



OBIECANA

Karol 'Eliash' Woźniczak

Ilustracje:

Roch 'Ulrich' Hercka

Redakcja:

Karolina 'Viriel' Bujnowska


2013

Wstęp

„Obiecana” jest przygodą do 2 edycji **Warhammera**, której akcja dzieje się w Talabheim, znanym jako Oko Lasu. Bohaterowie wejdą z butami w historię pewnych zaręczyn, by zrealizować swoje cele: od uwiedzenia narzeczonej, na zabójstwie narzeczonego kończąc. Przy okazji odkryją przynajmniej jeden zaskakujący sekret. A wszystko to w scenerii wspaniałego miasta Talabheim oraz nieprzebytej kniei, która go otacza.

Zgodnie z tradycją dodatków do **WFRP** przygoda ta zaplanowana jest dla 4 bohaterów, których statystyki Mistrz Gry znajdzie na końcu opracowania. Scenariusz zakłada, że przynajmniej jeden BG musi być bogatym lub chociaż poważanym mieszkańcem Talabheim. Z gotowych postaci jest to **Markus Bosch**, ale jeśli Twój gracz ma lepszy pomysł na bohatera, to może zostać kim zechce. Ważne jest zachowanie zasady, że jest to postać znana i szanowana w mieście. Jeśli zamiast wykorzystywać gotowych bohaterów, postanowisz razem z graczami samodzielnie stworzyć całą drużynę, to pamiętaj o tym, że w przygodzie niezbędne będą umiejętności: **plotkowanie**, **tropienie** oraz **sztuka przetrwania**. W takim przypadku warto też mieć na uwadze odpowiednią motywację stworzonych postaci, by miały one powody zaangażować się w przedstawianą fabułę. Powinieneś zadbać o to, by dopracować je wraz z graczami.

Jeśli chcecie grać gotowymi Bohaterami, ale nie macie wystarczającej liczby graczy – również nie straconego. Kluczowym dla przygody jest **Markus Bosch**, na którym skupi się główna intryga. Pozostałe postaci mogą zostać usunięte, ale musisz zubożyć wątki, które zostały dla nich przewidziane. **Brigitte Reihard**, kapłanka Rhyi, będzie musiała stać się jedynie BN-em, który wspiera drużynę. Strata **Dietera Boscha** będzie wymagała prawie maksymalnego uproszczenia wątków związanych z wydostaniem się z lasu, będziesz musiał bardzo ostrożnie usunąć sceny lub tak je ułatwić, by reszta graczy mogła sobie z nimi poradzić. Natomiast brak **Klause „Szramy” Schultheissa** będzie wymagał od ciebie ostrożniejszego podejścia do wszystkich starć zbrojnych. Gdy będziesz tworzył z graczami nowe postaci, pamiętaj, że gotowi Bohaterowie mają po 1400 PD. Warto przenieść tę zasadę również na tworzonych od podstaw BG.

Streszczenie

Przygoda zaczyna się w świątyni Taala i Rhyi, gdzie Bohaterowie dowiadują się, że bezwzględny szlachcic **Throsten Eggers** planuje oświadczyć się pięknej **Sophie Austerlitz**. Nastąpi to podczas zbliżającego się wielkimi krokami polowania z okazji niedawnego Dnia Słońca, które jest zwyczajem praktykowanym przez szlachtę w Oku Lasu.

Bohaterowie z różnych powodów nie chcą dopuścić do tych zaręczyn, ale główną motywacją będzie chęć, aby to jeden z nich - Markus Bosch - stanął z Sophie na ślubnym kobiercu. BG będą mieli mało czasu, aby zyskać sobie przychylność **Alexandra Austerlitz**, ojca Sophie. Będą musieli uciec się do swoich znajomości oraz wykazać się umiejętnością przetrwania w miejskim środowisku. Sprawa zaostrzy się, gdy Eggers zrozumie, że ktoś próbuje bruździć w jego planach. Jakby tego było mało, BG dowiedzą się kilku zaskakujących rzeczy o rodzinie Austerlitzów. Chociażby tego, że piękna Sophie w niektórych kręgach uważana jest za wiedźmę.

W końcu jednak Bohaterom uda się dostać zaproszenie na polowanie, na którym ma dojść do oświadczeń. Egger jednak już dawno wyczuł, że coś może pójść nie tak i zamierza się pozbyć konkurenta tanim kosztem. Gdy uda mu się odciągnąć BG od pozostałych uczestników łowieckiej zabawy, nagle dojdzie do pozorowanego ataku „banitów”, którzy mają zlikwidować drużynę. Wszystko potoczy się jednak w bardzo złym kierunku, bo nikt nie spodziewał się, że w okolicy pojawi się Sophie, której koń spłoszy się na widok walki! Randal okrutnie zabawi się losem Bohaterów i podczas próby jej ratowania osunie się im spod nóg urwisko, a wszyscy spadną w dół przepaści wprost do rzeki, odcinając się od myśliwych. Czeka ich przynajmniej jedna noc w dzikim lesie.

Podczas tej przeprawy Bohaterowie będą mieli okazję spędzić czas z Sophie, pokazując jej się

z jak najlepszej strony podczas kilku zaskakujących wydarzeń. Sama dziewczyna też jednak zdoła zadziwić ich, ujawniając swój „drobny” sekret. Jak podejda do tego Bohaterowie, a przede wszystkim Marcus? A przecież drużynę czeka jeszcze rozprawienie się z Eggersem i wynajętymi przez niego rozbójnikami.

Bohaterowie

Gracze mogą wybrać któregoś spośród poniższych Bohaterów, bądź stworzyć własnych. W tym drugim przypadku zalecane jest choć utrzymanie podobnych archetypów, w celu umotywowania działań postaci. Pełne opisy wraz ze statystykami podano na końcu przygody.

Markus Bosch

Szanowany w mieście kupiec, rozsądny i pomysłowy. Brat Dietera oraz bliski przyjaciel Klausa, którego często wynajmuje jako ochroniarza. Dysponuje znaczącą ilością pieniędzy i kontaktów, dzięki czemu jest doskonałą twarzą drużyny i specjalistą od zdobywania informacji. Od wielu lat jest zakochany w Sophie Austerlitz.

Brigitte Reihard

Kapłanka Rhyi, zaradna dziewczyna o ogromnej determinacji w służbie swojej bogini. Nie brak jej odwagi, z wyjątkową łatwością potrafi przemawiać nawet do dużego audytorium. Otrzymuje wizję, w której Markus i Sophie biorą ślub. Zamierza osobiście dopilnować, by proroctwo zostało dopełnione. Przyjaźni się z Dieterem, jednym z najczęstszych bywalców w świątyni. Cieszy się też częstymi zalotami ze strony Klausa.

Dieter Bosch

Zwiadowca w armii Talabheim, lubiący mieszać się w nieswoje sprawy, sympatyczny i błyskotliwy. Brat Markusa oraz przyjaciel Brigitte. Specjalista w sztuce przetrwania.

Klaus „Szrama” Schultheiss

Najemny pojedykowiec, jeden z lepszych szermierzy w mieście. Kiedyś został straszliwie poniżony przez Throstenę Eggera i pragnie dokonać na nim zemsty. Porywczy i często nieogarnięty. Przyjaźni się z Markusem oraz podkochuje się w Brigitte.

Szepty i plotki

Złe gorszego początku

Akcja zaczyna się w świątyni Taala w Dzień Świąteczny, gdy kapłan Jorg Ehrlichmann błogosławi nadchodzący sezon łowiecki, ostatni przed nadejściem zimy. Jest to jeden z istotniejszych dni w Oku Lasu, więc kaplica pęka w szwach, a pośród zgromadzonych są również BG. Kapłan, na tę okazję z głową przyozdobioną jelenią czaszką, odprawia modły za pomyślność nadchodzących polowań, po czym kończy i tak długie już nabożeństwo. Ludzie jednak się nie rozchodzą. Dla wielu spotkania w świątyni to jedna z najlepszych chwil, by pozdrowić znajomych i wymienić się plotkami. Wierni szybko zamieniają się w chaotyczny tłum pełen większych i mniejszych rozgadanych grup.

Zwróć uwagę Brigitte, że w tłumie dostrzega braci Boschów. Natomiast Szrama będzie miał okazję usłyszeć, jak dwie podstarzałe szlachcianki dyskutują o jego zniechęconym wrogu. Podobno Thorsten zamierza się oświadczyć Sophie Austerlitz i to w najbliższym czasie!

Wiadomość o planowanych zaręczynach Throsteny oraz wizja Brigitte powinny uświadomić Bohaterom, że nie mają zbyt wiele czasu na to, by zrealizować swoje plany. Cel wszystkich BG powinien być zbliżony: nie dopuścić do ślubu Throsteny i Sophie, która powinna poznać lepiej Markusa (Klaus najpewniej będzie chciał przy tej okazji jak najmocniej dopiec Eggersowi).

