

OBIETNICA TRZECH CZASZEK

Wiktor WekT Gruszczyński

Scenariusz zajął II miejsce w VII edycji Konkursu na Scenariusz
organizowanej przez Dział WFRP Poltergeist.

WSTĘP

Scenariusz do drugiej edycji WFRP, dla grupy 3-5 graczy. Scenariusz bez większych komplikacji można dopasować do dowolnej grupy postaci. Zalecane jest, aby co najmniej jeden z graczy miał coś wspólnego z oddziałami najemnymi. Proponowane sposoby dopasowania do drużyny znajdziesz w tekście. Scenariusz można poprowadzić jako jednostrzał, może być oddzielną przygodą, zawiera również propozycje wpasowania do trwającej kampanii, wzbogacenia kreowanego przez waszą grupę świata oraz pomysły na rozwinięcie w kampanię.

STRESZCZENIE

Opowieść dotyczyć będzie ostatnich dni najemnej kompani zwanej „Gwardią Trzech Czaszek”. Drużyna dołącza do grupy wojowników którzy zbierają się po 10 latach aby spełnić ostatnią obietnicę daną umierającemu dowódcy. Bohaterowie razem z weteranami ruszają do ruin gdzie odbyła się ostanía bitwa Gwardii, aby spełnić wolę konającego i odnaleźć pozostawiony skarb. Na drodze napotykają przeszkody, niespodziewanych wrogów i sprzymierzeńców. Jak zakończy się historia, jakie postępowanie weźmie górę zależy tylko od nich. Wszystkiemu z oddali przygląda się złowrogi Cień.

KRÓTKA HISTORIA „GWARDII TRZECH CZASZEK”

Oddział powstał mniej więcej 15 lat przed burzą Chaosu. Trzech dowódców zdziętkowanych w bitwach na północy Imperium oddziałów najemnych postanowiło współpracować. Podczas spotkania w Middenheim ogromny **Klaus Bar**, lider zwiadowców **Albert Rasch** oraz były oficer imperialny, kapitan **Wilhelm Sehen** nadali nowej kompanii nazwę mającą wyrażać jej elitarność oraz pogardę dla śmierci. Trzy czaszki stały się motywem zdobniczym oddziałów. Sygnety pierścienie, sprzączki oraz tatuaże, po tym można było ich poznać.

-Chwała trzem, zagłada wrogom! Wiele razy brzmiało na polach bitew.

Radzili sobie bardzo dobrze, przybywało młodych rekrutów. Opowieści o ich wyczynach wciąż można usłyszeć przy wielu obozowych ogniskach. Dzielnie wspierali oddziały imperialne w czasie Inwazji, podejmując się zadań specjalnych. **Klaus Bar** poległ w bohaterskiej walce zabierając ze sobą na drugą stronę czterometrowego zwierzoczłeka, czym otworzył obrońcom fortu drogę do kontrataku. **Rasch** podczas jednego z rajdów za linie wroga, dostał się w niewolę. Ta nietrwała długo bo towarzysze go odbili, jednak zanim to się stało wylupiono mu oczy. Jeżeli jeszcze żyje spotkać go można gdzieś w szynkach Middenheim z którego pochodził. **Wilhelm Sehen** oraz dwa tuziny żołnierzy przetrwały Burzę Chaosu, kontynuując walkę z pozostałościami armii nieprzyjaciela. Aż do bitwy w ruinach strażnicy Czerep.

OSTATNIE STARCIE

Dziesięć lat temu oddział tropił większą grupę bestii chaosu. Niestety natrafili na siły o wiele większe niż się spodziewali. Było za późno na ucieczkę. Jedynym ratunkiem mogła być obrona w resztkach wieży na wzgórzu przypominającym czaszkę. Kolejni towarzysze padali ja muchy, ale zmęczeni zbrojni nie poddawali się. Kapitan został sam z trzema oddanymi ludźmi. Wtem ciśnięta przez potężnego góra włócznia zwała dowódcę z nóg. Ostatnia trójka opuściła broń w oczekiwaniu na śmierć, lecz ta nie nadeszła. Bestie nagle wycofały się.

Rany dowódcy okazała się śmiertelna, następnej nocy odszedł do królestwa Morra. Na łożu śmierci kazał im podać swój plecak. Wyciągnęli z niego mosiężny medalion podzielony na 3 części, na każdej z nich odlana była czaszka. Powiedział by wrócili w to miejsce gdy minie dekada, podczas jesiennego zrównania dnia z nocą. Kawałki medalionu miały być kluczem do skarbu kompanii, a żołnierze wiedzieli, że wiele kosztowności z zasobów kapitana musiało pozostać. Na nic zdały się pytania o przyczynę dziwnego życzenia. Ostatnie słowa kapitana brzmiały:

- Trzech musi czynić jedno.

Kapitana pochowano w piwniczce, a zwłoki kilku towarzyszy obłożono kamieniami na skraju przepaści. Niecały dzień drogi od strażnicy przy starym zarośniętym szlaku były zgliszcza zajazdu. Tam wojownicy rozstali się, obiecując sobie, że stawią się w tym miejscu, gdy minie dekada na dzień przed wyznaczonym przez kapitana terminie.

Ten czas właśnie nadszedł!

WAŻNIEJSZE POSTACIE WYSTĘPUJĄCE W SCENARIUSZU

Poza naszymi bohaterami główną rolę w przygodzie odegrają weterani Trzech Czaszek. Kiedyś każdy z nich był wojownikiem, teraz ich losy odmieniły się, czasem na dobre czasem na złe. Bardzo możliwe, że mieniły się również ich charaktery. Moje propozycje to: syn weterana, przestępca, handlarz (płeć najemników oraz bohaterów graczy nie ma znaczenia dla scenariusza).

Tu masz drogi mistrzu pole dla związania swojej drużyny z grupą. Jeżeli, któryś z nich był w przeszłości najemnikiem, może to właśnie on jest jednym z trzech pozostałych przy życiu osób- w takim wypadku usuń po prostu jednego z BNów i zastąp swoim graczem.

