Sekret Łowcy

Fanowski dodatek do Warhammera II ed. traktujący o strzałach w Starym Świecie

www.wfrp.polter.pl

Sekret Łowcy

fanowski dodatek do
Warhammera II ed.

Autorzy:

Łukasz 'Plebejusz' Skarżyński

Paweł 'Magic' Zygar

Ilustracje:

Paweł 'Magic' Zygar

Redakcja:

Karolina 'Viriel' Bujnowska

Maciej 'Radowid' Zieliński

Spis treści

Wstęp 3

Część I: Strzały w Starym Świecie 4

Budowa i produkcja 4

Ekonomia 6

Część II: Zasady tworzenia strzał 8

Mechanika tworzenia amunicji 8

Amunicja 10

Magia 13

Część III: Mistrz Gry 15

Senia Tean 15

Strzała Amora 19

www.wfrp.polter.pl

Nota prawna

Niniejszy dodatek jest całkowicie nieoficjalny i w żaden sposob nie jest zatwierdzone przez Games Workshop Limited. Chaos, the Chaos Device, the Chaos Logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, the Double-Head/Imperial Eagle device,'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tzeentch, the Tzeentch logo, Warhammer, Warhammer Online, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo oraz wszystkie powiązane znaki, nazwy, rasy, symbole ras, postaci, pojazdy, miejsca, jednostki, ilustracje i wizerunki ze świata Warhammera są ®, ™ lub © należącymi do Games Workshop.

Prawa autorskie należą do Games Workshop Ltd 2000-2010, są rożnie zarejestrowane w Zjednoczonym Królestwie i innych państwach świata. Użyto bez pozwolenia bez zamiaru naruszenia praw autorskich. Wszystkie prawa właścicieli zastrzeżone.

Wstęp

„Sekret łowcy” to nieoficjalny fanowski dodatek do gry fabularnej Warhammer Fantasy Roleplay II ed., poruszający zagadnienie strzał w Starym Świecie. Głównym powodem spisania „Sekretu łowcy” była chęć stworzenia kompendium wiedzy o rodzajach amunicji do łuków. W oficjalnych materiałach brakowało nam różnorodności w tej kwestii. Dlatego Czytelnik znajdzie w niniejszym dodatku dokładne opisy strzał, od zwykłych, przez specjalne, aż do pocisków magicznych.

Aby ułatwić Czytelnikowi korzystanie z przedstawionych materiałów, dodatek został podzielony na trzy części: *Strzały w Starym Świecie*, *Zasady tworzenia strzał* i *Mistrz Gry*. W pierwszej części przybliżamy fanom Warhammera podstawowe informacje na temat budowy strzał, przebiegu procesu ich wytwarzania oraz zysków i strat, jakie może przynieś ich własnoręczna produkcja. W drugiej prezentujemy gotową do wykorzystania na sesjach mechanikę tworzenia amunicji do łuków, różne rodzaje strzał. Ponieważ Warhammer jest światem fantasy, magii nie mogło zabraknąć nawet w przypadku, z pozoru, zwykłych kawałków drewna z metalowymi grotami. Dlatego zwarte zostały również opisy rytuałów, które umożliwiają tworzenie potężnych magicznych strzał. Część trzecia przeznaczona jest dla Mistrzów Gry. Oddajemy w ich ręce gotowego do wprowadzenia na sesję Bohatera Niezależnego, a właściwie – Bohaterkę. Została ona stworzona tak, aby ułatwić korzystanie z materiałów zawartych w dodatku. Pozwoliliśmy sobie również zamieścić pomysł na scenariusz, który każdy Mistrz Gry będzie mógł swobodnie zrealizować na swojej sesji.

W trakcie pracy nad stworzeniem „Sekretu Łowcy” wykorzystaliśmy m.in. informacje zawarte w udostępnionym na łamach **Działu WFRP Polter** fanowskim dodatku **Zagubione w przekładzie: W poszukiwaniu Dawnej Wiary**, który można odnaleźć pod tym linkiem:
http://wfrp.polter.pl/Zagubione-w-przekladzie-W-poszukiwaniu-Dawnej-Wiary-c17722

Drogi Graczu - mamy nadzieję, że dzięki niniejszemu dodatkowi Twój łucznik zyska trochę większą swobodę wyboru stylu gry. Liczymy także, iż przedstawione zasady ułatwią Tobie - Mistrzu Gry - prowadzenie rozgrywki. Tak, jak stało się to na naszych sesjach.

Życzymy miłej lektury,
Autorzy

Część I: Strzały w Starym Świecie

Budowa i produkcja

Każda strzała składa się z trzech podstawowych elementów: drewnianego promienia zwanego też rurką lub brzechwą, metalowego grotu, zazwyczaj stalowego, umożliwiającego strzale wbicie się w cel oraz wytwarzanych z ptasich piór lotek, stabilizujących pocisk w powietrzu.

Wytwarzanie strzały rozpoczyna się od przygotowania desek o odpowiedniej długości. Rodzaj drewna ma duże znaczenie przy produkcji amunicji do łuków. Najlepszym wyborem jest sosna lub świerk – strzały będą lekkie i jednocześnie wytrzymałe. W przypadku, gdy strzały mają być używane jedynie na małych i średnich dystansach, dobrym rozwiązaniem może okazać się również użycie drewna brzozy lub cedru. Unikać natomiast należy takich gatunków, jak jesion (odpowiednie właściwości uzyskuje dopiero przy dużych średnicach promienia; używany do łuków o dużej sile naciągu) czy buczyna (kiepski stosunek ciężaru do sztywności).

Deski z wybranego gatunku drewna należy pociąć na listwy odpowiedniej długości. W przypadku standardowej strzały będzie to około siedemdziesięciu centymetrów, jednak warto zostawić sobie odrobinę zapasu na wypadek problemów, np. przy nakładaniu grota. Strzałę często się umacnia poprzez dodanie wklejki z twardego drewna. Jest to praca żmudna i czasochłonna, jednak znacznie zmniejsza ryzyko złamania amunicji przy grocie, co się często zdarza w przypadku strzał zwykłych. Idealnymi parametrami brzechwy jest średnica z przedziału 7,5 do 9 mm oraz duża gęstość słojów w drewnie.