Jeśli Gracze wciąż nie będą pewni, co miało by skłonić ich postaci do działania, możesz odwołać się do poniższych motywacji:

- **Markus** – to ostatnia szansa, by zdobyć serce ukochanej, później będzie zdecydowanie za późno.
- **Dieter** – to doskonała okazja, by zmusić brata do działania i w końcu jakoś mu ułożyć życie.
- **Brigitte** – jeśli Sophie weźmie ślub z Throstenem, kapłanka zawiedzie swoją boską patronkę, a to jest niedopuszczalne.
- **Szrama** – to świetna okazja, by napsuć krwi zniechęconemu Eggersowi.

Plotki

Prawdopodobnie Bohaterowie postanowią rozpocząć swoje działania od zebrania dokładnych informacji na temat nadchodzącego wielkimi krokami wydarzenia. Każdy z nich może spróbować zasięgnąć języka w swoim kręgu znajomych, co wymaga udanego testu **plotkowania**. Ten test można powtarzać do skutku, a każdego dnia stopień jego trudności maleje o 10 Uzyskane wiadomości zależą od liczby sukcesów:

- 0 Sukcesów – Eggers ma w planach oświadczyć się pannie Austerlitz. Ma to nastąpić w bliskim czasie. Podobno Austerlitzowie zgadzają się na ten ślub.
- 1 Sukces – Zaręczyny mają mieć miejsce podczas wielkiego polowania, które urządzone będzie w kolejny dzień świąteczny. Wziąć ma w nim udział bardzo wąskie grono ludzi, dobranych przez Eggersa oraz Alexandra Austerlitz.
- 2 Sukcesy – Zdobycie zaufania Austerlitz to pewna przepustka na polowanie, wciąż nie rozdał wszystkich zaproszeń.
- 3 Sukcesy - Podobno Sophie wyraźnie posmutniała od chwili, gdy informacje o zaręczynach zaczęły krążyć po mieście.

W końcu BG zrozumieją, że zostało tylko 8 dni do zaręczyn. W tym czasie najlepiej byłoby wejść w posiadanie oficjalnego zaproszenia na polowanie, co można zrobić, zdobywając sympatię Austerlitz. Będzie to trudniejsze niż się wydaje na pierwszy rzut oka.

W czasie przygody BG z pewnością będą kilkakrotnie testowali **plotkowanie**. Na pewno zależy im, aby jak najwięcej dowiedzieć się o tym, co mogą zrobić. Każdy taki test to kilka godzin spędzonych

na chodzeniu po mieście, rozmawianiu ze znajomymi oraz wysłuchiowaniu ploteczek w różnych kręgach (dla Szramy będą to karczmy, ale dla Markusa zdecydowanie bardziej gildie handlowe).

Poniżej znajduje się tabela prezentująca informacje, jakie mogą zdobyć Bohaterowie. Ilość zdobytych Plotek zależy od Sukcesu w teście, np. pierwszego dnia przy dwóch Sukcesach zdobędziemy informację nr 1 (za zdanie testu) oraz 2 i 3 (za dwa Sukcesy). Każdego dnia baza do testu przesuwana jest o jedno pole w górę, co oznacza, że jeśli trzeciego dnia ktoś będzie testował umiejętność **plotkowanie** (i zna już wszystkie ploteczki niższego poziomu), to udany test pozwoli mu zdobywać informacje od trzeciej w górę. Bohaterowie mogą zdobywać inne informacje ze względu na kręgi, w których się obracają (co zaznaczono w tabeli). Wyjątkiem jest Dieter, który nie posiada umiejętności **plotkowanie** i nawet jeśli zda test, zawsze zdobywa jedynie podstawowe informacje. Uważaj! Nie wszystko, co mówią mieszkańcy, to prawda!

Poziom informacji	Plotka	Specjalne
1	Eggers najpewniej jest miejscowym Księciem Złodziej. <i>(To bzdura, ale naprawdę ma kontakty ze światkiem przestępczym, choć najmuje po prostu zwykłych drabów).</i>	[Dla Brigitte] Kapłan Jorg nie jest zadowolony z tego, że musi podczas uczestniczyć w polowaniu, gdyż będzie to ostatni tydzień miesiąca, kiedy to ma on w zwyczaju samotne wyprawy, by obcować jedynie z dziećmi Taala i Rhyi. Patrz: „Obowiązki kapłana”.
2	Panienska Sophie ostatnio musiała poważnie zachorować, bo chodzi bardzo blada. Zawsze była słabego zdrowia. <i>(Owszem, chodzi blada, ale ze strachu, a nie od choroby).</i>	[Dla Markusa] W Dzień Wypieków Alexander Austerlitz zamierza kupić cały ekwipunek na polowanie, ponieważ nie robił tego od lat. Ludzie śmieją się, że pewnie nie odróżni prawdziwego łuku od dziecięcej zabawki. Patrz: „A z czym do Lasu?”.
3	Sophie prawie nigdy nie wypuszczają z domu. Jej ojciec jej nienawidzi i dlatego zabrania jej cieszyć się życiem. <i>(W rzeczywistości bardzo ją kocha, sama Sophie boi się ludzi).</i>	[Dla Szramy] Jakies trzy tygodnie temu ktoś włamał się do domu Austerlitzów. Krążą słuchy, że był to Jednooki Oster, jeden z lepszych włamywaczy w mieście. Patrz: „Pechowy włam”.
4	Sophie nie jest ani trochę podobna do ojca, a i matkę ledwo przypomina. Na pewno jest dzieckiem z nieprawego łoża. <i>(W rzeczywistości została przygarnięta przez Austerlitzów).</i>	[Dla Brigitte] Kapłanka Petra Burger niesłychanie często odwiedza dom Austerlitzów. Patrz: „Podrzutek”.
5	Eggers tylko kilka razy pojawił się w domu Austerlitzów, nigdy nie starał się o ich względy. To dziwne, że tak łatwo zgodzili się na ślub. <i>(Bardzo dziwne, ale w końcu są szantażowani).</i>	[Dla Markusa] Austerlitzowie od przynajmniej trzech lat mają problem z niekończącym się nękaniami ze strony Petera Wolfa, wyjątkowo złośliwego szlachciury. Patrz: „Stare waśnie”.
6	Sophie to wiedźma! Czasem przywołuje demony, które szaleją po domu Austerlitzów! <i>(Może nie wiedźma, ale faktycznie nie jest do końca człowiekiem).</i>	[Dla Szramy] Eggers podobno ma długi w półświatku. Musi szybko zdobyć pieniądze, pewnie dlatego zależy mu na korzystnym małżeństwie z Austerlitzami.

Zaproszenie na polowanie a kwestia zaufania

Dostanie się na polowanie nie jest prostym zadaniem, trzeba zdobyć zaufanie Alexandra, by ten podarował BG zaproszenie. Żeby tak się stało, Bohaterowie będą musieli trochę się postarać. Zaufanie Austerlitzu mierzyć będziemy w poziomach. Zaproszenie zostanie przez niego wysłane wraz z osiągnięciem przez drużynę Zaufania na poziomie 3 (zaczynają od 0). Informuj graczy o aktualnym poziomie Zaufania Austerlitzu do Bohaterów, na pewno bardziej zmotywuje ich to do kombinowania i szukania kolejnych sposobów na wkradnięcie się w łaski. W grze pojawi się wiele okazji, by zdobyć Zaufanie, ale należy być czujnym, bo raz zdobyte można też stracić!

- Poziom Zaufania wzrasta o 1 za każdym razem, gdy BG zrobią coś, by poprawić swoje stosunki z Austerlitzami, co zaznaczone jest w tekście.
- Poziom Zaufania spada o 1, gdy Bohaterowie zrobią coś skandalicznego, np. zabiją człowieka, wywołają jakiegoś rodzaju skandal czy publicznie zrobią coś głupiego lub upokarzającego. Jeśli BG w czasie przygody spróbują bezpośrednio zażądać od Austerlitzu zaproszenia na polowanie, ten zrazi się do nich i straci 1 punkt Zaufania.

Podstawą działań BG w tej przygodzie jest zdobywanie informacji. Powinieneś podkreślić, że każda postać ma inne kręgi kontaktów (kupcy, kapłani, półświatek). Może być to dyskryminujące dla Dietera, ale będzie on miał wiele innych okazji, by się wykazać.

Obowiązki kapłana

Bohaterowie mają szansę dowiedzieć się, że kapłan Jorg wcale nie jest rozentuzjasmowany polowaniem. Miał bowiem zupełnie inne plany na ten czas, a bieganie po lesie ze zgrają szlachciców nie jest przyjemne dla żadnego miłującego naturę kapłana. Będzie więc zachwycony, że ktoś może chcieć go zastąpić (pytał już o to kilka osób, stąd krążąca plotka). Jorga naturalnie zastąpić może kapłanka Rhyi, ale musi być namaszczona przez aspekt Rhyi-Łowczyni, a Brigitte nie ma jeszcze tego ślubu. I na tym polega jeden problem.

Aby dostąpić namaszczenia, kapłanka musi poprowadzić łowców do polowania na dorosłego niedźwiedzia i przynieść jego czaszkę do świątyni. Kapłan ucziwie powie Brigitte o krążących pogłoskach - niektóre córki Rhyi kupowały łup od myśliwych, ale nieuczciwa ofiara nie była miła Łowczyni i takie kapłanki traciły łaskę swojej patronki. Jorg zaoferuje nawet, że może skontaktować Brigitte z kilkoma myśliwymi, może któryś zechce ruszyć z nią w dzicz. BG powinni jednak wystarczyć.

