz na str. 28.

Klub „Zagajnik”: Więcej informacji w sekcji dotyczącej Konrada Messnera.

Znajomości

Kontakty: Guillaume Deschamps, Konrad Messner, Theodora Pferig

Znajomości: brak istotnych znajomości.

Przyjaciele: hrabia Frederick

Informacje

Publiczne: „Porozmawiajcie z hrabią Frederickiem. Zna wielu ludzi i z pewnością przedstawi was komuś, kto będzie mógł pomóc.”

Prywatne: „Frederick uwielbia słuchać opowieści o bitwach z Chaosem. Zbiera też pamiątki z takich starć, oczywiście nie szkodliwego lub spalonego.”

Sekret: „Krypty mieszczące się pod Kolegium Światła służą do składowania wielu niebezpiecznych artefaktów Chaosu. Jestem przekonany, że dopóki się tam znajdują, nikt nie będzie w stanie wykorzystać ich przeciwko Imperium.”

Haki

Brak takich, które BG mogliby wykorzystać.

Uwagi specjalne:

Bohaterowie zostali Dieterowi poleceni, a zatem rozpoczynają kontakty z nim mając 2 punkty. Oznacza to też, że czarodziej wykaże niezwykłą wyrozumiałość wobec BG i ich zachowań. Nieudane negocjacje z Klempererem nigdy nie przyniosą Bohaterom ujemnych punktów i zawsze będzie on chętny przedstawić ich ludziom, których zna.

Gabrielle Marsner (Gabrielle)

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	2	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 (krasoludy), 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

Wypożyczenie: księga wiedzy tajemnej, narzędzia (aptekarsza)

Styl

Gabrielle dopiero niedawno zdobyła status mistrzyni magii Kolegium Ametystu. Czarodziejka różni się od typowych przedstawicieli tej Tradycji magii, którzy za nic mają sobie doczesne dobra i przymioty świata materialnego. Gabrielle kiedyś była niezwykle piękną kobietą i nie pogodziła się jeszcze z tym, że kontakt z magią Shyish powoli acz nieubłaganie zamienia jej ciało w chorobliwie chude, 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 pewnym sensie oczywiście mają rację. Gabrielle różni się od innych Magistrów *Shyish* jeszcze jedną cechą – rozpaczliwie pragnie zdobyć szacunek i reputację, które zastąpią utraconą bezpowrotnie urodę. Dlatego też niektórzy uważają ją za kobietę płytką i próżną.

Gdy Bohaterowie skończą zadawać pytania, Gabrielle pomilczy przez chwilę. 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.

Lokalizacja

Kolegium Ametystu: Informacje na temat Kolegium Ametystu znaleźć można na str. 24.

Znajomości

Kontakty: Elizabeth Baern

Znajomi: brak

Przyjaciele: Johan Schmidt

Informacje

Publiczne: Gabrielle nie zdradzi żadnych informacji bez ważnego powodu.

Prywatne: brak.

Sekret: Zna formułę rytuału *Oczyszczenia zbezczeszczonego naczynia*, który może w bezpieczny sposób zniszczyć dowolną istotę demoniczną uwięzioną w przedmiocie materialnym. Gabrielle nie chwali się tą wiedzą, gdyż natychmiast stałaby się celem ataków kultów Chaosu, a ponadto nie jest pewna, czy potrafiłaby samodzielnie przeprowadzić taki rytuał. Czarodziejka zdradzi BG ten sekret tylko wtedy, gdy uda im się przekonać ją, że to bardzo dobry sposób na zdobycie sławy i szacunku w środowisku czarodziei.

Haki

Gabrielle jest próżna i lubi słuchać o swojej sławie i czynach. Jeśli Bohaterowie Graczy wspomną, że słyszeli o niej w dalekich krainach, przyznaj im 1 punkt. Bohaterowie zyskają dodatkowy punkt, jeśli opowiedzą czarodziejce, dlaczego artefakt musi zostać zniszczony.

Konrad Messner (Mistrz Messner)

Profesja: arcy mag

Poprzednie profesje: uczeń
czarodzieja, wędrowny
czarodziej, mistrz magii

Rasa: człowiek



Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	42	32	42	45	65	68	46

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	4	5	4	8	0

Umiejętności: czytanie i pisanie +10, jeździectwo, język tajemny (demoniczny), język tajemny (magiczny), język tajemny (tajemny elfi), nauka (historia) +10, nauka (magia) +20, nauka (runy), plotkowanie, przekonywanie +10, przeszukiwanie, splatanie magii +20, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), wiedza (Kislev), wykrywanie magii +20, znajomość języka (eltharin), znajomość języka (kislevski), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (starożytny)

Zdolności: bardzo szybki, błyskotliwość, dotyk mocy, geniusz arytmetyczny, magia powszechna (magiczna broń), magia powszechna (pancerz Eteru), magia powszechna (rozproszenie magii), magia prosta (tajemna), magia tajemna (światło), medytacja, morderczy pocisk, zmysł magii

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (sztylet)

Wypożyczenie: szaty z kołnierzem ozdobionym haftem Węża Światła

Styl

Konrad jest jednym z arcy magów Kolegium Światła i należy do najpotężniejszych czarodziei, jakich BG mieli szansę spotkać. Mało prawdopodobne jednak, że wykorzysta swoje moce w trakcie tej przygody, przynajmniej w towarzystwie Bohaterów. Jest człowiekiem niezwykle pewnym swojego talentu, wiedzy oraz magicznej potęgi. Nie jest próżny czy nazbyt dumny i nie będzie bał się przyznać, że czegoś nie wie lub czegoś nie może zrobić. Oczekuje jednak, że przede wszystkim będzie traktowany z szacunkiem, a uprzejmym rozmówcom odpłaci tym samym. Jeśli będzie traktowany z lekceważeniem, może się rozżłościć. Konrad jest zainteresowany wszystkim, co BG zechcą mu powiedzieć. Wychodzi z założenia, że wszystkie informacje, nawet te najmniej istotne, mogą się kiedyś do czegoś przydać. Jeśli BG zdecydują się opowiedzieć o swoich przygodach w Middenheim, będzie się przysłuchiwał z nieskrywanym zainteresowaniem.

Messner ubiera się w białe szaty Magistra Kolegium Światła i nosi złoty kołnierz z haftem wyobrażającym Węża Światła. Na ogół nie korzysta z magicznej laski – w młodości często wykorzystywał ją, aby dodać sobie prestiżu wśród innych czarodziei i teraz, gdy zdobył tytuł arcy maga, czuje się zawstydzony jej posiadaniem. Czarne włosy czarodzieja siwieją, lecz nadal wygląda na pełnego energii mężczyznę w średnim wieku.

Lokalizacja

Kolegium Światła: Opis Kolegium Światła znajdziesz na str. 31.

Klub „Zagajnik”: To klub uczonych i filozofów. Wnętrze urządzone w jasnej tonacji, a porządek i czystość jest zasługą liczego personelu. W „Zagajniku” znajduje się olbrzymia liczba książek. Trudno znaleźć pokój, w którym nie leży choć kilka z nich. Większość dotyczy dość zagmatwanych tematów akademickich i rozważań natury filozoficznej.

Znajomości

Kontakty: Dieter Klemperer

Znajomi: hrabia Frederick, Theodora Pferig

Przyjaciele: Maximilian Saer

Wrogowie: Gottri Młotoręki. Konrad wie, że łowca czarownic życzy mu śmierci, ale nie ma pojęcia, dlaczego.

Informacje

Publiczne: „Theodora Pferig uwielbia opowiadać o swoich dawnych przygodach. Nie próbujcie sugerować jej, że powinna wrócić do tego zajęcia. Pomimo licznych wad być może wie coś, co uznacie za przydatne.”

Prywatne: Żadne istotne.

Sekret: Poszukiwany przez Bohaterów Graczy artefakt znajduje się w skarbcu Kolegium Światła. Konrad ma do niego dostęp i mógłby go wynieść, oczywiście wyłącznie w celu zniszczenia demona.

Haki

Brak. Konrad nie ma nic do ukrycia. Brakuje mu też słabostek, które można wykorzystać, oraz niezaspokojonych pragnień, na których można zagrać.

Jeśli jednak BG dowiedzą się, że Konrad walczył kiedyś z kultem, który służył demonowi uwiezionemu w poszukiwanym artefakcie, i powiedzą mu o tym, przyznaj im 1 punkt.

Uwagi specjalne:

Jeśli BG zdobędą odpowiednią liczbę punktów, Konrad wyzna im, że wie, gdzie znajduje się artefakt i że może go wynieść z Kolegium. Jednak uczyni to tylko pod dwoma warunkami. Po pierwsze, Bohaterowie muszą znaleźć kogoś, kto przekona czarodzieja, że jest w stanie zniszczyć sztylet. Może to być Gabrielle Marsner, Guillaume Deschamps lub Wolfgang Scheunacht. Należy zaznaczyć, że Wolfgang to oszust i zamierza ukraść artefakt, a nie zniszczyć go, lecz nikt o tym nie wie.

Po drugie, Bohaterowie muszą zrobić coś z Gottrim Młotorękim, gdyż stanowi on realne zagrożenie dla Messnera. Łowcy czarownic mają swoje dojścia oraz informatorów i z pewnością dowiedzą się, że arcymag Kolegium Światła wyniósł ze skarbca strzeżony od lat artefakt Chaosu. Po uzyskaniu takiej informacji Gottri na pewno oskarży Messnera o konszachty z Chaossem i ogłosi otwarte polowanie na niego.

Theodora Pferig (Theodora)

Profesja: łowczyni czarownic
Poprzednie profesje: łowczyni nagród, łowczyni wampirów
Rasa: człowiek



Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
52	55	46	48	44	42	46	45

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	14	4	4	4	0	9	0

Umiejętności: nauka (historia), nauka (nekromancja), nauka (teologia), plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie +10, skradanie się, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, śledzenie +10, tropienie +10, ukrywanie się, unik, wiedza (Imperium), wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskawiczny blok, broń specjalna (kusze), broń specjalna (unieruchamiająca), charyzmatyczny, grotolaz, morderczy atak, odporność na magię, odwaga, ogłuszanie, silny cios, strzał precyzyjny, wędrowiec

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: sztylet

Wposażenie: dom w mieście

Styl

Theodora walczyła z wyznawcami Niszczycielskich Potęg więcej razy niż potrafi zliczyć i gdy podczas pewnej przygody zdobyła olbrzymi skarb, postanowiła porzucić swój zawód, zanim popadnie w obłęd. Theodora nadal pamięta, jak to jest być poszukiwaczem przygód i będzie traktowała BG jak równych sobie. Osobiście naleje im piwa, usiadzie z nimi przy stole i odeśle służbę. Woli jednak wspominać dawne dzieje niż rozmawiać o obecnych zagrożeniach, gdyż sama siebie próbuje przekonać, że niebezpieczeństwo ze strony Chaosu już przeminęło i można cieszyć się życiem. Była łowczyni dobiega czterdziestki i choć w młodości z pewnością była piękna, teraz szybko się starzeje. Theodora ubiera się w wygodne ubrania podróżne, choć uważniejsze przyjrzenie się ujawni, że uszyto je z drogich i rzadkich materiałów.

Lokalizacja

Dom w Altdorfie: Rezydencja Theodory udekorowana jest pamiątkami z jej wypraw i bitew. Szczególnie bogato dekorowany jest salon, w którym łowczyni przyjmuje gości. Jej kamerdyner jest prawdziwym profesjonalistą, jednym z nielicznych, którzy nie zostali zwolnieni po kilku dniach pracy. Łowczyni jest bardzo surową pracodawczynią i wszystkich, nawet służbę, ocenia podług własnych standardów.

Znajomości

Kontakty: Dieter Klemperer, Klara Roban, Maximilian Saer

Znajomi: Konrad Messner

Przyjaciele: hrabia Frederick

Informacje

Publiczne: „Czarodzieje Kolegium Światła odpowiedzialni są za pilnowanie wielu groźnych artefaktów odebranych sługom Chaosu. Znają też miejsca ukrycia wielu innych niebezpiecznych przedmiotów. Nie ujawniają tej informacji zbyt chętnie.”

„Elizabeth Baern jest zarozumiała i myśli, że jedna bitwa ze sługami Mrocznych Bogów, stoczona wiele lat temu, uczyniła z niej legendarną bohaterkę. Jeśli chcecie wyciągnąć z niej jakieś informacje, schlebiajcie jej, ile wlezie, i ignorujcie fakt, że traktuje was jak ziemię pod swoimi stopami. Niestety, nie mogą was jej przedstawić. Ona nie zadaje się z takim plebem jak ja.”

„Mistrz Messner kultystą Chaosu? To śmieszne. Nawet gdybym na własne oczy zobaczyła go składającego ofiary z niemowląt, nie uwierzyłabym w te pomówienia. On od lat walczy z Mrocznymi Potęgami.”

Prywatne: „Maximilian Saer miał tuziny romansów. Zaciąga do łóżka nawet swoje służące. Zależy mu jednak na tym, aby nikt się nie dowiedział o jego rozpustnych wyczynach. [Do Bohaterki, jeśli takowa jest w drużynie:] Na twoim miejscu uważałabym na niego, moja droga. Jeśli wpadniesz mu w oko, jest zdolny do wszystkiego.”

„Ostatnio po Altdorfie krąży opowieść o grupie poszukiwaczy przygód, którzy odkryli formułę rytuału, dzięki któremu można zniszczyć każdy artefakt Chaosu. Podobno jeden z awanturników jest czarodziejem i umie przeprowadzić ten rytuał. Niestety grupa rozpadła się. Inny z jej członków, elf, chyba wrócił na Ulthuan.”

Sekret: Aby usłyszeć sekret Theodory, Bohaterowie Graczy muszą opowiedzieć jej ze szczegółami o swoich przygodach w Middenheim. W przeciwnym razie łowczyni nie zorientuje się, że ta informacja jest przydatna. Należy założyć, że jeśli BG cierpliwie zniosą opowieści o dawnych przygodach Theodory, ona również zechce wysłuchać historii o ich podróżach.

„Jakieś dwadzieścia lat temu tropiłam mroczny kult wyznawców pewnego demona. Mogła to być ta sama demoniczna istota, która jest uwięziona w poszukiwanych przez was artefaktach. W decydującej bitwie wziął udział Konrad Messner. Być może on coś wie na temat tego demona.”

Haki

Jeśli Bohaterowie Graczy uprzejmie wysłuchają wszystkich opowieści Theodory, przyznaj im 1 punkt.

Klara Roban (Wielebna)

Profesja: wybranka boża
Poprzednie profesje: akolitka, kapłanka

Rasa: człowiek



Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
37	38	34	36	36	43	52	57

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	3	4	2	4	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny), leczenie +10, nauka (historia), nauka (prawo), nauka (teologia) +10, plotkowanie +10, przekonywanie +10, splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium), wiedza (Tilea), wykrywanie magii, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (klasyczny) +10, znajomość języka (starożytności) +10

Zdolności: bystry wzrok, charyzmatyczny, magia kapłańska (Sigmar), magia powszechna (magiczna broń), magia prosta (kapłańska), medytacja, odporność psychiczna, ogłuszanie, pancerz wiary, przemawianie, szybki refleks

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (młot)

Wposażenie: symbol religijny sigmarytów

Styl

Klara jest wyjątkowo pobożną i oddaną wierze kapłanką Sigmara. Jej wrogość wobec Chaosu jest absolutna. Klara jest niezwykle surowa i wymagająca, zarówno wobec siebie, jak i innych. Nie będzie tolerowała braku szacunku, zwłaszcza jeśli chodzi o szacunek wobec jej boga. Wielebna wstydzi się tylko jednego błędu swojej młodości, za który zresztą regularnie wymierza sobie pokutę. Błędem tym był romans z Maximilianem Saerem kilka lat temu. Całą winą za ten incydent Klara obarcza siebie, nie ma Maximilianowi niczego za złe. W jej rozumieniu on nie uczynił nic złego – to ona ślubowała czystość.

Klara Roban wspiera wszystkich, którzy walczą z Chaosem i wielokrotnie współpracowała z Gottrim. Wierzy w jego osąd, gdyż z doświadczenia wie, że nawet najbardziej niewinnie wyglądający ludzie potrafią skrywać straszliwe tajemnice. Obecnie Wielebna podziela podejrzania Gottiego wobec Konrada Messnera.

Lokalizacja

Świątynia Sigmara: Klara przyjmie Bohaterów w skromnie urządzonej celi.

Znajomości

Kontakty: hrabia Frederick, Theodora Pferig

Znajomi: Gottri Młotoręki, Maximilian Saer

Przyjaciele: brak

Wrogowie: Konrad Messner

Informacje

Publiczne: „Gottri Młotoręki i Theodora Pferig poświęcili wiele lat swojego życia na walkę z Chaosem. Ich informacje z pewnością okażą się cenne i wiarygodne.”

Prywatne: „Hrabia Frederick stale powtarza, że nie ma odwagi osobiście walczyć z Chaosem. Ta słabość okrywa go hanibą. Ale przynajmniej wspiera tych, którzy gotowi są poświęcić własne życie w obronie ludzkości.”

Sekret: „Słyszałam, że pewna czarodziejka Kolegium Ametystu odkryła rytuał, który jest w stanie zniszczyć każdy artefakt Chaosu. Nie pamiętam, jak się nazywała, lecz niedawno opatrywałam rany jednego z jej towarzyszy, a ona przyglądała się temu spod głębokiego kaptura i zastaniających całe ciało szat. Przykro mi, nie wiem, dokąd udał się ranny wojownik, natomiast jestem pewna, że czarodziejka planowała pozostać jakiś czas w Altdorfie”.

Haki

Bohaterowie Graczy mają szansę przekonać Klarę, że myli się w swojej ocenie Konrada. Wystarczy, że przedstawią wiarygodne dowody na to, że oskarżenia Gottriego są bezpodstawne, a on sam obłąkany. Ważne jest też, aby Klara dowiedziała się, że Młotoręki nie ma żadnych konkretnych dowodów, a jej zaufanie było ślepe.

Jeśli Wielebna zrozumie, że Gottri oszalał i jest przekonany, że wszyscy czarodzieje Kolegium Światła są kultystami Chaosu, natychmiast wyda rozkaz, aby zamknięto go w przytułku dla obłąkanych i poddano leczeniu. Jeśli nie przeciwstawi się jej Elizabeth Baern, sprawa Gottriego zakończy się po myśli Bohaterów.

Jeśli Bohaterowie Graczy otworzą jej oczy na prawdziwą naturę Młotorękiego, Klara z wdzięczności zdradzi im swój sekret.

Maximilian Saer (Pan Saer)

Profesja: kupiec

Poprzednia profesja: mieszczanin

Rasa: człowiek



Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	28	38	36	36	61	50	51

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: czytanie i pisanie, plotkowanie, powożenie, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (handel), sekretny język (gildii), sprostergawczość, targowanie, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka

(bretoński) +10, znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, geniusz arytmetyczny, opanowanie, żyłka handlowa

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: sztylet

Wposażenie: dom w mieście

Styl

Maximilian Saer ma doskonały gust we wszystkich sprawach wymagających zmysłu estetyki. Udało mu się przekuć ten talent w całkiem intratny interes i obecnie handluje dziełami sztuki oraz meblami, a także zajmuje się projektowaniem wnętrz dla szlachty i bogatych kupców. Jego gust, jeśli chodzi o wino lub jedzenie, jest zaledwie przeciętny, lecz nikt tak jak Saer nie potrafi podać posiłku czy udekorować stołu.

Maximilian jest znanym patronem uczonych, młodych czarodziei, a czasami nawet poszukiwaczy przygód. Przy takiej okazji poznał swego czasu hrabiego Fredericka.

Kupiec oczekuje, że jego goście będą go traktować z najwyższym szacunkiem, lecz on sam nie będzie miał dla nich wiele czasu. Nie będzie opryskliwy – „To przecież nie uchodzi!” – lecz Bohaterowie powinni odnieść wrażenie, że Maximilian ma na głowie ważniejsze rzeczy niż ich problemy. Jest gotów pomóc, ale jedynie wtedy, gdy jego poświęcenie zostanie głośno i wielokrotnie docenione.

Jeśli nie jesteś znawcą sztuki lub dekoratorem wnętrz, nie próbuj nawet opisywać domu Maximiliana. Wykorzystaj określenia „niezwykle modne”, „piękne arcydzieło”, „mistrzowskie kompozycje”, „płótna mistrzów”, itp.

Lokalizacja

Miejsca rezydencja: Budynek ma sześć pięter i ogród na dachu, gdzie Maximilian czasami przyjmuje gości. Służbę stanowią same, niezwykle atrakcyjne zresztą, kobiety. Nawet funkcję odźwiernego pełni młoda dziewczyna. Wszystkie ubrane są niezwykle gustownie, w szaty w tonacji elegancko pasującej do mebli.

Klub „Zagajnik”: patrz opis w sekcji poświęconej Konradowi Messnerowi.

Opera Tarnhussa: Maximilian jest właścicielem centralnej loży i od czasu do czasu komentuje wystawianą właśnie operę, zatytułowaną *Księżę Kisleva*. Jego opinia nie jest pochlebna. To nowa sztuka i nie podoba się kupcowi.

Znajomości

Kontakty: hrabia Frederick, Theodora Pferig

Znajomi: Klara Roban

Przyjaciele: Konrad Messner

Wrogowie: Elizabeth Baern. Szlachcianka z determinacją godną lepszej sprawy próbuje wykluczyć go z wyższych sfer, co wyprowadza Maximiliana z równowagi.

Informacje

Publiczne: „Konrad to zażarty wróg Chaosu. Doszły mnie słuchy, że niektórzy łowcy czarownic żywią wobec niego niechęć, lecz wydaje mi się, że to zwykła zawiść. Jest od nich lepszy i nie zabija niewinnych ofiar.”

Prywatne: brak

Sekret: Kilka lat temu Maximilian miał romans z Klarą Roban. Wie, że kobieta ma z tego powodu olbrzymie poczucie winy, i niechętnie zdradzi tę informację obcym, chyba że zostanie przekonany, iż jest to bardzo istotne.

Haki

Maximilian miał wiele kochanek, w tym prawie wszystkie służące zatrudnione w rezydencji. Kupiec nie dopuścił się niczego niezgodnego z prawem, ale mimo to wołałby, aby wiedza o jego wyczynach nie stała się powszechna – romansowanie nie jest zbyt eleganckie. Jeśli BG zagrozą, że ujawnią jego słabość, stracą jeden punkt, lecz ich wynik nigdy nie spadnie niżej. Jeśli w subtelniejszy sposób zdradzą, że wiedzą o tym, lecz zapewnią o swojej dyskrecji, przyznaj im 1 punkt.

Jeśli Bohaterowie nie ubiorą się odpowiednio na spotkanie z Maximilianem (to znaczy nie zadeklarują, że zmieniają ubranie, bądź chociaż je czyszczą), już przy wejściu do rezydencji tracą 1 punkt. Możesz uprzednio ostrzec graczy, że ubrania ich Bohaterów wyglądają fatalnie po ostatniej podróży. Jeśli nie zareagują, sami będą sobie winni.

Jeżeli BG dołożą starań, by ubrać się elegancko na spotkanie (zakupią nowe ubrania, pójdą do golibrody, itp.), przyznaj im 1 punkt. Nawet jeśli ich gusta odbiegają od gustów Maximiliana, ten dostrzeże, że się postarali, a to też jest ważne w świecie mody.

Jeżeli BG załatwią Maximilianowi rekomendację do klubu „Gorgona”, zyskają 2 punkty.

Johan Schmidt

Profesja: szlachcic
Rasa: człowiek



Main Profile							
WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
41	40	33	30	38	41	36	45
Secondary Profile							
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
1	13	3	2	4	0	0	2

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, gadanina, hazard, jeździectwo, kuglarstwo (muzykalność), mocna głowa, plotkowanie +10, przekonywanie, wiedza (Imperium) +10, znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: broń specjalna (parująca), broń specjalna (szermiercza), etykieta, odporność na magię, strzelec wyborowy, szczęście

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: szpada, lewak

Wypożyczenie: strój szlachecki, koń wierzchowy z siodłem i uprzężą, biżuteria warta 33 zk

Styl

Johan jest młodym szlachcicem z nadmiarem pieniędzy i zbyt małą liczbą obowiązków. Skończył tyle profesji co BG i z powodzeniem może zastąpić każdą postać, która zmarła lub odeszła z drużyny. Johan jest rozpieszczonym arystokratą, który uważa, że wszystko zawsze pójdzie po jego myśli. Na jego korzyść można powiedzieć jedynie tyle, że gdy sprawy jednak nie układają się tak, jak by sobie tego życzył, marudzi, narzeka i mamrocze coś pod nosem, lecz nie obwinia o swoje porażki wszystkich wokoło. Johan od dawna marzył o wielkich przygodach i z chęcią przyłączy się do BG. Jeśli jednak nie przejmie nad nim kontroli żaden gracz, szybko okaże się, że Johanowi zwyczajnie brak odwagi i rychło wróci do Altdorfu.