Nim przejdzie się do kolejnych etapów produkcji, strzałę trzeba odpowiednio przygotować. Nawet dla tych osób, które z łucznictwem nie mają wiele wspólnego, oczywiste jest, że strzała powinna być prosta. Jeżeli promień jest wygięty, można go wyprostować nad gorącą parą. Prostą rurkę następnie obrabia się tak, aby można było nałożyć na nią grot oraz lotki. Pierwszym krokiem jest jednak stworzenie przy pomocy brzeszczotu lub nożyka do drewna osadki - wcięcia w tylnej części strzały, które nakłada się na cięciwę łuku. Rozmiar osadki musi być dobrany pod konkretny łuk, gdyż zbyt luźna może prowadzić do zerwania cięciwy lub "suchego strzału", a w konsekwencji nawet zniszczenia łuku. Osadka zbyt ciasna nie pozwoli strzale uwolnić się po zwolnieniu cięciwy lub rozleci pod wpływem siły.

Gdy osadka jest już odpowiednia, pora zająć się drugim końcem promienia. Przy pomocy ostrego nożyka lub ostrzałki wykonuje się odpowiednie nacięcie, na którym zostanie zaczepiony grot. Na tym etapie prac wiele zależy zarówno od zdolności tworzącego strzałę, jak i kunsztu kowalskiego wpływającego na jakość grotów. Pamiętać też należy, że w Starym Świecie stosuje się wiele różnych rodzajów grotów. Przy ich wyborze ważny jest nie tyle ich kształt, co ciężar, gdyż głównym zadaniem tego metalowego elementu jest obciążenie przodu pocisku. Jeżeli wszystko

zostało wykonane dobrze, to po napięciu cięciwy poza ramiona łuku powinien wystawać tylko grot.

Nim założony zostanie ostatni element - lotki - strzały należy dobrać do łuku. Wbrew pozorom jest to bardzo ważna sprawa, gdyż nie każdy łuk nadaje się do strzelania każdymi strzałami. Sztywność i ciężar strzały muszą być odpowiednio dobrane do wielkości i siły naciągu broni. Aby ustalić, czy strzała się nadaje, strzela się nią (pamiętajcie - bez lotki!) do celu. Strzały zbyt sztywne odchylają się w prawo, natomiast zbyt wiotkie w lewo. Ciężar strzały (czyli właściwie ciężar grotu) można dopasowywać, patrząc na odchylenie w pionie. Dopiero po odnalezieniu odpowiednich dla danego łuku parametrów strzały zabiera się za produkcje całego kompletu liczącego sobie od 12 do 20 sztuk.

Pora na dodanie finalnego elementu - opierzenia, czyli lotek. Końcowa faza produkcji również jest skomplikowana. Rzemieślnik decyduje, ile lotek zostanie przytwierdzonych. Standardem są cztery pióra (tzw. cięcie na krzyż) lub trzy, rzadziej spotykaną opcją jest aż sześć lotek, po trzy duże i małe, wczepiane w strzałę przemiennie. Istotną kwestią jest sposób przytwierdzenia piór do strzały. Najbardziej popularne rozwiązanie polega na wszyciu ich za pomocą owijek z dratwy, czyli długich, mocnych nici z włókien lnianych lub konopnych, impregnowanych smołą. Rzadszym jest użycie kleju, bowiem tanie kleje nie zapewniają odpowiedniej siły wiązania, a droższe są poza zasięgiem przeciętnego pracownika cechu - stać na nie tylko bardziej zamożnych obywateli Imperium.

W przypadku lotek i piór, podobnie jak w przypadku rurki i drewna, wybór odpowiedniego materiału ma duże znaczenie. Powszechnie stosuje się gęsie pióra, choć bogatsi mogą używać nawet orlich. Nie nadają się natomiast pióra krukowatych - szybko się strzępią i nie są dostatecznie wytrzymałe. Pióra powinny być odpowiednio długie, by nadawały się na opierzenie strzały - w przypadku lekkiej strzały tarczowej wystarczy lotka długości 5 - 8 cm, natomiast do strzały bojowej będziemy potrzebować pióra długości nawet 15 cm. Na jednym gęsim skrzydle zazwyczaj można znaleźć około pięciu nadających się piór. Dodatkowo należy rozdzielić pióra pochodzące ze skrzydła lewego i prawego. Są one niesymetryczne i na jednej strzale nie powinny znaleźć się pióra z różnych skrzydeł. Co więcej, dobrą praktyką jest, by w jednym komplecie nie znalazły się lotki wykonane z piór zdjętych z różnych skrzydeł. Pióra przycina się, by miały jednakową długość i szerokość, po czym przyszywa lub przykleja do promienia. Użycie większych lotek zapewni szybką stabilizację strzały w locie, ale znacznie skróci zasięg łuku. Mniejsze lotki natomiast znajdą zastosowanie w lekkich strzałach używanych na dalekie dystanse.

Strzała jest w końcu gotowa. Jak widać, aby ją wykonać, trzeba było włożyć więcej trudu, niż to się początkowo wydawało. Warto w tym miejscu wspomnieć, że nigdy nie uda się wykonać ręcznie dwóch identycznych strzał. Nawet łucznik, który kupuje najlepsze komplety strzał, wciąż musi w trakcie ich używania odpowiednio dostosowywać się do subtelnych różnic w ich wykonaniu. W łucznictwie bardzo ważne są umiejętności strzelca. Na to, jak poleci strzała, wpływa nie tylko jej jakość

i używany łuk, ale także ułożenie ciała łucznika, jego doświadczenie i nawyki. Każdy strzał jest skomplikowany - wymaga od strzelca użycia całego ciała oraz doskonałego wzroku i słuchu. Laikom trudno jest jednak dostrzec minimalne zmiany, jakich łucznik dokonuje, by każdy strzał był czysty.

O same strzały, jak o każdy sprzęt, należy dbać. Największym wrogiem tych drewnianych pocisków jest wilgoć. Sprawia ona, że wypaczają się i nie nadają do użytku. Nieużywanych strzał nie powinno zostawiać się luzem. Prawidłową pozycją przechowywania jest postawienie ich pionowo z podparciem w połowie wysokości.