Wyruszenie na polowanie to cały dzień z głowy. Drużyna musi się zastanowić, czy wyruszą wszyscy, czy część zostanie w mieście, by dalej zbierać plotki i informacje. Wytropienie niedźwiedzia wymaga trzech udanych testów **tropienia**, każdy test zabiera 4 godziny, co w przypadku pechowej drużyny może oznaczać nocleg w lesie. Dwa nieudane testy sprawią, że na BG zwróci uwagę grupa zbójów, dwa razy liczniejsza od uczestników wyprawy. Będą tropić Bohaterów i zaatakują ich w najwygodniejszym dla siebie momencie (opis zbójów i potrzebne informacje znajdziesz w Księdze Zasad, str. 247). Jeśli mimo wszystkich przeciwności, BG odnajdą upragnioną zwierzynę, czeka ich jeszcze pozbawienie potwora życia (statystyki niedźwiedzia podano w Księdze Zasad, str. 244).

Rhyia chętnie przyjmie ofiarę Brigitte, co objawi się jako światło słońca, które nagle wpadnie przez okiennice, pomimo pochmurnej pogody. Kapłanka będzie mogła wziąć udział w polowaniu jako przedstawicielka bogów. Niestety, nie wolno jej zabrać ze sobą świty, ale Jorg obieca szepnąć Austerlitzowi dobre słówko o BG (**wzrost Zaufania o 1 poziom**).

Kapłan Taala wyzna również Brigitte, że nie jest szczególnie zadowolony z nadchodzącego ślubu (*Bogowie nie popierają tego związku, ta dziewczyna ma inne przeznaczenie*). Jorg nie zdradzi jednak, co dokładnie ma na myśli. I tak, w swojej opinii, powiedział już zdecydowanie zbyt wiele.

A z czym do lasu?

Alexandra Austerlitz czeka wyprawa na rynek, aby zakupić dla siebie całe niezbędne wyposażenie. Markus ma szansę dowiedzieć się o tym wydarzeniu od kilku kupców, którzy liczą, że uda im się coś tego dnia sprzedać. Drużyna może wykorzystać taką okazję do tego, by pomóc odrobinę szlachcicowi i zyskać jego uznanie.

Po Austerlitzu widać, że nie ma zielonego pojęcia o sprzęcie, jaki chce nabyć. Przede wszystkim planuje kupić broń i odrobinę ekwipunku podróznego. Robi to w towarzystwie dwójki służących, którzy chodzą po rynku, wyszukując odpowiednich handlarzy. Ostatecznie przedmioty ogląda jednak sam Alexander, cały czas ze srogą miną, jakby udawał, że rozumie, o czym kupcy do niego mówią.

Bohaterowie będą mogli uratować kupca przed zakupem wyjątkowo kiepskiego (choć nieźle zdobionego) łuku po skandalicznie wysokiej cenie. Wystarczy, że będą obserwowali szlachcica, a dostrzegą, jak wyjątkowo złotousty kramarz będzie próbował wcisnąć mu bubel. Pomoc w dobraniu odpowiedniego ekwipunku będzie wymagała udanego testu **sztuki przetrwania**. Zdając test **targowania**, można przy okazji uzyskać stosunkowo niską cenę. Austerlitz doceni pomoc, jaką okazali mu BG podczas doboru odpowiedniego sprzętu (**poziom Zaufania wzrośnie o 1**).

Podczas zakupów jeden z kupców zaoferuje Austerlitzowi bardzo wygodne siodło oprawione sarnią skórą. Na widok tego przedmiotu Alexander niezwykle zblednie, a udany test **spostrzegawczości** pozwoli zauważyć, że przedmiot wzbudził w nim realny strach. Gdy szlachcic będzie próbował odejść od straganu, by odetchnąć powietrzem z dala od zgiełku, ktoś zakrzyknie za nim z pogardą w głosie. Niedaleko pojawi się ubrany w czarny, szlachecki strój mężczyzna o ciemnym zarostie, z bielmem na lewym oku, idący typowo wojskowym krokiem. Miecz u jego boku wcale nie wygląda na szlachecką ozdobę. To Peter Wolf, stary wróg Austerlitz. Spotkanie z nim wprowadź jednak jedynie wtedy, gdy nie miał jeszcze miejsca pojedynek z rozdziału „Stare waśnie”.

Peter nie będzie zbyt miły dla Alexandra. Zrobi to, co zwykle, czyli będzie się starał ośmieszyć rywala, mówiąc zdecydowanie zbyt głośnym tonem, którego nauczył się w wojsku. Ludzie, słysząc jego obelgi, zbiorą się w okolicy, żeby wysłuchać Wolfa. Rywalizacja o uwagę tłumu to dobre zadanie dla Brigitte (bądź innej postaci posiadającej zdolność **przemawianie**, jeśli nie prowadzisz drużyny złożonej z proponowanych przez scenariusz BG). Kapłanka może zwrócić uwagę ludzi na coś innego, zgromić ciżbę za zajmowanie się cudzymi rzeczami lub też równie głośno odpowiedzieć Peterowi, odebrać mu inicjatywę i zmusić do odwrotu. Będzie to wymagało przeciwstawnych testów **przekonywania** (Ogląda byłego oficera to 53). Jeśli wygra Wolf, to będzie pastwił się jeszcze jakiś czas nad rywalem, po czym odejdzie. Jeśli to BG się powiedzie, Austerlitz będzie szczególnie wdzięczny (**poziom Zaufania wzrośnie o 1**) i po odpowiedniej zachęcie opowie o swoich zatargach z Wolfem (**patrz: „Stare waśnie”**).

Podrzutek

Praktycznie każda osoba w świątyni Rhyi może potwierdzić, że kapłanka Petra Burger bardzo często odwiedza dom Austerlitzów. Jest to o tyle zaskakujące, że Petra nie wizytuje nikogo innego, całe dnie spędzając na targu bądź też dopełniając swoich świątynnych obowiązków. Z natury jest raczej sympatyczną i dobrą osobą, choć los nie był dla niej łaskawy i kobieta wyraźnie cierpi na jakąś okropną chorobę skóry. Nie pozbawiło jej to jednak radości życia i miłości dla bliźnich.

Zagadnięta kapłanka będzie próbowała kłamać o celach swoich wizyt, mówiąc, że często odwiedza wiernych. Jeśli zostanie wytknięte jej kłamstwo, kobieta bardzo się zawstydzi, ale prawdę wyzna jedynie ludziom, którzy wzbudzą jej zaufanie, pokazując, że zależy im na Sophie. Wymagany jest udany test **przekonywania**. Odpowiednia argumentacja może sprawić, że stopień trudności testu zmaleje do Prostego (+10) lub Łatwego (+20). Kapłanka wierzy, że potrafi dobrze oceniać ludzi, więc gdy zostanie przekonana, wyzna Bohaterom prawdę.

W rzeczywistości Sophie nie jest dzieckiem Austerlitzów, którym bogowie nie dali potomka. Dziewczyna została znaleziona w lesie przez kapłankę. Duchowna początkowo myślała, że to jedynie

porzucone ciało dziecka. Na szczęście Sophie rozpląkała się, co przykuło uwagę Petry. Planowała oddać ją do sierocińca Shallayi, ale nocą objawiła jej się Pani Natury i nakazała oddać ją szlachcicom, których spotka jutro rano w kaplicy. Byli to Austerlitzowie, którzy niezwykle ucieszyli się z tego „daru”. Od tamtej pory odwiedza ich przynajmniej raz w tygodniu. Ale Sophie nie wie, że jest podrzutkiem. I lepiej żeby się nie dowiedziała.

Po szczerzej rozmowie Petra nie omieszka wspomnieć Alexandrowi o BG, którzy zrobili na niej bardzo dobre wrażenie (**poziom Zaufania wzrośnie o 1**).

Stare waśnie

Peter Wolf to znana osobistość w Talabheim. Jest bardzo drażliwy i czerpie niesamowitą satysfakcję z dręczenia oraz uprzykrzania życia innym. Jako szlachcic słynie z poniżania służby oraz wszystkich, których spotka na swojej drodze. Nic nie przynosi mu jednak więcej radości niż psucie krwi równym sobie. Od bardzo dawna jego ulubioną ofiarą jest Alexander Austerlitz. Kiedyś obaj mieli pewien spór, o którym nikt już nie pamięta, ale Peter Wolf zaproponował załatwienie sprawy przez pojedynek. Austerlitz od lat wymiguje się od rozstrzygnięcia waśni poprzez sąd boży, co tylko dostarcza Peterowi okazji, by szydzić z niego i publicznie mu urągać.

Sprawa pojedynku byłaby łatwiejsza, gdyby nie jeden haczyk. Zgodnie z prawem Talabheim w sporze między dwoma ludźmi szlachetnego pochodzenia reprezentować mogą ich członkowie rodziny. Inny przepis z Księgi Praw mówi, że dla oficera rodziną jest cały jego oddział. Pechowo Wolf jest byłym oficerem, więc do pojedynku zamierza wystawić swojego „kuzyna”, byłego podkomendnego, Tima „Rzeźnika” Hartmanna. Służba w wojsku dla Hartmanna bardzo szybko dobiegła końca, bo nie był zbyt pokornym żołdakiem, choć w walce nie miał sobie równych. Obecnie jest jednym z najlepszych zabijaków w mieście. Nic dziwnego, że Austerlitz unika tematu i pokornie znosi bycie pośmiewiskiem Wolfa. Po prostu nie zna nikogo, kto miałby szanse w walce z „Rzeźnikiem” i przy okazji należał do jego rodziny.