Ja proponowałbym aby jednego z graczy uczynić potomkiem weterana, który umierając kazał latorośli obiecać, że dopełni powinności rodzica wobec towarzyszy. Ten wariant daje najciekawszą możliwość fabularną i najłatwiej zastosować go, a historia oddziału staje się niemalże rodową sagą.

Ostatnim rozwiązaniem jest to, że weteran był krewnym jednej z postaci i poprosił ich od dopełnienie w jego imieniu zobowiązania, opowiedział im historię, która wydarzyła się przed 10 laty.

TRZY CZASZKI:

Rupert Krumm, REKETER, lat 39

był szybkim, przebiegłym wojownikiem walczył dwoma sztyletami. Po końcu walk gdy się rozeszli został oprychem i przestępcą w Bogenhafen. Chciałby dużo zyskać na tej wyprawie, ma długi. Na miejsce przybył pieszo.

(Użyj statystyk NAJMITY (pod. 2ed. s.246) z połową rozwinięć REKETERA)

Albert Rund, HANDLARZ, lat 42

Duży, silny chłop, który walczył młotem. Powiodło mu się. Dużo przybrał na wadze, ustatkował się i założył rodzinę. Wiedzie spokojne życie w Averheim. Nie chciał wybierać się w tą podróż, ale żona kazała mu dotrzymać słowa. Obiecał sobie, że to ostatni taki wyskok w życiu. Zabrał ze sobą stary młot bojowy. Do Middenheim dojechał powozem, potem zabrał się z kimś wozem. go żeby spróbował. Obiecał sobie że to ostatni wyskok w życiu. **(Użyj statystyk NAJMITY (pod. 2ed. s.246) z połową rozwinięć Kupca plus bardzo silny i silny cios)**

Michael Jung, syn weterana przybył bo obiecał ojcu na łożu śmierci że dochowa złożonej przez niego przysięgi. Rządny sławy i poznania przeszłości ojca. Matka nie chciała go puścić. Uciekł z domu, zostawił list, w którym obiecuje, że wróci. **(Użyj statystyk KIESZONKOWCA (pod. 2ed. s.245))**

Jeżeli z jakiś powodów chciałbyś zmodyfikować powyższy skład, uważam, że w tym zestawieniu dobrze sprawdziłby się kapłan Morra.

Nie opisuję dokładnych motywacji i działań byłych najemników, mam inną propozycję. To kim jest postać nie musi oznaczać, jak się zachowuje, czego chce. Cwaniak, przestępca może być honorowy, a kapłan może być gnidą. Tak samo wesoły wyrostek może się okazać, przebiegłym kłamcą. Dlatego. Na końcu scenariusza zamieściłem **SZABLON MOTYWACJI** oraz **SZABLON WSPOMNIENIĘ**. Możesz go wydrukować, pociąć i wylosować cechy oraz wspomnienia dla postaci niezależnych, możesz również użyć tablic jako inspiracji do odgrywania, aby mieć gotowy zbiór odpowiedzi na zachowania bohaterów lub narzędzie do wciągania graczy w interakcje.

POZOSTAŁE POSTACIE:

Hubert, syn kapitana Wilhelma Sehen, lat 16 - młodzieniec, który przybywa na miejsce śmierci swojego ojca. Jest w nim dużo gniewu i żalu do rodzica, którego w zasadzie nie znał. Wierzy, że obiecał jego matce, szybki powrót z walk i opiekę. Tymczasem ona zmarła, a jego siostra trafiła do sierocińca. On musiał radzić sobie sam, kradnąc, mając się dorywczych prac. Do niedawna Nie miał pojęcia, jak i gdzie poległ jego ojciec. Pewnego dnia, przyszedł do niego pewien mężczyzna opowiadając mu o strażnicy, skale Czerep i wydarzeniach, które miały miejsce 10 lat temu. Nakłonił chłopaka by ten wyruszył po należny mu skarb ojca. Tajemniczy gość nie wyjawiał skąd to wie, a dziwna aura roztaczana przez mężczyznę zniechęcała do dalszych pytań i zatarła w pamięci wygląd obcego. Na potwierdzenie swoich słów nieznamy wręczył mu sygnet ojca, znany z opowieści matki. Czekająca go długa droga, samotna podróż w tych czasach to pewna śmierć, dlatego też na szlaku spotkał kompanów, którzy zechcieli mu „pomóc”.

Rozbójnicy

Wyrostkowi towarzyszy grupa zbirów i tu mam, mistrzu pewną propozycję. Twoi gracze na pewno przez swoje podróże narobili sobie wrogów. Jeżeli masz w zanadru taką postać, której nadeptali na odcisk lub konkurencyjną grupę poszukiwaczy przygód to świetny moment aby wykorzystać te elementy. Banda towarzyszy Hubertowi w zamian za obietnicę udziału w skarbie. Oczywiście nie ma zamiaru partycypować, ale zagarnąć wszystko dla siebie. Tego chłopak niestety nie wziął pod uwagę. Na razie czuje się dumnie i mocno z nowymi „przyjaciółmi”. Jeżeli nie masz w zanadru odpowiednich antagonistów wykorzystaj statystyki zbójów lub najemników z podręcznika lekko zmodyfikowane odpowiednio zmodyfikowane o rozwinięcia **knuja, siłacza i wodza (pod. 2ed. s.238)**. Pamiętaj, że ich hersztowi to przebiegły skurczybyk. Proponuje by było ich o kilku więcej niż liczy sobie grupa awanturników z weteranami. Więcej o postępowaniu bandy znajdziesz w **3. CZĘŚCI** scenariusza.

Ponadto w przygodzie pojawią się: karczmarze, chłopci, przejezdni, banda chaosu i Cień.