Lokalizacja

Dom jego ojca: Kamerdyner traktuje wszystkich gości jak trędowatych. Johan musi spotykać się z nimi w niewielkim pokoiku na drugim piętrze, gdyż ojciec nie pozwala mu zapraszać „przybłędów” do bawialni.

Wielka Opera: Johan przesiaduje w łożu na piętrze. W teatrze wystawiana jest właśnie słynna tragedia *Maretta z Nuln*, lecz Johan narzeka, że w tej wersji opery nie ma żadnych tancerzek.

Znajomości

Kontakty: Elizabeth Baern, hrabia Frederick

Znajomości: brak

Przyjaciele: Gabrielle Marsner

Informacje

Publiczne: „Elizabeth nie lubi plebejuszy. Jej rodzina od wielu lat traci na znaczeniu i Elizabeth obawia się, że sama skończy w biedzie.”

„Gabrielle Marsner to czarodziejka Kolegium Ametystu. Niedawno przybyła do miasta. Jej dawna drużyna rozpadła się, lecz ona nawet teraz nie pozwoli mi ze sobą podróżować. Słyszałem, że jej elfi przyjaciel wrócił na Ulthuan, a wojownik, który ledwo wyleczył się z ran w Świątyni Sigmara, udał się w góry, aby pomóc krasnoludom w walce z zielonoskórymi.”

Prywatne: „Gabrielle Marsner uwielbia myśleć, że cieszy się sławą potężnej i tajemniczej czarodziejki. Jeśli wspomnieć, że słyszeliście o niej w trakcie swoich podróży, z pewnością was polubi. W sumie to niewielkie kłamstwo, Gabrielle naprawdę jest potężną czarodziejką i w końcu zasłynie w całym Imperium.”

Sekret: brak

Haki

Jeśli BG zaproszą Johana do drużyny, zyskają 3 punkty, a jeżeli kontrolę nad Johanem przejmie gracz, może dowolnie zdecydować, jak pomóc pozostałym Bohaterom. Jeśli natomiast nie znajdzie się chętny, Johan pozostanie przyjaźnie nastawiony wobec BG, choć po kilku dniach wróci do domu, dziękując BG za „ochronę jego życia w obliczu tak dramatycznych wydarzeń”, bez względu na to, jak spokojnie przebiegałyby akcja.

– Kusząca oferta –

Podczas gdy Bohaterowie Graczy będą poszukiwać artefaktu i sposobu jego zniszczenia, Wolfgang wykona swój ruch. To kluczowy punkt całej przygody i należy się do niego dobrze przygotować. Poniżej zamieszczono oryginalny plan czarodzieja. Musisz go jednak zmodyfikować, jeśli na skutek działań BG w fabule zaszły drastyczne zmiany. Pamiętaj jednak, że Wolfgang nie zna zbyt dobrze Bohaterów i może ich źle ocenić. Nie przejmuj się, jeśli BG staną się podejrzliwi. Paranoja to zdrowe podejście do świata, w którym kultysty i mutanci wydają się czać za każdym rogiem.

Wolfgang powinien złożyć BG ofertę w odpowiednim momencie przygody. Wszystko zależy od tego, jak szybko rozwija się akcja i ile już dowiedzieli się gracze. Najlepiej byłoby, gdyby zdążyli porozmawiać z kilkorgiem osób, lecz jeszcze nie odkryli, że Gabrielle potrafi zniszczyć artefakt. Wolfgang powinien się pojawić, zanim Bohaterowie spotkają Ametystową Czarodziejkę.

Dokładne zaplanowanie momentu pojawienia się czarodzieja Chaosu jest bardzo ważne, gdyż zbyt wczesne przedstawienie przez niego oferty pomocy natychmiast da BG do zrozumienia, że coś jest nie tak. Nie będą już musieli rozmawiać z pozostałymi kontaktami, a rozwiązanie problemu wyda się zbyt proste i dogodne, aby mogło być prawdziwe. BG będą podejrzewać pułapkę i z pewnością rozpoczną śledztwo w tej sprawie. Jeśli jednak są z natury flegmatyczni i zignorowali tropy związane z włamaniem do ich pokoi lub nie podążają nimi wystarczająco energicznie, może to być jedyne rozwiązanie, które pozwoli utrzymać tempo akcji.

Jeżeli natomiast Wolfgang pojawi się w dalszej części przygody, BG mogą potraktować go jako „plan awaryjny” na wypadek, gdyby negocjacje z innymi BN doprowadziły ich donikąd, lub któryś z pozostałych dwóch rytuałów okazał się nieskuteczny. W tym wypadku będą z pewnością znacznie mniej podejrzliwi, zwłaszcza, że informacje o ich poczynaniach rozeszły się już po mieście i nie jest niczym dziwnym, że czarodziej o tym usłyszał. Ta opcja jest szczególnie dobra, jeśli BG z werwą prowadzą śledztwo dotyczące włamania do ich pokoi, gdyż mają olbrzymią szansę zdemaskować Wolfganga w kulminacyjnym punkcie przygody. Fakt, że być może zdążyli się już zaprzyjaźnić ze zdrajcą, doda końcowemu starciu wyjątkowej pikanterii.

Mówi się, że każdy plan walki jest dobry tylko do chwili, gdy dochodzi do starcia z wrogiem. Podobnie jest z przygodami i graczami. Nie przejmuj się. Jeśli pomimo Twoich najlepszych chęci wątek Wolfganga potoczył się zupełnie inaczej niż planowałeś, improwizuj. Wierzmy, że gracze i tak będą się dobrze bawić, nawet jeśli do bitwy z czarodziejem Chaosu dojdzie na centralnym rynku Altdorfu.

Wolfgang będzie czekał na Bohaterów w gospodzie, w której się zatrzymali i natychmiast zasugeruje, że powinni porozmawiać z nim na osobności. Dopiero wtedy zdradzi, że doszły go słuchy, iż Bohaterowie szukają

artefaktu Chaosu, po czym zażąda wyjaśnień. Zagrozi, że jeśli nie ujawnią prawdy, natychmiast przekaże ich w ręce łowców czarownic.

Czarodziej ma nadzieję, że spotkanie potoczy się na tyle szybko, by BG nie pomyśleli o dyskrecji i ujawnili, że szukają artefaktu po to, aby go zniszczyć, co zazwyczaj jest standardową procedurą w tego typu misjach. Jeśli Bohaterowie Graczy będą kłamać i wykręcać się od odpowiedzi, nie uwierzy im i będzie naciskał, aż wyjawia mu prawdę.

Gdy w końcu BG ujawnią, że szukają sposobu zniszczenia artefaktu, Wolfgang uśmiechnie się i powie z lekką nutą sarkazmu: *„Jeśli to prawda, mogę wam pomóc. Znam rytuał, który może zniszczyć artefakt Chaosu”*. Ton jego głosu sugeruje, że jeśli propozycja pomocy zostanie odrzucona, uwierzy, że BG chcą wykorzystać artefakt do własnych, niecných celów, a nie zniszczyć go.

Bohaterowie z pewnością będą podejrzliwi wobec czarodzieja. To dobrze. W Starym Świecie rzadko kiedy ktoś z własnej woli nalega, aby bezinteresownie pomóc Bohaterom. Z drugiej strony, na tym etapie przygody Bohaterów nie stać na to, aby z poczucia dumy odrzucić oferowaną pomoc.

Bohaterowie mają do wyboru trzy możliwości: mogą przyjąć pomoc, grać na zwłokę lub odmówić. Jeśli się zgodzą, Wolfgang zaangażuje ich w przygotowania do rytuału (patrz *Transfiguracja olśniewającej chwały*, str. 46). Bohaterowie będą mieli wiele okazji, by zorientować się, że Wolfgang i jego rytuał nie są tym, czym się wydają. Oczywiście BG mogą też udawać, że się zgadzają, tylko po to, aby zyskać na czasie.

Jeśli będą grali na zwłokę, na przykład przypomną Wolfgangowi, że nie odzyskali jeszcze artefaktu, nie będzie ich zbytnio naciskał. Powie, gdzie mogą go znaleźć i ostrzeże, że będzie miał oko na ich poczynania.

Jeżeli BG zdecydują się odrzucić ofertę czarodzieja, ten przybierze srogi wyraz twarzy i powie: *„Jeżeli naprawdę chcecie zniszczyć artefakt, dlaczego odrzucacie pomoc, która nic was nie kosztuje?”*. To dość podchwytliwe pytanie. Przypomnij Bohaterom, że Wolfgang jest zdecydowanie od nich potężniejszy i odpowiedź taka jak: *„Bo podejrzewamy, że jesteś kultystą Chaosu”* może w tej chwili kosztować ich życie. BG są nieświadomi faktu, że czarodziej nie jest skory do rozlewu krwi – podjął decyzję, że wykorzysta drużynę w swojej intrydze.

Zakładając, że BG odprawiają Wolfganga, odnajdą Gabrielle i z jej pomocą zniszczą artefakt, a następnie wyjadą z miasta, czarodziej Chaosu nie będzie ich ścigał. Nie jest mściwy, a musi zająć się odprawianiem rytuału z wykorzystaniem innego artefaktu Chaosu i Bohaterowie zwyczajnie przestaną go interesować. Szansa, że drużyna spotka go ponownie, jest znikoma, gdyż w zależności od Twojej decyzji, uda mu się zdobyć wymarzoną potęgę i opuści Altdorf, albo zostanie zdemaskowany i zniszczony przez Hierofantów lub czarodziei z Kolegium Płomienia.

– Zdobycie artefaktu –

Głównym zadaniem BG jest wydostanie sztyletu z krypt Kollegium Światła, a następnie zniszczenie go. Do tej pory fragment duszy demona uwięziony w tym artefakcie mógł być bezpiecznie przechowywany w Kollegium. Jednak obecnie demon budzi się i już wkrótce nawet magiczne zabezpieczenia nie zdołają uchronić sztyletu przed wpadnięciem w niepowołane ręce.

Prosty sposób

Bohaterowie Graczy przekonują Konrada Messnera, aby im pomógł i neutralizują Gottriego Młotorękiego. Konrad, jako arcyomag Kollegium Światła, ma prawo wstępu do skarbcza i wynosi stamtąd wskazany przedmiot. BG zostają zaproszeni do Kollegium, gdzie identyfikują sztylet. Jeśli potwierdzą, że tego właśnie artefaktu szukali, Konrad przekaze im go, każąc sumiennie przyrzec, że zniszczą demona najszybciej, jak to będzie możliwe.

W powyższym rozwiązaniu naprawdę nie ma żadnego haczyka.

Trudny sposób

Jeśli Bohaterowie Graczy nie potrafią zneutralizować Gottriego, Konrad odmówi współpracy i nie wyniesie sztyletu z Kollegium Światła. Taki czyn mógłby bowiem ściągnąć na jego głowę oskarżenia o konszachty z Chaosem, bądź przynależność do jakiegoś heretyckiego kultu. Jeśli BG próbują ostrzec innego Magistra

Kolegium Światła, ich słowa zostaną zignorowane, chyba że będą poparte poważnymi dowodami. Jednakże demon uwięziony w sztylecte odzyskał świadomość i wezwie na pomoc sługi Niszczycielskich Potęg, które wkrótce zorganizują podstępny atak na Kollegium w celu wykradzenia artefaktu.

Co to znaczy „wkrótce”? To zależy od tego, jak szybko rozwija się akcja przygody. Jeśli Bohaterowie Graczy spędzili już kilka dni w Altdorfie i prowadzą śledztwo w sprawie Carlotty (patrz str. 95), doprowadź ten wątek do końca. Jeśli Bohaterowie są zamieszani w inne wydarzenia, dobrym posunięciem byłoby ich zakończenie lub odłożenie na bok, gdyż po ataku na Kollegium Światła akcja nabierze tempa i szybko doprowadzi do momentu kulminacyjnego.

Kolegium Światła to jedna z największych szkół magii w Starym Świecie. W Altdorfie znajduje się sześć innych Kolegiów (Kolegium Bursztynu położone jest na wzgórzach poza miastem), lecz chyba tylko szkoła Płomienia dorównuje liczebnością tej należącej Hierofantów (jak zwani są czasami Magistrowie Światła). Zazwyczaj Kolegia, w szczególności szkoły Światła i Płomienia, bardziej przypominają licznie obsadzone fortece niż budynki uczelni akademickich i w normalnych okolicznościach każdy atak, nawet skryty, na dowolne Kollegium musiałby zakończyć się masakrą napastników. Jednak obecne czasy nie są zwyczajne. Z powodu Burzy Chaosu większość czarodziei wyjechała na Północ. Zabezpieczenia wokół Kolegiów nigdy jeszcze nie były tak słabe. Dostępu do wielu ważnych miejsc pilnują wyłącznie zakłęcia strażnicze i pułapki, gdyż nie ma



wolnych czarodziej, którzy mogliby pełnić warty. Co gorsze, demon uwięziony w artefakcie odzyskuje moc i jest w stanie zneutralizować wiele zabezpieczeń wiążących sztylet w skarbca Kolegium Światła.

Na zew demona odpowie prawdziwa armia mutantów, zwierzoludzi i kultystów, którzy porzucą swoje lasy, kanały ściekowe oraz inne kryjówki, aby wykraść artefakt Chaosu z Kolegium Światła. Jeśli z jakiegoś powodu BG poruszali się po kanałach ściekowych lub mają dostęp do informacji na temat tego, co dzieje się pod miastem, ujawnij im, że po ilości śladów (lub nawet liczbie starc ze strażą miejską lub szczurołapami) można wnioskować, że do miasta ściągają niepokojąca liczba mutantów i zwierzoludzi.

Szczegóły ataku na Kolegium Światła musisz dopasować do fabuły przygody. Zmasowany atak na szkołę z pewnością zwróci uwagę znacznej części miasta i Bohaterowie nie byłoby sobą, gdyby nie rzucili się na ratunek czarodziejom. Jeśli nie czujesz się na siłach opisywać walnej bitwy, demon uwięziony w sztylcie otworzy portale, przez które na teren Kolegium przedostaną się nieliczne grupki wyznawców Chaosu, akurat wtedy, gdy z jakiegoś powodu będą się tam znajdować BG.

Magistrowie Światła natychmiast pobiegą bronić najważniejszych pomieszczeń szkoły – to jest bibliotek wraz z bezcennymi zbiorami ksiąg i zwojów, zbrojowni, gdzie przechowywane jest cenne magiczne wyposażenie, pracowni, oraz głównego skarbca, gdzie od czasów Magnusa Pobożnego składowane są najgroźniejsze artefakty Chaosu. Atak wyznawców Mrocznych Potęg będzie brutalny, wręcz samobójczy w swym impecie i nie wystarczy obrońców do obstawienia każdej z bocznych krypt, gdzie składowane są pomniejsze artefakty Chaosu – w tym także i tej komory, w której znajduje się poszukiwany przez BG przedmiot.

Bez względu na to, dokąd skierują się Bohaterowie, natkną się na grupę zwierzoludzi, którzy właśnie wykradli artefakt. Przewodzi im potężny stwór, dzierżący w łapie skradziony demoniczny sztylet. Pod swoim przywództwem ma bandę bestii (po 2 zwierzoludzi na każdego BG). W normalnych okolicznościach siły te stanowiłyby śmiertelne zagrożenie dla drużyny, jednak ci zwierzoludzie zostali ciężko poranieni przez magiczne pułapki zainstalowane w okradzionej krypcie. Rany te zostały uwzględnione w statystykach podanych poniżej.

Wódz zwierzoludzi

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
80	25	50	60	35	25	25	25
Cechy Drugorzędne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
2	9 (18)	5	6	5	0	0	0

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

Zdolności: groźny, morderczy atak, silny cios, wędrowiec, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu* – zwierzęce odnóża i rogi.
- *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** w lesie.

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy, skórzana kurta) oraz sztylet Yul K'chaum

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 3, korpus 5, nogi 2

Uzbrojenie: sztylet Yul K'chaum (S+4, „przebijający zbroję”), rogi (S-1), tarcza

Uwagi: Moce sztyletu zostały uwzględnione we współczynnikach zwierzoczłeka. Choć w chwili spotkania BG pozostało mu zaledwie 9 punktów Żywotności, maksymalna wartość tej cechy u stwora wynosi 18 (co może być istotne, gdyż sztylet będzie go leczył, ilekroć kogoś zabije).

Wódz ma głowę wilka, lecz wyrastają z niej rogi byka. Jego psie łapy zakończone są długimi pazurami.

Zwierzoczłęk

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	25	35	45	35	25	25	25
Cechy Drugorzędne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
1	5	3	4	5	0	0	0

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

Zdolności: groźny, wędrowiec, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu* – zwierzęce odnóża i rogi.
- *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** w lesie

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna, rogi (S-1), tarcza

Uwagi: Zwierzoludzie bardzo różnią się między sobą.

Niektórzy posiadają części ciała kozy, inni przypominają jelenie, świnie, niedźwiedzie, wilki, a nawet rosomaki.

Chociaż zwierzoludzie są ranni, będzie to dla Bohaterów Graczy bardzo trudne starcie. Możliwe jest, że niektórzy BG wydadzą Punkty Przeznaczenia lub zginą. Nie przejmuj się tym. Opisywana walka powinna być niezwykle trudna, żeby nie powiedzieć: desperacka.

Jeśli Bohaterowie pokonają zwierzoludzi, będą mogli odebrać im sztylet. Pamiętaj, że demon przebudził się i oczodoły na sztylcie świecą czerwonym blaskiem. Jeśli BG postanowią opuścić Kolegium, natkną się na grupę Magistrów Światła, którzy zażądają wyjaśnień. Postraszą drużynę, sugerując, że czarodzieje najwyraźniej przygotowują się do ataku. W ostatniej jednak chwili pojawi się Konrad Messner i zażegna niebezpieczeństwo.

– Zaczekajcie! Ci ludzie są naszymi sprzymierzeńcami. Ja się nimi zajmę.

Magistrowie posłuchają rozkazu arcymaga i zajmą się innymi pilnymi sprawami. Konrad zostanie na miejscu.

– Najwyraźniej artefakt jest groźniejszy, niż można było przypuszczać. Oczywiście jest, że musimy go zniszczyć. Zróbcie to jak najszybciej, zanim zmusi jeszcze większą hordę zwierzoluździ czy kultystów do ataku na Kolegium. Obawiam się, że nie mogę wam pomóc. Walki nadal trwają i jestem potrzebny gdzie indziej. Pośpieszcie się!

Jeśli zwierzoluździe pokonali Bohaterów, ci z nich, którzy wydali Punkt Przeznaczenia, obudzą się w skromnym pokoju w Kolegium Światła. Ich rany zostały opatrzone, lecz nie

zaleczone. Każdy ma obecnie połowę punktów Żywotności. Na białym krześle, przyglądając się Bohaterom, będzie siedział zmęczony i niewyspany Konrad.

– Nareszcie się obudziliście. Obawiam się, że nie ma czasu na odpoczynek. Artefakt musi zostać natychmiast zniszczony, gdyż nadal przyciąga te przeklęte stwory. Pojawia się ich coraz więcej. Nie mogę wam pomóc, gdyż jestem potrzebny gdzie indziej. Weźcie sztylet i zniszczcie go jak najprędzej.

Po tych słowach Messner poda Bohaterom niewielką szkatułkę. Weterani *Popiołów Middenheim* najprawdopodobniej sprawdzą, czy w środku znajduje się właściwy sztylet.

Nadeszła pora, aby zniszczyć artefakt.

– Zniszczenie sztyletu –

BG mogą wybrać spośród trzech różnych metod zniszczenia sztyletu i zaklętej w nim części istoty Xarthodoxa. *Transfiguracja ołśniewającej chwały* jest oszustwem i służy do przemiany uwięzionego demona w moc, którą wchłonie czarodziej odprawiający rytuał. Po przemianie Wolfgang będzie mimo wszystko znacznie słabszy od demona Xarthodoxa, który zostanie zniszczony podczas przemiany. Odprawienie rytuału nie stanowi więc o porażce Bohaterów, o ile oczywiście uda im się pokonać czarodzieja Chaosu. *Oczyszczenie zbezczeszczonego naczynia* niszczy bez żadnego ryzyka demoniczny byt uwięziony w artefakcie, jednak przeprowadzenie rytuału może doprowadzić Gabrielle Marsner do szaleństwa. Dla BG jest to oczywiście najlepszy

wybór, jednak dostępny tylko pod warunkiem, że Bohaterowie odnaleźli Gabrielle i zapewnili sobie jej pomoc. Ostatnim z dostępnych rytuałów jest *Obleczenie w ciało*. On również umożliwia zniszczenie demona, lecz obarczony jest znacznym ryzykiem. Na dodatek wymaga poświęcenia życia świadomej tego faktu i dobrowolnej ofiary.

Transfiguracja ołśniewającej chwały

Jeśli BG pozwolą Wolfgangowi odprawić ten rytuał, czekają ich nieprzyjemne konsekwencje. Ich szczegółowy opis znajdziesz na str. 75. Jeśli rytuał zostanie pomyślnie odprawiony, demon ulegnie zniszczeniu i bez względu na to, czy Wolfganga uda się następnie pokonać, będzie możliwe poprowadzenie trzeciej części niniejszej kampanii.

Przygotowania do rytuału

Wolfgang wytłumaczy Bohaterom Graczy, że potrzebuje asystentów i że drużyna w sam raz się do tego nada. Poprosi też, aby dali mu czas na zgromadzenie odpowiednich materiałów i składników, choć zaznaczy, że może w tej kwestii potrzebować pomocy. Jeśli BG zdobyli sztylet, z pewnością natychmiast skontaktują się z Wolfgangiem.

Czarodziej nie będzie miał trudności z zebraniem większości składników niezbędnych do odprawienia rytuału. Jednak postanowił, że ze względów bezpieczeństwa nie powinien sam odbierać dzwonu, który odlał dla niego zmutowany mistrz odlewni i zleci to BG. Zlecenie to jest bardzo ważne, gdyż może pomóc Bohaterom zdemaskować Wolfganga (patrz str. 83).

Odprawienie rytuału

Wolfgang zdecyduje się przeprowadzić rytuał w piwnicy swojej rezydencji. W tej sali czarodziej zamordował już osiem osób. Z ich ciał kultysta wytopił tłuszcz, z którego odlał czerwone świece, niezbędne do odprawienia rytuału transfiguracji. Oczywiście BG nie będą mieli o tym pojęcia. Na środku sali stoi niewielki, kamienny stół, otoczony



Zastąpienie dobrowolnej ofiary

Jeśli któryś z graczy zdecydował się poświęcić swoją postać podczas rytuału *Obleczenie w ciało* i nie chce tworzyć nowego Bohatera od podstaw, może przejąć postać Johana Schmidta (patrz str. 70). Otrzyma on dodatkowe 2 Punkty Przeznaczenia i tyle darmowych rozwinięć, aby dogonił resztę drużyny. Starannie przemyśl, czy chcesz zdradzić graczom, że istniał inny rytuał, który nie wymagał śmierci jednego z Bohaterów. Niektóre drużyny mogą poczuć się zwyczajnie wystrychnięte na dudka i obrazić się. Jednak prawdziwa drużyna zagryzie zęby i przypomni sobie przysłowie, zgodnie z którym życie w Starym Świecie jest brutalne i zazwyczaj tragicznie się kończy.

Tak czy inaczej, nowego Bohatera może przedstawić hrabia Frederick, który, jak było to już wielokrotnie wspomniane, ma rozległe znajomości.

wbitymi w podłogę stalowymi pierścieniami, do których przymocowane są łańcuchy zakończone kajdanami na ręce i nogi. Kajdan jest tyle, żeby wystarczyło dla wszystkich Bohaterów i dla Wolfganga. Czarodziej wytłumaczy, że na czas rytuału wszyscy biorący w nim udział muszą przykuć się do podłogi. Kajdany zamykające nogi są krótkie i uniemożliwiają poruszanie się, natomiast kajdany na ręce mają łańcuch na tyle długi, że zapewnia niewielką swobodę ruchów.