Nic jednak straconego. Najemni zwadźcy, jak Klaus, znają dziesiątki sposobów, by na krótką chwilę stać się szlachciami. Dobrym sposobem jest wyzwąć przeciwnika na pojedynek wedle dawnych zwyczajów (miecz, tarcza i ewentualnie zbroja). Wystarczy, że Klaus wystąpi w hełmie, nikt nie może w takiej sytuacji nakazać pojedynkującemu się zdjąć przyłbicy z twarzy. Innym rozwiązaniem jest przebranie Klausa i przedstawienie go jako dalekiego krewnego z drzewa genealogicznego Austerlitzów. Krewniak i tak najpewniej w najbliższym pięcioleciu nie pojawi się w Talabheim. Ba, może to być nawet jakiś zmarły siostrzeniec. Łatwo będzie to ukryć, bowiem księgi z rodowodami szlachciców są bardzo rzadko aktualizowane (wymaga to sporej opłaty, więc robi się to jedynie przy narodzinach i wtedy przy okazji zaznacza ewentualnych zmarłych). Wolf jest bardzo pewny wygranej, więc to Bohaterowie będą mogli wybrać sposób pojedynku (statystyki „Rzeźnika” podano na końcu przygody).

Alexander, który już jest bardzo zmęczony działaniami Wolfa, bardzo chętnie przystanie na każdy pomysł, aby wygrać pojedynek. **Zdobycie poziomu Zaufania:**

- Jeśli BG wszystko zorganizują i opłacą, zdobędą poziom Zaufania nawet jeśli nie wygrają walki;
- Jeśli w przygotowania do pojedynku musiał mocno angażować się Austerlitz, BG zdobędą Zaufanie tylko, gdy walka zostanie wygrana.

Pechowy włam

Cały półświatek ostatnimi czasy nabija się z Oстера. Jest on jednym z lepszych włamywaczy w mieście i prawie każdy o tym wie. Do tego jednym z nielicznych, którzy potrafią czytać. Chętnie kradnie pamiętniki. Zawsze dowiaduje się o paru skandalach, żeby jego ofiary wolały pogodzić się ze stratą kilku cennych przedmiotów niż pogрузić się w oczach opinii publicznej.

Tym razem Oster miał pecha i nic nie ukradł. Podobno ktoś widział go, jak ucieka głównymi drzwiami domu Austerlitzów, krzycząc jak opętany. Ale włamania nie zgłoszono, straż miejska podobno

szuka włamywacza, ale nie mają dowodów obciążających konkretną osobę. Podobno jest nagroda za złapanie złodzieja. Sam Jednooki wydaje się jakiś nieobecny.

Mimo wszystko Jednooki wciąż chętnie odwiedza karczmę „Pod Przerdzewiałym Rondlem”, gdzie ostatnio pije zbyt wiele. Bohaterowie zastaną go już mocno wstawionego, nad szczęcioma pustymi kuflami. Złodzieja do rozmowy przekonać może jedynie fizyczna groźba (test **zastraszenia**). W obliczu mało przekonujących argumentów, złodziej spróbuje po prostu nawiać przez kuchnię. MG, możesz skorzystać z zasad miejskich pościgów (*Wieże Altdorfu*, str. 21), pamiętaj jednak, że uciekający nie jest u szczytu formy (z powodu upojenia alkoholem ma **Zręczności równą 30**).

Przymuszony wyzna prawdę. W domu Austerlitzów spotkał w salonie demona. Gdy wysunął zza płaszcza swoją latarnię, blask padł na patrzące na niego monstrum. Nie za bardzo mu się przyglądał. Pamięta jedynie zwierzęcą twarz i stukot kopyt za swoimi plecami. Był tak przerażony, że myślał jedynie o ucieczce. Teraz potwór prześladowuje go w snach. Nieważne, czy BG oddadzą nieszczęśnika straży miejskiej, czy przytułkowi dla obłąkanych, wieść o ujęciu złodzieja rozejdzie się po okolicy (**poziom Zaufania wzrośnie o 1**).

Knowania Throsten Eggersa

Przeciwnik drużyny - Eggers - nie jest osobą, która lubiłaby konkurencję. Gdy tylko dowie się, że ktoś zaczął kręcić się przy rodzinie Austerlitzów, postara się zainterweniować. Może nie ma pewności, jaki cel przyświeca Markusowi i jego przyjaciółom, ale za to ma bogatą wyobraźnię i nie zamierza popsuć planu swoich zaręczyn. Gdy poziom Zaufania drużyny będzie wzrastał, Throsten będzie reagował na zachowania BG swoimi własnymi pomysłami (patrz niżej: **Knowania Eggersa: Delikatna sugestia** i **Knowania Eggersa: Delegacja**).

Jeśli BG uda się zdobyć 3 poziomy Zaufania, otrzymają od Austerlitz zaproszenie na polowanie, które odbędzie się w najbliższy dzień świąteczny. Eggers bardzo zdenerwuje się z tego powodu, ale nie będzie już więcej próbował powstrzymać Bohaterów. W zamian za to przygotowuje im niespodziankę podczas polowania.

Knowania Eggersa: Delikatna sugestia

(Rozegraj tę scenę po tym, jak drużyna zdobędzie 1 poziom Zaufania).

Eggers postara się uderzyć w najsłabsze ogniwo grupy, usunąć tego, którego najłatwiej zastraszyć. Będzie to scena przeznaczona dla gracza prowadzącego Dietera. Jeśli w twojej drużynie nie występuje ten Bohater, ale gracie z wykorzystaniem gotowych postaci, można przedstawić poniższą scenę Markusowi, ale w formie relacji, jaką przyniosła mu zaniepokojona bratowa/brat. W przypadku, w którym prowadzisz drużynę złożoną z zupełnie innych BG, postaraj się odpowiednio przebudować motyw zastraszenia rodziny/bliskich/znajomych i dostosować do odpowiedniej postaci.

Gdy zwiadowca wróci do domu, zostanie żonę siedzącą z dwoma synami, którzy bawią się w najlepsze. Jednak jego ukochana ma oczy zaczerwienione od łez. Zapytana, co się dzieje, bez słowa zaprowadzi Dietera do sypialni na piętrze, gdzie do ściany przybito za pomocą noża pergamin. „Nie wtykajcie nosa w cudze sprawy”. Dieter co prawda nie potrafi czytać, ale żona może mu powtórzyć treść listu, który zostawili „goście”.

Throsten nie zdecyduje się na drugi atak na dom Dietera, chciał jedynie zastraszyć żołnierza i usunąć go z grupy. Ale BG o tym nie wiedzą. Będą musieli wymyślić jakiś sposób, by chronić rodzinę przyjaciela. Można ich zabrać w inne miejsce, wywieźć z miasta albo też wynająć solidną ochronę. Pozwól przede wszystkim Dieterowi zdecydować o tym, w jaki sposób zamierza chronić swoją rodzinę.

Istnieje szansa, że zwiadowca (bądź ktoś z drużyny) w zemście postanowi odwzajemnić się Eggersowi podobnym zachowaniem i włamać się do jego posiadłości. Jeśli Bohaterowie zdecydują się na zbyt ryzykowną akcję i zostaną złapani, a następnie aresztowani w domu Eggersa, to będą musieli wydać przynajmniej 200 złotych koron na łapówki lub najbliższe tygodnie spędzą w areszcie. Co gorsza, **stracą 1 poziom Zaufania**.

Knowania Eggersa: Delegacja

(Rozegraj tę scenę po tym, jak drużyna zdobędzie 2 poziom Zaufania).

Throsten tym razem postanowił zainwestować w odrobinę bardziej bezpośrednie środki perswazji i wynająć kilku ulicznych drabów. Do sytuacji dojdzie, gdy BG będą przechodzili ulicami miasta. Mistrz Gry, powinieneś zadbać o to, by w scenie wziął udział Szrama oraz przynajmniej jedna inna postać, ale najlepiej gdyby obecna była cała drużyna.

BG zostaną otoczeni przez zbirów, których będzie o dwóch więcej niż ich. Jeden z napastników natychmiast rozpozna Szramę i zwróci się do niego wprost:

- Szrama, po co się mieszasz z jakimiś straganiarzami i cnotliwymi pannami. Jesteś jednym z nas. Nawet nie musisz pomagać, po prostu daj nam działać, a odpalimy ci część kasy.