PROLOG

Zaproponuj graczowi związanemu z najemnikami by to on rozpoczął narrację, tak jakby to on opowiadał historię swoją, ojca lub wuja towarzyszom. Następnie zaproponuje by to oni na chwilę wcielili się w rolę kapitana i ostatnich najemników.

SCENA 1: OSTATNIE STARCIE

Oddział, ostatkiem sił odpierający kolejne ataki spychany co raz bardziej w stronę przepaści przez przeważające siły przeciwnika.

W tej scenie poznajemy miejsce finału niniejszej przygody, klimat i wydarzenia, które miały miejsce w przeszłości. Zachęć graczy by jak najwięcej opisywali otoczenia zachowań wyglądu najemników, cech charakterystycznych, rany, blizny, akcje. Zapamiętaj je, rób notatki. Wykorzystasz je w opisie finalnych scen. Dla graczy to chwile na wykreowanie wyobrażenia o najemnikach, które będą mogli skonfrontować z wykreowaną przez Ciebie współczesnością. Scena kończy się w momencie, gdy pada kapitan, zwierzoczłeki wycofują się.

SCENA 2: OSTATNIE SŁOWA

- *Od trzech się zaczęło, na trzech się kończy.*

To kameralna scena, opisz oddanie w oczach najemników, smutek, rozpacz i zagubienie Wojownicy zebrani wokół swojego dowódcy w loszku oświetlonym ostatnimi dopalającymi się świecami. Kapitan przekazuje im 3 fragmenty medalionu. Prosi by obiecali ze wrócą tu tego samego dnia za 10 lat. Wypowiada ostatni słowa:

- *Trzech musi czynić jedno.*- po czym umiera.

PRZYGODA

Akcja przygody toczy się dzień przed równonocą jesienną (Mitterherbst) 2531 roku, tereny na południowy zachód od Gór Środkowych. Ostatnie dni były chłodne i deszczowe, ciężkie szare chmury wolno przesuwały się po niebie. Tak jak obiecali sobie dekadę temu weterani stawiają się w wyznaczonym czasie i miejscu.

CZĘŚĆ 1: SPOTKANIE

CEL SCENY: prezentacja postaci, zapoznanie z weteranami, informacje, plotki

BN: gracze, karczmarz i jego syn, ranny strażnik dróg, przejezdni- wg uznania.

MIEJCE: Zajazd bez nazwy

Wyznaczone miejsce spotkania zmieniło się od czasu gdy najemnicy byli tu ostatni raz. Na zgłiszczach starego powstaje nowy przybytek dla podróżnych. Zajazd jest odbudowywany. Ruch w okolicy nie jest duży więc robota idzie powoli. W wielu miejscach dostrzec można fragmenty opalonego muru, a sama budowla jest istną hybrydą różnych, na prędcie znalezionych materiałów: kamieni, cegieł, belek, fragmentów wozów itp. Całość otacza palisada.

Na zabudowę składają się: wiata dla zwierząt i wozów, pełniąca rolę stajni. Szopa- warsztat, domek właściciela i jego syna, dobudówka dla pomocników i pracowników. Największy budynek to jednoprzestrzenna chata z paleniskiem pośrodku. Pełni rolę sali biesiadnej, kuchni (duże palenisko pośrodku sali) oraz sali noclegowej.

Ław czy stołków jest niewiele. Zrobione są ze starych drzwi, wozów lub pniaków. Gościom oferuje się robione na miejscu piwo oraz biber, a także kilka butelek i beczek lepszych trunków przywiezionych lub kupionych od handlarzy, które są dość drogie.

Zajazd prowadzą ojciec i syn. Pierwszy to stary oficer Dieter Führung, który świetnie dowodzi ludźmi pomagającym w budowie. Spod przepaski zasłaniającej lewe oko wystaje paskudna blizna. Gdy ma chwilę na relaks lubi gotować i gawędzić o starych czasach, ale wciąż trzyma wszystko silną ręką i nie da sobie w kasze dmuchać. Jego syn Karl, to silny i prosty człowiek, też służył w ostatniej wojnie. Lekko utyka na nogę od rany. Cieszy się, że po bitewnej zawierusze może odbudowywać to miejsce. Cięgle proponuje kolejne nazwy dla zajazdu i wypytuje gości czy im się podobają (irytuje tym ojca, który chciałby wreszcie powiesić szyld, ale nie naciska- jest to jedyna słabość starego wojaka).

Pozostałe postacie, które można tu spotkać to kilku chłopów oraz weteranów, zajmujących się odbudową. Dwaj ranni strażnicy dróg liżą tu rany, po starciu z niedobitkami chaosu na wschód od karczmy. Odział musiał się wycofać, a banda uszła w lasy. Jeśli chcesz możesz dodać kilku przejezdnych.

Co można usłyszeć w zajęzdzie (nie musisz podawać wszystkich informacji, uzależnij to co powiesz graczom od ich dociekliwości, zachowania wobec innych lub od sukcesów w testach plotkowania):

- **o pogodzie**

Narzekanie, na ulewy, które ostatnio miały miejsce jest bardzo powszechne. Opady dają się we znaki zarówno podróżnym, jak i budowniczym. *Dla dociekliwych:* Obfite opady sprawiły, że wezbrał potok, który jest przeszkodą na drodze do strażnicy. Stary mostek mógł tego nie wytrzymać.

- **o Cieniu**

Plotki mówią o upiornej postaci wyglądającej jak cień, która pojawia się czasem w okolicy. Mówi się, że jest on obietnicą śmierci dla tego kto go zobaczy.

- **o ruinach**

Wieża Czerep, do której zmierza drużyna położona jest o dzień drogi na północny wschód od zajazdu. Uznawana jest za nawiedzaną. Miejscowi nie wiedzą wiele o walkach, które miały tam miejsce. Czy rzeczywiście duchy starych gwardzistów nie zaznały spokoju? Źródłem przesądu jest nie tylko strach przed nieznanym, ale również aktywność Cienia, który przez ostatnią dekadę wielokrotnie odwiedzał pozostałości budowli.