Łuczarze znający się na fachu tworzenia strzał posiadają zazwyczaj również odpowiednią wiedzę, by produkować bełty. Choć teoretycznie sprzedaż bełtów przynosi większe zyski, to w mniejszych wioskach rzadko jest na nie popyt. Tworzenie bełtów, choć przebiega podobnie jak produkcja strzał, wymaga więcej wprawy i cierpliwości. Stąd często wielu rzemieślników, którzy nauki odebrali jedynie od ojców, nigdy nie wybija się ponad wyrób przeciętnych strzał.

Ekonomia

Jak każdy fach, tak i produkcja strzał opłacalna jest, kiedy przynosi jakieś zyski. W przypadku łuczarzy zyski są minimalne, nic więc dziwnego, że nikt nigdy nie słyszał o sławnym producencie strzał, który dorobił się na swojej profesji ogromnej fortuny. Bohaterowie Graczy raczej nie będą zainteresowani zarabianiem na tworzeniu amunicji do łuków lub kusz. Mogą jednak wykorzystać inne płynące z tego profity, np. ułatwienie w dostępności amunicji.

W oparciu o *Księgę Zasad*, podręcznik podstawowy Warhammera, 5 strzał kosztuje jedynie 1 srebrnego szylinga, czyli 12 mosiężnych pensów. Jak wynika z obliczeń, jedna strzała musi być warta troszeczkę ponad 2 pensy. Z jednego kompletu materiałów rzemieślnik może wyprodukować od 0 do 20 strzał, co daje nam średnią 10 (patrz: Część II - *Zasady tworzenia strzał*). Zaś 10 strzał warte będzie 24 pensy. Przy założeniu, że koszt materiałów (grot, drewno, pióra) potrzebnych do produkcji to mniej więcej 20 pensów, potencjalne zyski/straty zaprezentowano w tabeli poniżej.

Jak widać, w najlepszym wypadku zysk wynosi niecałe półtora szylinga, w najgorszym jeden szyling przepada. Po co więc Bohater miałby tworzyć strzały własnoręcznie? Odpowiedzią jest dostępność i jakość amunicji.

Liczba sukcesów	Stworzone strzały	Koszt produkcji	Wartość strzał	Końcowy zysk
- (porażka)	0	20 p	0 p	-20 p
- (zdany test)	5	20 p	12 p	-8 p
1	10	20 p	24 p	+4 p
2	15	20 p	36 p	+16 p
3	20	20 p	48 p	+28 p

Często koszta nie stanowią problemu dla poszukiwaczy przygód, ale znalezienie kogoś, kto potrafi wykonać mniej popularne strzały lub strzały o lepszej jakości może okazać się trudne. W przypadku niektórych rodzajów amunicji może okazać się to wymagającym zadaniem nawet w dużych miastach, a niemal niewykonalnym w trakcie podróży przez dzikie ostępy. Obliczenia wykonano dla zwykłych strzał. W zależności od konkretnego ich rodzaju oraz jakości materiałów zyski i koszta produkcji mogą się zmieniać. Szczególnie w przypadku stworzenia strzał wymagających odprawienia rytuału zyski mogą okazać się znacznie większe (patrz: *Część II - Zasady tworzenia strzał*).

Część II: Zasady tworzenia strzał

Mechanika tworzenia amunicji

Na początek należy przyjąć następującą definicję umiejętności **Rzemiosło (wyrób strzał)**: Bohater potrafi wytwarzać strzały do łuków oraz bełty do kuszy. Może tworzyć zarówno zwykłe strzały, jak i bardziej zaawansowane, które są mniej popularne w Starym Świecie, o ile posiada umiejętność na odpowiednio wysokim poziomie. **Rzemiosło (wyrób strzał)** może wykupić każda postać, której profesja obejmuje **rzemiosło (dowolne)** w schemacie rozwoju.

Bohater, wykonując kołczan strzał lub bełtów, musi najpierw zgromadzić wszystkie odpowiednie materiały - drewno, metalowe groty, lotki oraz proste narzędzia potrzebne do wyrobu strzały. Do różnego rodzaju strzał mogą być potrzebne inne przedmioty. Aby określić, czy z danych materiałów udało się stworzyć użyteczną amunicję, należy wykonać test **Zręczności**. W zależności od ilości sukcesów, Bohater tworzy odpowiednią liczbę strzał. Pozostałe materiały przepadają. W przypadku produkcji bełtów test należy obarczyć modyfikatorem -10 ze względu na większą trudność wykonania.

Liczba sukcesów	Liczba pocisków
0 (udany test)	5
1	10
2	15
3	20

Poniżej pokrótce omówiono materiały używane do wyrobu strzał. Oczywiście, im lepsze, tym wyższy koszt produkcji.

Kloc drewna normalnej / dobrej jakości

Kawałek drewna o odpowiedniej wielkości to podstawowy materiał niezbędny do stworzenia strzały. Jeden drewniany kloc wystarczy na kołczan zwykłych strzał. Warto jednak zauważyć, że do stworzenia strzał dobrej jakości trzeba wykonać dodatkowo wklejkę, a co za tym idzie, należy wykorzystać więcej materiału. Strzały lepszej jakości wymagają też bardziej rygorystycznych testów w celu idealnego wyważenia, przez co część materiału przepada. Do drewna dobrej jakości zalicza się między innymi sosna, świerk oraz cedr, a do drewna kiepskiej jakości - jesion i buczyna. Większość pozostałych rodzajów drewna wykazuje średnie osiągnięcia i można je zaliczyć do normalnej jakości.

Sztabka metalu

Sztabka metalu pozwala kowalowi na stworzenie 20 zwykłych grotów. Aby wykonać bardziej zaawansowane groty, może być potrzebne więcej materiału. Zazwyczaj używa się stali lub żelaza. Alternatywą może być krzemień lub ołów. Ten pierwszy wymaga jednak dużego nakładu pracy, aby go odpowiednio obrobić, ten drugi zaś nie jest materiałem dobrej jakości z powodu swojej miękkości.