Jak zareaguje Klaus? Daj mu szansę pokazania, jak bardzo oddany jest sprawie i towarzyszym. Draby mają na celu dokopać mocno obić Bohaterów i zalecić im, by resztę tego tygodnia spędzili w swoich domach albo pojechali na wycieczkę do Altdorfu. W walce będą używać jedynie kastetów i lepiej, aby BG również nie sięgali po inną broń. Prawo Talabheim jasno mówią, że walki z pomocą pięści i broni improwizowanej uchodzą za „integrację ludności miejskiej” tak długo, aż żaden z uczestników bójki nie poniesie trwałej szkody na ciele. Straż miejska o wiele surowiej spojrzy na użycie chociażby zwykłego noża. Strażnicy pojawią się po 10 rundach starcia i pomogą w przerwaniu walki, stając po stronie, która będzie wyglądała na bardziej potrzebującą pomocy. Jeśli BG zostaną aresztowani za rozbój z użyciem niebezpiecznych narzędzi, **stracą 1 poziom Zaufania**.

Wybrańcy Rhyi

Łowy

Organizowane przez Eggersa polowanie nie jest zbyt tłoczną zabawą, bierze w nim udział około dziesięciu szlachciców, przy czym większość to znajomi gospodarza oraz BG. Poza nimi będzie tam też kapłan Jorg (lub Brigitte) i kilkunastu służących z psami do naganiania zwierzyny. Podczas łowów Sophie będzie wyglądała na niezwykle przerażoną. Ojciec postara się ją pocieszać, choć wyraźnie widać, że Alexandrowi od dawna brakowało tego typu rozrywek. Throsten będzie ciągle kręcił się przy Sophie i pozował na prawdziwego twardziela, co jednak nie doda młodej damie zbyt wiele otuchy.

Poza popisywaniem się przed dziewczęciem Eggers ma jeszcze jedną sprawę do załatwienia. Szlachcic nie jest głupcem i dawno już się domyślił, skąd nagle aktywność Boscha i jego kompanów. Postanowił przygotować im niespodziankę. W lesie czai się kilku najętych przez Throstena bandytów, którzy dostali sporą sumkę za to, by napaść na myśliwych podczas trwania zabawy – a dokładniej, za to, żeby napaść na drużynę.

Gdy formacja łowczych lekko się rozluźni, Throsten weźmie BG na stronę, aby uciąć sobie z nimi krótką pogawędkę. Zacznie od ich znajomości z Austerlitzem, wypytując o to, co sądzą o Alexandrze i Sophie. Nie omieszka pochwalić się przy tym, jaką piękną kobietę wybrał sobie na żonę. Gdy Bohaterowie oddalą się w czasie rozmowy od grupy, nagle zza drzewa wyleci wystrzelona z łuku strzała. Drużyna zostanie zaatakowana przez sześciu bandytów. Przywódca bandy będzie spokojnie mierzył z muszkietu w Markusa, by zastrzelić go, gdy będzie miał czystą pozycję. Sam Eggers skorzysta z zamieszania i po cichu się wycofa.

Nagle w polu widzenia walczących pojawi się zaskoczona Sophie. W tym momencie padnie też strzał z muszkietu, wprowadzając w przerażenie nie tylko dziewczynę, ale i jej wierzchowca, który zerwie się do ucieczki. Jak zareagują BG? Czy rzucą się za kobietą, ryzykując ciosy w plecy i ostrzał z łuków?

Eggers popędzi za dziewczyną, możesz więc zalecić drużynie testy **jeździectwa**. Jeśli któryś z BG będzie szybszy od Throstena, to zobaczy, jak dziewczyna w ostatniej chwili zatrzymuje konia na skraju przepaści, ale wystraszone zwierzę zrzuca ją dół siodła. Sophie spada w dół. Cudem zahaczy o wystający korzeń starego drzewa znajdujący się zbyt nisko, by można chwycić ją za rękę i podciągnąć do góry. Bez

względu na to, kto pojawi się pierwszy, Eggers nie ma zamiaru ryzykować życia podczas ratowania dziewczyny.

Bohaterowie z pewnością zaczną planować sposób wyciągnięcia Sophie, ale ty, Mistrzu Gry, powinieneś zrealizować w tym czasie wolę Taala. Otóż BG muszą spaść w przepaść razem z dziewczyną. Wystarczy, że ziemia lekko osunie się pod stopami któregoś z trzymających linę i wszyscy nagle runą w dół. Jeśli sytuacja będzie temu sprzyjała, możesz wykorzystać do tego celu Eggersa, który w przypiływie złości może popchnąć BG, przeciąć linę, czy w inny sposób sprawić, że drużyna runie w dół, prosto w objęcia rwącej rzeki.

Zaginieni

Mechanika Warhammera przewiduje obrażenia od upadków z dużych wysokości. Ale w tym wypadku radzę się od tego powstrzymać, w końcu BG spadli z powodu ingerencji MG. Warto założyć, że fortunnie wpadli do wody i jedynie lekko się poobijali. Odzyskują zmysły na brzegu rzeki, leżą w odległości trzydziestu - czterdziestu kroków od siebie. Najważniejszym zadaniem będzie odnalezienie Sophie, która co jakiś czas niezbyt silnym głosem próbuje wezwać pomoc. Wymagany jest udany Wymagający (-10) test **spostrzegawczości**, który można powtarzać co 20 minut. Po trzech nieudanych próbach jej krzyki przykują uwagę czterech mutantów, ukrywających się w okolicy. Gdy tylko dziewczyna zauważy zbliżające się zagrożenie, BG usłyszą ją bez trudu.

Bohaterowie nie do końca mają świadomość tego, gdzie się znajdują. Nawet Dieter słabo zna te okolice, rzadko bowiem się tu zapuszczał podczas młodzieńczych polowań. Na podstawie spływu rzeki jest w stanie określić kierunek podróży, ale nie potrafi oszacować, ile zajmie im powrót do miasta. Na pewno warto zacząć marsz już teraz, póki dzień jest młody. Wszyscy jednak są głodni i jeśli ktoś nie upoluje czegoś do jedzenia (udany test **sztuki przetrwania**), wszyscy będą obciążeni modyfikatorem -10 do testów z powodu doskwierającego głodu.

Bohaterowie w rzeczywistości po raz pierwszy mają sposobność przebywać z Sophie sam na sam, więc musisz bardzo wiele uwagi poświęcić, aby zarysować jej obecność w drużynie. Bardzo źle się stanie, jeśli będzie ona anonimowym BN-em prowadzonym przez drużynę za rękę. Postaraj się dobrze odegrać jej obecność oraz osobowość. Jest przestraszona i onieśmielona, jednak mimo tego zależy jej na tym, by jak najszybciej wydostać się z lasu. Będzie bardzo wdzięczna Bohaterom za to, że próbowali ją ratować, zainteresuje się również ich wyczynami z ostatniego tygodnia. Sophie okaże się całkiem bystra i sympatyczna, chociaż widać po niej doskwierającą samotność i smutek. Od postępowania drużyny (a przede wszystkim samego Markusa) uzależnione będzie, czy kupiec zyska sobie przychylność oraz zaufanie dziewczyny.

Sługa Taala

Rzeka rozleje się w sieć niewielkich jezior, a BG nabiorą głębokiego przekonania, że się zgubili. Sophie zacznie płakać. Dieter ma problemy z rozpoznaniem okolicy, po której nie wędrował od wielu lat. Knieja żyje, zmieniając utarte ścieżki i znane punkty orientacyjne. Jak zareagują pozostali Bohaterowie? Będą mieli jakiś pomysł na działanie? Pozwól im na znużeni dyskusję i próby działania, a potem zdarzenia zaprezentuj niecodzienne zdarzenie.

BG zobaczą jak z chaszczy nagle wyłoni się majestatyczny jelen z głową przyozdobioną wspaniałym porożem. Zwierzę jest niezwykle śmiałe i ruszy pewnym, spokojnym krokiem w kierunku drużyny. Jeśli Bohaterowie nie potraktują go jako darmowej porcji żywności, zwierzę zbliży się do Sophie i skinie jej wyraźnie głową... Po czym zacznie się oddalać. Tuż na granicy wzroku obróci się i spojrzy jeszcze raz mądrymi oczyma na każdą z postaci, po czym zniknie za drzewem. Nieważne, jak szybko Bohaterowie rzucają się za zwierzem, nie zobaczą go już. Za to Dieter dostrzeże wyraźne ślady jelenia pozostawione w ziemi. Test tropienia zdradzi, że ślady te są o wiele głębsze niż powinno zostawić po sobie stworzenie o takich gabarytach - zupełnie jakby zostawiło je specjalnie.

Jeśli BG podążą ich tropem jeszcze przed wieczorem Dieter zauważy, że jeleni wyprowadził drużynę na obszary, na których zwiadowca polował jeszcze parę lat temu. Są uratowani, ten teren znaczyliśmy własną kieszeń!

Przez rzekę

Jeszcze przed zapadnięciem zmroku Bohaterowie będą musieli pokonać rzekę. Jest ona szeroka, a nurt silny, więc przepłynięcie jej będzie dużym wyzwaniem (udane testy **plywania**) i będzie wymagało od BG porzucenia większości posiadanego ekwipunku. Dojście do najbliższego bezpiecznego brodu to ponad sześć godzin marszu. Na drugim brzegu można jednak dostrzec leżącą łódź oraz niewielką chatkę, rozświetloną blaskiem lamp. Dieter kojarzy to miejsce. Chatka należała do rybaka, który zmarł wiele lat temu. Zwiadowca nie wie, kto teraz ją zamieszkuje.