- **o strażnikach dróg i potyczce z bandą chaosu**

Niedawno przejeżdżał tędy oddział strażników dróg. Skierowali się dalej na wschód gdzie natrafili na wrogie istoty. Jeśli gracze wykażą zainteresowanie tym tematem, na pewno trafią do dwóch wspomnianych wyżej rekonwalescentów. Więcej o bandzie dowiesz się z ostatniej części przygody. Od ciebie zależy jakie informacje podasz graczom.

- **o zbrojnych**

Syn kapitana wraz ze swoimi towarzyszami zatrzymali się tu by odpocząć i zasięgnąć języka w sprawie ruin. Mają kilka dni przewagi nad postaciami. To informacje dla dociekliwych, a zdobycie szczegółów powinno stanowić pewien problem (grupa zapłaciła srebrem za milczenie)

Droga i teren wokół zajazdu są rozmiękłe, błotniste, po ziemi pełza mgiełka, jest bardzo wilgotno. Za względów bezpieczeństwa brama jest zawsze zamknięta, ale obserwator na palisadzie, o ile nie przyśnie, chętnie otwiera podwoje. Wprowadzenia drużyny pozostawiam twojej inwencji.

Starzy najemnicy są już w środku poza jednym, który może przybyć na miejsce w tym samym czasie co drużyna. Do spotkanie może dojść na trzy sposoby:

Postacie mogą usłyszeć charakterystyczne zawołanie Gwardzistów Trzech Czaszek:

- *Chwała trzem, zagłada ich wrogom!*

Po drugie weterani noszą sygnety, takie jak ten posiadany przez gracza, jeden z nich na rzemieniu na szyi. Wreszcie to weterani mogą wykazać zainteresowanie rozpytującą się grupą.

To jak będzie wyglądała biesiada zależy od was. Początkowa nieufność może przerodzić się wesołe wspominki, pieśni i opowieści, gry lub drobne rywalizacje (np. siłowanie na rękę lub rzucanie nożem- filarów nie brakuje, do bijatyki właściciel nie dopuści, a drużyna raczej nie ma czasu na przebywanie w wykopanym na podwórku loszku dla niepokornych, ostatni lokator prawie utonął), do których może przyłączyć się karczmarz i rezydenci. Z drugiej strony relacje mogą pozostać na poziomie pracy z nieznanymi. Jeżeli jeden z graczy jest krewnym gwardzisty pewnie dowie się wiele o jego przeszłości, dokonaniach i grzeszkach.

Jeżeli gracze nie będą zbyt aktywni możesz zacząć wprowadzać zachowania z szablonu motywacji i wspomnień. Nie naciskaj graczy, na wprowadzenie tych elementów będzie dużo czasu w drodze do ruin.

Niezależnie od tego jak skończyły się wieczór. Następnego dnia grupa powinna ruszyć w drogę aby w porę dotrzeć do celu.

CZEŚĆ 2: DROGA DO WIEŻY

BN: weterani oraz napotkani nieznajomi

CEL: budowa relacji gracze-weterani, informacje o przeszłości

MIEJCE: tereny pomiędzy karczmą, a strażnicą, las, dolina strumienia, skały

Przy dobrej pogodzie marsz do wieży trwałby kilka godzin. Niestety okoliczności przyrody oraz ryzyko utrudnień i zagrożeń sprawiają, że należy ruszyć skoro świt. Miejscowi wskażą podróżnikom kierunek do przeprawy przez potok, reszta jest w rękach drużyny.

Początek dnia jest nieprzyjemny. Gęsta mgła skutecznie ogranicza widoczność i nadaje wystającym z niej czarnym sylwetkom drzew upiornego wyglądu. Chłód i wilgoć przeszywają odzież. Z biegiem dnia pogoda nieco się poprawi a nad drzewami można będzie dostrzec wzgórze z ponurym kłębem uszkodzonej wieży na majaczących w dali Gór Środkowych i stalowo szarego nieba. Ukaż zróżnicowanie tych terenów, odradzającą się zieleń i przyrodę, ale również powykręcane, uschnięte, wypalone drzewa i połacie ziemi, na zawsze skażone przez oddziaływanie wojny, magii, chaosu. Miejscami z ziemi wystają fragmenty broni, czaszek, kości. Imperium powoli odradza się, ale blizny ostatniej wojny są wciąż świeże. Grząskie błoto i wysokie trawy utrudniają marsz. Po starych wojownikach widać, że nie raz przeprawiali się przez podobne tereny.

Podróż to czas, gdy możesz w pełni wykorzystać motywacje i wspomnienia bohaterów niezależnych. Mogą oni narzekać na BG, rzucać im wyzwania, wypytywać, knuć, kłócić się, możliwości jest wiele, przedstaw graczom różnorodność charakterów. Może być też dobra okazja, aby pokazać drużynie zachowania starych znajomych (wzajemne przygadywanie, wypominanie, wspomnienia) i zachęcić ich do odgrywania podobnych relacji między sobą.

Pomiędzy interakcją z BNami poszukiwacze przygód napotkają na swojej drodze kilka zdarzeń. Zachęcam do ich modyfikacji lub dodania swoich w zależności od siły i specyfiki bohaterów. Może któryś z nich pochodzi z tych stron. Nie zapominaj o postaciach towarzyszących graczom, to stare wygi, na pewno będą miały swoje zdanie, mogą podważać decyzje bohaterów, wyciągać z nich informacje. Zdarzenia są tłem, urozmaicheniem dla rozgrywek interpersonalnych, których efekty będą miały znaczenie w finale. Z drugiej strony pamiętaj byś nie zdominował sesji bohaterami niezależnymi, to gracze grają główne role w tej historii.