Przed każdym zestawem łańcuchów stoi mosiężny piedestał. Na nich leżą pergaminy z tekstem rytuału. Stół i pierścienie w podłodze otacza szeroki krąg świec. Nad kamiennym stołem wisi odlany z brązu dzwon. Wolfgang poprosi BG, aby położyli sztylet na kamiennym blacie.

Na początku rytuału Wolfgang będzie nalegał, aby Bohaterowie zostawili swoją broń w innym pokoju, gdyż demon może ją animować i zaatakować kogoś w pomieszczeniu, aby przerwać rytuał. Potem sprowadzi BG do piwnicy i zamknie kajdany na swoich nogach i nadgarstkach, mówiąc, że to jedynie zabezpieczenie na wypadek, gdyby demon opętał któregoś z nich, po czym poprosi, aby Bohaterowie również przykuli się do podłogi. Zamki kajdan czarodzieja są atrapą i łatwo je otworzyć. Kajdany więzące BG są oczywiście prawdziwe. Czarodziej kazał je tu wmurować, gdyż obawiał się, że drużyna zorientuje się w trakcie trwania rytuału, iż nie jest on tym, czym miał być i będzie próbowała go przerwać.

Wolfgang przekonał BG, aby wzięli udział w rytuale, który wymaga dobrowolnych ofiar. Bohaterowie są nieświadomi, że ich pomoc polegać będzie na ofiarowaniu własnych dusz, lecz czarodziejowi to nie przeszkadza. Ofiara, która zgodziła się wziąć udział w rytuale i wypowie odpowiednie słowa na jego początku, nie może już później zmienić zdania, nawet jeśli zorientuje się, co się z nią dzieje. Słowa rytuału to również oszustwo. Choć na pozór czarodziej będzie splotał zaklęcie w języku magicznym, tak naprawdę wplecie w niego słowa języka demonów i będzie przyzywał Mroczne Potęgi. Mistrz Gry powinien w trakcie rytuału wykonać Wymagający (-10) test **nauki (magia)** dla każdego Bohatera, który posiada tę umiejętność oraz język **tajemny (demoniczny)** i **(magiczny)**. Udany test pozwoli BG zorientować się, że jest to rytuał Chaosu. Jeśli Bohater posiada wyłącznie umiejętność **nauka (magia)** lub język tajemny (magiczny), a nie zna języka **tajemnego (demonicznego)**, test wykonywany jest na poziomie Bardzo Trudnym (-30). Udany test ujawni, że coś jest nie tak, a zaklęcie splotane jest w języku innym niż magiczny, co dla każdego obytego z magią poszukiwacza przygód powinno być powodem do niepokoju.

Jeśli w drużynie nie ma czarodzieja lub uczonych postaci, najprawdopodobniej nikt nie zda sobie sprawy z tego, co się dzieje. W takim wypadku pozwól Wolfgangowi pomyślnie zakończyć rytuał, gdyż nie oznacza to automatycznej śmierci BG ani końca kampanii.

Rytuał dobiegnie końca po siedmiu godzinach. Wolfgang zrzuci swoje kajdany, po czym ostrym jak brzytwa nożem zacznie ucinąć kłoty świec. Po zgaszeniu każdej z nich podejdzie do stołu i uderzy w dzwon. BG powinni natychmiast zorientować się, że kajdany trzymają ich mocno, a Wolfgang nie reaguje na pytania.

Moment kulminacyjny

Jeśli BG nie przerwał rytuału, Wolfgang zakończy go, wbijając sobie sztylet w pierś. O dziwo, z rany nie popłynie krew; natomiast sam artefakt rozpuści się i wpłynie do wnętrza klatki piersiowej czarodzieja. BG poczują, że ich dusze są wysysane z ciała w kierunku rany. Na ich oczach Wolfgang przemieni się w potwornego, skrzydlatego demona i ryknie triumfalnym śmiechem, który będzie ostatnim dźwiękiem, jaki Bohaterowie usłyszą przed utratą przytomności.

Gdy się ockną (wymaga to wydania Punktu Przeznaczenia), Wolfganga już nie będzie. BG będą musieli jakoś uwolnić się z kajdan i wydostać z rezydencji. Czarodziej zabrał już stąd wszystkie cenne księgi oraz przedmioty i więcej tu nie wróci.

Jeśli podczas trwania rytuału Bohaterowie zorientują się, że coś jest nie tak, mogą spróbować go przerwać. Kajdany ograniczają swobodę ruchów, jednak Wolfgang nie może w żaden sposób się bronić – całą jego uwagę zaprzęta rytuał.

Przerwanie rytuału

Istnieje wiele sposobów na przerwanie rytuału transfiguracji. Wystarczy zgasić jedną ze świec, uderzyć w dzwon w niewłaściwym momencie lub zakłócić koncentrację Wolfganga (np. uderzając go lub przewracając). Aby wykonać którąkolwiek z tych czynności, wystarczy uwolnić się z kajdan. Jeśli BG zaczną szamotać się z łańcuchami, dostrzegą w oczach Wolfganga strach, choć nie robi on nic, aby ich powstrzymać.

Jednak wydostanie się z okowów wcale nie jest takie proste. Jeśli któryś z BG ma przy sobie wytrychy, udany test otwierania zamków uwolni go z łańcuchów. Otwarcie kajdan bez wytrychów jest właściwie niemożliwe, chyba że BG potrafi je zaimprovizować. Najsłabszym ogniem okowów jest obręcz, która mocuje je do podłogi. Pierścień ten został wbity klinem w podłogę i istnieje możliwość wyciągnięcia go. Wymaga to

Bardzo Trudnego (-30) testu Krzepy. Każdemu Bohaterowi przysługuje tylko jeden test. Jeśli się nie powiedzie, oznacza to, że akurat ten pierścień zamocowany jest solidnie i BG nie ma szans go wyrwać. Łańcuchy nie są magiczne, więc pomyślne rzucenie odpowiedniego czaru (np. *korozja*) może pomóc BG w ich zerwaniu. Wymaga to jednak udanego testu **splatania magii**, ze względu na ograniczone ruchy czarodzieja.

Przerwanie rytuału jest możliwe nawet wówczas, gdy BG nie uda się uwolnić z kajdan. Ich ramiona mają pewną swobodę ruchu, co umożliwia sięgnięcie po jakiś przedmiot znajdujący się w kieszeni lub sakiewce (a nawet po sztylet w bucie) i rzucenie nim.

Rzucenie przedmiotem w dzwon lub świecę wymaga testu Umiejętności Strzeleckich. Trafienie dzwonu jest zadaniem Wymagającym (-10). Modyfikator ten związany jest nie tyle z niewielkimi rozmiarami celu, ile z faktem, iż BG nie mogą wykonać pełnego zamachu ręką podczas rzutu. Ponieważ świece znajdują się dalej od Bohaterów i na dodatek za ich plecami, trafienie w nie jest Bardzo Trudne (-30). Przedmiotami można też rzucać w Wolfganga. Jeśli stoi on po przeciwnej stronie stołu, trafienie wymaga Trudnego (-20) testu US. Jeśli rzucony przedmiot trafi w czarodzieja, lecz nie zada żadnych obrażeń, Wolfgangowi uda się utrzymać koncentrację i rytuał nie zostanie przerwany. Jeśli rzucony obiekt go zrani, Wolfgang musi przejść test **splatania magii** i uzyskać tyle dodatkowych stopni skuteczności testu, ile obrażeń mu zadano. Dowolne krytyczne obrażenie natychmiast przerwie jego koncentrację.

Bohaterowie mogą rzucać przedmiotami, dopóki mają coś pod ręką. Możliwe jest, że w desperacji rzucać będą nawet ściągniętymi pośpiesznie butami, klamrami od pasów czy sakiewkami z pieniędzmi. Jeśli Ci się uda, spróbuj udratyzować akcję, informując Bohaterów, że pudlują, rytuał najwyraźniej dobiega końca, a pocisków do rzucania jest coraz mniej.

Bohaterowie (czarodzieje lub kapłani) mogą również próbować rzucać zaklęcia, jednak łańcuchy kępują swobodę ich ruchów (wymaga to udanego testu **splatania magii**). Użycie magicznych pocisków, czarów telekinetycznych lub ofensywnych może zakłócić koncentrację Wolfganga i doprowadzić do przerwania rytuału.

Wydanie Punktu Przeznaczenia automatycznie uwalnia Bohatera z kajdan – okazuje się, że skaza w ogniu łańcucha spowodowała, iż pękł podczas szamotaniny. Uwolniony BG będzie w stanie bez problemu przerwać rytuał.

Jeśli Bohaterowie udaremnią przeprowadzenie rytuału, twarz Wolfganga wykrzywi grymas przerażenia. Bez żadnego ostrzeżenia czarodziej rozpadnie się w chmurę robactwa, które pomaszeruje w stronę artefaktu, wspinając się na kamienny stół i znikając, na pozór wessane w sztylet. Wszyscy BG, którzy zobaczą to zdarzenie, natychmiast otrzymają 1 Punkt Oblędu.

Ratowanie sytuacji

Po śmierci Wolfganga Bohaterowie mogą bez przeszkód wydostać się z łańcuchów. Nawet jeśli z początku nie udało im się wyrwać pierścieni z podłogi, po kilku godzinach wysiłków zdołają to uczynić. Klucze do kajdan wiszą

na haku przy schodach do piwnicy, a broń nadal leży w pomieszczeniu, w którym została pozostawiona. Chociaż rytuał został przerwany, Bohaterowie mają poważne kłopoty.

Artefakt nie został zniszczony. Co gorsza, jest teraz znacznie potężniejszy, gdyż demon przejął moc Wolfganga. Konsekwencje potencjalnego zdobycia sztyletu przez kultystów Chaosu stały się niewyobrażalne. Konrad dowie się, że artefakt nie został zniszczony i zażąda, aby BG natychmiast zwrócili go do Kolegium Światła.

Jakby tego było mało, szanowany czarodziej Kolegium Płomienia właśnie zginął podczas tajemnego rytuału Chaosu, uczestnikami którego byli również Bohaterowie Graczy. Ponieważ nikt inny nie wie, że Wolfgang był kultystą Mrocznych Potęg, BG muszą zdawać sobie sprawę z faktu, iż ich sytuacja nie wygląda najlepiej. Z oczywistych względów Wolfgang nie chwalił się publicznie tym, że ma zamiar poprowadzić rytuał dla Bohaterów, więc wszyscy będą podejrzewać BG przynajmniej o morderstwo. Sprawą zainteresują się również łowcy czarownic, którzy naturalnie nie uwierzą w zawile tłumaczenia drużyny.

Oczyszczenie zbezczeszczonego naczynia

Ten rytuał musi zostać odprawiony pod gołym niebem, w niezacienionej okolicy. Gabrielle chce, aby Bohaterowie stali na straży i zapobiegli jakimkolwiek próbom przerwania rytuału. Jeśli BG nie wpadną na lepszy pomysł (lub nie preforsują gorszego), czarodziejka przeprowadzi rytuał na nawiedzonym cmentarzu Starego Altdorfu, nieopodal Kolegium Ametystu. Wbrew pozorom to bardzo dobry wybór, gdyż jest to opuszczona okolica, a nawet jeśli przypadkiem ktoś się tam znajdzie, raczej nie będzie na tyle szalony, żeby podejść do czarodzieja Kolegium Śmierci rzucającego czary na cmentarzu.

W przypadku, gdy BG zdecydują się na ten właśnie rytuał, zniszczenie sztyletu nie powinno stać się punktem kulminacyjnym przygody. Bohaterowie są jedynie czujnymi świadkami całego wydarzenia, lecz nie biorą w nim udziału. Nie grozi im też żadne niebezpieczeństwo. Rozegraj przygodę tak, aby kulminacja nastąpiła podczas starcia z Wolfgangiem w jego tajnej kaplicy Chaosu lub po pojedynku z Carlottą. Sam rytuał opisz pokrótce. Jest dość nudny, a Gabrielle poradzi sobie z nim bez pomocy BG. Nikt nie podejmie próby przerwania rytuału.

Zniszczenie drugiej części duszy demona Xarthodoxa Krwawego to ważny moment niniejszej kampanii. Postaraj się widowiskowo opisać, jak Gabrielle inkantuje bez przerwy przez 24 godziny, zmagając się z bezcielesnym demonem. O świcie rytuał dobiegnie końca i sztylet zwyczajnie rozsypie się w pył, a widmowe ciało demona wypalą promienie wschodzącego słońca. Pamiętaj, że chociaż BG zapracowali na to, że mogą zniszczyć artefakt bez żadnego ryzyka, należy im się lepsza zabawa. Poniżej zamieszczamy kilka pomysłów na „uatrakcyjnienie” życia spragnionej emocji drużynie.

Wezwanie mrocznych sług

Jeśli Bohaterowie Graczy zdobyli artefakt w trudniejszy sposób (patrz str. 72), sztylet nadal będzie wzywać na

ratunek sługi Mrocznych Potęg. Wykorzystaj współczynniki przeciętnych zwierzolidzi. Bohaterowie zostaną zmuszeni do całonocnej walki i miejmy nadzieję, że starczy im sił, amunicji oraz bandaży. Rozegraj te starcia, kładąc nacisk na taktykę. BG powinni mieć możliwość obrony zza nagrobków i kurhanów, zakradania się za plecy atakujących zwierzolidzi, rozstawiania pułapek lub budowania prowizorycznych barykad. Celem tych ataków jest uświadomienie BG, jaki wpływ na sługi Chaosu wywiera demon (nie chodzi o zwyczajne pozbawienie Bohaterów życia lub Punktów Przeznaczenia).

Nieoczekiwani goście

Jeśli Bohaterowie Graczy nie uczynili nic w sprawie ataków organizowanych przez Carlotte, tej nocy mogą ich zaatakować wynajęci przez nią mutanci (patrz str. 92) i pamiętaj, że od jakiegoś czasu byli śledzeni, a mutanci wiedzą sporo o mającym się dziś odbyć rytuale). Możliwe jest, że mutanci postanowili zagarnąć sztylet dla siebie, nie wspominając o tym Carlotcie. Strategia mutantów musi zostać zmodyfikowana, lecz jej ogólny zarys przypominać będzie zasadzkę ze starego targu (patrz str. 93).

Ucieleśniony demon

Możliwe jest też, że niematerialny demon urósł w siłę i potrafi zaistnieć w świecie fizycznym. Tuż przed świtem ucieleśni się i zaatakuję Gabrielle. Wykorzystaj współczynniki demona strażniczego z kaplicy Chaosu Wolfganga Scheunachta (patrz str. 86), pomijając atak specjalny. To powinna być dość prosta, choć widowiskowa walka, w trakcie której demon będzie ryczał i rzucał wyrwanymi z ziemi nagrobkami.

Obleczenie w ciało

Ten rytuał nie jest najlepszym wyjściem z sytuacji, jednak daje spore szanse na zniszczenie artefaktu i uwięzienie w nim demona. Guillaume wytłumaczy Bohaterom Graczy szczegóły rytuału, upewniając się, że rozumieją, iż będzie to kosztowało życie przynajmniej jednego z nich. Kolejni mogą zginąć podczas starcia z obleczonym w ciało ofiary demonem. Ofiara rytuału nie może wydać Punktu Przeznaczenia, aby przeżyć. Bohaterowie zabici podczas walki z demonem mogą normalnie korzystać z Punktów Przeznaczenia.

Jeśli Bohaterowie Graczy nie odkryją innych metod zniszczenia artefaktu, Guillaume poprosi hrabiego Fredericka, aby ten udostępnił im chłodnię, stojącą nieopodal jego rezydencji. Budynek chłodni jest wkopany w ziemię, ma grube ściany i malutkie, pancerne drzwi, co izoluje go od otoczenia i pomaga utrzymać niską temperaturę wewnątrz. Chłodnia zostanie dokładnie zabarykadowana, aby demon nie mógł się łatwo uwolnić i uciec. Wymiary budynku to 12 metrów długości, 6 metrów szerokości i 3 metry wysokości. Frederick otwarcie przyzna, że nie ma pojęcia, po co jego dziadek wybudował tak wielką chłodnię, choć pozwoli sobie na żart, że być może taki rytuał był już w Altdorfie odprowadzany.

Guillaume obieca, że nie przerwie rytuału do momentu, gdy padnie ostatni z Bohaterów. Gdy to jednak nastąpi, będzie musiał bronić się przed demonem i poświęcenie jednego z BG pójdzie na marne.

Najważniejszy wybór dotyczy oczywiście tego, kto poświęci swoje życie. Pozostaw tę decyzję w rękach Bohaterów. Guillaume nie będzie się wypowiadał. Gracz, który poświęci swoją postać, musi stworzyć nowego Bohatera. Otrzyma on 2 dodatkowe Punkty Przeznaczenia (ale nie wspominaj o tym graczom przed dokonaniem wyboru).

Rytuał powiedzie się i drużyna znajdzie się oko w oko z szalejącym demonem. Jeśli ufasz graczowi, który poświęcił swoją postać, możesz w nagrodę pozwolić mu kontrolować poczynania demona. Potwór nie będzie pamiętał swojego poprzedniego życia, a jego jedynym celem będzie zabicie Bohaterów i czarodzieja oraz uwolnienie się z chłodni.

Jeśli Bohaterowie zostaną pokonani, jeden z nich może wydać Punkt Przeznaczenia, aby swoim ostatnim ciosem śmiertelnie zranić demona, który wkrótce potem umrze. Bohaterowie, którym zabrakło PP, mają sporą szansę zginąć w tym starciu. Nie przejmuj się tym. Walki z demonami nie rokują długiego życia nawet najtwardszym wojownikom Starego Świata. Zgodnie z zasadami Bohaterowie nie powinni mieć okazji do wydania więcej niż jednego PP podczas walki. Jeśli padli, wydanie Punktu Przeznaczenia pozwoli im nie umrzeć z odniesionych ran, lecz nie przyspieszy odzyskania przytomności. Dopiero gdyby miał paść ostatni z Bohaterów posiadających jeszcze PP (i zdecyduje się go wydać), pozwól, żeby utrzymał się na nogach i mógł walczyć dalej. W nagrodę za wydany PP możesz tak zmodyfikować wydarzenia, aby w następnej rundzie demon został zniszczony.

Pamiętaj, że Bohaterowie Graczy walczą z demonem niejako za karę, że nie odkryli bezpieczniejszej metody zniszczenia artefaktu i nie powinieneś zанаdто ułatwiać im życia.

Ofiara

Współczynniki obleczonego w ciało demona podane zostały poniżej. Górny wiersz dotyczy sytuacji, gdy nie doszło do odprawienia rytuału Wolfganga. Jeżeli natomiast jego dusza i moc zostały wessane do sztyletu (tzn. rytuał czarodzieja Chaosu został przerwany), demon z artefaktu jest potężniejszy i należy zastosować dolny wiersz współczynników.

Demon wcielony

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
60	40	45	45	50	35	50	15
75	40	60	60	60	40	75	15
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	4	4	4(6)	0	0	0
3	20	6	6	4(6)	0	0	0

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), spostrzegawczość, unik, zastraszanie, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń naturalna, latanie, nieustraszony, oburęczność, silny cios, straszny, widzenie w ciemność

Zbroja: łuski

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



Rozdział IV: Ogień i cień

W tym rozdziale opisano wydarzenia związane z osobą Wolfganga Scheunachta. Bohaterowie mogą z początku nie zdawać sobie sprawy z tego, w co się wplątali, zwłaszcza jeśli ich śledztwo dotyczy przede wszystkim włamania. Ten wątek jest całkowicie opcjonalny. Bohaterowie mogą odnaleźć i zniszczyć kaplicę Chaosu, lub całkowicie nieświadomi spisku przejść do trzeciej części kampanii.

Śledztwo, a tym samym przygoda, może rozpocząć się na trzy sposoby. Najbardziej prawdopodobne jest, że Bohaterowie rozpoczną dochodzenie w sprawie włamania do ich pokoi (patrz **Włamanie**, niżej) i odkryją coś, czego się nie spodziewali. Możliwe jest też, że oferta Wolfganga dotycząca zniszczenia artefaktu wyda się BG podejrzana i postanowią sprawdzić, kim naprawdę jest czarodziej (**Rozpytując na**

mieście, str 82). Trzecim punktem zaczepienia jest dzwon, który Bohaterowie mają zdobyć na rytuał. Podejrzany jest zarówno rzemieślnik, który odlał dzwon, jak i zdobienia na przedmiocie (**Dzwon**, str 83).

Wolfgang zbudował tajemną kaplicę Chaosu w Ratuszu Imperialnym. Śledztwo może doprowadzić Bohaterów do tego budynku, lecz aby go przeszukać, potrzebują pomocy hrabiego Fredericka. Bez niej nie zostaną wpuszczeni dalej niż do lobby dla petentów. Jeśli uda im się dotrzeć do kaplicy, zrozumieją, że Wolfgang oddaje cześć Niszczycielskim Potęgom. Klimatycznym zakończeniem przygody jest bitwa z czarnoksiężnikiem Chaosu, która może okazać się poważnym wyzwaniem (**Tajemna kaplica**, str. 84).

— Włamanie —

Już podczas pierwszego spotkania z Bohaterami Wolfgang jest przekonany, że w ich posiadaniu znajduje się artefakt Chaosu. Gdy BG powrócą do Altdorfu, czarodziej wynajmie kogoś, aby ukradł ten przedmiot. Jednak przeszukanie pokoi BG nie przyniesie spodziewanych rezultatów, a czarodziej dojdzie do wniosku, że widocznie artefakt trzyma przy sobie któryś z Bohaterów. Nie chcąc ryzykować bezpośredniej konfrontacji, postanowi uwikłać ich w sieć intryg.

Dla BG szybko stanie się jasne, że zleceniodawca włamania jest niezdrowo zainteresowany Chaosem i prawie na pewno jest

kultystą, lecz doskonale maskuje swoje ślady. Chociaż BG mają prawo do swoich podejrzeń, idąc wyłącznie tropem włamania nie znajdą żadnych konkretnych dowodów na ich poparcie.

Miejsce zbrodni

Już pierwszego dnia pobytu w Altdorfie Bohaterów czeka niemiła niespodzianka – ich pokoje zostały splądrowane. Dobytek wala się rozrzucony na podłodze, a wszystkie meble zostały przetrząśnięte i wywrócone.

Posprzątanie bałaganu i ustalenie, co zostało skradzione, zajmie około dwóch godzin. Jeśli BG zostawili w pokojach gotówkę, ta oczywiście zniknęła. Zabrano również wszystkie przedmioty przypominające artefakty Chaosu. Zadecyduj, które z przedmiotów zostawionych w pokojach mogłyby paść łupem złodzieja. Bohaterów powinno zdziwić, że nie zabrano wielu innych cennych przedmiotów (biżuterii, broni dobrej jakości, map, itp.).

Zakładając, że Bohaterowie zatrzymali się w gospodzie, zapewne natychmiast ruszą przepytwać karczmarza. Mogą mieć całkiem zrozumiałe pretensje, że nie ochronił ich dobytku. Okaże się, że w środku dnia w karczmie wybuchła niezwykle zażarta bójka (jej ślady usuwane są do tej pory) i wszyscy pracownicy gospody mieli pełne ręce roboty z uspokajaniem agresywnych gości. Karczmarz jest w stanie dokładnie opisać prowokatorów całego zajścia. Nigdy wcześniej ich nie widział (i nigdy więcej nie wpuści ich do swojej gospody).

Bójkę wszczął łysy krasnolud, który na ciemieniu miał wytatuowany olbrzymi topór, oraz niezwykle wielki człowiek, który był zarówno potężnie umięśniony, jak i niezwykle gruby. Człowiek ten nosił długie włosy i długą brodę, a z wyglądu przypominał Norsmena. Na prawej ręce miał sporą bliznę. Obycy nie przedstawili się z imienia. Po zażartej bójce karczmarz osobiście wyrzucił ich na ulicę, ale nie zwrócił uwagi, w którą stronę odeszli.

Zawodowi prowokatorzy

Krasnoluda i człowieka zamieszanych we włamanie nietrudno będzie odszukać. Nawet w tak olbrzymim mieście jak Altdorf wyróżniają się z tłumu. Większość czasu spędzają razem, pijąc i prowokując bójki. Nie mają przyjaciół, których Bohaterowie mogliby przepytać, lecz z całą pewnością pamiętają ich ci, którzy byli świadkami wszczętych przez nich bójek.