Worek dużych / małych ptasich piór

Ptasie pióra potrzebne są do wykonania lotek. Strzały wymagające szybkiej stabilizacji potrzebują dużych piór, co

niestety zaowocuje zmniejszeniem zasięgu. Małe pióra poniosą strzałę dalej, jednak nie spełnią swojej roli w przypadku cięższej amunicji. Większość strzał posiada małe pióra, przeważnie gęsie. Zamożniejsi mogą sobie pozwolić na pióra orle lub jastrzębie. Jeden worek piór zawiera materiał na wykonanie jednego kołczanu strzał - reszta piór zwykle nie nadaje się z powodu nieodpowiedniej długości lub niedopasowania do kompletu. Niestety, jednego rodzaju lotek nie można zastąpić innym i każdy rodzaj strzały powinien mieć wszyte odpowiednie lotki, aby pocisk zachowywał się stabilnie. To oczywiście zwiększa koszty produkcji amunicji do łuków.

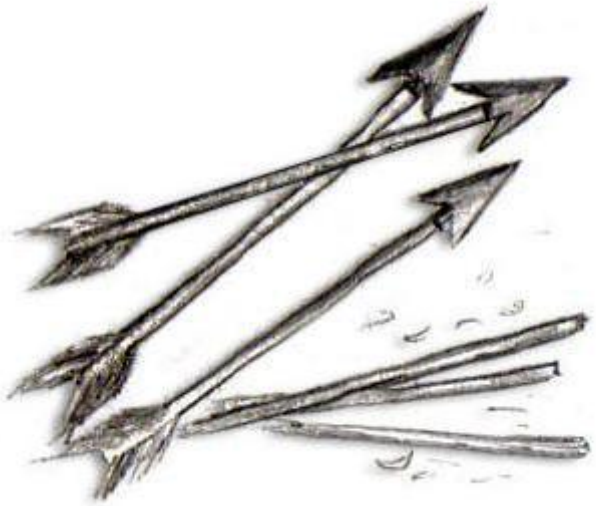
Nafta/Olej

Nafta lub olej służą jako najpopularniejsze w Startym Świecie substancje łatwopalne. Wyrobnicy często oferują odpowiedni rodzaj nafty lub oleju przy okazji sprzedaży "płonących" strzał. Nasączone nimi i odpowiednio ułożone w rozdwojonym grocie "płonącej" strzały szmaty można bez trudu podpalić i wystrzelić bez obawy, że zgasną w locie.

Trucizny

Strzały z odpowiednimi rowkami mogą skutecznie zatruwać swój cel. Ceny trucizn są bardzo zróżnicowane w zależności od ich działania (*patrz: Ekwipunek specjalny – Trucizny, Księga Zasad, s. 125*).

Nazwa	Cena	Dostępność
Drewniany kloc przeciętnej jakości	6 p	duża (+20)
Drewniany kloc dobrej jakości	8 p	średnia (+10)
Kawałek metalu	12 p	mała (0)
Worek piór	2 p	powszechna (+30)
Nafta/Olej	5 s	duża (+20)



Amunicja

Poniżej zaprezentowano różne rodzaje strzał możliwych do własnoręcznego wyprodukowania wraz z wymaganiami, jakie musi spełniać rzemieślnik, by móc je tworzyć, oraz zasadami ich działania. Cenę strzał, obciążenie oraz dostępność zawarto w tabeli na str. 12.

Strzały zwykłe

Efekt: brak dodatkowych efektów.
Wymagania: rzemiosło (wyrób strzał).
Potrzebne materiały: kloc drewna dowolnej jakości, kawałek metalu, worek małych piór.
Opis: Ze względu na swoją niską cenę i wysoką dostępność, zwykłe strzały są powszechnie stosowane przez wszystkich łuczników i łowców. Składają się z drewnianego promienia, zazwyczaj metalowego grotu oraz lotki najczęściej tworzonej z gęsich piór.

Strzały z wklejką

Efekt: zapewniają +5 US, można używać tylko na bliskim zasięgu.
Wymagania: rzemiosło (wyrób strzał) +10
Potrzebne materiały: dwa kloce drewna dobrej jakości, kawałek metalu, dwa worki dużych piór.
Opis: Do produkcji strzały używa się materiałów lepszej jakości, jak drewno cedrowe i gęsie pióra o dużej powierzchni. Większa lotka pozwala na szybkie ustabilizowanie strzały w locie, dzięki czemu można oddać precyzyjny strzał na krótkim dystansie. Pocisk szybko wytraca prędkość, więc nie nadaje się do strzelania na dalekie odległości. Większą wytrzymałość zapewnia promień z wklejką, wymagający odpowiednio wyprofilowanego grotu, aby idealnie trzymał się promienia.

„Płonące” strzały

Efekt: dodatkowe obrażenia od ognia (1k10/2).
Wymagania: rzemiosło (wyrób strzał).
Potrzebne materiały: kloc drewna dowolnej jakości, kawałek metalu, worek małych piór.
Opis: „płonąca” strzała posiada otwór w grocie lub rozdwojony grot, w którym umieszcza się kawałek materiału nasączonego np. oliwą. Aby uzyskać oczekiwany efekt, strzałę należy podpalić przed wystrzeleniem. Takiej strzały można ponadto używać zarówno do podpalania łatwopalnych obiektów, jak i do dawania sygnałów (płonąca strzałę dobrze widać).

Zatrute strzały

Efekt: zależny od rodzaju użytej trucizny.
Wymagania: rzemiosło (wyrób strzał).
Potrzebne materiały: kloc drewna dobrej jakości, kawałek metalu, worek małych piór, dowolna trucizna.
Opis: Gdy używana jest bardzo silna trucizna, wystarczy zanurzyć w niej grot. W przypadku słabszych trucizn należy wydrążyć kanalik w drewnianym promieniu, aby trucizna się przyjęła.

Gwiżdżące strzały

Efekt: wydają gwizd podczas lotu.
Wymagania: rzemiosło (wyrób strzał).
Potrzebne materiały: kloc drewna dowolnej jakości, kawałek metalu na groty w kształcie "gwizdka", worek małych piór.
Opis: Odpowiednio wykonana dziurka w grocie sprawia, że lecąca strzała wydaje dźwięk. Może ona służyć do odwracania uwagi lub sygnalizowania o swoim położeniu. Użyta w nieodpowiednim momencie może zdradzić wrogom położenie strzelca.