PROPONOWANE ZDARZENIA:

- **krwawiec**

W zaroślach dostrzec można porzucony wóz. Pod nim leży szkielet. Pojazd jest stary, deski zbutwiały, a koła zapadły się w ziemię. Musi stać tu od bardzo dawna, ponieważ obrósł go gęsty krzew pnący. Osoba umiejąca rozpoznawać rośliny może zidentyfikować jedną z odmian krwawca (a może jeden z najemników rozpoznał ją, ale nic nie powiedział chcąc okrutnie sprawdzić BG). Ta krwiożercza roślina jest dokładniej opisana w podręczniku do I ed. (bestiariusz s. 237).

Gdy roślina wyczuje ruch w promieniu 4 metrów, jej gałęzie zaczynają chłostać powietrze (zwykle ataki). Gdy zlokalizuje cel może zaatakować atakiem chwytającym (podręcznik 2ed. s. 136). Jeżeli uda jej się pochwycić przeciwnika przyciąga go do pnia, a oplatające kolczaste gałęzie zaczynają wysysać krew zadając k10 obrażeń na rundę. Pochwycony może uciec zadając roślinie 5 lub więcej obrażeń lub zdając test siły. Ogień może przepłoszyć gałęzie, ale w panujących warunkach może być z tym trudno. Statystyki: (WW_44 K_33 Odp_33 Żyw_10 Zr_60 A_1)

Jeżeli postaci uporają się z rośliną będą mogli wykorzystać wóz lub jego fragmenty do następnego zdarzenia, ale jego wydobywanie będzie wymagało użycia siły wszystkich postaci lub myśli inżynierskiej/magii.

- **zniszczony most**

obawy mieszkańców były słuszne po opadach strumień wezbrał (z 3 do 5m) i naruszył konstrukcję kładki. Kilka z możliwych rozwiązań to skok na odległość 4m, próba przejścia po linie lub przepłynięcia z zabezpieczeniem, można też próbować uzupełnić kładkę ściętym drzewem lub wozem. Próba przepłynięcia (utrudnienie 20) może skończyć się zniesieniem o k100 metrów lub nawet wciągnięciem pod wodę, nurt jest wartki.

- **odpoczynek**

po drodze na pewno przyda się chwila na odpoczynek, posilenie się. To dobry moment by przejaśnienia ukazały, siedzącym na powalonym pniu postaciom, skałę Czerep z poszczerbioną budowlą, której czarne pokruszone mury czekają na nich. Jest to też dobry moment, aby grupa wyjaśniła sobie ewentualne kwestie sporne.

- **wieśniacy i zbójcy**

W pewnej odległości, pod lasem BG dostrzegą samotnianę. Trójka oprychów dopadła parę wieśniaków ze znajdującej się na północnym zachodzie osady. Dwójka młodych kochanków postanowiła razem uciec, niestety wybrali zły moment. Para natrafiła na trzech drabów, którzy dostali od herszta będącego już w ruinach wieży dość niewdzięczne zadanie rozejrzenia się po okolicy. Czy drużyna zareaguje i ruszy w ich stronę? Zdarzenie może mieć różny rezultat. Jeżeli bestialstwo zostanie zignorowane to BG mają szansę uniknąć zaalarmowania bandytów o swojej obecności. Oczywiście jest groźba, że w najmniej odpowiednim momencie spadną im oni na tyły (to może się przydać). Konflikt lub walka najpewniej zakończą się ucieczką grasantów (wtedy czym prędzej pobiegną zaalarmować resztę). Uratowani ludzie będą przerażeni, zapłakani oraz służalczo wdzięczni. Jeżeli grupa spełni dobry uczynek ich postępowanie może zostać nagrodzone w finałowej scenie.

- **Cień**

Może to tylko przewidzenia, ale gdzieś na granicy wzroku pomiędzy drzewami postaci mogą czasem dostrzec zakapturzoną, niemal eteryczną postać w cienistej szacie, która stoi i wydaje się obserwować bohaterów. Gdy przetrą oczy już jej nie będzie.

Jeżeli potrzebujesz przedłużyć podróż możesz dodać jeszcze inne zdarzenia, np. dzikie zwierzęta. Masz w grupie maga? Na pewno ucieszy się z magicznego miejsca takiego jak, kamienny krąg, lub runiczny głąz, który powoduje zawirowania wiatrów magii. Gdy uznasz, że postacie czują się zbyt swobodnie, niech znajdą miejsce, w którym obozowała banda zwierzolutzi, z pozostałościami ogniska i ogryzionymi ludzkimi szczątkami. Postraszysz ich jeszcze bardziej gdy zauważą pomiędzy drzewami przemykające sylwetki stworów z bandy chaosu, jest ich dużo, nie sposób określić dokładnej liczby. Nie zauważyły jeszcze grupy, ale lepiej pospieszyć się.

CZEŚĆ 3: SKAŁA CZEREP

CEL: poszukiwanie skarbu kapitana, konflikt z jego synem oraz zbójcami

BN: weterani, syn kapitana, rozbójnicy

MIEJCE: zniszczona strażnica na skale, zmierzcha

Kilkadziesiąt lat temu strażnica na skale Czerep została wybudowana ze względu na dobry punkt widokowy na okolicę, przez jednego z baronów, który chciał mieć aby strażnicy mieli oko na jego lasy. Ród barona wygasł, a strażnica przeszła w ręce Armii Imperialnej. Później okazało się, że punkt okazał się całkiem przydatny zarówno podczas walk z zielonoskórymi jak i w czasie inwazji Chaosu. Podczas wojny wielokrotnie przechodził z rąk do rąk, niszcząc co raz bardziej. Przyczyną nie były względy obronne, bo te ma znakomite. Był brany z pomocą magii lub głodem, bo w czasie wojny o zgromadzenie odpowiedniej ilości zapasów było dość trudno. Po budowli zostały już tylko ruiny i jeden narożnik wieży, który wystaje ponad wierzchołki drzew przypominając otoczeniu o swojej obecności.