Od pewnego czasu w chacie rezyduje Wolfgang, obłąkany dzikus, który w swej samotni coraz bardziej popada w szaleństwo. Wywołany chatki stanie w progu z siekierą w jednej ręce i latarnią w drugiej. Przekrzykując szum wody, zgodzi się na przewiezienie BG pod warunkiem, że ktoś odda mu swoje buty (jego już się rozpadły). Niestety łódź jest niewielka i będzie mógł przewozić Bohaterów dwójkami.

Gdy przepłynie już na drugą stronę, przez długi czas będzie przyglądać się BG i w końcu zażąda od nich, by na pokład pierwsze weszły dwie kobiety. Udany test **przekonywania** może go od tego odwieść pod warunkiem, że na pokład wejdzie Brigitte. Drugą osobą może być ktokolwiek. Nie pozwoli jednak, by na pokład wsiadł ktoś z bronią (choćby nie zauważył schowanego sztyletu lub pistoletu). Uzbrojenie drużyny ma zabrać ostatnia przewożona osoba. Udany Wymagający (-10) test **spozstrzegawczości** pozwoli zauważyć, z jakim zafascynowaniem i pożądaniem pustelnik patrzy na młodą kapłankę.

O ile BG nie postanowią oszukać, zamordować lub zrezygnować z pomocy samotnika, wykrywając jego nieczyste intencje, w końcu na pokład wsiądzie Brigitte i ktoś jeszcze. Wolfgang uknuł już w swojej głowie plan, jak Brigitte może stać się jego przynajmniej na kilka godzin nim reszta drużyny znajdzie bród. Szorstkim głosem rzuci swoim pasażerom propozycję zjedzenia czegoś i ciśnie między nich sakwę z prowiantem. Oprócz suchego chleba i jeżyn są tam też zioła, które obłąkany je, by móc szybko zasnąć - szybki i skuteczny środek usypiający. Po ich spożyciu osoba, która nie zda testu **Odporności**, zrobi się senna i zaśnie w przeciągu 10 rund (czas działania mikstury uzależniony jest od wspomnianego testu i wynosi 1 godzinę za każdy poziom Porażki). Ci, którym test się powiedzie (pamiętaj, że Szrama ma modyfikator +10 do odporności w walce z truciznami) także staną się niezwykle senni, ale jeśli postanowią walczyć ze snem, otrzymają jedynie modyfikator -10 do cech. Otumanieni BG doskonale zdają sobie sprawę z tego, co im uczyniono, ale jeśli nie zdadzą testów, ich możliwości działania będą mocno ograniczone.

Bardzo prawdopodobne jest, że BG zdecydują się nie zjeść prowiantu od Wolfganga. Wtedy pustelnik wpadnie w szal, że jego „idealny” plan się nie powiódł i spróbuje zepchnąć zbędnego pasażera do wody za pomocą wiosła (przeciwstawny test **krzepy**). Potem rozpocznie się bardziej tradycyjna walka (obciążona modyfikatorem -10 do testów z powodu niestabilnego podłoża). Łatwo o posłanie kogoś prosto do lodowatej, rwącej rzeki, gdzie nietrudno dobić ofiarę (modyfikator +20 do WW). Wgramolenie się do łódki wymaga zdania testu **krzepy** lub **plywania** i poświęcenia na to całej rundy.

Jeśli plan pustelnika zakończy się sukcesem, szaleniec będzie usiłował odpłynąć na drugi brzeg i zabrać nieprzytomną kapłankę do chaty. Zapewne pozostali członkowie drużyny, widząc dramat rozgrywający się na wodzie, postanowią natychmiast interweniować. Możesz w tej sytuacji również zasugerować osobie prowadzącej postać Szramy, że oto nadeszła jego bohaterska chwila. Niech uczyni, co w jego mocy, by pospieszyć ukochanej na ratunek. Jeśli BG nie dopisze szczęście, możesz zawsze zasugerować, że ktoś może poświęcić Punkt Przeznaczenia, aby ratować kapłankę. To dobra okazja, by pozwolić Szramie dokonać godnego legendy czynu. Niezależnie od tego, co zadecyduje drużyna, pamiętać powinniśmy również o woli gracza prowadzącego postać Brigitte – także ma prawo zużyć PP, aby uniknąć

zagrożenia. Pozwól graczowi zdecydować o losie Bohatera, a przede wszystkim, poinformuj o tym, co dokładnie zagraża jego postaci.

W założeniu scenariusza przeciwnik to lubieżny szaleniec, którego zachowanie wskazuje, iż będzie chciał zbrukać kapłankę. W razie zagrożenia będzie ją usiłował zabić. Jeśli jednak wiesz, że twoja drużyna nie akceptuje takich wydarzeń na sesji, postaraj się inaczej umotywić zachowanie pustelnika. Równie dobrze może on być obłąkany wizjami od Mrocznych Potęg i pragnie zgładzić kapłankę prawego boga – tak, jak rysowało się to w jego chorych snach - bez lubieżnych zamiarów.

Noc cudów

Tutaj jestem ci winien pewne wyjaśnienia, Mistrzu Gry. Z pewnością domyślałeś się, że Sophie nie jest normalną szlachcianką, tak jak i zapewne na tym etapie będą myśleć gracze. Sophie jest naznaczoną przez Rhyię zmiennokształtną. Przynajmniej raz w miesiącu moc zamienia dziewczynę w piękną sarnę. Jednak gdy przebywa ona w lesie, sytuacja ta ma miejsce co noc. O sekrecie tym wiedzą jedynie zainteresowana, Alexander, Petra, Jorg... oraz Throsten. Sophie przystała na planowane zaręczyny tylko dlatego, że szlachcic groził, iż wyda sekret inkwizytorom, którzy mogą zupełnie inaczej od kapłanów natury patrzeć na jej „boskie objawienie”. Throstenowi zależy przede wszystkim na powiększeniu swojego majątku o skarbiec bezdzietnego Austerlitzta i nie robi mu różnicy, jakim dziwadłem będzie jego żona, gdyż w ostateczności i tak planuje się jej pozbyć.

Gdy nastanie noc, a grupa rozbija obozowisko, poleć BG wykonanie testu **spostrzegawczości**. Ten kto zda, dostrzeże podczas swej nocnej warty, że coś krąży przy obozowisku. Jeśli spróbuje zaalarmować pozostałych, zauważy, że w grupie brakuje Sophie. Udany test **tropienia** pozwoli ustalić, że dziewczyna, skradając się, oddaliła się od towarzyszy, a jej ślady nagle zaczęły przechodząc od ludzkich stóp w kopyta.

Niedługo po tym Bohaterowie dostrzegą piękną sarnę stojącą na niewielkiej polanie. Otacza ją srebrny blask księżyca, na który spogląda ze smutkiem mocno rysującym się w jej bystrych oczach. Zwierzę wyczuje drużynę i spojrzy w jej stronę, nieruchomiejąc. Jak zareagują? Domyślą się, że w rzeczywistości jest to ukochana Markusa?

Sophie nie wytrzyma wyczekiwania i w końcu zacznie uciekać. BG nie mają szans dogonić sarny, ale marsz po jej śladach nie jest trudny... Niedługo znajdą dziewczynę w ludzkiej postaci, leżącą nieprzytomną. Gdy tylko się do niej zbliżą, po raz kolejny zobaczą jelenia, który wyprowadził ich z lasu, tym razem w towarzystwie stada. Zwierzęta będą z powagą oraz spokojem obserwować, jak bohaterowie zabierają szlachciankę, po czym znikną na dobre.

Co zrobią BG? Czy będą rano wymuszali na dziewczynie odpowiedź? Jeśli tak, Sophie rozplacze się, ale udany test **przekonywania** pomoże jej się uspokoić. Dziewczyna potwierdzi, że sarna, którą widzieli w nocy, to jej druga postać. Klątwa, która ciąży na niej od najmłodszych lat. Nie potrafi sobie z nią poradzić. Kapłani uważają, że jest to łaska Taala i chronią sekret dziewczyny na tyle, na ile potrafią. Dopiero Throsten oraz jego groźby pokrzyżowały wszystkim plany.

Może się zdarzyć, że BG uznają dziewczynę za pomiot Chaosu i skrócą jej żywot. Spadnie wtedy na nich straszliwa klątwa Rhyi oraz Taala, a BG nigdy już nie powinni zapuszczać się w dzicz, gdyż staną się celem każdego drapieżnego zwierzęcia, jakie tylko ich wyczuje.

Najprawdopodobniej drużyna jednak nie sięgnie po tak radykalne rozwiązanie. O wiele ważniejsze jest natomiast to, jak rozwiną się plany drużyny. Czy Markus dalej będzie zainteresowany dziewczyną, która jest zupełnie inna niż to sobie wyobrażał? Czy Dieter dalej będzie popierał jego zaloty a Brigitte nadal uważała, że prawidłowo interpretuje wizję Rhyi?

Pechowy dzień

Bohaterowie pokonali wiele trudności, by móc w końcu znaleźć się na bezpiecznym trakcie do domu. Nie czeka ich jednak przyjemne powitanie, ponieważ po drodze spotkają Eggersa oraz jego dwóch ochroniarzy. Po szlachcicu widać, że nie jest w najlepszym humorze.