Strzały haczykowate

Efekt: modyfikator -10 do testów US strzelającego. Strzała w ciele przeciwnika zmniejsza jego Zręczność o 5, trzy strzały obniżają Szybkość o 1 i uniemożliwiają wykonywanie szarży. Wyjęcie strzały, która utkwiła w ciele, zadaje dodatkowe 1k10/2 obrażeń bez uwzględniania pancerza. Jeżeli jednak pocisk usuwa postać posiadająca zdolność **chirurgia**, która zda Prosty (+10) test **leczenia**, to nie są zadawane dodatkowe obrażenia. Efekty działają na stworzenia humanoidalne i zwierzęta.
Wymagania: rzemiosło (wyrób strzał) +10
Potrzebne materiały: kloc drewna dowolnej jakości, dwa kawałki metalu na groty z haczykami, worek małych piór.
Opis: Haczykowate strzały od zwykłych różnią się jedynie kształtem grotu, który posiada dodatkowe haczyki, utrudniające wyjęcie strzały z ciała.

Ostre strzały

Efekt: zwiększa obrażenia o 1.
Wymagania: rzemiosło (wyrób strzał) +10
Potrzebne materiały: kloc drewna dowolnej jakości, kawałek metalu, worek małych piór.
Opis: Z pozoru nie różnią się wiele od zwykłych strzał, jednak do ich wykonania używane są zaostrzone, wyszlifowane materiały, takie jak krzemień lub kieł dzikiego zwierzęcia. Do zaostrzenia wykorzystać można np. kamień szlifierski.

Strzały ogłuszające

Efekt: modyfikator -10 do testów US strzelającego, obrażenia mniejsze o 1. Strzał nie można używać na dalekim dystansie. Przeciwnik trafiony w głowę, który stracił przynajmniej 1 punkt Żywotności, zostaje ogłuszony na 1 rundę.
Wymagania: rzemiosło (wyrób strzał) +10
Potrzebne materiały: kloc drewna dowolnej jakości, kawałek metalu na groty i kawałek metalu do wykonania specjalnych kulek nakładanych na grot, worek dużych piór.
Opis: Strzała z metalową kulą zamiast grotu idealnie nadaje się do ogłuszania przeciwników. Wróg trafiony w głowę traci równowagę. Strzały takie nie słyną z precyzyjności i nie są szczególnie lotne, a co za tym idzie, używane są tylko na bliskich dystansach.

Strzały Księżycowe

Efekt: dodatkowe 1k10/2 obrażeń, -10 do Inteligencji i Odporności przeciwnika na k10 rund. Dodatkowe 3 punkty obrażeń, jeżeli przeciwnik jest demonem lub nieumarłym. Strzała Księżycowa traktowana jest jak magiczny pocisk.
Wymagania: odprawienie rytuału Księżycowych Strzał.
Opis: Księżycowe strzały to magiczne pociski z druidzkich legend, w których potężna magia zaklęła ulotną i subtelną moc Mannslieba. Legendy głoszą, że wróg trafiony taką strzałą czuje się osłabiony,

a jego zmysły ulegają tymczasowemu otępieniu. Szczególną skuteczność strzały wykazują przeciwko nieumarłym. Podobno wystrzelone stają się niewidzialne i niesłyszalne. Wypowiadając odpowiednią formułę, mag może sprawić, że po trafieniu strzała rozpłynie się niczym mgła, nie pozostawiając żadnych śladów.

Według imperialnych badaczy Księżycowe Strzały są magiczną bronią, stworzoną przez kapłanów Taala i Rhyi. I choć posiadają oni odpowiednie zdolności, nie są autorami zaklęcia. Niechętnie przyznają, że te niezwykłe strzały, tak pomocne w walce z nieumarłymi i demonami, są dziełem wyznawców zakazanej w Imperium Dawnej Wiary.

Piekielna Wstęga

Efekt: Osoba strzelająca demoniczną strzałą otrzymuje połowę zadanych przeciwnikowi obrażeń (bez uwzględnienia pancerza). Ofiara, poza standardowymi obrażeniami, musi wykonać test SW. Nieudany oznacza, że musi zaatakować najbliższą osobę (nawet jeśli jest to przyjaciel). Jeżeli to nie jest możliwe, otrzymuje 1 PO. Piekielna wstęga traktowana jest jak magiczny pocisk.

Wymagania: odprawienie rytuału Piekielnej Wstęgi.

Opis: Piekielne Wstęgi to przeklęte strzały używane zazwyczaj przez wyznawców zakazanych kultów. Wykonując strzałę należy zwrócić się bezpośrednio do Slaanesha, aby pobłogosławił pociski. Osoba odprawiająca rytuał nie musi mieć nawet najmniejszej wiedzy na temat strzał i łucznictwa, Pan Rozkoszy chętnie przyjmie każdego, kto się do niego zwraca, oczywiście za odpowiednią cenę... Musi za to znać mowę demonów.

Demoniczna moc pocisków sprawia, że ofiary na kilka chwil tracą zmysły i oddają się niezrozumiałej dla nich samych rozkoszy zadawania bólu. Po wbiciu się w cel strzała staje się gorąca, po czym uwalnia swoją moc i w krótkim czasie traci magiczne właściwości.

Według heretyckich zapisków pierwsze piekielne strzały zesłał swym sługom sam Slaanesh i nauczył podwładnych, jak je wytwarzać. Każdy, odprawiając rytuał, musi pozwolić właśnie Władcy Rozkoszy czerpać przyjemność ze swojego cierpienia, oddając krew.

Nazwa strzał	Cena strzał/bełtów	Dostępność	Obciążenie (5 szt.)
zwykłe	1s/2s	przeciętna	10
z wklejką	5s/10s	rzadka	10
płonące*	3s/-	mała	10
zatrute	3s/6s	mała	10
gwiżdżące	2s/4s	przeciętna	10
haczykowate*	5s/-	znikoma	10
ostre*	3s/-	sporadyczna	10
ogłuszające*	5s/-	znikoma	15
Księżycowe*	-	-	0
Piekielne Wstęgi*	-	-	10

* nie można wykonać bełtów takiego rodzaju.