Skała Czerep, której szczyt przypomina potylicę wystaje około 30 metrów ponad otaczające lasy. Dość szeroka podstawa szybko zwęża się ku górze. Strażnica została zbudowana na półce znajdującej się około 10 metrów poniżej szczytu, tuż nad skalistym urwiskiem porośniętym świerkami. Do budowli prowadzi ścieżka na której zmieści się obok siebie najwyżej trzech mężczyzn. Kiedyś wjechałby nią konny, teraz w wielu miejscach jest zapadnięta i zarwana, drewniane bale wzmacniające zostały wymyte. Podejście jest strome i śliskie.

Po drodze jest tylko jedno miejsce z bujną roślinnością, z którego można bezpiecznie obserwować ścieżkę. Tam została rozstawiona zwiadowczyni zbójów. Jest zmarznięta i niewyspana, co może zwiększyć szanse grupy na zaskoczenie przeciwnika. Jeżeli zauważy wspinającą się grupę pobiegnie ostrzec swoich. Umownie możemy przyjąć trzy rozwiązania zaistniałych okoliczności:

- **strażniczka została po cichu zneutralizowana**

Gracze dochodzą do ruin i zaskoczą węszących tam zbrojnych.

- **poszukiwacze zostali zauważeni**

Bohaterowie wchodzą do pustych ruin, noszących ślady przeszukiwania i pobytu. zbrojni ukryli się na skałach powyżej obserwując poczynania BG

- **dla wrednych MG lub jeśli gracze sobie zasłużyli**

Czujka została zneutralizowana, ale albo ona albo patrol, który uniknął broni graczy ostrzega o ich obecności tuż przed wkroczeniem w ruiny, przez co przeciwnicy mają czas zająć pozycje obronne.

Od tego momentu gry musisz szczególnie skoncentrować się odgrywaniu i motywacjach bohaterów niezależnych: weteranów, syna kapitana oraz zbirów.

W przypadku, gdy awanturnicy zostali zauważeni wejdą w puste ruiny opisane poniżej, jeżeli udało im się zaskoczyć zbrojnych powinni odpowiednio zmodyfikować i połączyć **W RUINACH** oraz **MAMY TOWARZYSTWO**.

W RUINACH

Jeżeli w **PROLOGU** gracze opisywali w jakiś sposób otoczenie walki, postaraj się nawiązać do ich opowieści- będą Ci wdzięczni.

Strażnica zbudowana była na planie zbliżonym do kwadratu. Wieżę mieszkalno-obszerną i niewielki dziedziniec otaczał kilkumetrowy mur. Obecnie jest to w większości góra gruzu. To co pozostało to pozostałości filarów bramy, jedna wysoka ściana, która została po wieży, resztki schodów, fragmenty filarów, łuków i nadproży drzwi. Warte zauważenia są zdobienia i rzeźbienia, fragmenty rzeźb i gzymsów, które można jeszcze znaleźć gdzieś, w niektórych miejscach pozostałości murów wymazano dziwną brunatną masą i wymalowano symbole. Te znaki to pozostałości po oddziałach chaosu, nie mają większego sensu.

Miejsce, które rzuca się w oczy to kopiec, grób poległych towarzyszy lekko częściowo naruszony. Ktoś odnalazł i odkopał zejście do piwniczki- miejsca spoczynku kapitana, Jego szkielet odsłonięto spod kamieni. Podobnie jak większość ścian, które były zasłonięte, kiedy najemnicy byli tu ostatnim razem.

Pomieszczeni nosi ślady przeszukiwania, ale nic nie zostało znalezione. Drużyna ma przewagę nad przeciwnikami, zna ostatnie słowa kapitana.

-Trzech musi czynić jedno.

Kapitan kilka dni przed finalną bitwą przybył do ruin. Cień wskazał mu piwniczkę i skrytkę w ścianie, którą potem zamaskował kamieniami. Sekretem jej otwarcia są 3 takie same kamienia, które można zidentyfikować po udanym trudnym teście przeszukania, zwykłym jeśli postać zna się na kamieniarstwie lub inżynierii. Kolejnym utrudnieniem jest rozmieszczenie przycisków. Znajdują się one w takiej odległości, że do ich wciśnięcia potrzeba trzech osób, które muszą nacisnąć je w tym samym czasie. Gdy tego dokonają wysuwa się kamienna szuflada, w której jest prostopadłościenny kufer o rozmiarach 1x0,5x0,5m. Nie posiada zawiasów, a jedynie okucia i uchwyty oraz okrągły, stalowy element na środku wieka. Sposób otwarcia skrzyni znajduje się na końcu scenariusza.

MAMY TOWARZYSTWO

Nie jesteśmy w stanie przewidzieć jak potoczy się akcja, ale dla dramaturgii i starym zwyczajem czarnych charakterów, najlepiej byłoby aby, grupa przeciwników wyłoniła się zza murów otaczając naszych awanturników właśnie wtedy gdy skrzynia kapitana zostanie wydobyta lub w podobnym momencie.

Jeżeli gracze wpadli na to by poszukać kogoś na skałach to może przeciwnicy zostali wykryci, albo na odwrót, to przeszukujący został po cichu schwytany, co jeszcze polepszy pozycję przetargową rozbójników, uzbrojonych w kusze, łuki, a może nawet i garłacz.

Herszt wyda tylko szybkie rozkazy. Drużyna ma nie próbować sztuczek i oddać skrzynkę kapitana. Potem będzie mówił **Hubert Sehen**, z jego wypowiedzi oraz po sygnecie weterani bez problemu rozpoznają syna ich dowódcy . W jego głosie słychać przekonanie, ale nie

wypada wiarygodnie jako przywódca, mając za plecami parszywe mordercy osiłków i ich herszta.