- *Nie oczekiwałem, że wszyscy przeżyjecie. Ale widocznie muszę odrobinę ponaglić Morra.*

Wtedy też z lasu wyłonią się banici, których BG nie zdążyli zabić. Jeśli nie będzie ich dostatecznie wielu, by stanowili dla drużyny wyzwanie, możesz dodać jeszcze dwóch przeciwników.

- *Sophie wróci ze mną, ale wy nie jesteście do niczego potrzebni ani mi, ani jej, ani też całemu Talabheim. Zmówcie modlitwy, szczególnie do Morra, gdyż niedługo was ugości w swym królestwie.*

Kończąc monolog, Throsten wybuchnie złośliwym śmiechem. Jeśli w czasie przygody dziewczyna zbudowała zaufanie do Markusa, teraz chwyci go za rękę, drżąc ze strachu. Jeśli jednak nie przyłożył się do zyskania przychylności swej wybranki, dziewczyna po prostu zacznie płakać żałośnie.

Throsten bez najmniejszego odruchu litości nakaże swoim ludziom zabicie drużyny. Dojdzie do walki, podczas której on będzie trzymał się z tyłu, nie schodząc z konia. Jeśli zginie ponad połowa jego żołdaków, rzuci się do ucieczki. Najpewniej BG popędzą za tchórzem, chociaż nie mają szans dogonić jeźdźca na koniu. Ku ich zaskoczeniu za najbliższym zakrętem dostrzegą Eggersa leżącego na ziemi, bez wierzchowca. Nad szlachcicem stać będzie znajomy jeleń, który odejdzie dopiero, gdy dostrzeże kogoś z drużyny.

Jak postąpią Bohaterowie? Dokonają krwawej zemsty na swym rywalu czy też okażą więcej człowieczeństwa oraz litości niż ich wróg? Eggers w obliczu rychłej śmierci stanie się potulny i chętny do współpracy. Będzie gotów zaoferować drużynie nawet po 50 sztuk złota na głowę, odstąpić od swych zaręczyn i przysiąc, że nigdy nikomu nie zdradzi prawdy o Sophie (co jest kłamstwem - ten mściwy drań doniesie o jej sekrecie pierwszemu napotkanemu inkwizytorowi). Czy oferta szlachcica będzie wystarczająca? Finał historii zależy od tego, jak postąpi drużyna. Może być to pogrzeb Eggersa albo ślub z Sophie, jeśli drużyna postarała się o względy dziewczyny. A może oba te wydarzenia lub zupełnie żadne z nich?

Mistrzu Gry, daj sobie chwilę, by ocenić, jak drużyna poradziła sobie ze scenariuszem, po czym podsumuj go najlepiej, jak będziesz potrafił. Jeśli twoi gracze nie zamierzają kontynuować gry tymi postaciami, możesz pokusić się o wybiegnięcie w przyszłość i opisanie np. Markusa i Sophie wraz z ich dzieckiem, Brigitte i Klause biorących ślub (o ile na sesji eksploatowano wątek wspólnych relacji) czy Dietera przejmującego rangę sierżanta.

Autor składa szczególne podziękowania:

Michałowi „Seiry” Borowskiemu, Krzysztofowi Benderowi i Paulinie „Yumi” Pawlak.

Bohaterowie Graczy

Markus Bosch

Od małego wychowywałeś się w Talabheim. Nie możesz narzekać na trudy życia, mimo że nie pochodzisz z bogatej rodziny. Od dzieciństwa twoim najlepszym przyjacielem jest Klaus Schultheiss, obaj byliście pomysłowi, uparci i mieliście marzenia o wielkiej przyszłości. Wybraliście jednak inne ścieżki. Od najmłodszych lat kombinowałeś w jaki sposób pomnażać swoje oszczędności i wymieniać towary. Z doświadczeniem oraz kontaktami powiększały się również ilości gotówki, którą obracałeś.

Ostatecznie zainwestowałeś swoje pieniądze w produkcję i handel wyrobami skórzanymi. Okazało się to doskonałą inwestycją. Masz wielu zaufanych myśliwych, którzy regularnie dostarczają ci swoje zdobycze. Mimo wszystko wciąż jesteś samotny, a lat ci nie ubywa. Od długiego czasu marzysz o jednej kobiecie - Sophie Austerlitz. Nigdy jednak nie zdobyłeś się na żaden krok śmielszy niż podziwianie jej w skrytości ducha. Zbliży się jednak czas, by nabrać odwagi. Zwłaszcza, że twój starszy brat Dieter coraz częściej naciska na ciebie, byś w końcu zrobił coś ze sobą i albo zaczął zaloty, albo wydorósł i poszukał innej kandydatki na żonę. W jego słowach jest wiele prawdy.

Mimo że jesteś kupcem, zachowałeś silne przekonanie, że wszystko należy robić samemu. Nienawidzisz wysługiwać się innym i zawsze żywo angażujesz się w każdą rzecz, która ciebie dotyczy. Zdarza ci się nawet udać na kilkudniowe polowanie ze swoim ukochanym bratem.

Markus Bosch

Profesja: kupiec

Poprzednia profesja: mieszczanin

Rasa: człowiek (pochodzenie: Talabekland)

Cechy Główne								
WARTOŚĆ	WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
POCZĄTKOWA	30	32	26	25	28	38	31	36
ROZWÓJ	+10	+10	+5	+5	+10	+25	+20	+20
AKTUALNA	35	32	26	25	33	48	36	56
Cechy Drugorzędne								
WARTOŚĆ	A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
POCZĄTKOWA	1	11	2	2	4	0	0	3
ROZWÓJ	-	+4	-	-	-	-	-	-
AKTUALNA	1	13	2	2	4	0	0	3

Umiejętności: czytanie i pisanie, mocna głowa, plotkowanie +20, powożenie, przekonywanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, targowanie, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (kislevski), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwy, charyzmatyczny, żyłka handlowa

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka), sztylet

Wyposażenie: ubrania najlepszej jakości, dom, magazyn i zakład produkcyjny, majątek wart tysiąc zk.

Dieter Bosch

Głęboka miłość do lasu oraz Taala bardzo szybko sprawiła, że pomimo mieszczańskiego pochodzenia, oddałeś się życiu myśliwego. Uczyłeś się fachu od łowców, którzy potrzebowali pomocnika do oprawy zwierzyny czy gotowania. Byłeś jednak bystry i bardzo szybko przyswajałeś wiedzę, w końcu stając się samodzielnym myśliwym, a wkrótce przerosłeś nawet nauczycieli. Gdy nadeszła Burza Chaosu, zaciągnąłeś się jako zwiadowca i dzięki swoim umiejętnościom pozostałeś w służbie wojskowej już na stałe.

Mimo że teraz polujesz już tylko dla przyjemności, wciąż jesteś wiernym wyznawcą Taala, a jego świątynię odwiedzasz niezwykle często. Znasz prawie wszystkich kapłanów, ale szczególnie lubisz młodą Brigitte, w której widzisz hardość i zapał, jakiego sam byłeś pełen za młodu.

Jesteś szczęśliwym mężem i oczekujesz już trzeciego dziecka. Martwi cię jedynie, że twój młodszy brat, mimo że dorobił się majątku, wciąż nie spełnił swojej powinności jako mężczyzna i ciągle nie założył rodziny, do czego namawiasz go zawsze, gdy tylko się spotykacie.

Dieter Bosch

Profesja: zwiadowca

Poprzednia profesja: łowca

Rasa: człowiek (pochodzenie: Talabekland)

Cechy Główne								
WARTOŚĆ	WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
POCZĄTKOWA	33	31	30	38	36	36	33	37
ROZWÓJ	+20	+20	+10	+10	+15	+20	+15	-
AKTUALNA	33	46	30	43	46	51	33	37
Cechy Drugorzędne								
WARTOŚĆ	A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
POCZĄTKOWA	1	13	3	3	4	0	0	3
ROZWÓJ	+1	+3	-	-	-	-	-	-
AKTUALNA	1	16	3	4	4	0	0	3

Umiejętności: przeszukiwanie, sekretne znaki (łowców), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania +20, tropienie +20, ukrywanie się, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy).

Zdolności: błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (długi łuk), niezwykle odporny, szczęście, wędrowiec.

Zbroja: kaftan kolczy i skórzna

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (toporek), nóż, długi łuk i 10 strzał, tarcza

Wyposażenie: mundur, plecak, 2 wnyki na zwierzęta, odtrutki, 10 metrów liny, koń z siodłem i uprzężą, 10 zk.

Klaus „Szrama” Schultheiss

Jesteś dzieckiem miasta. Zawsze wolałeś rozwiązywać problemy w sposób bezpośredni, śmiało stając twarzą w twarz z wyzwaniem. W czasie gdy wybijałeś innym zęby i walczyłeś o poklask ulicy, twój przyjaciel Markus Bosch rozwijał się jako drobny kramarz. Szybko okazało się jednak, że masz talent nie tylko do ulicznych bójek, ale również świetne wycucie rytmu walki oraz dryg do szermierki. Co prawda jesteś samoukiem, ale stałeś się jednym z najbardziej rozpoznawalnych pojedyńców w mieście. Obecnie nawet szlachta najmuje cię do stawania w pojedynkach lub jako ochroniarza. Często pracujesz dla Markusa Boscha, zwłaszcza gdy wyrusza z karawanami. Wasza przyjaźń trwa już od wielu lat.