Jeśli Bohaterowie popytają na ulicy przed gospodą, miejscowy kramarz przypomni sobie, że opisywana para skierowała się w stronę rzeki Reik. Idąc w stronę rzeki, Bohaterowie z całą pewnością będą rozpytywali dalej i otrzymają kolejne wskazówki. Jeśli gracze lubią takie śledztwa, a ty potrafisz wymyślać ciekawych Bohaterów Niezależnych na zawołanie, odegraj całą drogę. Jeśli nie, możesz tę część śledztwa pominąć, ujawniając jedynie, że trop prowadzi do gospody „Pękniętej Beczki”, w której zazwyczaj spędzają czas członkowie gildii woźniców oraz robotnicy miejscy. Gospoda mieści się na parterze sześciopiętrowego budynku i posiada tylko jedną izbę. Bar znajduje się naprzeciwko drzwi, a po obu jego stronach stoją kominki. Ściany są względnie czyste, lecz drzwi oraz okienne są połatanie i nie domykają się, jak gdyby były już wielokrotnie naprawiane. Meble zostały zbite z różnych kawałków poprzycinanych beczek i beczulek.

Wspomniany krasnolud i człowiek nazywają się Nargond i Siegfried. Bohaterowie dostrzegą ich zaraz po wejściu do gospody. Podobnie jak inni goście „Pękniętej Beczki”, kompani obrócą się i obrzucą Bohaterów taksującym spojrzeniem. Poszukiwana para właśnie przepija pieniądze zarobione za wszczęcie dzisiejszej bójki. Obaj są już dość

wstawieni (wszystkie testy WW, US, Zręczności i Inteligencji wykonują z modyfikatorem -10). Gdy dla wszystkich w gospodzie stanie się jasne, że Bohaterowie poszukują Nargonda i Siegfrieda, ktoś z tyłu krzyknie: „Hej, wiara, ktoś do was! Pewnie w sprawie tej roboty, coście na niej dziś zarobili!” Krasnolud i jego towarzysz wydadzą się lekko zaniepokojeni takim obrotem sprawy, ale bez wahania ruszą, aby stawić czoła Bohaterom.

Nargond i Siegfried (ich współczynniki znajdziesz poniżej) są pijani i szukają zaczepki. Jednak nie mają nic do Bohaterów i możliwe jest, że konfrontacji da się uniknąć. Bohaterom nie uda się wyciągnąć z podpitych winowajców niczego związanego z ich ostatnią „robotą”. Sytuacja może rozwinąć się na kilka sposobów.

Pierwszy sposób to załatwienie sprawy po dobroci. Bohaterowie mogą próbować negocjować z Nargondem i Siegfriedem (negocjacje te będą wymagały wielu kolejek piwa na koszt BG). Po godzinie takich „rozmów” BG bez trudu wyciągną z pary wszystko, co ci wiedzą na temat włamania. Skuteczna okaże się także próba przekupstwa, gdyż kompani nie odmówią złota. Jeśli jednak Bohaterowie nie zaoferują nic w zamian za interesujące ich informacje, krasnolud może wszcząć z nimi bójkę.

Drugi sposób to otwarta konfrontacja. Nargond i Siegfried lubią bójki, ale nie wyciągną broni, póki Bohaterowie nie zrobią tego pierwsi. Jeśli ktoś sięgnie po oręż, rzucą się na niego goście gospody (co najmniej sześciu na jednego) i unieruchomią go, przerywając walkę. Niepisane reguły „Pękniętej Beczki” tolerują bójki, lecz rozlew krwi za pomocą broni jest surowo zabroniony. Zarówno Bohaterowie, jak i dwaj kompani zostaną wyrzuceni z gospody, co da BG drugą szansę na porozmawianie z nimi.

Jeśli bójka nie zostanie przerwana, Bohaterowie mają spore szanse ją wygrać. Po pierwsze, mają przewagę liczebną (zapewne), po drugie, nie są pijani (miejmy nadzieję), a po trzecie, są doświadczonymi wojownikami (oby). Zabicie któregośkolwiek z kompanów jest złym pomysłem. Jego pozostały przy życiu towarzysz odmówi współpracy, nawet jeśli będzie torturowany. Jeśli jednak kompani zostaną ucziwie pokonani, odpowiedzą (jakkolwiek niechętnie) na zadawane im pytania.

Jeśli Bohaterowie zostaną pokonani, obudzą się na podłodze przy jednym ze stolików, a Siegfried i Nargond, siedzący dalej na swoich miejscach, będą wznosili toasty za zwycięstwo. Krasnolud podejdzie do Bohaterów i postawi im piwo, a następnie zapyta, dlaczego wszczęli bójkę. Jeśli opowiedzą o włamaniu, Nargond wyzwie ich od kretynów, po czym opowie wszystko, czego chcieli się dowiedzieć i zasugeruje, że wszczęli bójkę z niewłaściwymi osobami.

Tak czy inaczej, Bohaterowie dowiedzą się, że kompani zostali wynajęci przez kobietę, Solveig Thudrun, znaną najemniczkę i złodziejkę. Ich zadaniem było oczywiście odwrócenie uwagi obsługi gospody od pokoi na górze. Bójka miała się toczyć dość długo i być jak najbardziej widowiskowa. Po robocie Nargond i Siegfried spotkali się z pracodawczynią w „Kogucie Arenie” – karczmie, w której można obstawiać walki kogutów. Tam otrzymali umówioną zapłatę.

Jeśli BG zapytają, dlaczego obaj kompani tak ochoczo zdradzili swoją pracodawczynię, krasnolud z wrodzoną bezpośredniością odpowie, że nikt mu nie zapłacił za milczenie, a poza tym Solveig nikt nie lubi (choć krasnolud ujmie to znacznie mniej eufemistycznie). Podobno najemniczka często pracuje dla nieciekawych ludzi, którzy (choć dobrze jej płacą) z pewnością umyją ręce, jeśli ktoś się nią zbytnio zainteresuje.

Nargond

Profesja: rzeźmieszek

Rasa: krasnolud

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
48	32	31	47	14	27	30	16

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: jeździectwo, rzemiosło (górnictwo), targowanie, unik, wiedza (krasnoludy), zastraszanie, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bijatyka, groźny, krasnoludzki fach, krępki, morderczy atak, odporność na magię, odwaga, ogłuszanie, rozbijanie, silny cios, widzenie w ciemności, zapiekła nienawiść

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy, skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna, tarcza

Siegfried

Profesja: rzeźmieszek

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
28	31	52	36	29	23	25	30

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	11	5	3	5	0	0	0

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

Zdolności: bardzo silny, bardzo szybki, bijatyka, groźny, morderczy atak, ogłuszanie, rozbijanie, silny cios

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy, skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna, tarcza

Złapać złodziejkę

Bohaterowie muszą teraz odszukać Solveig. Wiedzą, że bywała w „Koguciej Arenie” i że jest złodziejką. Jeśli BG nie zdają sobie z tego sprawy, ostrzeż ich, że półświatek trzyma się razem i nie ufa obcym, a rozpytywanie o „złodziejkę Solveig” może przysporzyć im kłopotów, włącznie z próbą skrytobójstwa.

Nargond i Siegfried z chęcią opiszą, jak Solveig wygląda: „To tyczka nie babka, chuda jak szczapa. Z tyłu nie widać nawet, że to kobieta. Pod okiem ma szkaradną bliznę”. Oberżysta w „Pękniętej Beczce” może podać więcej szczegółów.

– Jest dość wysoka, ale bardzo szczupła. Brak jej krągłości, chwyta cie, o co chodzi? Mówi bardzo niskim głosem. Jestem jednak pewien, że to kobieta, bo widziałem, jak ktoś ją kiedyś kopnął w przyrodzenie, a ona nawet nie stęknęła, tylko wsadziła tamtemu nóż w oko. Zwykle nosi się na czarno, ale wydaje się mieć też słabość do jaskrawej czerwieni. Jej blizna jest naprawdę straszna. Za każdym razem wydaje się być większa. Solveig lubi obstawiać walki kogutów. Nic dziwnego, że widziano ją w „Koguciej Arenie”. Jak mówią, lubi pracować dla bogatych zleceniodawców i za odpowiednią sumę podejmie się każdej kradzieży.

„Kogucia Arena” cieszy się niemałą sławą wśród biedoty Altdorfu. Gospoda mieści się w ubogiej dzielnicy, lecz widuje się tu nawet osoby z wyższych sfer. Budynek, choć otoczony rudarami, jest odnowiony i utrzymywany w dobrym stanie. Bilet na wieczór walk kosztuje 2 p, lecz „Arena” utrzymuje się głównie ze sprzedaży napitków i zakładów. Około jedna szóstka powierzchni jest odgrodzona dla bogatszej klienteli. Wejście do tej części gospody kosztuje 2 s. Częstym gościem „Koguciej Areny” jest hrabia Frederick. Jeśli Bohaterowie zdążyli go poznać, ukłoni im się, po czym wróci do oglądania walki.

Rozegraj śledztwo w sposób, który uważasz za słuszny, choć przepytanie kogokolwiek w „Arenie” będzie wymagało



słonych łapówek, niezwykłych zdolności negocjacyjnych lub technik zastraszania. Wystarczy jednak, że Bohaterowie będą odwiedzali „Arenę” przez kilka dni z rzędu, a Solveig w końcu się pojawi. Dla rozwoju akcji ważne jest, żeby Bohaterowie spotkali złodziejkę już po nawiązaniu kontaktów z ludźmi polecanymi przez Dietera Klemperera, lecz przed złożeniem oferty przez Wolfganga.

Solveig nigdy nie widziała Bohaterów, nie ma też przyjaciół, którzy ostrzegliby przed szukającymi jej osobami. Z tego też powodu nie będzie próbowała się przed nimi ukrywać i łatwo będzie ją zaskoczyć. W „Koguciej Arenie” pojawi się ubrana na czarno. Blizna pod jej okiem jest sinoczarna i nawet na pierwszy rzut oka wygląda dziwnie. Gracze posiadający przeszkolenie medyczne (lub obcy z ranami) mogą wykonać test Inteligencji. Udany test ujawni, że skóra wokół blizny nie jest pomarszczona, a sama rana jest tak idealnie gładka, że wydaje się być namalowana lub ucharakteryzowana.

Bohaterowie zapewne podejść do Solveig, a dziewczyna uzna, że chcą ją wynająć, chyba że ich zachowanie od razu zdradzi złe intencje. BG powinni pamiętać, że Solveig z całą pewnością nie okradła ich pokoi na własną rękę, gdyż nie zabrała cennych przedmiotów. Najważniejsze jest na tym etapie śledztwa ustalenie, kto zatrudnił złodziejkę.

Jeśli BG zdecydują się wszcząć bójkę, natychmiast otoczy ich tuzin (lub dwa) uzbrojonych strażników i razem ze złodziejką zostaną w dość bolesny sposób wyproszeni z „Areny”. Solveig natychmiast rzuci się do ucieczki, a Bohaterowie będą musieli ją gonić (patrz **Pościgi po ulicach Altdorfu**, str. 21).

Jeśli BG oskarżą Solveig o kradzież, złodziejka również rzuci się do ucieczki i trzeba będzie ją gonić.

Zakładając, że Bohaterowie dogonią i obezwładnią najemniczkę, uda im się wydobyć z niej kilka informacji, jednak nie będzie tego wiele. Solveig zruza BG i podobnie jak Nargond wyzwie ich od kretynów. Będzie utyskiwać, że zniszczyli jej ubranie, a wystarczyło grzecznie zapytać, kto ją wynajął.

Kobieta bynajmniej nie żartuje. Zażądała dodatkowej opłaty za milczenie, lecz została zignorowana i nie czuje się w obowiązku kryć swojego pracodawcy. Poza tym jest prawie pewna, że pojawiał się on w przebraniu i pod fałszywym imieniem.

Solveig opowie, że w „Koguciej Arenie” zaczął ją mężczyzna średniego wzrostu, nieco przy tuszy, o kasztanowych włosach i siwiejącej brodzie. Nieznajomy zlecił jej „przetrażnięcie” kilku pokoi w gospodzie i przyniesienie mu wszelkich przedmiotów, które byłyby pokryte dziwnymi znakami. Gotówkę miała zatrzymać dla siebie.

Jeśli BG będą dążyli temat, dowiedzą się, że drugie spotkanie z nieznajomym odbyło się w ruinach otaczających Kolegium Płomienia. Za złotą koronę Solveig jest gotowa zaprowadzić BG na miejsce spotkania. Najemniczka jest prawie pewna, że mężczyzna wcale nie był otyły, gdyż nawet po dłuższym spacerze nie był zmęczony, a pokątny brzuch udawało coś owiniętego pod ubraniem wokół jego pasa. Po tym, jak mężczyzna się wysławiał znać było, że pobierał nauki akademickie.

Zdobycie zaufania Solveig lub skuteczne jej zastraszanie pozwoli dowiedzieć się, o jakie znaki chodziło nieznajomemu. Najemniczka zdradzi, że miała ukraść wszystkie przedmioty oznaczone symbolami „kolczastych mieczy, ludzi z mackami, trójkami czaszkami, dziwnych run i tym podobne”. Jeśli BG sami nie zorientują się, że złodziejce zlecono poszukiwania artefaktów Chaosu, każ im wykonać testy Inteligencji. Udany test ujawni powyższą informację.

Możliwe, że Bohaterowie spartaczą przesłuchanie Solveig i niczego konkretnego się nie dowiedzą. W tym przypadku będą musieli poszukać innego tropu. Rysopis zleceniodawcy nie wystarczy, aby go odnaleźć. Być może BG będą podejrzewali Wolfganga, jako że wiedział on, gdzie zatrzymali się na noc, lecz to zbyt nikła poszlaka, aby oskarżyć o konszachty z Chaosem potężnego czarodzieja Kolegium Płomienia. Na szczęście Bohaterowie mogą rozwikłać zagadkę w inny sposób



Solveig Thudrun

Profesja: złodziejka

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
23	36	26	32	46	30	28	36

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: otwieranie zamków, plotkowanie, przeszukiwanie, sekretny język (złodziejski), skradanie się, spostrzegawczość, ukrywanie się, wiedza (Imperium), wspinaczka, wycena, znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce

Zdolności: oburęczność, ulicznik, widzenie w ciemności, wykrywanie pułapek

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna

Wyposażenie: wytrychy, 10 metrów liny, worek

Solveig to najemna złodziejka, która za odpowiednią sumę podejmie się każdego zlecenia. Dotąd nie pracowała jako zabójczyni, lecz tylko dlatego, że nikt jeszcze nie zlecił jej takiego zadania. Zawsze praktyczna Solveig wypełnia swoje kontrakty co do joty, jednak za darmo nie robi dla swoich pracodawców absolutnie nic. Jeśli nie otrzyma zapłaty za milczenie, nie będzie nikogo kryła. Choć czasami podczas rozmów z klientami zdarza jej się o tej zasadzie nie wspomnieć, zawsze upomina się o dodatkowe złoto, gdy pada słowo „dyskreja”.

Blizna Solveig to znamię Chaosu, którym została przeklęta po okradzeniu pewnego heretyckiego kultu. Od tego czasu aktywnie interesuje się Niszczycielskimi Potęgami i w ten sposób znalazła się w kręgu znajomych Wolfganga. Solveig nie jest jeszcze kultystką żadnej z Mrocznych Potęg, ale już wkrótce ta sytuacja ulegnie zmianie.

W ruinach

Jeśli Bohaterowie z powodzeniem przesłuchali Solveig, złodziejka zabierze ich na miejsce, w którym wymieniła przedmioty skradzione z gospody na obiecane złoto. Wypalone ruiny wokół Kolegium Płomienia to straszne miejsce. Nikt tu nie mieszka i mało kto tędy przechodzi. Samo Kolegium jest magicznie ukryte przed wzrokiem zwykłych śmiertelników. W ruinach podobno straszy, a nie jeden ulicznik przysięga, że kątem oka widział pożogę i dym, choć pożar, który strawił tę dzielnicę, wygasł wiele lat temu. Niektórzy podobno widzieli, jak poczerniałe belki zaczynają dymić, a popiół nagle się rozżarza.

Solveig obawia się ruin i nie pozostanie w nich długo, chyba że zostanie do tego zmuszona. Jeśli Bohaterowie spróbują zatrzymać ją siłą, ucieknie przy pierwszej okazji i w trakcie tej przygody BG już więcej jej nie zobaczą.

Udany test **przeszukiwania** ujawni wiele ciekawych informacji. Ponieważ nie są one jednak istotne dla rozwoju akcji, nieudane testy nie kończą przygody. Brak dodatkowych poziomów skuteczności testu tylko

potwierdzi opowieść złodziejki. Faktycznie kilka dni temu w tym miejscu spotkało się dwoje ludzi. Jeden poziom skuteczności testu ujawni ślady obu osób, chociaż podążanie za nimi wymaga udanego testu **tropienia**. Dwa poziomy skuteczności testu ujawnią skradziony dobytek Bohaterów porzucony w ruinach domu nieopodal. Trzy poziomy skuteczności ujawnią zaczepiony o ostry gwoździć wystający z deski w podłodze strzępek szarego materiału dekorowany czerwoną i pomarańczową nicią. Najwyraźniej opuszczając miejsce spotkania, nieznajomy zaczepił swoją szatą o gwoździć.

Jego ślady są ledwo widoczne i podążanie nimi wymaga Trudnego (-20) testu **tropienia**. Ślady prowadzą w głąb ruin, po czym nikną. Udany test **wiedzy (Imperium)** ujawni, że gdzieś tu mieści się magicznie ukryte przed wzrokiem niepowołanych osób Kolegium Płomienia. Jeśli BG zdecydują się dokładnie przetrząsnąć ruiny, możesz pozwolić im zobaczyć przez chwilę budzące grozę, płonące budynki Kolegium. Choć podejrzenia BG względem osoby Wolfganga z pewnością się umocnią, nadal brakuje im niezbitych dowodów na to, aby mogli oskarżyć licencjonowanego czarodzieja o konszachty z Mrocznymi Potęgami.

— Rozpytując na mieście —

Jeśli BG z jakiegoś powodu zaczęli podejrzewać Wolfganga, z pewnością zaczną o niego wypytywać. W końcu ich sprzymierzeńcy od dawna walczą z siłami Chaosu i powinni coś wiedzieć o rytuale, o którym opowiedział Bohaterom czarodziej Kolegium Płomienia. Wolfgang otwarcie opowiadał o rytuale, a zatem nie jest on żadną tajemnicą.

Bohaterom zapewne wyda się dziwne, że nikt nie słyszał o wspomnianym rytuale. Dieter Klemperer i Konrad Messner znają Wolfganga ze słyszenia. Wiedzą, że jest to potężny czarodziej Płomienia. Dieterowi obilo się też o uszy, że Wolfgangowi ma być niedługo nadany tytuł arcymaga. Konradowi wydaje się, że być może ceremonia awansu już się odbyła. Obydwaj jednak nie słyszeli, aby Wolfgang kiedykolwiek aktywnie uczestniczył w walkach z Chaosem lub prowadził badania nad jakimkolwiek przydatnym na tym polu rytuałem. Żaden z pozostałych znajomych BG nie ujawni więcej informacji.

Frederick nie słyszał o Wolfgangu, ale okaże się, że zna go z widzenia.

— Scheunacht? Nie słyszałem, ale kilkakrotnie widziałem czarodzieja odpowiadającemu temu rysopisowi w „Koguciej Arenie”. Zdziwiło mnie, że wydaje się nie zwracać uwagi na walki, tylko cały czas z kimś rozmawia.

BG mogą zapytać, czy Frederick nie był przypadkiem świadkiem rozmowy czarodzieja z Solveig. Hrabia rozpozna najemniczkę z opisu, jednak nie będzie pewny, czy tych dwoje ze sobą kiedykolwiek rozmawiało. Czarodziej to tylko jeden z wielu dziwnych ludzi, którzy pojawiają się wieczorami w „Koguciej Arenie”.

Wizyta w „Koguciej Arenie”

Jeśli Bohaterowie byli już tutaj w poszukiwaniu Solveig, „Arena” jest im dobrze znana. Jeśli wszczęli bójkę i zostali wyrzuceni z gospody, powrót może być problematyczny, choć złoto zazwyczaj otwiera wszystkie drzwi. W ten czy inny sposób Bohaterowie mogą zacząć rozpytywać gości gospody lub okolicznych mieszkańców o tajemniczego czarodzieja. Wymaga to udanego testu **plotkowania**. Jeśli BG załatwili sprawę ze złodziejką w pokojowy sposób, będzie to Prosty test (+10). Jeśli doszło do bójki, a Bohaterowie nie wkupili się na powrót w łaski właściciela „Areny”, poziom trudności testu wzrośnie do Bardzo Trudnego (-30), gdyż inni goście gospody nie chcą mieć z nimi nic do czynienia.

Udany test doprowadzi BG do Andreasa Flecka, robotnika i miłośnika walk kogutów. Mężczyzna jest wyraźnie zafascynowany dzisiejszymi walkami i jedynie srebro odciągnie jego uwagę od kolejnych zakładów. Ujawni, że opisywany mężczyzna, przedstawiający się jako pan Helsig, zlecił mu dwa proste zadania. Oba polegały na przeniesieniu ciężkich skrzynek. Andreas nie zaglądał do środka, gdyż skrzynki były zabite gwoździami, jednak w środku na pewno nie było nic żywego ani śmierdzącego.

Bohaterów z pewnością zaciekawi, skąd robotnik odebrał skrzynki i dokąd je zaniósł. Fleck nie będzie miał oporów przed ujawnieniem, że pakuńki wydano mu w magazynie położonym na rzecznej wyspie w „nieciekawej okolicy”. Punktem docelowym było w obydwu przypadkach „biuro pana Helsiga w ratuszu”. Za każdym razem Andreas otrzymywał od pracodawcy kwitek, na który ochrona magazynu wydawała mu skrzynię. W ratuszu robotnik był eskortowany do biura, gdzie zostawiał paczkę. Jeśli BG będą dociekliwi, Andreas opowie im, jak trafić do biura:

„schodami na lewo od wejścia, dwa piętra w górę, korytarzem w lewo i drzwi na wprost.”

Oba zlecenia wykonał w zeszłym roku. Pierwsze kilkanaście miesięcy temu, drugie zaledwie kilka. Za transport skrzynek Andreas otrzymał wynagrodzenie odrobinę wyższe niż się spodziewał, jednak skrzynki były ciężkie, a Helsig prosił o zachowanie szczególnej ostrożności. Robotnik nie wie nic więcej i dalsze przepytывanie go nie przyniesie rezultatów.

Wizyta w magazynie

W magazynie Bohaterowie nie znajdują niczego ciekawego. Faktycznie, mieści się w niezbyt spokojnej dzielnicy i jest strzeżony przez pół tuzina uzbrojonych ludzi oraz cztery psy. Ochroniarze zawołają Bohaterów i każą im się wynosić. Nie będą skłonni odpowiadać na jakiekolwiek pytania, chyba że BG rozwiąże im języki srebrem lub złotem. Niestety, wiedzą niewiele. Wynajęto ich do ochrony magazynu i pracują tu na zmiany.

Ochroniarze nie są zbyt bystrzy i Bohaterowie będą w stanie wprosić się do magazynu, gdzie spotkają nadzorcę, pana Weissbutena, który powita ich z obłąaną usługowością, oczywiście dopóki nie dowie się, że nie są klientami. Magazyn jest wynajmowany przez różne osoby, gdyż można tu bez zbędnych pytań składować właściwie każdy ładunek. Pan Weissbuten nie prowadzi jakichkolwiek ksiąg i nie wystawia pokwitowań. Każdy Bohater, który miał do czynienia z półświatkiem, natychmiast zrozumie, że magazyn to „pralnia” brudnych towarów, gdyż nie sposób wysledzić, skąd przybyły i dokąd zostały wywiezione. Udany test **nauki (prawo)** ujawni jednak, że działalność magazynu nie jest nielegalna.

Jeśli Bohaterowie zdecydują się podjąć obserwację magazynu, zostaną w końcu poszczuci psami i przepędzeni przez kilkunastu zbirów. Niczego więcej się tu nie dowiedzą.

— Dzwon —

W olfgang popełnił dwa błędy związane z dzwonem, które dadzą Bohaterom do zrozumienia, że rytuał nie jest do końca tym, czym miał być, a czarodziej skrywa swoje prawdziwe oblicze. Wolfgang stał się nieostrożny, gdyż uwierzył, że czas ujawnienia tajemnicy jest już bliski. Teraz przede wszystkim zależy mu na tym, aby jak najszybciej doprowadzić całą sprawę do końca. Zadufany czarodziej nie wierzy też, aby ktoś tak gamoniowaty jak Bohaterowie był w stanie cokolwiek się domyślić lub w czymkolwiek mu przeszkodzić.