- *Wreszcie, to co mi się należy, ten stary drań jest mi to winien. Za te wszystkie lata, za śmierć mojej matki i los siostry.*

Gracze mogą próbować blefu, negocjacji lecz ich pozycja nie jest zbyt mocna. Dostosuj sytuację odpowiednio do ich poczynań oraz relacji z weteranami. Może zawiązały się jakieś sojusz lub animozje, które mogą dać o sobie znać. Dość dobrą linią działania jest zagranie na emocjach młodzieńca i próba przeciągnięcia go na swoją stronę poprzez ukazanie prawdziwego oblicza jego kompanów.

Gdy tylko zbiry dostaną skrzynię w swoje łapy, chłopak przestanie im być potrzebny. Po prostu pchną go w dół pod nogi bohaterów lub użyją jako zakładnika, żywej tarczy.

- *Jak to? Co robicie? Przecież obiecałeś, że mi pomożesz?*

- *Kłamałem!*- Odpowie herszt.

W momencie eskalacji konfliktu między postaciami, weteranami, a bandytami, gdy walka będzie nieunikniona lub gdy negocjacje zakończą się i ktoś zacznie odchodzić ze zdobyczą, pierwszy jeden ze zbrojów zostanie przebity ciśniętą włócznią.

CZEŚĆ 4: FINAŁ

CEL: walka o życie i skarb.

BN: weterani, syn kapitana, rozbójnicy, banda chaosu

MIEJCE: zniszczona strażnica na skale, noc burza

Między skały wpada banda chaosu i układ sił zostaje zachwiany. Czy wzajemna nienawiść zostanie na chwilę zawieszona. Czy twoi gracze staną ramię w ramię ze swoimi wrogami w obronie przed wyznawcami mrocznych potęg. Czy nikt w tym zmieszaniu nie będzie knuł i próbował zagarnąć skarbu dla siebie, wbijając drugiemu sztylet w plecy.

Proponuję, aby przewaga atakujących wynosiła 2:1. Opis oraz statystyki członków bandy chaosu znajdziesz w „Bestiariuszu Starego Świata” oraz „Księdze Spaczenia” możesz też skorzystać ze statystyk zwierozczłeka zamieszczonych w podręczniku podstawowym. Ze swojej strony proponuję byś korzystał głównie z maruderów chaosu, niech będzie to grupa niejednorodna, użyj Kurgan, zmutowani wojownicy, kilku gorów. Jeżeli twoja grupa jest mocna dołóż wojownika chaosu, potężnego czempiona zwierozczłeka lub barbarzyńcę. Ze starcia robi się duża potyczka. Dopasuj rodzaj przeciwników tak abyś był w stanie opanować to bitwę, nie chodzi o to aby pogubić się w kartkach ze statystykami. Jeśli obawiasz się jak sobie poradzisz zróżnicuj ich opisowo a do wszystkich stosuj jedno, góra dwa rodzaje statystyk plus indywidualne dla ich lidera.

EFEKTY SPECJALNE

Niech zapadnie zmrok, rozszaleje się burza z piorunami. Opisz graczom jak gasną pochodnie, a upiorne światło piorunów wydobywa z ciemności koszarne kształty istot chaosu. Niech zrobi się ślisko, niech wałęsają się resztki wieży, pamiętaj o trzecim wymiarze, kamieniach i innej improwizacji. Niech wrogowie spadają z urwiska, nadzieją się na ostre skały lub giną pod zwałonymi kamieniami. Opisz szybko i krótko, to jest chaos, walczącym ciężko się

zorientować kto jest przyjacielem, a kto wrogiem. Co się dzieje ze skrzynią, czy przechodzi z rąk do rąk? Co się stało z synem kapitana? Może któryś z rozbójników, zamiast ginąć w walce zdecyduje się rzucić na oślep z urwiska w nadziei, że przeżyje. Pioruny wciąż trzaskają.

Niech trup ściele się gęsto, spróbuj zachęcić ich do niestandardowych działań, pracy zespołowej. Co uczyni czarny charakter? Będzie starał się przeżyć za cenę życia swoich towarzyszy? Uratuje życie któremuś z graczy? Czy po walce wciąż będą wrogami?

Jeżeli gracze zginą w tej walce postaraj się by była to śmierć godna pieśni. Jeżeli mają przeżyć, niech przyjdzie im to z największym trudem.

NIESPODZIEWANY RATUNEK

Może się zdarzyć, że sytuacja będzie beznadziejna. To moment w którym dobroć i praworządność mogą zostać nagrodzone. Pamiętaj parę wieśniaków, którą uratowali przed bandytami. Znają wąską ścieżynkę po której można zejść ze wzgórza drugą stroną. Jeżeli chciałbyś w ten sposób nagrodzić swoich graczy, niech któryś nich zauważy młodzieńca dającego im sygnały. Jest tylko jeden problem. Ktoś musi się poświęcić, aby osłonić odwrót pozostałych. To idealny moment dla zabójcy trolli. Niech w tym momencie pojawi się prawdziwa bestia chaosu, której będzie mógł stawić czoła. W przypadku braku tak umotywowanych krasnoludów, zawsze pozostają punkty przeznaczenia. Gandalf też wrócił. Nie pomogli kochankom? Cóż, muszą radzić sobie sami.

Gdy walka się skończy lub gdy gracze uciekną ostatni piorun uderzy w szczyt Czerepu, rozsadzając skałę. Mag mógłby wtedy dostrzec niepokojącą falę wiatrów magii wydobywająca się z pęknięcia.

Opuszczając okolice wzgórza, bohaterowie zobaczą Cień, który stoi na szczycie ruin, patrząc na nich z góry, po czym rozwieje się na wietrze.

EPILOG

Gdy opadnie kurz po bitwie, nadejdzie czas na chwilę refleksji i podsumowanie.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Kto zginął, kto przeżył? Weterani mogą okazać się bardzo przydatnymi znajomościami i kontaktami na przyszłe scenariusze, warto to wykorzystać. Czy sprawa z hersztem jest zakończona definitywnie, a może zasłużył sobie na życie i wdzięczność postaci? Co się stało z synem kapitana, jak dalej potoczą się jego losy?