Magia

Księżycowe Strzały oraz Piekielne Wstęgi powstają z wykorzystaniem mocy magii. Ich wytworzenie wymaga odprawienia odpowiedniego rytuału magicznego. Poniżej opisano, zgodnie z zasadami podanymi w oficjalnym dodatku *Królestwo Magii*, rytuał Księżycowych Strzał oraz rytuał Piekielnej Wstęgi.

Rytuał Księżycowych Strzał

Typ: magia kapłańska (Taal i Rhya) lub magia kapłańska (Dawna Wiara)
Język tajemny: magiczny
Magia: 2
PD: 200
Składniki: kołczany własnoręcznie wytworzonych strzał, krew dzikiego drapieżnika, woda poświęcona przez odpowiednie dla magii kapłańskiej bóstwo, kawałek materiału, z którego wykuto groty i kawałek drewna, z którego zrobiono promienie.
Warunki: Kapłan odprawiający rytuał nie może mieć przy sobie żadnej broni za wyjątkiem łuku i/lub kija ani pancerza. Rytuał należy odprawić w nocy przy pełni księżyca w miejscu otoczonym naturą (można odprawić tylko jeden rytuał podczas tej samej pełni). Magią napełnia się własnoręcznie wytworzone strzały.
Konsekwencje: Zakłócony lub nieudany rytuał sprawia, że wątła moc księżyca zamiast wypełnić strzały, wnika w kapłana. Kapłan staje się blady i cichy, ludzie nie zwracają na niego większej uwagi. Nawet bogowie przykładają mniejszą wagę do jego modłów. Przez 1k10 dni nie może on używać magii kapłańskiej.
Wymagany poziom mocy: 10 + 4 za każdy następny kołczan (20 strzał).
Czas odprawiania: 4 godziny
Czas trwania: Strzały zachowują swoje magiczne zdolności do kolejnej pełni księżyca lub do zetknięcia ze spaczeniem w dowolnej formie.
Opis: Poprawnie przeprowadzony rytuał zamienia dowolne strzały w strzały księżycowe. Księżycowe strzały nie tracą właściwości strzał, z których powstały, np. księżycowe ostre strzały oprócz właściwości magicznych wciąż zadają zwiększone obrażenia.

Rytuał Piekielnej Wstęgi

Typ: magia czarnoksięska (dowolna)
Język tajemny: demoniczny
Magia: 2
PD: 200
Składniki: kołczany strzał, krew odprawiającego rytuał, kawałek skóry zdjętej z żywego człowieka, symbol Slaanesha, język owinięty zwierzęcym jelitem.
Warunki: Rytuał musi zostać odprawiony podczas pełni Morrslieba w miejscu, do którego nie dochodzą promienie słońca ani księżyca. Przed odprawieniem rytuału należy narysować odpowiedni krąg. W trakcie zaklinania strzał, mag musi utoczyć sobie krew (równowartość 5 punktów Żywotności).
Konsekwencje: Przerwanie lub nieprawidłowe odprawienie rytuału sprawia, że w wąskim tunelu pomiędzy domeną Chaosu a strzałami, które kontroluje mag, powstaje szpara, przez którą uwalniają się siły Mrocznych Potęg. Mag zostaje wystawiony na możliwość opętania. Mistrz Gry powinien ustalić odpowiednie modyfikatory w zależności od rangi demona (patrz: zasady opętania, *Księga Spaczenia*, s. 25-27). W przypadku, gdy demonowi nie uda się zamieszkać w ciele śmiertelnika, materializuje się obok i rzuca do walki.

Wymagany poziom mocy: 10 + 4 za każdy następny kołczan (20 strzał).
Czas odprawiania: 4 godziny
Czas trwania: Strzały zachowują swoje magiczne zdolności do kolejnej pełni Morrslieba lub do zetknięcia z przedmiotem pobłogosławionym mocą dobrego boga.

Opis: Poprawnie przeprowadzony rytuał zamienia dowolne strzały w Piekielne Wstęgi. Piekielne Wstęgi nie tracą właściwości strzał, z których powstały, np. Piekielne ostre Wstęgi oprócz właściwości magicznych wciąż zadają zwiększone obrażenia.

Część III: Mistrz Gry

Senia Tean

Mistrzu, tak jak prosiłeś, pomimo wielu przeszkód, odnalazłem Amendila Tean w Wielkim Lesie. Tak jak zapewniała nas nasza przyjaciółka Galliana, Amendil podróżował oznaczoną na mapie ścieżką. Niestety, umknął naszej zasadzce. Uciekając, zostawił plik listów od niejakiej Senii Tean. Nie wiemy, po co i gdzie je wiózł. Załączam te, które uznałem za najważniejsze dla naszej sprawy. Opatrzyłem je szacunkowymi datami odnoszącymi się do Kalendarza Imperium, gdyż wspomniana elfka datowała je na sposób swojej rasy.

Mistrzu! Między przedostatnim a ostatnim listem mija prawie rok czasu. Nie wiemy, czy Senia nic nie pisała, czy może Amendil nie miał brakujących listów ze sobą. Podejrzewamy również, że jest to ostatni list, który Senia wysłała do swojego wuja.

Oddany Ci i wiernie służący, Dieter

Wuju Amendilu, tęsknię za Tobą i wszystkimi, których pozostawiłam. Musisz zrozumieć, że nie mogę dalej mieszkać pośród Was ani nigdzie, gdzie Aluthol mógłby mnie znaleźć. Nie zniosę więcej upokorzeń od tego, który miał być moim mężem. Tak czy inaczej, przeszłość jest już za mną.

Jak zdążyłam się już przekonać, prostaczkowie z małej ludzkiej wioski, gdzie się zatrzymałam, sądzą że my, elfy, jesteśmy istotami honorowymi, wyniosłymi, władającymi magią, które nie cierpią ludzkich problemów. Sam wiesz, jak bardzo się mylą... Obecnie przebywam w Treutenau. Postanowiłam poznać trochę ludzi, nim wyruszę w szeroki świat, który jest ich pełen. Nie są zbyt skomplikowani, wiodą proste życie. Chcą przetrwać do następnego dnia - móc zjeść kilka kromek czerstwego chleba i popić je marnym piwem. Zaskarbiłam sobie ich przychylność umiejętnościami, które zdobyłam dzięki Tobie - celnie posłana strzała potrafi zapewnić mięsa i skóry dla każdego.