Wolfgang wręczy Bohaterom list i wyśle ich po dzwon do mieszczącej się przy rzece odlewni. Poprosi, aby natychmiast dostarczyli go do jego domu. Mistrz odlewni miał już do czynienia z Wolfgangiem, lecz dotychczas odlewy służące czarodziejowi do bluźnierczych rytuałów były transportowane prosto do tajemnej kaplicy w ratuszu.

Budynki odlewni wyglądają na zaniedbane i rozpadające się, jednak Trudny (-20) test **rzemiosła (stolarstwo)** ujawni, że to oszustwo, a budynki są solidne i zabezpieczone przed atakami. Drzwi otworzy sam mistrz odlewni, ubrany w obszerny płaszcz, rękawiczki, z twarzą skrytą pod głębokim kapturem. Mistrz jest mutantem o skórze pokrytej łuskami, choć jego głos wciąż pozostaje ludzki.

Ratusz

Ratusz to główna siedziba straży miejskiej i administracji państwowej w Altdorfie (patrz str. 33). Podobnie jak każdy inny mieszczanin, Bohaterowie mogą bez problemu wejść do sali dla petentów, jednak dalej nie zostaną wpuszczeni. Nikt tu nie słyszał o „*panu Helsigu*”, jak również nie przypomina sobie transportu ciężkich skrzynek. Jeśli Bohaterowie zapytają o Wolfganga Scheunachta, sierżant dyżurny poprosi ich, aby usiedli i wysła kogoś na górę. Po kilku minutach posłaniec wróci, a sierżant zawoła Bohaterów i oznajmi, że czarodzieja dzisiaj nie ma i powinni zapytać o niego w Kolegium Płomienia.

Nawet najgłupszy Bohaterowie powinni zrozumieć, że włamanie się do budynku nie jest możliwe. Szaleńcy, którzy mimo wszystko spróbują przedostać się na wyższe piętra, zostaną natychmiast aresztowani przez licznych funkcjonariuszy straży miejskiej załatwiających tu sprawy służbowe. Znacznie łatwiej jest poprosić i rozejrzeć się wokół budynku, chociaż nadmiernie rzucający się w oczy Bohaterowie mogą zostać zatrzymani do kontroli lub „prewencyjnie” aresztowani. Szybko okaże się, że do budynku prowadzi też drugie wejście, wykute w murze na wypadek pożaru, lecz jest ono zamknięte. Jeśli Bohaterowie spróbują sforsować tylne drzwi, para strażników szybko ich stamtąd przegoni.

Obserwacja tylnych drzwi ujawni ciekawy fakt. Otóż korzystają z niego regularnie wyżsi rangą funkcjonariusze oraz urzędnicy, którzy nie chcą przedzierać się przez tłum interesantów w głównej sali.

Dalsze śledztwo tym tropem zostało opisane w podrozdziale *Tajemna kaplica*, str. 84.

Mistrz odlewni przeczytał list i wskaże Bohaterom solidną skrzynię. „*Mam nadzieję, że wiecie, gdzie to dostarczyć. Tam gdzie zwykle, tylne drzwi ratusza. Szef będzie na was czekał*”. Jeśli Bohaterowie przytakną lub nic nie odpowiedzą, mutant wróci do odlewni, zamykając za sobą drzwi. Jeśli BG zaprzeczą i ujawnią, że mają dostarczyć skrzynię do miejskiego domu czarodzieja, mutant zawaha się, po czym skinie głową i również zamknie za sobą drzwi, jednak natychmiast wyśle posłańca do Wolfganga w obawie, że ich potajemna działalność została ujawniona.

Jeśli BG zasugerują się wypowiedzią mutantu i dostarczą skrzynię do ratusza, nikt nie będzie na nich czekał. Nie zostaną też wpuszczeni do środka, nawet jeśli powołają się na nazwisko czarodzieja. Strażnicy będą mieli szczerzy zamiar powiadomić Wolfganga o tej dziwnej wizycie, lecz w natłoku spraw nie zdążą tego uczynić przed odprawieniem rytuału, a zatem incydent przed tylnymi drzwiami ratusza nie będzie miał wpływu na rozwój akcji.

Mało prawdopodobne, aby w takim przypadku Bohaterowie nie zajrzeli do transportowanej skrzyni. Jest ona solidnie zamknięta, lecz nikt nie zabezpieczył jej magicznie. Jeśli BG wykazą się całkowitym brakiem wyobraźni i nawet nie zerkną



do środka, Wolfgang popełni drugi błąd przy odbiorze pakunku – zniecierpliwiony otworzy go przy Bohaterach. Dzwon ma podstawę o kształcie ośmioboku, a jego ściany są bogato

zdobione rytami. Serce dzwonu również jest dziwne. Zdobienia są oczywiście runami Chaosu, a Bohaterowie mają szansę się tego domyślić, jeśli wykonają udany Przeciętny (+0) test **nauki (demonologia)** lub Trudny (-20) test **nauki (magia)**. Możesz uznać, że także znajomość innej **nauki** upoważnia danego Bohatera do wykonania testu. Przykładowo, znaki mogą wyglądać znajomo dla BG, który wykona Bardzo Trudny (-30) test **nauki (historia)** lub (**nekromancja**).

Bohaterowie mają też szansę zorientować się, z czego wykonano serce dzwonu. Udany Trudny (-20) test **spozstrzegawczości** ujawni, że jest to kość. Test **nauki (biologia, anatomia, medycyna)** pozwoli Bohaterom zrozumieć, że jest to ludzka kość udowa. Jeśli Bohater posiada zdolność **chirurgia**, otrzymuje modyfikator +10 do testu. Możesz zdecydować, że inne umiejętności lub wydarzenia z przeszłości Bohaterów również upoważniają ich do rozpoznania kości (na przykład Bohaterowie, którzy mieli nieprzyjemność walczyć z ożywionymi szkieletami, z pewnością widzieli już niejedną kość udową, podobnie jak hieny cmentarne lub nekromanci).

Jeśli Bohaterowie zażądają wyjaśnień odnośnie podejrzanego wyglądu dzwonu, Wolfgang nieco się zmiesza (udany test **spozstrzegawczości** pozwoli to zauważyć) i wytłumaczy, że dzwon musi być pokryty znakami Tradycji magii, którą ma rozpraszać. Udany test **nauki (magia)** ujawni, że to kompletna bzdura, ale daj BG do zrozumienia, że jeśli teraz oskarżą Wolfganga o konszachty z Chaosem, upieczcie ich żywcem. Aby go aresztować, będą potrzebowali pomocy, a żeby ją uzyskać, niezbędne są solidne dowody. Na szczęście Bohaterom pozostało jeszcze kilka tropów, które mogą podjąć.

– Tajemna kaplica –

W wyniku przeprowadzonego śledztwa Bohaterowie z pewnością dojdą do wniosku, że Wolfgang służy Mrocznym Bóstwom i ukrywa coś w ratuszu. Z pewnością pamiętają też, co powiedział im hrabia Frederick, i zwerbują go do pomocy. Jest to chyba jedyna osoba w Altdorfie, która może wprowadzić ich do ratusza.

Hrabia Frederick

Bohaterowie z pewnością udadzą się do arystokraty z pytaniem, czy jest w stanie wprowadzić ich do ratusza. Jeśli powołają się na wyniki śledztwa i przedstawią zebrane dotychczas dowody, Frederick bez wahania stanie po ich stronie i obieca wszelką pomoc. Zapewni też, że bez problemu może wprowadzić ich na wyższe piętra ratusza. Od dawna miał nadzieję, że kiedyś osobiście zmierzy się ze sługami Chaosu i pokona ich, zdobywając sławę i uznanie. Dlatego też będzie dążył do konfrontacji, aby szansa zostania bohaterem nie przeszła mu koło nosa. Frederick w swej naiwności podejrzewa, że w ratuszu, wśród urzędników i funkcjonariuszy straży miejskiej, nie może stać się nic złego.

Hrabia nie jest fircykiem, a jego umiejętności szermiercze, choć nabyte wyłącznie w akademii wojskowej, raczej przewyższają zdolności Bohaterów. Brakuje mu natomiast pewności siebie i doświadczenia, które zdobyć można jedynie w podróży

i prawdziwych bitwach. Jeśli Frederick przeżyje niniejszą przygodę, stanie się kompetentnym i opanowanym wojownikiem, co w połączeniu z jego statusem społecznym i nienawiścią do Chaosu przysporzy Imperium dzielnego obrońcy.

Odnalezienie kaplicy

Dzięki pomocy hrabiego wejście na wyższe piętra ratusza nie okaże się trudne. Sierżant dyżurny od razu rozpozna szanownego gościa i wyjdzie po niego, rozpychając tłum petentów, po czym bez zbędnych pytań wprowadzi go za barierkę. Bohaterom Graczy przyjrzy się uważnie, a osoby o kryminalnej przeszłości oraz ci, którzy służyli w straży miejskiej, zorientują się, że sierżant zapamiętuje ich twarze na wypadek, gdyby okazali się przestępcami.

To, jak szybko i czy w ogóle Bohaterowie odnajdą kaplicę, zależy od tego, jakie informacje zdobyli. Jeśli przesłuchali Andreasa i pamiętają, gdzie odstawił skrzynię, wiedzą doskonale, w którym miejscu rozpocząć poszukiwania. Drzwi, które miały prowadzić do biura „pana Helsiga” skrywają jedynie schowek na szczotki i wiadra. Frederick wie doskonale, kto urządza w biurach na tym piętrze i nie uważa, aby jakiegokolwiek heretyckie rytuały mogły się tu odbywać. Miejmy nadzieję, że BG wpadną na to, aby przeszukać schowek i znaleźć ukryte tu sekretne przejście.

Ponieważ schowek jest niewielki, przeszukiwanie go nie zajmie wiele czasu. Test **przeszukiwania** można wykonywać co dziesięć minut. Jednak drzwi są doskonale ukryte i poziom testu jest Trudny (-20). Jeśli BG uprą się, że „gdzieś tu musi być jakieś przejście”, pozwól im wykonać trzy kolejne testy. Jeśli po tym czasie nie znajdą drzwi, Frederick przypadkiem je odkryje, opierając się ze znużenia o półkę, która przesunie się i uwolni zapadkę ukrytego zamka.

Jeśli BG nie przesłuchali robotnika, mają trudny orzech do zgryzienia. Muszą przeszukać cały ratusz. W zadaniu tym bardzo pomocny okaże się hrabia, który wskaże te piętra i biura, w których codzienny ruch jest zbyt duży, aby można tam było cokolwiek ukryć. Mimo to ratusz jest olbrzymi i BG mogą wykonywać test **przeszukiwania** nie częściej niż co godzinę. Poziom testu jest Bardzo Trudny (-30).

Chociaż Frederick dotychczas często odwiedzał ratusz, nigdy nie myszkował po jego zakamarkach i jeśli poszukiwania przeciągną się ponad godzinę, zaczepi go jeden z urzędników i zażąda wyjaśnień. Hrabia Frederick powie prawdę, to znaczy oznajmi, że otrzymał informacje, iż ktoś z ratusza jest zaangażowany w działalność heretycką. Urzędnik zblednie, a następnie oburzony stwierdzi, że to nonsens, po czym oddali się, nie chcąc mieć z tą sprawą nic do czynienia. Szlachcic cieszy się olbrzymim szacunkiem i nikt nie zabroni mu przechadzać się po budynku, chyba że poszukiwania przeciągną się do późnych godzin popołudniowych. W konfrontacjach z urzędnikami i funkcjonariuszami straży miejskiej hrabia będzie grał pierwsze skrzypce, a dla Bohaterów byłoby najlepiej, gdyby stali spokojnie i nie odzywali się, zwłaszcza, jeśli kiedyś zdarzyło im się w Altdorfie popaść w konflikt z prawem.

Po pięciu godzinach poszukiwań w ratuszu zacznie się nocna zmiana i Bohaterowie zostaną wyproszeni. Nawet Frederick nie otrzyma pozwolenia na kręcenie się po budynku po zmroku, gdy pilnuje go niewielu strażników. Urzędnicy grzecznie, choć stanowczo wyrzucą Bohaterów na ulicę, sugerując, że mury ratusza nie kryją żadnej tajemnicy. Hrabia, jakkolwiek niechętnie, jednak będzie zmuszony przyznać im rację.

Możliwe jest, że jeśli kilkugodzinne poszukiwania nie przyniosą jakichkolwiek rezultatów, BG sami dadzą za wygraną. Jeśli się poddadzą, stracą szansę zdemaskowania Wolfganga i ta część przygody definitywnie się dla nich zakończy.

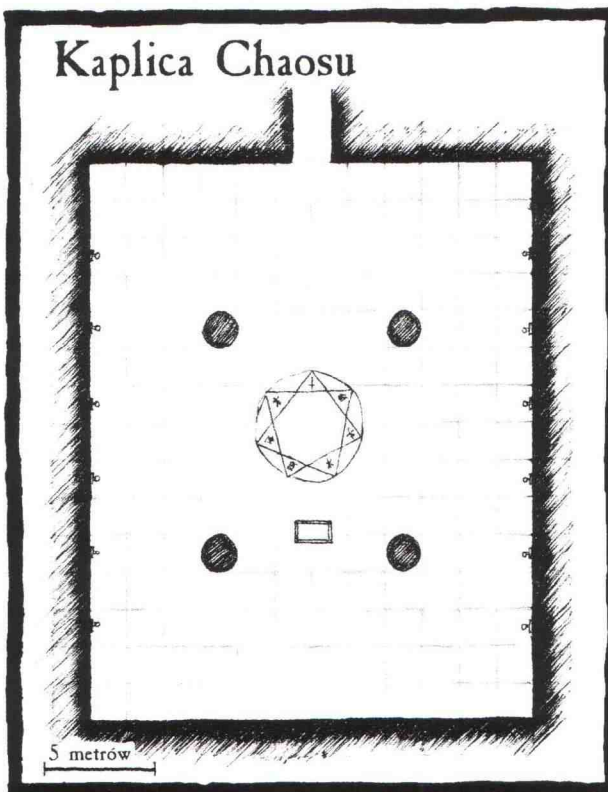
Za sekretnym przejściem powietrze jest chłodniejsze, a podłoga ustępuje miejsca prowadzącym w dół schodom. Zejście jest bardzo wąskie i ewidentnie ukryte w zewnętrznej ścianie budynku.

Ujawnienie herezji

Schody prowadzą w dół do dużej (wysokiej na ponad sześć, długiej na osiem i szerokiej na sześć metrów) kamiennej komnaty. Jej sklepienie wspierają cztery masywne filary. Pomiedzy nimi, na środku komnaty, stoi mały ołtarz pokryty błuźniczymi symbolami, a na podłodze wokół niego wyrysowano pentagram.

Wejście Bohaterów do komnaty spowoduje trzy rzeczy. Po pierwsze, z magicznych palenisk buchną płomienie, oświetlając komnatę krwawoczerwoną łuną. Po drugie,

Kaplica Chaosu



pojawi się demon, którego Wolfgang zaklął, aby strzegł kaplicy. Po trzecie, magiczny alarm ostrzeże czarodzieja, że ktoś wdarł się do jego sanktuarium i Wolfgang pośpieszy do ratusza, aby rozprawić się z intruzami.

Demon zmaterializuje się na schodach za plecami Bohaterów. Ma prawie cztery metry wzrostu i jest nienaturalnie chudy. Jego ciało pokryte jest straszliwymi bliznami po poparzeniach, które wydają się właśnie goić. Demon nie ma twarzy ani włosów, lecz z okolic uszu wyrastają mu macki, na końcach których mruga osiem par oczu. W brzuchu demona otwiera się okrągła, najeżona kłami paszcza, a jego ośmiopalczaste dłonie zakończone są stalowymi, ostrymi jak brzytwa szponami. Stojąc na wyższych stopniach, będzie nad Bohaterami zdecydowanie górował. BG powinni się zorientować, że są w zdecydowanie niekorzystnej sytuacji i powinni jak najszybciej wycofać się na dół, do jasno oświetlonej sali, gdzie każdy z nich będzie w stanie efektywnie walczyć z demonem. Jeśli Bohaterom brak zmysłu taktycznego, uświadom im, że wszystkie ataki na schodach muszą wykonywać z modyfikatorem -10 do WW i tylko dwóch z nich jest w stanie walczyć w pierwszym szeregu. Natomiast demon, stojąc wyżej, ma ułatwione zadanie i atakuje z modyfikatorem +10 do WW.

Na widok demona każdy z Bohaterów musi wykonać test Strachu. Nieudany test oznacza, że osoba w panice biegnie w dół do kaplicy. Na dole Frederick automatycznie przejdzie test Strachu, dobiedzie rapiera oraz łamacza mieczy i stawi czoła demonowi, tym samym dając Bohaterom trochę czasu na ochłonięcie. Jeśli któryś z BG przejdzie test, wykonaj normalny test dla hrabiego. Jeśli nie uda mu się opanować strachu, schowa się za jednym z filarów, lecz nie opuści komnaty i włączy się do walki, gdy tylko się opanuje (udany test Siły Woli).

Demon strażniczy

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
50	40	45	45	50	35	50	15

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), spostrzegawczość, unik, zastraszenie, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń naturalna, nieustraszone, oburęczność, silny cios, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- *Paszczą w brzuchu.* Jeśli demon trafi postać obydwojema atakami, może ją pochwycić i wepchnąć do paszczy, zadając dodatkowe obrażenia z Siłą +2. Atak paszczą nie wymaga akcji.

Zbroja: twarda skóra pokryta bliznami

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

Uzbrojenie: szpony

Jeśli Bohaterowie skoordynują swoje ataki, z pewnością uda im się pokonać demona, który pomimo przerażającego wyglądu wcale nie jest aż tak potężny. Jeśli Bohaterowie zostaną zmuszeni do wykorzystania Punktów Przeznaczenia, padną ogłuszeni, a ocali ich hrabia Frederick, który pokona demona i pomyślnie udzieli pierwszej pomocy, przywracając nieprzytomnym po 1 punkcie Żywotności.

Wolfgang dotrze do kaplicy chwilę później, gdy Bohaterowie pozbierają się po walce z demonem. Czarodziej ma ze sobą składniki do następujących czarów: *ognista kula*, *gorący miecz*, *ognisty podmuch* oraz *ognisty dech*. Walkę rozpocznie od splecenia jednego z zaklęć dystansowych, po czym stworzy ognisty miecz. Jeśli w trakcie walki będzie zmuszony użyć *ognistego podmuchu* lub *ognistego tchu*, wzmocni swoją moc potęgą czarnej magii (używając zdolności **czarnoksiężstwo**). Słabszych czarów Wolfgang użyje tylko wtedy, gdy będzie miał okazję w prosty sposób dobić któregoś z Bohaterów.

Jeśli Bohaterowie szybko i bez strat poradzi sobie z demonem, hrabia nie będzie pchał się do walki w pierwszym szeregu i włączy się dopiero wtedy, gdy zajdzie potrzeba zastąpienia ранnego wojownika. Jeśli jednak BG zostali ciężko poranieni w starciu z demonem, ich sprzymierzeniec jako pierwszy zaatakuję czarodzieja.

W przypadku wyraźnej przewagi Wolfganga Frederick postąpi niekonwencjonalnie i silnym ciosem uszkodzi ołtarzyk. Z jego wnętrza zacznie wydobywać się zielony dym, który skutecznie rozproszy całą magię w pomieszczeniu. Od tej pory przez najbliższe dziesięć minut czarodziej splatający zaklęcia mogą rzucać najwyżej jedną kostką, aby określić poziom zgromadzonej mocy. Może to okazać się niewygodne dla Bohaterów posługujących się magią, lecz dla Wolfganga jest prawdziwym ciosem, który najpewniej zadecyduje o jego porażce.

Jeśli to jednak Wolfgang zostanie szybko przyparty do muru, wezwie na pomoc Mroczne Potęgi. Najpierw przywoła pomniejszego demona, a potem splecie zaklęcie mroczna dłoń zniszczenia, które uzbroi go w oręż potężniejszy od ognistego miecza. W żadnym wypadku Wolfgang nie ucieknie. Jego sekret został odkryty i jeśli chce przeżyć, musi zgładzić Bohaterów.

Starcie z Wolfgangiem powinno być bardzo trudne. Nie przejmuj się, jeśli któryś z Bohaterów zginie lub będzie zmuszony poświęcić Punkt Przeznaczenia. Życie w Starym Świecie jest krótkie i często kończy się tragicznie, a epicka bitwa z czarodziejem-renegatem to dobre zakończenie ciekawej przygody. Jeśli któryś z Bohaterów zginie, pozostali zapamiętają to starcie na długie lata. Jeśli BG nie poradzą sobie z Wolfgangiem, w ostatniej chwili sytuację uratuje ciężko ranny hrabia Frederick, który zajdzie renegata od tyłu i przeszyje mu serce rapierem.

Zakończenie

Kaplica odkryta w ratuszu to wystarczający dowód na to, aby oskarżyć Wolfganga (pośmiertnie) o konszachty z Chaossem. Ujawnienie prawdy wprowadzi prawdziwe zamieszanie wśród urzędników ratusza, którym czarodziej od dawna pomagał. Hrabia Frederick umocni swoje wpływy wśród administracji, a walka z demonem i czarodziejem zdecydowanie poprawi jego poczucie własnej wartości. Szlachcic zostanie przyjacielem Bohaterów, a drzwi jego rezydencji będą dla nich zawsze otwarte. Od tej pory Bohaterowie mogą zatrzymywać się u niego, ilekroć będą przejeżdżać przez Altdorf. Chociaż szlachcic jeszcze nieraz wspomże Bohaterów w tej czy w innej sprawie, nie wyruszy z nimi poza Altdorf w poszukiwaniu przygód, gdyż: „*ktos musi doglądać posiadłości i dbać o interesy Imperium w mieście*”.

Frederick opowie wszystkim swoim znajomym o dokonaniach Bohaterów, nie umniejszając w żaden sposób ich roli, co jest dość nietypowe dla imperialnego szlachcica. W rezultacie BG zyskają 2 punkty w kontaktach z osobami wymienionymi w rozdziale **Artefakt** (str. 54). Jeśli zyskane w ten sposób punkty pozwolą Bohaterom przekroczyć próg zaufania wymagany przez któryś z kontaktów, ta osoba natychmiast ich odwiedzi, dostarczając odpowiedniej informacji lub wskazówki. Nowo zdobyta sława nie pomoże jednak w rozwiązaniu problemu, jaki stwarza szalony Gottri Młotoręki. Tą sprawą BG muszą zająć się osobiście.

Bluźniercze artefakty z kaplicy zostaną zabezpieczone przez inkwizytorów, a komnaty Wolfganga w Kolegium Płomienia zostaną starannie i dyskretnie przeszukane przez pozostałych Magistrów Piromantów. Straż miejska otoczy magazyn, w którym Wolfgang odbierał anonimowe przesyłki, a następnie wkroczy do środka, aresztując wszystkich pracowników za herezję. Jeśli Bohaterowie odwiedzili odlewnię i ujawnią swoje podejrzenia odnośnie tego miejsca, ono również stanie się obiektem zainteresowania straży. Jednak mistrz odlewni wraz ze swoimi kultystami zdążył już uciec, a porzucone budynki zostały całkowicie opróżnione z wszelkiego dobra.



Rozdział V: Zła krew

W tym rozdziale opisano skrytobójcze próby zamordowania Bohaterów, podejmowane przez Carlottę Selzberg. W pewnym sensie fabuła niniejszej części przygody ma za zadanie odwrócić uwagę BG od głównego wątku związanego z demonicznym odłamkiem. Carlotta nie ma nic wspólnego ze sztyletem, jednak starcie z nią da jasno do zrozumienia, że walka z mrocznymi kultami nie jest zadaniem prostym i nigdy nie wiadomo, czy zło zostało wypienione do końca. Poszukiwanie Carlotty to wymarzone tło fabularne dla miłośników przygód szpiegowskich.

Na wstępie warto zaznaczyć, że opisane poniżej wydarzenia są całkowicie opcjonalne. Możesz więc je pominąć lub tak zmodyfikować, aby pasowały do Twojej wizji kampanii. Całkiem możliwe, że Bohaterowie zmęczą się prowadzonym

śledztwem i zapragną trochę się „rozruszać”. Zorganizowany przez Carlottę zamach na ich życie stanowi doskonały przerwany główną akcją kampanii. Ataki mogą nastąpić w dowolnej kolejności, chociaż demoniczny list powinien zostać odebrany na samym początku przygody, tuż po przyjeździe Bohaterów do Altdorfu.