SKRZYŃKA KAPITANA

Trzy kawałki medalionu są kluczem otwierającym magiczny zamek kufierka. Należy jednocześnie włożyć je w stalowy podzielony na trzy krąg znajdujący się na środku wieka. Połączony medal zaświeci się zielonkawą poświatą, a zamknięcia zwolnią się.

W środku można znaleźć spis bitew za chaosem, w których brała udział Gwardia oraz rachunki. Jest jeszcze kartka z adresem Kasper Strasse 15 w Talebheim. Poza papierami w środku znaleźć amulety wszystkich imperialnych bogów można mieszki ze z monetami oraz klejnotami o łącznej wartości 300 zk. Jednakże najważniejszymi skarbami, można wyjąć ze

skrzyni są 3 stalowe medaliony przedstawiające czaszki o dość ostrych kształtach. Główki są wielkości pięści. Są magiczne należały do założycieli **GWARDII TRZECH CZASZEK**.

Przedmioty kryją się za sukcesami dowódców w tępieniu wojsk mrocznych potęg.

Magiczny przedmiot: Czerep Zagłady

Są to przedmioty poświęcone Malalowi (opis tego boga Chaosu, renegata znajdziesz w podręczniku do pierwszej edycji oraz na stronie: <http://wfrp.polter.pl/Malal-c15570>).

Ich korzystne magiczne właściwości polegają na zwiększaniu osobom które je noszą umiejętności walki wręcz (+10) oraz obrażeń (+1) przeciw sługom czterech bogów Chaosu. Ponadto w promieniu 10 metrów od osoby, która je nosi roztacza się aura dodająca walczącym odwagi (+10 do testów strachu przeciw Chaosowi).

Magia przedmiotów powoli wpływa na osobowość użytkowników. Z biegiem czasu stają się co raz bardziej aroganccy, i samolubni. Zaczynają odczuwać, że powinni realizować własny cel, który w rzeczywistości jest planem mrocznego bóstwa. Po roku użytkowania wojownik jest skupiony tylko na dążeniu do potęgi, tępieniu chaosu, zapomina o normalnym życiu. Ponadto działania przyciągają uwagę, wyznawców pozostałych kultów i użytkownik staje się celem.

Przedmioty mogą okazać się bardzo atrakcyjne dla graczy, szczególnie do czasu gdy nie poznają negatywnych efektów ich oddziaływania. Jeżeli masz 4 graczy wszystko jest w porządku, chaos zazdrości jest bóstwu na rękę. Jeżeli prowadzisz trzem kolegom, możesz założyć, że jedna z czaszek jest w posiadaniu ślepego zwiadowcy **Alberta Rascha**.

KIM JEST CIEŃ I CO ZROBIŁ KAPITAN

Cień jest wyznawcą Malala i to dość potężnym. Poza magią chaosu operuje przede wszystkim astromancją i magią cienia, sam porusza się gdzieś pomiędzy światem realnym a domeną chaosu, pomiędzy światem materialnym a eterycznym. Wykonuje plan swojego boga, lecz sam go do końca nie rozumie. Jego umysł wędruje gdzieś pomiędzy czasami i wizjami przeszłości. To on sprawił, że trójka potężnych wojowników zawiązało pakt. Niestety dwóch z nich zostało wyeliminowanych. Wilhelm Sehen przetrwał, w dużej mierze dzięki swojej przesądności i odegrał bardzo ważną rolę w Planie Malala, jego śmierć zamaskowała miejsce spoczynku potężnego Mieszacza Malala (patrz artykuł o Malalu), zwanego Zrywaczem Główn. W czerepie ukrywał się przed potęgami Chaosu, czekając na upadek armii Archaona. Ostanía bitwa i przelana krew wrogów, obudziła go. Jest głodny może ruszyć i zapolować na samego Archaona.

Czy Twoi gracze dadzą wciągnąć się w kult Malala pod pozorem walki z Chaosem, jak Cień wpłynie na ich dalsze losy, czy będą korzystać z medalionów i dokąd doprowadzi ich śledztwo w sprawie GWARDII TRZECH CZASZEK. Może kiedyś się dowiem. Możesz obiecać graczom, że to jeszcze nie koniec. Dobrej zabawy.

SZABLON MOTYWACJI

PODEJRZENIA	PLAN OSZUSTWA	CZEPIANIE SIĘ PROFESJONALIZMU POSTACI
PLAN OSZUSTWA	KŁÓTNIA O WINY	KŁÓTNIA O KOBIECĘ
NIEPORADNOŚĆ	DRWINY	RASIZM
WYŚMIEWANIE	WYNIOSŁOŚĆ	UWAGI NA TEMAT BRONI
WYPYTYWANIE O PRZESZŁOŚĆ	PRZECHWAŁKI	WSPÓLNI ZNAJOMI
POJEDYNEK NA PIĘŚCI	RYWALIZACJA	PODPUSZCZANIE

SZABLON WSPOMNIENI

OSKARŻENIE O MORDERSTWO	OSKARŻENIE O OSZUSTWO	WSPOMNIENIE BITWY
WSPOMNIENIE WSPÓŁPRACY	WSPOMNIENIE O KAPITANIE, KTÓRY DZIĘŃ PRZED OSTANIĄ BITWĄ ODDALIŁ SIĘ NA KILKA GODZIN (ukrywał skrzynię)	KAPITAN BYŁ BARDZO PRZESĄDNYM CZŁOWIEKIEM
JUŻ GDZIEŚ WIDZIELI CIENIA	WSPOMNIENIE KOBIECY	WSPOMNIENIE POZOSTAŁYCH DOWÓDCÓW
WSPOMNIENIE BRAKU LĘKU PRZED CHAOSEM ŻOŁNIERZY GWARDII	DOWÓDCY BYLI BARDZO SKUPIENI NA WALCE Z CHAOSEM	ALBERT RASCH ŻYJE GDZIEŚ W MIDDENHEIM