Nie martw się o mnie. Mam łóżko i ciepłą strawę. I chociaż ludzie zdają się być innymi istotami niż my, nie patrzą w przyszłość dalej niż kilka dni naprzód, to nie są w połowie tak uprzedzeni do nas, jak my do nich. Pozdrawiam Cię, Wuju! Senia.

Czas Sigmara 2521 KI

Zdążyłam polubić miejscowych. Raz zawitał do nas krasnoludzki handlarz. Powinieneś kiedyś spróbować ich piwa. Wojny wojnami, ale jeżeli rasa tych podziemnych kopaczy jest dobra w czymś jeszcze oprócz drążenia tuneli, to na pewno jest to warzenie piwa. A jeżeli ludzie są w czymś dobrzy, to na pewno jest to tegoż piwa picie.

Dzisiaj jednak musiałam pożegnać moich gospodarzy. Wyruszyłam na północ z pierwszą drużyną strażników dróg, jaka się pojawiła. Muszę przyznać, że prawdą jest to, co mówiłeś o umiejętności naszych pobratymców do ukrywania wiosek przed oczami innych ras. Podróżujemy szlakiem i nie widziałam żadnego z elfów, choć jestem pewna, że minęliśmy ich wielu. Mogłabym dojechać do jednego z naszych miast bez problemu, ludzie jednak zdają się widzieć tylko szlak przed sobą.

Nie wiem jeszcze dokąd zmierzam, choć towarzysze mówią, że kończą podróż dopiero w Middenheim. Może to błąd, że w naszych szkołach nie uczymy się o świecie ludzi? W końcu nie możemy się wiecznie oszukiwać - otaczają nas dzisiaj z każdej strony, a elfy, którym się to naprawdę nie podobało, wsiadły na statek odpływający na Ulthuan. Pozdrawiam Cię, Senia.

Czas Lata 2521 KI

Middenheim to wielkie miasto, tygiel ras i narodowości. Widziałam niziołki - kucharzy i złodziei, krasnoludy - zarówno pijaków z brudnymi brodami, jak i mistrzów licznych gildii. Są ludzie z dziwnymi akcentami, którzy zwą siebie Kislevitami bądź Tileańczykami. Czczą tu obcego nam boga - Ulryka, pana zimy i wilków. W tym mieście w karczmach możesz zginąć za obrażenie wilków, a zakon Rycerzy Pantery strzeże Księcia Elektora Todbringera. Middenheim z jednej strony jest piękne, żywe i imponujące, z drugiej zaś podzielone na wyraźne dzielnice i wierz mi, wuju, nie w każdej z nich chciałabym się znaleźć.

Z daleka nadciągają złe nowiny. Podobno hordy Chaosu zbierają się na północy. Ludzie zdają się to ignorować, nie rozumieją zagrożenia albo nie chcą go rozumieć. To tylko plotki - mówią. Kislev jest silny - odpowiadają ci, którzy dopuszczają do siebie myśl o możliwym najeździe. Wuju, mogą nadejść ciężkie czasy! Twoja Senia

Przed Tajemnicą 2521 KI

Nie wiem, czy ta wiadomość w ogóle do ciebie dotrze, wuju. Nadałam ją z wielkimi trudnościami, bo nikt nie może opuszczać miasta bez specjalnego pozwolenia. Bramy Middenheim są zamknięte dla zwykłych obywateli. Kislev nie był tak silny, jak chcieli ludzie. Wschód Imperium gnie kolana pod naporem spaczonego plugastwa. Chaos się zbliża. Senia.

Czas Zbiorów 2521 KI

Middenheim przetrwało! Wątpiłam w zapewnienia ludzi o niezdobytej górze Ulryka, a jednak, miasto wciąż stoi, a horda Chaosu została rozbita. Ludzie, elfy, krasnoludy, wszyscy ramię w ramię. Dawne urazy się nie liczą, gdy walczysz o wspólną sprawę.

Niestety, zostałam ciężko ranna w bitwie. Pewnie bym zginęła, ale mag Bursztynowego Kolegium wyciągnął mnie z bitwy. Twierdzi, że dostrzegł we mnie talent magiczny. Mam wrażenie że coś się zmieniło, że postrzegam świat... inaczej. Świat płynie, jak kolorowy wiatr. Może w trakcie walki wpłynęło na mnie jakieś zaklęcie, jeden z setek czarów, jakie wymienili magowie po obu stronach ponad murami miasta?

Na razie zatrzymałam się u mojego nowego mentora, edukuje mnie za darmo. Zdążyłam się już nauczyć, że ludzie rzadko robią coś za darmo, więc jestem czujna. Twoja Senia!

Czasu Zbiorów 2521 KI

Mag nie był ze mną szczery. Już wiem, że w Imperium, by parać się magią, trzeba mieć wydawaną przez kolegia licencję! Ja takiej nie posiadam, co się okazało - mój nauczyciel również. Nocą do naszego domu weszli łowcy czarownic. Na początku nie rozumiałam, co się dzieje, mistrz kazał mi uciekać. Mi się udało, jemu nie. Nim nas rozdzielono, poprosił mnie o to, bym odnalazła krąg w Sylvanii. Nie wiem, co mam czynić ani czym jest owy krąg. Myślisz, wuju, że powinnam zbadać tę sprawę? Pamiętająca o tobie, Senia.

Czas Warzenia 2521 KI

Odnalazłam krąg. Tu chodzi o druidów, oni wciąż tu są. W Imperium! Ukrywają się, ścigają ich kolegia i największe świątynie. Wuju, ludzkie Kolegium Bursztynu, zakon Tala i Rhyi przeinaczają dawne rytuały, powiedziałabym, że obrażają prawdziwą Panią Natury Ishernos. Wuju, przepraszam, ale nie będę więcej pisała. Wiedz, że u mnie wszystko dobrze. Pozostanę w cieniu, pielęgnując dawne druidzkie zwyczaje. Żyj spokojnie. Kochająca Senia!