Każdy atak naprowadzi Bohaterów na nowy trop. Zebrane informacje powinny w końcu doprowadzić ich do Carlotty. Jednak przebiegła kultystka, zaciekle wróg BG, jest wymarzonym materiałem na czarny charakter przygody i z tego powodu posiada Punkt Przeznaczenia. Jeśli Bohaterowie ją pokonają, może wrócić w najmniej spodziewanym momencie następnej części kampanii, co z pewnością zwiększy poziom dramaturgii w przygodzie.

— Ataki —

Pół tuzina opisanych poniżej zamachów na życie Bohaterów, w połączeniu z fabułą głównego wątku, powinno wystarczyć do stworzenia klimatu stałego zagrożenia i podkreślenia morderczych zamiarów Carlotty. Jak wspomniano powyżej, ataki mogą nastąpić w dowolnej kolejności, chociaż pierwszy powinien zostać odebrany demoniczny list.

Demoniczny list

Bohaterowie siedzą we wspólnej izbie gospody, spożywając posiłek, oglądając występ barda lub omawiając swoje plany.

Karczmarz i obsługa mają pełne ręce roboty. Połowa gości to rdzenni altdorfcy, reszta to przyjezdni najróżniejszej maści. Ponieważ altdorfcy mają zwyczaj ubierać się strojnziej od innych obywateli Imperium, bardzo łatwo jest odróżnić ich od podróżnych, których ubrania, choć niekiedy uszyte z drogich materiałów, są przeważnie skromne i wygodne.

W pewnym momencie do Bohaterów podchodzi młody posłaniec, dotyka z szacunkiem brzegu czapki i wręcza zapieczętowany list. Następnie czeka chwilę, gdyby przypadkiem Bohaterowie mieli ochotę wynagrodzić go miedziakiem czy dwoma, po czym oddala się. Za dostarczenie

listu chłopak otrzymał już sowitą zapłatę i nie będzie się naprzykrzał o napiwek. Jeśli BG zechcą go wypytać, posłaniec (o imieniu Berthold) niewiele wie. Wynajęła go wysoka i wyraźnie silna kobieta, która zapłaciła złotem za dostarczenie listu, ostrzegając jednocześnie, że Bohaterowie są łotrami, których nie powinien rozszłościć. Chłopak zarabia na życie dostarczając przesyłki i za punkt honoru stawia sobie doręczenie ich w nienaruszonym stanie, więc nigdy nie zagląda do środka. Dla własnego dobra znika też, zanim przesyłka zostanie otwarta. Jest to zrozumiałe, gdyż wiele z paczek, które dostarczył, zawierały coś nielegalnego, inne natomiast wprawiały odbiorców we wściekłość, którą często próbowali rozładować na nieświadomym niczego posłańcu. Jeśli Bohaterowie zaczną wypytывать Bertholda, jednocześnie otwierając list, chłopiec demonstracyjnie odwróci się plecami, lecz nadal odpowie na wszelkie pytania.

Na lakowej pieczęci listu widnieje symbol korony. Przesyłka najwyraźniej nie była otwierana. Na kopercie brakuje adresu, a posłaniec nie umie czytać. Wewnątrz znajduje się złożony na sześć, gruby pergamin. Nawet patrząc pod światło nie sposób dojrzeć, co napisano na jego wewnętrznej stronie.

Bez względu na to, w jaki sposób BG otworzą list (nawet jeśli go spalą), rzucony na niego czar zostanie aktywowany. Z pergaminu buchną zielone języki płomieni i wyłoni się niewielki demon, który rzuci się na najbliższego Bohatera.

Demon z listu

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	0	40	33	40	30	33	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	4	3	2(6)	0	0	0

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), spostrzegawczość, unik, zastraszanie, znajomość języka (mroczna mowa)

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

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu – krótkie nogi, troje oczu.*

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: pazury

Demon ma metr wzrostu, a jego nogi mierzą zaledwie piętnaście centymetrów i zakończone są przysawkami. Ciało stwora jest jasnoczerwone, a w czaszce tkwi troje wylupiastych, pomarańczowych oczu. Każdy palec zakończony jest długim, czarnym pazurem, z którego kapie ciemna, oleista ciecz.

Opisany demon to pomniejszy sługa Khorna. W domenie Mrocznych Bogów spędza czas na czyszczeniu broni większych od siebie demonów, a nawet wybrańców Chaosu. Carlotta zapewniła sobie jego współpracę, obiecując mu szansę własnoręcznego zabicia śmiertelnika, a tym samym zdobycia wyższej rangi w demonicznej hierarchii.

Każdy, kto zobaczy demona, musi wykonać test Strachu. Jeśli któryś z Bohaterów pomyślnie przejdzie test, a tym samym będzie w stanie się bronić, „przypadkowo” to właśnie jego zaatakuje demon. Jeśli żaden z BG nie przejdzie testu, demon straci rundę na rozglądanie się po zatłoczonej gospodzie i zaatakuje tego Bohatera, który jako pierwszy pomyślnie zapanuje nad strachem.

Walka z demonem nie powinna sprawić Bohaterom kłopotów – są od niego silniejsi i mają przewagę liczebną. Jeśli jakimś cudem demon poważnie ich poturbuje, odważny karczmarz przyłoży mu w głowę tasakiem, przechylając szalę zwycięstwa na stronę BG.

Pamiętaj, aby opisać reakcję pozostałych gości karczmy. Większość zastygnie bez ruchu, przerażona widokiem demona. Pozostali podzielą się na dwie grupy. Pierwsza z nich rzuci się do ucieczki, wrzeszcząc ze strachu, natomiast druga chwyci kufle z piwem, wywróci stoły i ławy i zabarykaduje się za nimi.

Gdy opadnie kurz...

Po walce ci goście, którzy chowali się za meblami, podniosą je i ustawią, po czym wrócą do picia i jedzenia, jak gdyby nic się nie stało. Okaze się, że w gospodzie pozostali jedynie rdzenni altdorfscy, dla których widok demona najwyraźniej nie jest niczym nadzwyczajnym. Większość przyjezdnych już dawno w panice uciekła przez drzwi i okna. Udany test **spostrzegawczości** ujawni jednak, że niektórzy altdorfscy ścisną swoje kufle tak kurczowo, że kostki ich palców pobielają, co może sugerować, że wcale nie są tak obcy z magią, jakimi chcą się wydawać.

Karczmarz zazwyczaj nie ma cierpliwości do gości, którzy w jego gospodzie dobywają broni, lecz tym razem zrobi wyjątek. Co więcej, natychmiast zarekwiruje stół, przy którym siedzieli BG (a który teraz być może nosi ślady ciosów mieczem lub toporem) i postara się odkupić od Bohaterów broń, którą usiekl demona (jeśli jest niemagiczna, a karczmarza na nią stać). Podczas następnej wizyty w karczmie Bohaterów przywita widok „*pamiątek z bitwy z demonem*” zawieszonych na ścianie izby, a legenda o pokonaniu potwora zacznie rozrastać się do imponujących rozmiarów. Za kilka miesięcy lub lat w ulicznych opowieściach karczma stanie się słynnym polem bitwy, na którym bohaterscy cudzoziemcy zatrzymali inwazję demonów przybyłych do Starego Świata przez portal prowadzący wprost na Pustkowię Chaosu. Oczywiście nikt nie uwierzy, że to BG byli tymi bohaterami, gdyż według opowieści demony powstrzymała odwaga tajemniczych rycerzy postury Sigmara i moc czarodziejów, wokół których powietrze wibrowało zakazaną mocą (chyba że tak właśnie wyglądają BG).

Jeśli Bohaterowie podniosą leżący na ziemi list, zauważą, że na pergaminie krwią wyrysowano ludzką czaszkę. Jest to oczywiście znak kultu Karmazynowej Czaszki, który Bohaterowie pokonali w Middenheim.

Pergamin nie naprowadzi ich na żaden trop. W samym Altdorfie można go kupić w kilkunastu sklepach papierniczych. Berthold, który dostarczył list, wie jedynie, że wynajęto go w „Trzech Brodach”, gospodzie położonej przy miejskich murach w biedniejszej części miasta.

– Zbiry nocą –

Ten zamach na życie Bohaterów jest wyjątkowo prymitywny. Po zmroku gdzieś na ulicach Altdorfu, najlepiej nieopodal miejsca, gdzie Bohaterowie zazwyczaj spędzają nocę, zaatakują ich wynajęte zbiry. BG, którym nie powiedzie się Wymagający (-10) test **spostrzegawczości**, zostaną zaskoczeni (zgodnie z zasadami na str. 130 *Księgi Zasad*).

Liczba napastników przewyższa o jeden liczbę Bohaterów. BG powinni być jednak silniejsi i odważniejsi. Każdy z wynajętych opryszków zacznie uciekać, jeśli na skutek jednego ciosu straci 6 lub więcej punktów Żywotności, lub jego Żywotność spadnie do poziomu 3 lub niżej. Wynajęto ich, aby zabili Bohaterów, lecz nie będą narażać własnego życia za kilka marnych szylingów.

Zbiry

Profesja: zbir

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	26	43	31	32	25	36	30
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	4	3	4	0	0	0

– Ukryty kusznik –

Pewnego dnia do znajdujących się na otwartym terenie (np. placu lub ulicy) Bohaterów ktoś odda strzał z ukrycia. Zabójca uzbrojony jest w kuszę i ukrywa się na odległym dachu. BG nie mają szansy odkryć kusznika, chyba że są na tyle podejrzliwi, iż stale wypatrują zamachowców. Wypatrzenie strzelca wymaga przeciwstawnego Bardzo Trudnego (-30) testu **spostrzegawczości** przeciwko testowi **ukrywania** się Adelberta.

Adelbert poświęci akcję na celowanie, po czym strzeli, gdy Bohaterowie znajdą się 30 metrów od niego. (Pamiętaj, że Adelbert posiada zdolność **strzał mierzony**, co pozwala mu zyskać +20 do US zamiast normalnego +10). Kusznik strzeli do najmniej opancerzonego i najsłabiej wyglądającego Bohatera.

Zwróć uwagę na to, że kusza jest bronią bardzo cichą. Mało prawdopodobne, że ktokolwiek oprócz najbliższej stojących osób zauważy, że ofiara została postrzelona. Jeśli Adelbert będzie miał okazję oddać więcej strzałów, wybuchnie panika i przechodnie rzucą się do ucieczki.

Po udanym Przeciętnym (+0) teście **spostrzegawczości** ostrzeliwani Bohaterowie zorientują się, z jakiego kierunku nadlatują bełty. Nie jest to test przeciwstawny, gdyż kusznik nie zmienia swojej kryjówki podczas strzelania. Jeśli Bohaterowie pozostaną na odkrytym terenie, w następnej rundzie Adelbert ponownie przeznaczy akcję na wycelowanie, po czym obierze na cel kolejną ofiarę. Jeśli natomiast BG postanowią szukać osłony, odda w ich stronę szybki strzał bez celowania. Jeżeli kusznik zostanie zauważony, rzuci się do ucieczki.

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

Zdolności: bardzo silny, odporność na trucizny, ogłuszanie, rozbrajanie, szybki refleks, szybkie wyciągnięcie, zapasy

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka), kastet

Pojęcie lojalności jest zbirom całkowicie obce, więc jeśli któryś z nich zostanie pojmany i przesłuchany, w zamian za uwolnienie wyzna wszystko, co wie. Okaże się, że napastnicy są najemnikami, którzy regularnie piją w gospodzie „Trzy Brody”. Wynajęła ich kobieta, która wyglądała, jakby znała się na walce. Zapłacono im z góry i obiecano dodatkową nagrodę, jeśli wrócą z głowami Bohaterów.

Napastnicy nie są kultystami i nie wiedzą nic więcej na temat ataku. Jeśli BG przekażą więźniów straży miejskiej, napastnicy zostaną skazani na karę chłosty, więzienia lub okaleczenia, w zależności od tego, jakie oskarżenie zostanie przeciwko nim wysunięte. Ci z opryszków, którzy przeżyją zasadzkę lub zostaną ukarani przez straż miejską, nie będą się naprzykrzać Bohaterom. Nie przyznają się też, że zostali pokonani, gdyż ucierpiałaby na tym ich uliczna reputacja.

Adelbert Gref

Adelbert to najemny kusznik. Kiedyś był banitą, a teraz ma nadzieję zostać zawodowym zabójcą. Nie ma zbyt wiele szacunku do cudzego życia, lecz nienawidzi Chaosu z pasją większą niż przeciętny altdorfczyk, gdyż dawno temu jego ojciec padł ofiarą zwierzoludzi. Jest wysoki i chudy, szczękę pokrywa mu tygodniowy zarost. Ubiera się skromnie, a jego kurtka ma głęboki kaptur, który kusznik zarzuca na głowę, gdy do kogoś celuje. Materiał kaptura zasłania Adelbertowi wszystko oprócz celu, co rzekomo pomaga mu się skupić.

Adelbert Gref

Profesja: weteran

Poprzednia profesja: banita

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	56	27	36	42	33	36	31
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	2	3	5	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo, plotkowanie, sekretne znaki (złodziei), skradanie się, spostrzegawczość, ukrywanie

się, unik, wiedza (Imperium) +10, wspinaczka, zastawianie pułapek, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo szybki, błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (kusze), łotrzyk, ogłuszanie, strzał mierzony, strzał precyzyjny, wędrowiec, widzenie w ciemności

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór), kusza i bełty



Pościg za uciekającym kusznikiem nie jest zadaniem łatwym – patrz **Pościgi po ulicach Altdorfu**, str. 21. Adelbert potrzebuje jednej rundy, aby zeskoczyć z niskiego dachu na ulicę. Jeśli Bohaterowie zareagują natychmiast, będą deptać mu po piętach. Za każdy bełt wystrzelony przez kusznika BG zyskują +10 do pierwszego testu Zręczności. Dodatni modyfikator jest skutkiem tego, że przestraszeni przechodnie odskakują pod ściany budynków, szukając osłony.

Jeśli Bohaterowie schwytają kusznika, zapewne spróbują go przesłuchać. Adelbert nie będzie chętny do współpracy, jednak nie zamierza oddać życia za swoją pracodawczynię. Nie będzie jednak zbyt rozmowny i postara się zdradzić jak najmniej informacji. Jeśli jednak BG wyjawia, że poszukują kobiety, która służy Mrocznym Potęgom, Adelbert zakłnie

szpetnie i powie wszystko, co wie. Jeśli będzie to możliwe (to znaczy, jeśli BG puszcza go wolno), natychmiast uda się, by zastawić zasadzkę na Carlottę.

Jeśli BG nie ujawnią przed zamachowcem żadnych informacji, będzie on udzielał skromnych odpowiedzi. Przedstawi się jako zwykły najemnik, który z chęcią przejdzie na stronę Bohaterów. Swoją pracodawczynię spotkał w „Trzech Brodach” i może ją dokładnie opisać. Kobieta podała mu rysopis każdego z Bohaterów i obiecała 10 *zk* za głowę każdego z nich. W ramach zaliczki otrzymał 2 *zk*. Jedynym warunkiem, jaki postawiła Carlotta, było udowodnienie śmierci Bohaterów, to jest przyniesienie ich głów lub zabicie w publicznym miejscu. Adelbert wybrał to drugie. Kusznik ujawni też miejsce, w którym miał się z nią spotkać i odebrać resztę pieniędzy. Jeśli został poinformowany, że jego pracodawczyni jest kultystką Chaosu, ostrzeże Bohaterów, aby nie udawali się na spotkanie z Carlottą, gdyż kobieta z pewnością zastawi na nich kolejną pułapkę.

Wyłącznie od BG zależy, co stanie się z Adelbertem po przesłuchaniu. Jeśli zostanie przekazany w ręce straży, sąd skaze go na szubienicę. Jeśli uśmierca zabójcę, nikt się tym nie przejmie. Jeśli jednak puszcza go wolno, Adelbert postara się odnaleźć i zastrzelić Carlottę. Można przyjąć, że najemnik nie odnajdzie jej i w końcu zapomni o całej sprawie. Jeśli jednak w trakcie finałowego starcia z Carlottą Bohaterom zjrzy w oczy śmierć, możesz dopuścić do tego, aby uratował ich strzelający z ukrycia kusznik.

– Domowe kłopoty –

Carlotta nie ustaje w wysiłkach zabicia BG. Pozyskała pomoc pewnego czarnoksiężnika, który sprawi, że podczas snu Bohaterów zaatakują lustrzany wampir (patrz ramka obok).

Czarnoksiężnik wykorzysta informacje dostarczone przez mutantkę Beatrix (patrz str. 92), aby upewnić się, że wszyscy Bohaterowie poszli spać. Jeśli BG rozwinęli (zdrową w pewnym sensie) paranoję i nawet w gospodzie wystawiają warty, czarnoksiężnik zaczeka, aż wszyscy prócz wartownika głęboko zasną i rzuci czar przyzwania lustrzanego wampira, po czym natychmiast wyjedzie z miasta. BG raczej nie mają szans go wytropić.

Lustrzany wampir jest niesłyszalny i niewidzialny, a jego atak powinien całkowicie zaskoczyć BG. Demon zaatakuje śpiącego Bohatera lub dwóch z nich, jeśli znajdują się blisko siebie. Zraniony Bohater z pewnością zbudzi się i krzyknie ze strachu i bólu, co obudzi pozostałych. Jedynym śladem po ataku demona będzie krwisty okrąg na skórze Bohatera oraz zawroty głowy, towarzyszące szybkiej utracie krwi. Trudny (-20) test **nauki (demonologia)** pozwoli rozpoznać typ demona, który mógł zostawić tego typu ślad.

Ponieważ demon jest niewidzialny w prawdziwym świecie, BG z pewnością będą starali się wymierzyć swoje ataki na podstawie tego, co pokazuje im lustro, lub będą musieli w inny sposób wykryć go lub wyczuć (np. dzięki zaklęciom). Bohaterowie mogą co rundę wykonać Przeciętny (+0) test **spostrzegawczości**. Udany test pozwoli im dostrzec odbicie demona w lustrze (podobnie



Lustrzany wampir

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
50	0	50	10	25	30	45	10
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	25	5	1	4	0	0	0

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), spostrzegawczość, znajomość języka (mroczna mowa)

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

Zbroja: specjalna

Uzbrojenie: Lustrzany wampir atakuje mackami, którymi próbuje przyssać się do ofiary. Każdy atak zadaje normalne obrażenia. Jeśli w wyniku ataku zadane zostaną jakiegokolwiek obrażenia, macka przywiera do ciała ofiary. Od tego momentu postać co rundę traci 1 punkt Żywotności. Utrata krwi przez wysysanie jest niezwykle bolesna, co powoduje modyfikator -10 do wszystkich testów. Stworzenie może zaatakować postać dwiema mackami naraz i przez obie wysysać krew, choć ujemny modyfikator do testów nie kumuluje się.

*Lustrzany wampir jest niewidoczny w materialnym świecie, jednak posiada odbicie w lustrze. Wygląda jak skondensowana mgła, z której wylaniają twarze ludzi krzyczących w cierpieniu. Są to twarze dotychczasowych ofiar potwora. Każdy, kto zobaczy odbicie wampira, musi przejść test Strachu.

takowanie miejsca, w którym pozornie znajduje się wampir, nie przyniesie efektów. Jeśli jednak atakujący i wampir odbijają się w tym samym lustrze, a Bohater celuje patrząc na odbicie potwora, może go skutecznie zaatakować. Możesz zdecydować, iż taka nietypowa walka niesie ze sobą ujemne modyfikatory do WW lub US.

Wbrew nazwie, lustrzany wampir nie jest nieumarłym, lecz pomniejszym demonem. Jednak podobnie jak prawdziwe wampiry, żywi się krwią swoich ofiar. Czar, który przyzywa go z Domeny Chaosu, pozwala mu przebywać w świecie materialnym przez najwyżej kilka minut. Demon może przejść do świata materialnego przez każde lustro (o dowolnej wielkości).

Jeśli demon zostanie zabity przed powrotem do Domeny Chaosu, lustro, przez które przybył, rozpadnie się na setki malutkich, okrwawionych odłamków.

jak test wykrywania magii). Każda osoba na widok demona powinna wykonać test Strachu.

Wynajęty przez Carlottę czarnoksiężnik przekupił demona czarem, który pozwoli istocie pozostać w Starym Świecie

– Szalony targ –

Do ostatniego ataku Carlotta zbierze pięcioro mutantów i przekona ich, że BG stanowią dla nich śmiertelne zagrożenie. To będzie najgroźniejszy z zamachów na życie Bohaterów, lecz równocześnie odkryje najwięcej wskazówek odnośnie osoby stojącej za całą sprawą. Jeśli do tej pory Bohaterowie bagatelizowali ataki na swoje życie, ta zasadzka powinna sprawić, że poważnie podejdą do sprawy.

Zmutowani mordercy

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
15	25	38	37	31	19	47	33
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	4	0	0	0

Wcześniej czy później Bohaterowie znajdą się na jednym z wielu ulicznych targów Altdorfu. Nagle jeden z kupujących chwyci za baranią nogę i tocząc pianę z ust, rzuci się na Bohaterów. BG będą zaskoczeni, gdyż nic nie ostrzeże ich

przez jeden dzień za każdego zabitego Bohatera. Jeśli demon nie zabije nikogo, powróci do Domeny Chaosu po 10 minutach walki (w trakcie których będzie za wszelką cenę próbował zabić któregoś z BG, aby dzięki temu dłużej pozostać w świecie śmiertelników).

przed atakiem. Co rundę kolejny, wydawałoby się zwykły przechodzień, nagle oszaleje i zaatakuje Bohaterów. Choć atak szaleńców wydaje się być groźny, pamiętaj, że dzierżą oni wyłącznie broń improwizowaną i najprawdopodobniej nie są w stanie poranić Bohaterów.

Szaleni przechodnie

Przechodnie nie posiadają umiejętności i zdolności bojowych. Atakują w szale, co zostało odzwierciedlone w ich współczynnikach, a ich broń improwizowana zadaje obrażenia z siłą S-4.

Tym razem głównym problemem Bohaterów będzie nie tyle pokonanie przeciwników, co raczej skuteczne ich obezwładnienie – w końcu oszalałymi napastnikami są niewinne przekupki, matki z dziećmi oraz starcy, których nie można porąbać na śmierć.

Atak pierwszego szaleńca BG mogą potraktować jako spontaniczny przejaw obłądu. Upewnij się jednak, że zauważa, iż jedna z przekupek, która uprzednio rzuciła się do ucieczki, teraz nagle schwyciła tasak do ryb,



zawróciła i tocząc pianę z ust biegnie w ich stronę. Wszyscy Bohaterowie, którym powiedzie się Przeciśny (+0) test **spostregawczości**, dostrzegą, że coraz więcej przechodniów wpada w szal. Najwyraźniej stoi za tym czarna magia.

Szał wygasa, jeśli Żywotność napastnika spadnie do 1 lub 0 punktów. Taka osoba nagle odzyska przytomność umysłu i rzuci się od ucieczki lub skuli w przerażeniu na ziemi. BG mają sporą szansę zauważyć tę zmianę przed zadaniem ostatecznego ciosu.

Doświadczeni Bohaterowie z pewnością rozejrzą się wokół, poszukując sprawcy tego jakże nietypowego ataku. Odnalezienie go wymaga dwóch Wymagających (-10) testów **spostregawczości**. Bohaterowie, którym powiodą się oba testy, wypatrzą postać wzrostu dziesięcioletniego dziecka, o twarzy zakrytej czarnym kapturem. Dziecko zorientuje się, że zostało zauważone dopiero wtedy, gdy Bohaterowie ruszą w jego stronę. Jeśli uda się schwytać mutantą, okaże się, że z głowy zamiast włosów wyrastają mu dżdżownice i inne robactwo.

— Atak mutantów —

Mutanci wyślą Beatrix na przespiergi. Będzie ona świadkiem przynajmniej dwóch innych ataków na Bohaterów, więc dobrze zapamięta możliwości i słabe punkty swoich wrogów. BG raczej nie mają szans zorientować się, że są obserwowani, gdyż Beatrix zachowa daleko posunięte środki ostrożności. Ponadto mutacja Beatrix właściwie uniemożliwia przypadkowe jej spostrzeżenie. Jeśli Bohaterowie poczuja jednak czyjś wzrok na karku (np. dzięki zdolności **szósty zmysł**) i będą się usilnie rozglądać, mogą wykonać test

Każdy Bohater, który dotyka dziecka w rundzie, w której jest ono przytomne i nie robi nic innego, może paść ofiarą szalu – patrz poniżej. Mutant rozkaże opętanemu Bohaterowi postawić się na ziemi i zaatakować resztę drużyny.