Tym, co trapi cię od kilku zim, jest poniżenie, jakie spotkało cię z rąk Throsten Eggersa. Pamiętasz jak dziś, kiedy stałeś na ulicy i nieświadomie zatarasowałeś mu drogę, gdy jechał konno. Bydlak kopnął cię okutym butem prosto w twarz, zostawiając ci paskudną bliznę na całe życie. Od tamtej pory szukasz okazji, by zatruć mu życie. Spełnieniem twoich modlitw będzie stanięcie z nim do pojedynku. Niestety, różnica klasowa nie pozwala ci go wyzwać, jednak w głębi serca wierzysz, że kiedyś będziesz miał okazję odplacić mu za zniewagę.

Ostatnimi czasy napędza cię nie tylko nienawiść. Od kiedy poznałeś uroczą kapłankę Rhyi, Brigitte Reinhard, zacząłeś bardzo często odwiedzać świątynię. Nigdy nie byłeś szczególnie religijny, ale masz nadzieję, że Brigitte w końcu cię dostrzeże i doceni twoją wartość jako mężczyzny.

Klaus „Szrama” Schultheiss

Profesja: zwadźca

Poprzednia profesja: rzeźmieszek

Rasa: człowiek (pochodzenie: Talabekland)

Cechy Główne								
WARTOŚĆ	WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
POCZĄTKOWA	31	30	33	36	29	29	31	25
ROZWÓJ	+20	+20	+10	+20	+10	+15	+15	+10
AKTUALNA	41	30	43	36	39	29	41	25
Cechy Drugorzędne								
WARTOŚĆ	A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
POCZĄTKOWA	1	13	3	3	4	0	0	3
ROZWÓJ	+1	+4	-	-	-	-	-	-
AKTUALNA	2	15	4	3	4	0	0	3

Umiejętności: jeździectwo, plotkowanie +10, sztuka przetrwania, unik, wiedza (Imperium), zastraszenie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (palna), broń specjalna (parująca), broń specjalna (szermiercza), bijatyka, groźny, morderczy atak, odporność na trucizny, ogłuszanie, rozbijanie, silny cios

Zbroja: koszulka kolcza, skórzna, hełm kolczy

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), tarcza, rapier, lewak, sztylet

Wyposażenie: wygodne ubranie, , pistolet z amunicją i zapasem na 10 strzałów, 11 koron, koń z siodłem i uprzężą.

Brigitte Reinhard

Jesteś sierotą wychowaną przez kapłanki Rhyi. Od najmłodszych lat kształcona byłaś na akolitę, z łatwością pochłaniając wiedzę na temat wiary oraz historii. Już w bardzo młodym wieku pomagałaś podczas usługiwania w kaplicy. Ku swojemu własnemu zdumieniu całkiem niedawno, w wieku 19 lat zostałaś wyniesiona do roli kapłanki. Prowadzisz niewielką kapliczkę Rhyi przy Świątyni Taala, czasem nawet odprawiasz kazania.

Wierni szanują cie i często sięgają po twoje rady związane z ich codziennym życiem. Lubisz rozmawiać z wojskowym, Dieterem Boschem, który opowiada ci o swoim życiu i przygodach, ceniąc twoje cenne spostrzeżenia i uwagi. Ostatnio w twojej kaplicy regularnie pojawia się również Klaus Shultheiss. Widać po jego spojrzeniu, że chce od ciebie znacznie więcej niż religijnego prowadzenia. Sama jednak nie jesteś pewna jak powinnaś zareagować na jego zaloty.

Zwłaszcza, że od kilku dni masz znacznie poważniejszy problem na głowie. W twym śnie objawiła ci się sama Rhyia pod postacią pięknej łani. Powiedziała ci, że niewiasta imieniem Sophie obiecana jest bratu zwiadowcy, z którym tak często rozmawiasz w świątyni. Nie możesz przestać myśleć o tym śnie, czując na sobie wielkie brzemie. Wiesz, że musisz się z kimś podzielić swoją wizją i zrobić wszystko by wypełnić zadanie powierzone ci przez twoją boską patronkę.

Brigitte Reinhard

Profesja: kapłanka (Rhyi)

Poprzednia profesja: akolitka (Rhyi)

Rasa: człowiek (pochodzenie: Talabekland)

Cechy Głównne								
WARTOŚĆ	WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
POCZĄTKOWA	30	27	31	31	39	36	37	39
ROZWÓJ	+10	+10	+5	+10	+5	+10	+20	+15
AKTUALNA	35	32	31	36	39	46	47	49
Cechy Drugorzędne								
WARTOŚĆ	A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
POCZĄTKOWA	1	12	3	3	4	0	0	3
ROZWÓJ	-	+4	-	-	-	-	-	-
AKTUALNA	1	14	3	3	4	0	0	3

Umiejętności: czytanie i pisanie, leczenie +10, nauka (historia), nauka (teologia), plotkowanie, przekonywanie +10, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania +10, wiedza (Imperium), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy) +10.

Zdolności: charyzmatyczna, szybki refleks, przemawianie, widzenie w ciemności.

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (toporek), nóż

Wyposażenie: szaty kapłańskie, strój podróżny, malutki snopek zboża na łańcuszku, modlitewnik, przybory do pisania, 19 zk.

Statystyki Bohaterów Niezależnych

Throsten Eggers

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	35	30	30	35	46	30	44
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	4	0	0	0

Ten zawistny, bezlitosny oraz tchórzliwy typ będzie rywalem Bohaterów. Jest to całkiem przystojny szlachcic w średnim wieku. Nie jest zbyt zamożny i w ślubie z Sophie upatruje swoją szansę na poprawienie sytuacji materialnej. A bardzo nie lubi przegrywać.

Profesja: dworzanin

Poprzednia profesja: szlachcic

Rasa: człowiek (pochodzenie: Talabekland)

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, hazard, jeździectwo, mocna głowa, plotkowanie, przekonywanie, sztuka przetrwania, wiedza (Imperium) +10, zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: błyskotliwość, odporność na trucizny, intrygant, etykieta, przemawianie

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz)

Wyposażenie: koń z siodłem i uprzężą, sygnet rodowy, kilka kompletów strojów szlacheckich, 200 zk, służa

Sophie Austerlitz

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
23	22	25	24	29	44	26	36
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	2	2	4	0	0	2

Ładna, osiemnastoletnia szlachcianka. W rzeczywistości jest przybraną córką Austerlitzów, która zostałaznaczona przez Taala dziwnym piętnem - zdarza jej się przybierać postać sarny. Z tego powodu ma mało śmiałości do ludzi i uchodzi za wyjątkowo cichą, wiecznie bladą ze strachu dziewczynkę.

Profesja: szlachcic

Rasa: człowiek (pochodzenie: Talabekland)

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

Zdolności: błyskotliwość, widzenie w ciemności, intrygant, etykieta, szczęście

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: brak

Wyposażenie: strój szlachecki

Tim „Rzeźnik” Hartmann

Bezlitosne ostrze do wynajęcia. Słynie z braku poszanowania dla autorytetów, co bardzo szybko skończyło jego karierę wojskową, pomimo niezwykłego talentu do walki. Jest to postawny, łysy wojownik o przegniłych zębach, ramionach pokrytych szpetnymi bliznami i z drewnianą protezą oka w lewym oczodole. W mieście od wielu miesięcy nie ma nikogo, kto odważyłby się stanąć mu na drodze. Jego ulubioną bronią jest ciężki dwuręczny topór o ostrzu poczeriałym od krwi.

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
55	48	50	45	26	28	51	23
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	5	4	4	0	0	0

Profesja: szampierz

Poprzednie profesje: żołnierz, weteran

Rasa: Człowiek (pochodzenie: Talabekland)

Umiejętności: jeździectwo, hazard, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, unik, wiedza (Imperium), zastraszenie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (szermiercza), krzepki, morderczy atak, ogłuszanie, silny cios, szybkie wyciągnięcie

Zbroja: zbroja kolecza

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), broń dwuręczna (topór), rapier, tarcza

Wyposażenie: 10 metrów liny

Wolfgang

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
34	27	43	37	29	25	23	22
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	4	3	4	0	5	0

Szaleniak, który nie potrafił odnaleźć się w zgiełku miasta. Znalazł opuszczoną chatę, gdzie zaczął codzienne życie, polując, łowiąc ryby i zmuszając swój umysł do zgłębiania w samotności własnego obłądu. Jest to zarośnięty, śmierdzący siłacz w podartych lachmanach.

Profesja: rybak

Rasa: człowiek (pochodzenie: Talabekland)

Umiejętności mocna głowa, nawigacja, pływanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie, wiedza (Imperium) +10, wiosłarstwo, znajomość języka (staroświatowy) +10, żeglarstwo

Zdolności: bardzo silny, bijatyka, twardziel

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (siekiera), włócznia, sieć

Wyposażenie: lina z kotwiczką, łódź wiosłowa, chata w lesie