Po tajemnicy 2521 KI

Senia Tean

Senia to mierząca niecały metr siedemdziesiąt, młoda i przyciągająca wzrok mężczyzn elfka o niebieskich oczach i długich blond włosach. Pochodzi z Wielkiego Lasu. Po jego opuszczeniu rozpoczęła, trwającą do dziś, wędrówkę po Imperium.

W świecie ludzi na początku radziła sobie głównie dzięki strzeleckim umiejętnościom zdobytym za młodu w elfiej osadzie. Imała się różnych prac, od pomocy za barem przydrożnej karczmy do bycia łowczynią na usługach pomniejszego zarządcy ziemskiego. Po oblężeniu Middenheim odkryła w sobie talenty magiczne. Ostatecznie jednak zamiast trafić do Kolegium znalazła się pośród druidów. Miłość do natury i zwierząt sprawiła, że Senia zaakceptowała Dawną Wiarę bez problemów. Nie wiadomo, gdzie elfka przebywa dzisiaj, bowiem ukrywa o sobie tyle informacji, ile się da.

Pomimo wielu ciężkich doświadczeń - wczesnego opuszczenia rodzinnej wioski, przeżycia ataku Archaona na Middenheim, podróży do mrocznej Sylvanii i konieczności ukrywania się oraz życia w strachu przed Inkwizycją - Senia wciąż potrafi być przyjazna i pomocna, jeśli tylko uda się zdobyć jej zaufanie.

Senia Tean
Rasa: elf
Poprzednie profesje: łowca, akolita druidzki
Profesja: druid

Cechy Główne							
WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Ogd**
42	57	32	48	69	55	53	52
Cechy Drugorzędne							
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
1	16	3	4	5	1	4	-

Umiejętności: czytanie i pisanie*, język tajemny (Dawna Wiara), leczenie, nauka (zielarstwo), opieka nad zwierzętami, przekonywanie, rzemiosło (wyrób strzał) +10 *, sekretne znaki (łowców), sekretne znaki (Dawna Wiara), skradanie się, splatanie magii, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tresura, ukrywanie się, warzenie trucizn, wiedza (Dawna Wiara), wiedza (elfy), wiedza (Imperium), wiedza (teologia), wykrywanie magii, zastawianie pułapek, znajomość języka (eltharin), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskawiczne przeładowanie, błyskotliwość, broń specjalna(długi łuk), bystry wzrok, czarnoksięstwo, magia kapłańska (Dawna Wiara), strzelec wyborowy, szybki refleks, wędrowiec, widzenie w ciemnościach, wyczucie kierunku

Wyposażenie: Sztylet, sierp i miska, symbole religijne Dawnej Wiary, woreczek z ziołami i magicznymi składnikami, koń (Śnieżynka), mikstura lecznicza

* zamiast umiejętności tradycyjnie należnych w ramach danej profesji

Strzała Amora

W niewielkiej usytuowanej w Talabeklandzie wiosce Gostahof, utrzymującej się ze sprzedaży drewna, doszło ostatnio do kilku niewyjaśnionych zabójstw. Wszystkie ofiary zginęły od strzał, nikt jednak nie jest w stanie wyjaśnić, jak to możliwe, by strzała, która trafiła w kolano czy łokieć, mogła od razu zabić. Wszystko jest tym bardziej podejrzane, że zbiegło się w czasie z nagłymi sukcesami, które zaczął odnosić w dziedzinie strzelectwa Matthias Sholl, syn kata Mariusa Sholla.

Ponieważ jednak w tej niewielkiej osadzie kat jest tym, który wymierza sprawiedliwość wedle własnego uznania, a ofiarami byli głównie przyjezdni poszukiwacze przygód, którzy lubili zadawać za dużo pytań, mieszkańcy postanowili nie narażać się ani katu, ani tym bardziej nieznanym siłom i w ten sposób morderstwa za ich milczącym przyzwoleniem pozostały tajemnicą.

Wszystko się zmieniło, gdy Matthias, oprócz talentu strzeleckiego, zaczął cieszyć się także niezwykłym powodzeniem u płci przeciwnej. W czasie jednej z wizyt barona Laberechta w podległej mu wiosce, jego córka straciła głowę dla syna kata. Baron, przyjrzawszy się sytuacji, szybko odkrył, że z chłopakiem coś jest nie tak. Pospiesznie zabrał córkę i wyjechał, obiecując sobie, że przyśle ludzi, którzy zajmą się sprawą. Nim jednak zdążył wynająć śmiałków - Bohaterów Graczy - jego córka uciekła, pozostawiając list, w którym tłumaczyła, jakoby to miłość ją do tego popchnęła.

Zaniepokojony wieściami o kolejnych zabójstwach i zatrwożony ucieczką córki, baron chce jak najszybciej bezpiecznie

i z pomocą wynajętych poszukiwaczy przygód sprowadzić latorośl do domu oraz ukarać winnego morderstw.

Gdy BG dotrą na miejsce, okaże się, że ofiary nie były przypadkowe. Każda z nich próbowała dowiedzieć się czegoś na temat rytuału Piekielnej Wstęgi. Może Bohaterowie słyszeli coś o tym demonicznym obrzędzie w legendach albo nie obce są im choć wiadomości o istnieniu przeklętych strzał o podobnej nazwie.

Co zrobią, gdy odkryją, że po każdym zabójstwie na ciele Matthiasa pojawiały się nowe rany i blizny w miejscach, w które śmiertelnie trafione zostały ofiary? Jak zareagują, gdy spostrzegą, że miejscowy łuczarz wytwarzający strzały dla Matthiasa nie ma imienia i nikt nie pamięta, kiedy przybył do wioski? Czy dowiedzą się, że poprzedni łuczarz, jedyna osoba potrafiąca wytwarzać specjalne groty, których używa Matthias, nie żyje od roku? Czy mogą być pewni przychylności mieszkańców, którzy przecież mogą chcieć, by dalej ginęli tylko przyjezdni w zamian za święty spokój osady? No i ostatecznie, gdzie Matthias zabrał córkę Barona i czy Bohaterowie dotrą do niej nim stanie jej się krzywda?