Dziecię Chaosu

Profesja: banita

Rasa: mutant

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	56	27	36	42	33	36	31

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: jeździectwo, plotkowanie, sekretne znaki (złodziei), skradanie się, spostregawczość, ukrywanie się, unik, wiedza (Imperium) +10, wspinaczka, zastawianie pułapek, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: lotrzyk, ogłuszanie

Zasady specjalne:

- Mutacja Chaosu – wywołanie szalu.** Jeśli Dziecię Chaosu dotknie kogokolwiek i poświęci akcję, ofiara musi wykonać Trudny (-20) test Siły Woli lub wpadnie w szal bojowy (zgodnie z zasadami zdolności o tej nazwie). Dziecię może wybrać, kogo zaatakuje ofiara, jeśli samo znajduje się nie dalej niż 4 metry od niej. Szal wygasa, gdy ofierze zostanie 1 lub 0 punktów Żywotności.

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: brak

Dziecię Chaosu nie odpowie na żadne pytania. Wykorzysta każdą szansę ucieczki – będzie próbowało dotykać przypadkowych przechodniów i wywoływać w nich szal. Schwytanie dziecka to dopiero początek kłopotów. Jest niemową od urodzenia, nie potrafi również pisać, a zatem nie przekaze Bohaterom żadnych informacji. Nawet przytułek Shallyi odmówi przyjęcia mutantą, a biorąc pod uwagę, w jaki sposób mogliby wykorzystać jego talent leśni bandyci lub zwierzoludzie, BG zostaną postawieni w sytuacji bez wyjścia i najprawdopodobniej będą musieli zabić dziecko.

Ten atak nie dostarczy Bohaterom żadnych nowych tropów ani wskazówek. Podejrzenia oczywiście padną na Carlottę, choć niektórzy BG mogą obwiniać Wolfganga.

spostregawczości (przeciwstawny wobec umiejętności **ukrywanie się** mutantki i jej specjalnej zdolności).

Zakładając, że drużyna Bohaterów nie wyróżnia się niczym szczególnym, mutanci opracują następujący plan ataku. Beatrix będzie ostrzeliwać BG z łuku z bezpiecznego dystansu (około 40 metrów), dopóki jej nie zauważą i nie rzucą się w pogoń. Mutanci nie liczą na to, że Beatrix uda się zabić kogoś z łuku (to dość długi dystans dla tej broni), jednak z pewnością uda jej się wciągnąć Bohaterów w zasadzkę. Zauważenie strzelającej mutantki wymaga



udanego Bardzo Trudnego (-30) testu **spostrzegawczości**, choć stoi ona pośrodku niewielkiej uliczki. Pozostali przechodnie nie będą nikogo wypatrywać, tylko rzucą się do ucieczki.

Uciekająca Beatrix zadba o to, aby Bohaterowie jej nie zgubili. Mutantka nie powinna mieć kłopotu z utrzymaniem dystansu, gdyż testy **Zręczności** podczas pościgu wykonuje na efektywną wartość 94. Po krótkiej pogoni BG wpadną na opustoszały targ bydłęcy. Tam, spod osłony szop i ruder, zaatakują ich pozostali mutanci.

Jeśli w poprzednich starciach Bohaterowie wykazali się nadzwyczajnymi umiejętnościami, korzystali z zaklęć, rzadkiego ekwipunku lub mieli doskonałe pomysły, mutanci postarają się w jakiś sposób zniwelować tę przewagę. Fremlicht jest bardzo bystry i chociaż wygląda nieciekawie, pozostali mutanci nauczyli się, że warto go słuchać.

Jeśli chodzi o sprawność w walce, Bohaterowie są z pewnością lepszymi wojownikami, lecz to mutanci wybrali i przygotowali pole bitwy. Szanse obu stron równoważy fakt, że Beatrix – choć jest doskonałym szpiegiem – nie potrafi walczyć i jest bezużyteczna w bezpośrednim starciu. Mutantka doskonale zdaje sobie z tego sprawę i postara się zachować bezpieczny dystans. Jeśli drużyna składa się mniej niż z trzech BG, wyeliminuj jednego lub dwóch mutantów.

Meister Fremlicht

Profesja: wędrowny czarodziej

Poprzednia profesja: uczeń czarodzieja

Rasa: mutant

Cechy Głównie

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
34	34	29	33	39	52	61	29

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	16	2	3	4	2	0	0

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 (mroczna mowa), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, czarnoksiężstwo, dotyk mocy, magia czarnoksięska (Chaos), magia prosta (tajemna), niezwykle odporny, zmysł magii

Zdolności specjalne:

- *Mutacja Chaosu – płynna skóra.* Skóra Fremlichta jest gęstym płynem, który nieustannie bulgocze i przelewa się. Twarz mutantka stale się zmienia, podobnie jak jego sylwetka.

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz)

Beatrix Jurgon

Profesja: włamywaczka

Poprzednia profesja: złodziejka

Rasa: mutant

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	31	27	29	64	37	30	41

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	2	2	5	0	0	0

Umiejętności: charakteryzacja, otwieranie zamków, plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, sekretne znaki (złodziei), sekretny język (złodziejski), skradanie się +10, spostrzegawczość +10, ukrywanie się +10, wiedza (Imperium) +10, wspinaczka, znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce

Zdolności: bardzo szybki, łotrzyk, szybki refleks, ulicznik, wykrywanie pułapek, wyostrzone zmysły

Zdolności specjalne:

- Mutacja Chaosu – nieobecna dla świata.* Z nieznanych przyczyn ludzie nie dotknęli przez Chaos całkowicie ignorują obecność Beatrix. Być może ich podświadomość nie jest w stanie zaakceptować jej natury. Wszystkie testy **spostrzegawczości** przeprowadzane w celu zauważenia Beatrix wykonywane są z modyfikatorem -30. Ludzie instynktownie odsuwają się, umożliwiając mutantce szybkie przemieszczanie się w tłumie (+30 do testów Zręczności podczas ucieczki po ulicach miasta, patrz **Pościgi po ulicach Altdorfu**, str. 21).

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór), łuk i strzały

Gretchen, Hanna, Ilsa

Profesja: gladiatorka

Rasa: mutant

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
53	34	37	40	43	32	39	29

Cechy Drugorzędne

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

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

Zdolności: bardzo silny, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (korbacz), broń specjalna (parująca), morderczy atak, rozbijanie, silny cios, szybkie wyciągnięcie

Zdolności specjalne:

- Grethen: Mutacja Chaosu.* Macki zamiast nóg zmniejszają jej Szybkość do 3.
- Hanna: Mutacja Chaosu.* Posiada bardzo giętą, długą na pół metra szyję.
- Ilsa: Mutacja Chaosu.* Pojedyncze oko pośrodku czoła i drugie oko z tyłu głowy dają jej modyfikatory -10 do US i +10 do testów **spostrzegawczości**. W oczodolach Ilsa ma dwie okrągłe, zębate paszcze.

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy i skórzana kurta)

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

Uzbrojenie:

- Grethen: łuk i strzały, korbacz
- Hanna: łuk i strzały, miecz i puklerz
- Ilsa: łuk i strzały, broń dwuręczna (topór)

Upadek Fremlichta

Szale zwycięstwa mogą przechylić się zarówno na stronę Bohaterów, jak i mutantów. Jednak dla dobra fabuły Bohaterowie nie powinni teraz zginąć. Jeśli mutanci zaczęli zdobywać zdecydowaną przewagę, Fremlichta dopadnie klątwa Tzeentcha. Z wrzeszczącego czarodzieja odpadnie całe ciało, pozostawiając klekoczący szkielet. Z płynnego ciała uformuje się stwór Chaosu i zarówno on, jak i szkielet w szale zaatakują najbliższą istotę (może to być jeden z mutantów). Tak czy inaczej, powstałe monstra są zdecydowanie mniej niebezpieczne niż czarodziej Chaosu.

Szkielet

Cechy Główne

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

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: brak

Zdolności: ożywienie, straszny

Zasady specjalne:

- Bezrozumny.* Szkielety to ożywione kości, pozbawione własnego umysłu i duszy. Nie posiadają Inteligencji, Siły Woli, ani Ogłady i nigdy nie wykonują testów związanych z tymi cechami.
- Powolny.* 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, sztylet albo łuk

Półpłynny potwór

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	20	30	30	15	–	–	–

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	2	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: ożywienie, straszny

Zasady specjalne:

- Półpłynny.* Pozostałość ciała Fremlichta atakuje półpłynnymi mackami, które należy traktować jak ataki bronią improwizowaną. Stwór jest całkowicie bezrozumny.

Zbroja: brak

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

Jeśli pomimo wszystkich ułatwień Bohaterowie jednak przegrają starcie, po wydaniu Punktu Przeznaczenia obudzą się ranni i związani na podłodze kryjówki mutantów. Pozostali przy życiu mutanci piją na umór i rozprawiają o swoich planach na przyszłość. Przysłuchiwanie się rozmowie ujawni Bohaterom sporo informacji. Wyplatanie się z więzów nie sprawi im najmniejszych trudności, a broń leży pod ścianą. Każdy z mutantów jest pijany (traktuj ich jak po trzech nieudanych testach **mocnej głowy**).

Tym razem Bohaterowie powinni z łatwością pokonać przeciwników. Rozegraj walkę tak, aby chociaż jeden

z mutantów przeżył. Jeśli BG postanowią go dobić, trudno. Jeżeli natomiast wezmą go na spytki, dowiedzą się wielu interesujących rzeczy. Mutant nie czuje się zobowiązany do lojalności wobec Carlotty i będzie się targował o własne życie.

Mutanci nie spotkali Carlotty w „Trzech Brodach”, lecz wiedzą, że często tam przebywa. Zadanie zabicia Bohaterów zostało im zlecone w innej kryjówce kultystów, która mieści się w piwnicy starego i opuszczonego magazynu. Pojmany mutant opowie, że w piwnicy widział ołtarz ku czci Krwawego Boga i symbol kultu Karmazynowej Czaszki. Magazyn stoi na jednej z wysp na Reiku i mutant jest w stanie podać jego dokładną lokalizację. Opis magazynu znajduje się w podrzdziale **Sieć Carlotty** (str. 97).

– Poszukiwania Carlotty –

Typowi Bohaterowie z pewnością spróbują odszukać osobę odpowiedzialną za powtarzające się zamachy na ich życie. Nie powinni naciskać drużyny. Carlotta jest cierpliwa i będzie próbować zabić BG, póki ktoś jej w tym nie wyreczy lub nie powstrzyma. Sześć ataków opisanych powyżej powinno wystarczyć, aby nawet najbardziej flegmatyczna drużyna na poważnie zajęła się tym nieoczekiwanym zagrożeniem. Można nawet śmiało założyć, że niejeden BG rozpocznie śledztwo już po Demonicznym liście.

Większość tropów prowadzi do gospody „Trzy Brody”, chociaż mutanci są w stanie wskazać Bohaterom główną kryjówkę Carlotty.

„Trzy Brody”

Gospoda „Trzy Brody” położona jest w bardzo niebezpiecznej dzielnicy Altdorfu. Nieostrożni lub nie umiejący walczyć mieszkańcy często tracą tu sakiewki, dobytek, a nawet życie. Miejmy nadzieję, że Bohaterowie są twardzielami, poruszają się po mieście opancerzeni i uzbrojeni po zęby i to oni szukają kłopotów, a nie kłopoty znajdują ich. Na potrzeby gospody zaadaptowany został stary magazyn, z którego nieprzerwanie dobiegają odgłosy biesiady, popisów bardów, a nierzadko też bójek. Gospoda nie ma drzwi, a z framugi zwisają jedynie smętne resztki kotary. Na ścianie budynku namalowano szyl – olbrzymiego orka z trzema brodami zawieszonymi u pasa.

W gospodzie Bohaterów powitają niechętnie spojrzenia kilkunastu gości, choć równie wielu całkowicie zignoruje ich wejście. Jeśli Bohaterowie nie wyglądają na przedstawicieli sił porządkowych, sala wkrótce na powrót pograży się w rozmowach, pijatce, okazjonalnych walkach na pięści i oczywiście zaczepianiu pracujących tu ladacznik.

Olbrzymi magazyn mieści trzy okrągłe bary. Ich obsługa oddzielona jest od klienteli szerokimi blatami. Oświetlenie i ciepło zapewniają cztery olbrzymie, buzujące ogniem paleniska. Powietrze wokół nich jest tak rozgrzane, że mało kto potrafi się do nich zbliżyć. Okolice barów i palenisk są w miarę spokojne. Wszelki bójkę rozgrywają się z dala od ognia i alkoholu, a pilnuje tego silna grupa zaprawionych w walkach ochroniarzy, zarówno ludzi, jak i krasnoludów. Każdy, kto

naruszy niepisane zasady obowiązujące w gospodzie, zostaje przykładowie i bez ceregieli wyrzucany na zewnątrz.

Niektóre z toczących się w ciemnych kątach gospody bójek kończą się tragicznie. Niejeden tutejszy gość śpi już z rybami w Reiku po otrzymaniu ciosu nożem pod żebra. Pozbywanie się ciał jest łatwe, gdyż gospoda stoi nad kanałem przecinającym wyspę, a nurt jest w tym miejscu wyjątkowo wartki. Ciał i śmieci nie trzeba nawet wynosić na zewnątrz – są one wyrzucane przez klapy w podłodze.

Magazyn posiada wyższe piętro, choć zajmuje ono zaledwie jedną trzecią powierzchni budynku. Tutaj mieszczą się niewielkie i obskurne pokoiki, które wynajmuje się na godziny. Przed drzwiami każdego z nich wisi spora klepsydra, odmierzająca wykupiony czas. Chociaż ściany



dzielące pokoje są cienkie, głośny gwar dobiegający z dołu sprawia, że nie trzeba obawiać się o swoją prywatność. Podsluchiwanie kogoś znajdującego się za ścianą jest prawie niemożliwe, zwłaszcza jeśli w pokoju obok ktoś skrupulatnie wykorzystuje przysługujący mu czas.

Piwo, wino oraz wódki serwowane w gospodzie są zazwyczaj podłej jakości, lecz wyróżniają się przystępną ceną i wysoką zawartością alkoholu. Większość podawanego alkoholu jest kradzioną lub pochodzi z przemytu, a więc równie dobrze można trafić na wyborne i piekielnie drogie trunki skradzione z zapasów kupców i arystokratów. Jedzenie w „Trzech Brodach” jest równie kiepskie jak napitki, lecz nikt nie narzeka, gdyż porcje są zawsze szczodre. Lokalny specjał, „Brodate Kielbasy”, są bogate w mięso (najróżniejszego pochodzenia), lecz zawsze powodują uporczywą biegunkę. Jedynym wyjątkiem w menu jest chleb i masło. To pierwsze jest zawsze chrupiące i bez śladu robactwa, a to drugie wprost rozplywa się w ustach. Tajemnica polega na tym, że matka jednego z właścicieli przybytku jest piekarzem i osobiście zaopatruje gospodę w pieczywo. Ceny chleba z masłem są astronomiczne, lecz mimo to przekąska ta cieszy się niezwykłą renomą i stanowi tradycyjny posiłek osobie „której się wreszcie powiodło”. Bohaterowie o słabych żołądkach również powinni ograniczyć swój posiłek do świeżego pieczywa z masłem.

Poszukiwania Carlotty

Bohaterowie mogą popytać o Carlottę, jednak nie uzyskają żadnych informacji. Goście „Trzech Bród” nie lubią rozmawiać z obcymi, zwłaszcza takimi, którzy kogoś szukają. Klienteli gospody bycie poszukiwanym kojarzy się bardzo źle. Kultystka tak naprawdę nikogo tu nie zna, co jej zarówno pomoże, jak i zaszkodzi. Z jednej strony bowiem Carlotta nie narobiła tu sobie żadnych wrogów i nikt nie ma interesu w tym, żeby na nią donosić, jednak z drugiej strony brak przyjaciół oznacza, że nikt jej nie ostrzeże o tym, że Bohaterowie jej poszukują.

Najlepszym rozwiązaniem jest obstawienie gospody i zaczekanie, aż Carlotta się pojawi. Jeśli BG zapomnieli o tym, że Carlotta wie, jak wyglądają, zasugeruj, iż będą musieli w jakiś sposób zadbać, by nie rzucić się w oczy.

Carlotta odwiedzi gospodę następnego dnia. Jeśli Bohaterowie ukryli się gdzieś na zewnątrz i obserwują drzwi gospody, zauważą kultystkę po wykonaniu Wymagającego (-10) testu **spostrzegawczości**. Poziom trudności testu został zawyżony, gdyż Bohaterowie nigdy nie widzieli Carlotty, znają jedynie jej rysopis. Jeśli Carlotta wykona przeciwny test **spostrzegawczości** przeciwko umiejętności **charakteryzacji** lub **ukrywania się** Bohaterów, ma szansę ich rozpoznać. Jeśli Bohaterowie zarówno przebrali się, jak i ukryli, Carlotta musi wykonać dwa testy. Jeśli powiedzie jej się test przeciwko **charakteryzacji**, lecz nie przeciwko **ukrywaniu się**, nie zauważy Bohaterów. W odwrotnej sytuacji zauważy ukrytych Bohaterów, lecz ich nie rozpozna i zignoruje. Jeśli BG pozostają w grupie, wykonaj wspólny test. Jeśli Carlotta zauważy jednego z nich, spostrzeże też innych. Jeżeli natomiast Bohaterowie porzucali się po całej gospodzie lub na terenie wokół niej, Carlotta musi wykonać osobny test **spostrzegawczości** dla każdego z nich.

Jeżeli Bohaterowie zaczęli się wewnątrz gospody i nie zauważyli wchodzącej Carlotty, co godzinę przysługuje im Trudny (-20) test **spostrzegawczości**. Gdy kultystka opuszcza gospodę, BG mają kolejną szansę na zauważenie jej w drzwiach, jeśli wykonają udany Wymagający (-10) test **spostrzegawczości**. Carlotta również co godzinę będzie wykonywać Trudny (-20) test **spostrzegawczości**. Jeśli któryś jej się powiedzie (biorąc pod uwagę modyfikatory za przebranie lub ukrycie), zauważy Bohaterów.

Zakładając, że Bohaterowie nie zauważą Carlotty za pierwszym razem, lecz nadal będą obserwować gospodę, sytuacja rozwinie się następująco. Pierwszego dnia kultystka spędzi w gospodzie trzy godziny, po czym wyjdzie. Następnego będzie przebywać w „Trzech Brodach” przez cztery godziny. Trzeciego dnia nie pojawi się wcale, natomiast czwartego przesiedzi w gospodzie bite sześć godzin. Jeśli po czterech dniach obserwacji Bohaterom nadal nie uda się jej wypatrzyć, od tej pory poczynania Carlotty zależą wyłącznie od Ciebie.

Jeśli kultystka zauważy Bohaterów, natychmiast opuści gospodę. Udany Przeciętny (+0) test **spostrzegawczości** ujawni BG, że zostali zdemaskowani. Jeśli sami nie zauważyli jeszcze Carlotty, udany test zwróci ich uwagę na to, że pewna kobieta dziwnie im się przygląda.

Gdy Bohaterowie wypatrzą już Carlottę, muszą zdecydować, co zrobić dalej. Jeśli będą kontynuowali obserwację, poziom trudności dalszych testów obniży się do Przeciętnego (+0), gdyż wiadomo już, kogo wypatrywać. Wskazanie kultystki palcem automatycznie pomaga innym Bohaterom ją zauważyć. Wyłącznie opisanie wyglądu kobiety słowami nie wystarczy do obniżenia modyfikatorów w przyszłych testach – tzn. pozostaną Wymagające (-10), jeśli Carlotta jest sama, lub Trudne (-20), jeśli przebywa w tłumie.

Prawdopodobnie BG obmyślą wiele cudacznych i skomplikowanych planów działania. Jednak ich reakcje można z grubsza podzielić na dwie kategorie: albo zdecydują się na konfrontację w gospodzie, albo stawiają kultystce czoła gdzieś indziej.

Konfrontację w gospodzie Bohaterowie mogą rozegrać subtelnie bądź nie. Subtelne podejście wymaga od BG powściągnięcia emocji i zbliżenia się do Carlotty bez sprowokowania tłumy lub ochroniarzy (to znaczy bez wszczynania bójki). Jeśli rzucią się bezmyślnie w jej kierunku, z czystej złośliwości staną im na drodze inni goście gospody, a kultystka zauważy zamieszanie i spróbuje uciec. Z uwagi na zbity tłum, w którym ugrzęźnie pościg, w ucieczce przeszkodzić mogliby Bohaterowie ustawieni przy drzwiach, jednak ci zostaną przewencyjnie przyparci do ściany przez ochroniarzy, gdyż „wyglądają podejrzanie”. Po chwili ochroniarze ich puszcza, jednak Carlotta zdąży już wybiec na ulicę.

Niesubtelnym rozwiązaniem jest również wzniesienie okrzyku „Hej ty, stój!”, lub co gorsze, „Jesteś aresztowana!”. Wywoła to istną burzę wśród gości gospody. Podobnie zakończy się próba dobycia broni. W obu przypadkach Bohaterów opadnie przynajmniej połowa zaprawionych w walkach ulicznych ochroniarzy, a nie zatrzymywana przez nikogo Carlotta wyslizgnie się z „Trzech Bród”. Goście gospody będą bardzo niechętnie usuwać się z drogi

ewentualnego pościgu, tym samym stanowiąc bierną acz skuteczną przeszkodę. Niektórzy dobędą nawet broni, wyraźnie prowokując Bohaterów do jakiegoś poważniejszego starcia. Tak naprawdę nikt nie chce psuć sobie wieczoru walką na śmierć i życie, zwłaszcza z osobami wyglądającymi na doświadczonych wojowników, lecz postraszanie kilku obcych to zupełnie inna sprawa. Tak czy inaczej, niesubtelne rozegranie konfrontacji w gospodzie doprowadzi do ucieczki Carlotty, zaś BG będą zmuszeni ścigać ją po ulicach Altdorfu.

Jeśli BG postanowią dopaść kultystkę na zewnątrz, mogą spokojnie zaczekać, aż zakończy ona swoje interesy w gospodzie, po czym wyjść za nią. Być może zamiast atakować, postanowią ją śledzić w nadziei, że doprowadzi ich do reszty kultystów.

Dzielnica biedoty

Nocą ulice otaczające gospodę „Trzy Brody” są ciche, lecz niezbyt spokojne. Podążanie za Carlottą jest z jednej strony zadaniem prostym, gdyż nie ma tłumy, w którym mogłaby się zgubić. Jednak z drugiej strony kultystka ma sporą szansę zorientować się, że jest śledzona. Zacznie uciekać, po czym niespodziewanie przebiegnie po wąskiej desce łączącej dwa brzegi kanału i zniknie w ciemnej uliczce. Deska wpadnie do wody, utrudniając pościg. Jeśli Bohaterowie zachowali nadzwyczajne (np. magiczne) środki ostrożności lub są doświadczonymi śledczymi, kultystka może nie zorientować się, że ktoś za nią podąża. W takim wypadku jednak również zniknie BG z oczu, przechodząc po wspomnianej desce.

Gdy Bohaterom uda się dostać na drugi brzeg kanału (co dla ciężko opancerzonych postaci może stanowić spore wyzwanie), kultystka zdąży już skryć się w labiryncie szop, ruder i krętych ścieżek pomiędzy wałącymi się ścianami opuszczonych domostw, magazynów, domostw zamienionych na magazyny i magazynów zamienionych na domostwa. To jedna z najbiedniejszych dzielnic Altdorfu. Smród zalegających tu śmieci i nieczystości jest niewyobrażalny. Każdy z BG musi wykonać test Odporności, inaczej straci rundę, gwałtownie wymiotując.

Wiele osób mieszkających w tej okolicy to przestępcy. Jednak trafiają się tu też prawdziwi biedacy i ludzie pokrzywdzeni przez los. Mało kto lubi tu obcych, więc przybyšom zazwyczaj zamyka się drzwi i okna przed nosem. Rozpytywanie o Carlottę mija się z celem – nikt BG nie pomoże. Oferowanie złota sprowadzi na głowy Bohaterów dwóch opryszków, którzy spróbują pozbawić ich wszelkiego cennego dobytku (patrz statystyki zbira, *Księga Zasad*, str. 247). Zbiry nie lubią walczyć i uciekną, gdy odniosą 4 lub więcej obrażeń. BG mogą pokreślić się trochę po okolicy, próbując odnaleźć ślad kultystki.

Kręcenie się po okolicy ma sens, zwłaszcza jeśli Carlotta nie zauważyła, że jest śledzona. Ponieważ kryjówka kultystki mieści się niedaleko, BG mają szansę ją ponownie zauważyć, jeśli nie teraz, to następnego dnia rano. Rozegraj ten etap śledztwa według własnego uznania.

Należy jednak pamiętać, że lokalni mieszkańcy nie są przychylnie nastawieni do obcych. Jeśli Bohaterowie będą myszkować po ich terytorium, szybko dojdzie do konfrontacji z grupą niezadowolonych biedaków, którzy

„nie życzą sobie, aby ktoś weszyl wokół ich domów i wsadzał nos w nie swoje sprawy”. Rozsierdzeni mieszkańcy nie są zbyt groźni, gdyż brak im broni i odwagi, aby stawić czoła Bohaterom. Jednak na jednej konfrontacji się nie skończy, a w każdej następnej weźmie udział coraz większa liczba „sąsiadów”. Kłótnie staną się coraz głośniejsze, co może ostrzec Carlottę o obecności obcych na jej terenie, a BG z pewnością chcieliby tego uniknąć. Wskazane jest zatem zachowanie daleko posuniętej ostrożności podczas kręcenia się po przedmieściach i unikanie kontaktu z mieszkańcami.

Daj Bohaterom do zrozumienia, że sporządzenie dokładnego planu dzielnicy biedoty jest niemożliwe, gdyż domostwa i rudery budowane są tu bez ładu i składu. Ciągłe rozbudowy i pożary zmieniły bieg ulic tak, że większość z nich przypomina mroczne korytarze krasnoludzkiego labiryntu. Wszędzie znaleźć można płoty blokujące wstęp oraz najróżniejszego rodzaju „skrót”. Z tego też powodu nie zamieszczamy mapy tej okolicy. Gracze skazani będą wyłącznie na własną wyobraźnię, a zatem postaraj się opisywać przedmieścia jak najdokładniej. Ogólne wytyczne są następujące: dzielnica położona jest na trzech sąsiadujących wyspach na Reiku. Nad kanałami dzielącymi wyspy przerzucono setki mostków, drabinek sznurowych, kładek oraz pojedynczych desek. Znacznie bardziej solidny, drewniany most łączy dzielnicę z lewym brzegiem rzeki i resztą miasta. Tuż przy moście stoi mocno zniszczona i celowo oszpecona statua któregoś z Imperatorów. Czas (z wydatną pomocą uliczników) zatarł inskrypcje na cokole posagu. To najbardziej charakterystyczny punkt dzielnicy biedoty. Plac, na którym stoi posąg, otacza sześć budynków, w tym dwa czynne magazyny, trzy użytkowane budynki mieszkalne oraz wypalona ruina magazynu, która lada chwila się zawali. Jeśli Bohaterowie postanowią postawić obserwatora przy moście, wypatrzenie Carlotty będzie wyłącznie kwestią czasu, gdyż kultystka nie posiada łodzi, którą mogłaby się dostać do centrum miasta.

Bohaterowie, którzy kręcą się po dzielnicy lub zajęli pozycje obserwacyjne, muszą co godzinę wykonywać odpowiednio testy **skradania się** lub **ukrywania się**. Możesz przyznać odpowiednie modyfikatory w zależności od tego, jak przemyślnie gracze opiszą swoje poczynania. Po każdym nieudanym teście dojdzie do konfrontacji z lokalnymi mieszkańcami, choć szansa na to, że spotkanie zakończy się bójką, jest niewielka. Co godzinę wykonaj rzut 1k10. Jeśli wypadnie „1”, Carlotta pojawi się w zasięgu wzroku któregoś z Bohaterów.

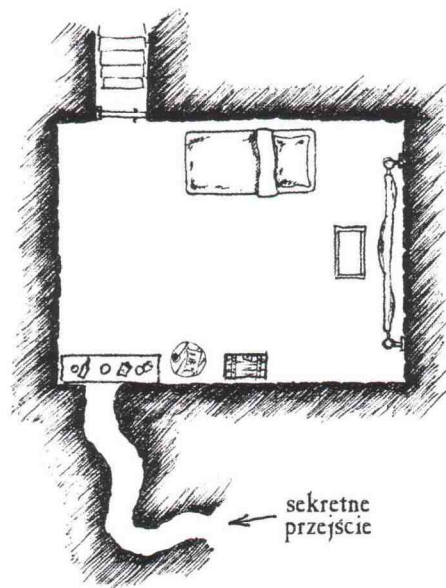
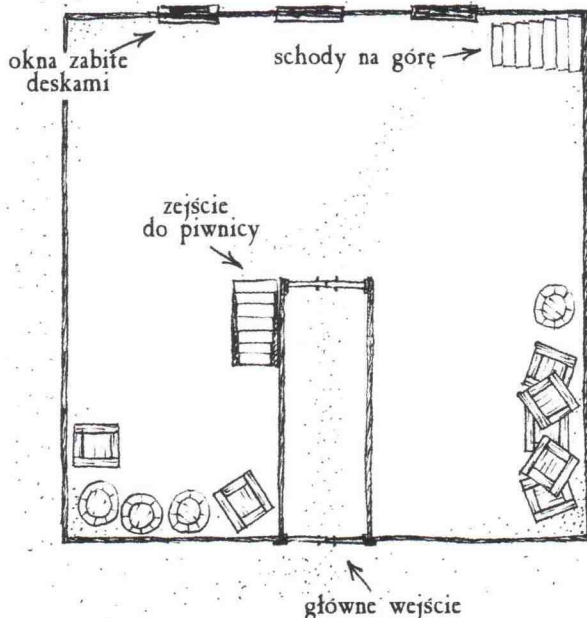
Jeśli BG spostrzegą Carlottę i ruszą za nią, muszą wykonać test **ukrywania się** i **skradania**. Kultystka nie jest zbyt spostrzegawczą osobą, więc Bohaterowie mają sporą szansę wysledzić, dokąd zmierza (patrz **Sieć Carlotty**, poniżej).

Sieć Carlotty

Podczas swojego pobytu w Altdorfe Carlotta nie zasypiała gruszek w popiele. Przygotowała szereg zamachów na życie Bohaterów i zamieniła swoją kryjówkę w podstępny pułapkę w nadziei, że w przypadku niepowodzenia zamachów uda jej się zwabić tu Bohaterów. Plan ten zrealizowała za złoto kultu wywiezione z Middenheim i dzięki doświadczeniu we współpracy z przestępczym półświatkiem. Otwarte włamanie

Magazyn Carlotty

piwnica



się do magazynu Carlotty jest niezwykle ryzykownym posunięciem. Znacznie lepsze efekty przyniesie ostrożny zwiad i starannie zaplanowany atak.

Magazyn jest prostym budynkiem na planie prostokąta, dość starym, lecz w miarę solidnie zbudowanym. Carlotta kupiła go od poprzedniego właściciela po „przekonaniu” go, że posiadanie budynku w tej części Altdorfu mogłoby okazać się szkodliwe dla jego zdrowia. Kryjówka kultystki mieści się w podziemiu. Prowadzą do niej schody z lewej strony magazynu (patrz mapka). Główne wejście do budynku prowadzi przez podwójne drzwi do małego, wydzielonego pomieszczenia. Sprytny system dźwigni i zapadek umożliwia zdalne zamknięcie i zabarykadowanie drzwi za każdym, kto odważy się wejść do magazynu. Otwarcie zablokowanych drzwi wymaga Trudnego (-20) testu Krzepy. Podobne drzwi zamykają pomieszczenie z drugiej strony. Na piętrze, za specjalnie zbitymi z desek blankami, czai się sześciu zbirów z łukami. Mają oni za zadanie nękać intruzów strzałami z góry. Jeśli BG nie zabrali ze sobą broni strzeleckiej, zbiry na piętrze okażą się prawdziwym problemem. Po naszpikowaniu Bohaterów strzałami, bandyci dobędą mieczy i toporów i zejść na dół, aby otworzyć drzwi i dobić rannych. Statystyki przeciętnego zbira zostały podane na stronie 247 *Księgi Zasad*.

Jedną z możliwych taktyk jest udawanie martwych, po czym zaatakowanie zbirów, którzy zejść na dół. To dość rozpaczliwe rozwiązanie, lecz BG, którzy wpadli w pułapkę, mają niewielkie szanse na przeżycie, a co najgorsze, sami są sobie winni.

Niebezpieczeństwa da się uniknąć dzięki uprzedniemu rozpoznaniu terenu. Zbiry nie są zbyt cierpliwi, dlatego

Przeciętny (+0) test **sposstrzegawczości**, czyli nasłuchiwanie pod ścianą magazynu ujawni, że ktoś szura i rozmawia na piętrze. Jeśli BG otworzą drzwi do magazynu, Trudny (-20) test **sposstrzegawczości** ujawni, że do skrzydeł drzwi zostały przymocowane jakieś urządzenia. Udany Łatwy (+20) test **skradania się** pozwoli następnie wślizgnąć się do magazynu bez wiedzy bandytów.

Jeśli Bohaterowie otworzą drzwi do magazynu, lecz z jakiegoś powodu nie wejdą do środka, bandyci zdziwią się nieco, lecz nie będą interweniować, gdyż nie mają rozkazu atakować ludzi na zewnątrz. Zdarzenie takie zwiększy jednak ich czujność – przez następne pół godziny o 1 stopień wzrasta trudność testów **skradania się** w pobliżu magazynu.

Jeśli Bohaterowie postanowią obejrzeć magazyn od zewnątrz, Bardzo Łatwy (+30) test **skradania się** pozwoli przedostać się na tylne podwórko bez zaalarmowania bandytów. Okna magazynu zostały zabite deskami, lecz uważne oględziny ujawnią, że w wielu miejscach gwoździe kompletnie przerdziały i możliwe jest ciche wyjęcie kilku desek, a nawet całej framugi. Wślizgnięcie się do wnętrza budynku tak, aby nikt tego nie usłyszał, wymaga testu Zręczności, a następnie Łatwego (+20) testu **skradania się**. Jeśli Bohaterowi nie powiedzie się test Zręczności, musi wykonać Przeciętny (+0) test **skradania się**. Nieudany test oznacza, że nie tylko nie udało się mu wślizgnąć do wnętrza, ale jeszcze zaalarmował bandytów.

Wnętrze magazynu pogrążone jest w półmroku. Wniesienie do środka jakiegokolwiek źródła światła (lub zapalenie lampy czy pochodni wewnątrz) automatycznie zwróci uwagę bandytów. Każda akcja wykonana po ciemku wymaga osobnego testu **skradania się**. Akcją jest na przykład

deklaracja „szukam dowodów na to, że odprawiano tu rytuały Chaosu” lub „sprawdzam, czy nie ma tu gdzieś schodów do podziemi”. Swoją drogą, schody prowadzące do piwnicy bardzo łatwo odszukać – z dołu dochodzi słaby blask zapalanej latarni.

Jeśli bandyci zorientują się, że Bohaterowie dostali się do magazynu, natychmiast zbiegną na parter, aby rozprawić się z intruzami. Odgłosy walki ostrzegą Carlottę, która wyjrzy ze swojej kryjówki. Jeśli Bohaterowie mają przewagę w starciu, kultystka ucieknie przez tajemne przejście. Jeżeli jednak BG zostaną zepchnięci do defensywy, Carlotta entuzjastycznie włączy się do walki.

W przypadku, gdy bandyci nie zorientują się, że Bohaterowie weszli do magazynu, możliwe jest zejście do piwnicy i zaskoczenie Carlotty. Drzwi do jej kryjówki są zamknięte, jednak wystarczy jedno uderzenie, aby wypadły z zawiasów. Carlotta leży na łóżku i wpatruje się w ścianę – właśnie opracowuje kolejny plan pozbycia się Bohaterów. Pod ścianą naprzeciwko drzwi stoi regał, którego półki zastawione są pustymi pojemnikami i butelkami. Za regałem znajduje się sekretne przejście i droga ucieczki z magazynu. W piwnicy stoi też prymitywny ołtarzyk Chaosu, na którym leży odcięta ludzka głowa. Na ścianie nad ołtarzem wyrysowano krwią szkarłatną czaszkę i toporną runę Krwawego Boga.

Mały sekret

Bohaterowie mogą nie zdawać sobie z tego sprawy, jednak Carlotta jest w kłopotliwej sytuacji. Wynajęte zbiory nie wiedzą, że służy ona Mrocznym Bóstwom. Jeśli najemnicy zobaczą ołtarz Khorna w piwnicy, obrócą się przeciwko

swojej pracodawczyni. Kultystka zawiesiła kotarę, którą zasłania ołtarz, ilekroć ktoś ją odwiedza. Teraz jednak kotara jest odsłonięta. Carlotta miała nadzieję zwolnić pracujących dla niej ludzi i wynająć mutantów do ochrony magazynu, jednak prawdopodobnie zostali oni niedawno zabici przez drużynę. Dlatego też pierwszą akcją Carlotty będzie zasłonięcie kotary, a dopiero drugą wezwanie na pomoc zbirów z piętra.

Bandyci dotrą do piwnicy po pięciu rundach walki. Jeśli Carlotta zdołała zasłonić ołtarz, zaatakują Bohaterów. Jeśli jednak pozostaje on widoczny, zaklną szpetnie i zaatakują kultystkę. Tak czy inaczej, Carlotta raczej nie ma szansy przeżyć spotkania z Bohaterami bez wykorzystania Punktu Przeznaczenia. Dla dobra przyszłej fabuły najlepiej by było, gdyby trafiona krytycznym ciosem kultystka wpadła na regał, który połamie się i przywali ją stosem półek i desek. Bohaterowie z pewnością poświęcą kilka rund na rozprawienie się (lub negocjacje) z bandytami, a gdy zabiorą się za wyciąganie zwłok kobiety spod rumowiska, odnajdą tajemne przejście, przez które Carlotta zdążyła już uciec.

Jeśli Bohaterowie odkryli kryjówkę kultystki pod jej nieobecność, będą musieli walczyć wyłącznie z bandytami, którym zapłacono za ochronę magazynu. W piwnicy kotara będzie zaciągnięta, a sekretne przejście zastawione regałem. Jeśli bandyci w zobaczą ołtarz, przerwą walkę i postarają się dogadać z Bohaterami lub po prostu uciekną.

Jeżeli Carlotta została zmuszona do ucieczki (i straciła Punkt Przeznaczenia), BG nie zobaczą jej więcej w trakcie tej przygody. Może jednak zacząć ich ponownie nękać w przyszłych kampaniach.

– Zakończenie –

Przygoda kończy się, gdy Bohaterowie zniszczą sztylet, w którym znajduje się drugi z odłamków duszy demona. Do zniszczenia pozostaje trzeci i ostatni odłamek (patrz III część kampanii).

Punkty Doświadczenia

Nagrody za tę część kampanii zależą w dużej mierze od tego, jak poczynali sobie Bohaterowie Graczy oraz po części od tego, jak zakończyła się przygoda. Pamiętaj, że uczyć się można nawet na własnych błędach, a zatem zawsze istnieje powód, aby przyznać drużynie choćby niewielką nagrodę.

Bohaterowie, którzy pomyślnie zakończyli wszystkie etapy przygody, to jest odnaleźli Gabrielle, zdobyli sztylet (w łatwiejszy sposób), pokrzyżowali plany Wolfganga Scheunachta i wytropili Carlottę Selzberg, powinni łącznie zdobyć 1 200 PD.

Za zdemaskowanie i zabicie Wolfganga Scheunachta przyznawany jest jeden Punkt Przeznaczenia. Za zniszczenie demonicznego odłamka B

G nie otrzymają Punktu Przeznaczenia, gdyż czyn ten nie zapobiega jeszcze zagrożeniu ze strony demona.

Artefakt

- Zniszczenie drugiego odłamka Xathrodoxa Krwawego: 200 PD.
- Udział w rytuale *Transfiguracja oślniewającej chwały*: 100 PD.
- Udział w rytuale *Obleczenie w ciało*: 100 PD.
- Odnalezienie Gabrielle Marsner i przekonanie jej, aby udzieliła pomocy: 200 PD.
- Zdobycie sztyletu (w prosty sposób): 200 PD.
- Zdobycie sztyletu (w trudny sposób): 100 PD.

Ogień i cień

- Zdemaskowanie Wolfganga Scheunachta przed rytuałem: 200 PD.
- Zabicie Wolfganga Scheunachta: 100 PD.

Zła krew

- Wytropienie Carlotty Selzberg: 200 PD.

Wskazówka 1

Krwawy Obozieracz bezlitosny i dumny
 Khornowi w twarz splunął z nad własnej trumny
 Krwawy Bóg z zemsty pozabawił go ciała
 Ale esencja Obozieracza przetrwała
 Nadal żyje – w Mosiężnej Czaszce
 Nadal żyje – w Sztylecie Yul K'chaum
 Nadal żyje – w Pucharze Gniewu
 Uwięziony i spętany, pożąda krwi
 Gdy ją dostanie, znów nastaną jego dni

Wskazówka 2

Dowiedziałem się o nieznanym relikwie, który został sprowadzony do Altoorfu przez jednego z naszych rywali.
 Na podstawie krótkiego opisu wydaje się, że może to być sztylet Yul K'chaum. Opis jest podobny – to żelazny
 sztylet pokryty mrocznymi runami mocy. Podobno jego rękojeść ma formę czaszki z trójgiem oczu.
 Natychmiast wyruszam do Altoorfu. Jeśli to jest sztylet Yul K'chaum, za wszelką cenę nie można dopuścić,
 aby trafił w ręce niepowołanych ludzi.

• OTWIN BESCHLAGER •

Profesja: ochotnik

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	31	38	34	25	28	31	24
+10✓	+5	+5✓	+5✓	+10✓	—	—	—
45	31	43	39	35	28	31	24
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	4	0	0	3
—	+2✓	—	—	—	—	—	—
1	14	3	3	4	0	0	3

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

Zdolności: bardzo silny, broń specjalna (dwuręczna), odporność psychiczna, silny cios

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurtka i skórzany hełm)

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

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

Wypożyczenie: koc, zwykłe ubranie, sakwa, uniform, prowiant (2 tygodnie), sakiewka z 20 zł, drewniana miska, drewniane sztućce.



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 rozpuściła 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 zwierzóludzi. Twój oddział został zdziesiątkowany. Pozostał ci tylko miecz i grupka towarzyszy, którzy tak jak ty próbują przetrwać w ciężkim świecie.

• THRUNBOR GIMRIGSON •

Profesja: tarczownik

Rasa: krasnolud

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
39	29	32	41	19	29	34	22
+10✓	—	+5✓	+5✓	+10✓	—	+5✓	—
49	29	37	46	24	29	39	22
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	3	0	0	2
+1✓	+2✓	—	—	—	—	—	—
2	14	3	3	3	0	0	2

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

Zdolności: czuły słuch, krasnoludzki facha, krępki, morderczy atak, odporność na magię, odwaga, ogłuszanie, silny cios, widzenie w ciemności, wyczucie kierunku, zapiekła nienawiść

Zbroja: średni pancerz (hełm, skórzna, kolczuga)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór), tarcza, kusza, sztylet

Wypożyczenie: koc, 20 beltów, zwykłe ubranie, sakwa, 10 metrów liny z kotwiczką, prowiant (2 tygodnie), manierka z wodą, sakiewka z 20 zł, drewniana miska, drewniane sztućce.



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 ciemnościach 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: uczennica czarodzieja

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	30	27	35	30	41	33	34
—	—	—	—	+5 ✓	+10 ✓	+15 ✓	+5 ✓
25	30	27	35	35	51	43	39

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	2	3	4	0	0	3
—	+2 ✓	—	—	—	+1 ✓	—	—
1	12	3	2	4	1	0	3

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

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, magia prosta (tajemna), 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, zwykłe ubranie, księga drukowana, sakwa, drewniana miska, drewniane sztucce, prowiant (2 tygodnie), sakiewka z 20 zł.



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: włóczykij

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
28	33	31	30	29	35	30	36
+5 ✓	+10 ✓	—	—	+10 ✓	+5 ✓	—	+5 ✓
33	43	31	30	39	40	30	41

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	5	0	0	3
—	+2 ✓	—	—	—	—	—	—
1	13	3	3	5	0	0	3

Umiejętności: leczenie, nawigacja, plotkowanie, sekretne znaki (złodziei), sekretny język (złodziejski), sztuka przetrwania, targowanie, wiedza (Imperium), wiedza (Kislev), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo szybki, błyskotliwość, charyzmatyczny, obieżyświat, wyczuwanie kierunku

Zbroja: lekki pancerz (skórzna)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), sztylet, kusza

Wypożyczenie: plecak, 20 bełtów, koc, zwykłe ubranie, sakwa, drewniana miska, drewniane sztucce, prowiant (2 tygodnie), sakiewka z 20 zł.



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. Twoi rodzice w końcu osiedlili się w kislevskim mieście Erengard. Podróżowałaś, aby ich odwiedzić, gdy rozpętała się Burza Chaosu. Jak tysiące innych ludzi, uciekłeś przed nadciągającymi armiami Archona, Pana Końca Czasów. Przeżyłeś, ale obawiasz się o los swoich 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.



1. Plac Książcy
2. Pałac Imperialny
3. Świątynia Sigmara
4. Dzielnica biedoty
5. Dzielnica kupiecka
6. Doki
7. Uniwersytet Altdorfski
8. Kolegium Amcystu
9. Kolegium Płomienia
10. Kolegium Niebios
11. Ratusz
12. Kolegium Jadcitu
13. Pałac Sprawiedliwości

Legiony sił mroku zbroją się w stal, szaleństwo i mutacje.
Imperium chwieje się pod ciosami agresorów atakujących jego granice
i podstępnie knujących w zakamarkach miast i wsi.
Stary Świat potrzebuje bohaterów jak nigdy dotąd.



Poznaj lepiej Stary Świat.

Miejsce, gdzie przeżyjesz przerażające przygody i napotkasz na swej drodze niesamowite postacie. Poczynając od fanatycznych akolitów i morderców poprzez łowców czarownic, po orki i bestioludzi. To tutaj magowie walczą z demonami, a śmierć i plugawe sługi Chaosu można spotkać na każdym kroku.

Opowiadania z cyklu "Czarna Biblioteka" opisują to wszystko, czego Ty i Twój przyjaciele potrzebujecie, aby lepiej poznać atmosferę i tajemnice Starego Świata. Dla Mistrzów Gry to niewyczerpana skarbnica pomysłów na nowe przygody w tym mrocznym świecie dla jego drużyny. Ostrzegamy! Niekiedy zbytne zanurzenie się w tej rzeczywistości może zakończyć się **NOCNYMI KOSZMARAMI.**

Stary Świat potrzebuje Ciebie...

Epicka przygoda trwa!

Middenheim zostało uratowane przed całkowitym zniszczeniem, lecz Wewnętrzny Wróg nie został pokonany. Imperator i jego armia wyjechali ze stolicy, ruszając na północ, a w Altdorfie zło rośnie w siłę. W głębi miasta spoczywa ukryty sekret, który łądzi śmiertelników obietnicą niezmierzonej potęgi, lecz zsyła jedynie potępienie.

W Wieżach Altdorfu Bohaterowie Graczy muszą wyruszyć do miasta zwanego „Sercem Imperium”, aby odnaleźć drugi z artefaktów zawierających duszę strasznego demona. Jednakże Altdorf oplata gęsta sieć intryg i nie wystarczy zręczne władanie mieczem, aby przetrwać na niebezpiecznych ulicach dzielnic nędzy i jeszcze groźniejszych salonach arystokracji. W obliczu wrogów nowych i starych, ciśnieniu w tajemny świat Kolegów Magii i wspomagani przez nielicznych sojuszników Bohaterowie Graczy muszą powstrzymać machinacje Xathrodoxa Krwawego. Inaczej całą ludzką krainę czekają srogie konsekwencje.

Wieża Altdorfu to druga część kampanii Ścieżki Przeklętych, epickiej trylogii przygód do gry fabularnej Warhammer Fantasy. Oprócz samej przygody, w książce znajduje się szczegółowy przewodnik po Altdorfie, włącznie z zarysem historii miasta, opisem najważniejszych miejsc oraz poradami, jak odtworzyć specyficzną atmosferę stolicy Imperium. Choć Wieże Altdorfu mogą być rozgrywane niezależnie, najlepiej sprawdzają się jako kontynuacja pierwszej części Ścieżek Przeklętych, czyli przygody Popioły Middenheim.



Jakie zło czai się w sercu Imperium? Przekonaj się, wyruszając na Ścieżki Przeklętych: Wieże Altdorfu.

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 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/>

BL PUBLISHING

Copernicus Corporation W W W:
<http://copcorp.pl>

COPERNICUS CORPORATION

ISBN: 83-86758-76-7



9 788386 758760 >