

# Neuleben

Przygoda do systemu  
Warhammer Fantasy Role Play  
przeznaczona dla średniozaawansowanych bohaterów

Jakub 'Hagar' Jaworski

Wrocław 2006

Ile już razy Ty i Twoi gracze zastanawialiście się nad istotą Chaosu, mutacji i mrocznych bóstw? Czy przyszło Wam walczyć ze zwierzoludźmi, kultystami bądź mutantami? A może wielokrotnie widzieliście płonące stopy i słyszeliście krzyki palonych czarowników, mutantów czy całkiem niewinnych osób. Hasło „wytepić plugastwo” padało często z ust najróżniejszych ludzi...

Chaos ma jednak wiele postaci, może dotknąć każdego ciała i umysłu. Co zrobić jednak, jeśli tylko ciało uległo mrocznej magii, umysł zaś trwa silny w wierze, nieskażony Złem? Oto właśnie opowieść o ludziach, którzy na przekór swemu ciału postanowili walczyć z Chaosem.

Przygoda przeznaczona jest dla grupy 3-4 postaci kompletujących drugą profesję. Nie jest to konieczne, jednak ciekawiej będzie, jeśli w grupie znajdzie się choć jeden krasnolud i czarodziej.

**Miejsce rozgrywania przygody:** dowolne odludzie Imperium odległe kilka dni wędrówki od najbliższych osad ludzkich, bądź w niedostępnym, trudnym terenie. Ja umieściłem ją w okolicy Środkowych Bagien w Middenlandzie. Jeśli jednak wybierzesz inne miejsce – dostosuj pochodzenie poszczególnych BN'ów tak, by mieli szansę znaleźć się w Neuleben., Dobrze, aby w pobliżu znajdowało się jakieś niewielkie miasto – w tej przygodzie jest to Delberz.

Dobrym pomysłem może być umieszczenie wioski gdzieś u podnóża Gór Krańca Świata lub Gór Czarnych. Wtedy przygodę łatwo rozegrać w drodze do *Karak Azgal*, lub po scenariuszu *Ścieżki Przeklętych*.

*Edmund Vogt był młodym i dobrze zapowiadającym się oficerem Piątego Pułku Lekkiej Jazdy z Altdorfu. Miał 25 lat, od ośmiu służył w armii. To wszystko podbudowane szkołą wojskową sownie opłacaną przez ojca Edmunda – Alfreda Vogta – jednego z większych kupców stolicy wróżyło same sukcesy. Od kiedy pamiętał jego marzeniem było walczyć u boku największych bohaterów Imperium, z młotem Sigmara na szyi. Od wielu lat wszystko szło pięknie, aż do pewnego dnia...*

*Świt 24 Vorgeheim 2507 roku. Rutynowy patrol wzdłuż Reiku. Pluton imperialnych żołnierzy maszerujący traktem, lekka mżawka wdzierająca się pod kolczugę i opary mgły pokrywające las. Nagły atak szczurołudzi i ich równie szybki odwrót. Gdyby byli to zwierzoludzie, patrol nie byłby tak wyjątkowy. Jednak skaveni na drodze i moście Imperium nie należą do częstych widoków.*

*III Pluton Piątego Pułku Lekkiej Jazdy ruszył do ataku. Z taką przewagą winni pokonać skavenów bez strat, gdyby nie coś wyjątkowego – bomby... Eksplozja zrzuciła Edmunda z konia. Wierny Vieo padł z rozerwanym bokiem. Edmund postawił mu szybkie spojrzenie i poderwał się na nogi wyszarpując miecz. Ból biodra uświadomił mu jak ciężki był to upadek. Żołnierz chwiejnie ruszył do przodu pośród oparów mgły, smrodu prochu i kwaśnej woni wiszącej w powietrzu. Wraz z kilkoma piechurami przedarli się przez most – teraz wypełniony trupami koni i ruszyli za uciekającym, piszczącym wrogiem. Pod nogi żołnierzy potoczyły się kolejne bomby wybuchające dziwnym zielonym światłem i kwaśnym smrodem.*

*Przed pierwszą udało się Edmundowi uskoczyć, jednocześnie zatapiając miecz w szyi wyrosniętego szczura. Druga upadła tuż pod jego nogi...*

*Huk i błysk uderzyły jego zmysły, a potworny ból przeszył jego ciało. Eksplozja cisnęła kapitana pięć stóp do tyłu. Mgła momentalnie spłynęła na oczy, a głowę wypełnił szum. Koszmarnie skaczące postacie żołnierzy palonych zielonymi płomieniami skavenskich miotaczy spacznoognia i smród palonego ciała. To najbardziej zdążyły zapamiętać jego zmysły.*

*Nie umarł. Z nóg pozostały mu kilkucalowe kikuty jednak nie wykrwawił się na miejscu. Nie wykrwawił się też przed nocą, gdy przewieziono go do szpitalnego namiotu. Obudził się rano, całkiem świadomy, a widok, który ujrzał zmroził mu krew w żyłach.*

*Potem była już tylko ucieczka. Wraz z dwoma wiernymi żołnierzami, których los czy też inna siła potraktowały podobnie, uciekli z obozu, z armii, z Imperium. Tam nie było już dla nich miejsca. Teraz stali się tym, z czym zawsze walczyli. Mutantami.*

## Wstęp, czyli krótka historia Neuleben

Kiedyś była tu wioska: kilka chat, młyn przy rzece, trzydziestu mieszkańców. Z dala od cywilizacji, dróg Imperium i dużych miast. Dwadzieścia pięć lat temu przeszła przez nią banda orków. Młyn spłonął, chaty złupiono, a mieszkańców wybito do nogi. Ruiny zarosły, resztki chat i młyna pokrył mech. Niewiele przypominało, że kiedykolwiek mieszkali tam ludzie, jednak pięć lat później ktoś zdecydował się wioskę odbudować

Dwadzieścia lat temu przybyło tu trzech mężczyzn, których los wystawił na ciężką próbę. Ich umysły pozostały nieskażone, a wola życia żołnierzy okazała się wystarczająco mocna, by przetrwać pierwszą zimę, a w wiosce zbudować nowy dom.

Lasy Imperium pełne są mutantów. Wygnani ze swych wiosek i opuszczeni przez rodziny umierają bezradni, giną w walce z drapieżnikami lub, co najczęstsze, przyłączają się do oddziałów zwierzoludzi czy mutantów grabiących i zabijających w imię swych mrocznych bogów. Niektórzy z nich nadal wierni Imperium odnaleźli wśród gęstwiny lasów Neuleben czyli Nowe Życie – wioskę, jak i szansę dla siebie.

Po piętnastu latach istnienia wioska liczy 52 mutantów: 26 mężczyzn, 18 kobiet i 8 dzieci.

Wioska jest samowystarczalna, jeśli chodzi o żywność i podstawowe dobra. Bardziej zaawansowane przedmioty (jak tkaniny, beczki czy naczynia) kupowane są w Delberzu dzięki znajomości Edmunda z Friedrichem Stonem – miejskim kupcem i kowalem. Edmundowi łatwo jest ukryć mutację, dlatego zwykle raz na miesiąc odwiedza Delberz. Jest to głównie handel wymienny, w którym wieś oferuje garbowane skóry, wyroby kaletnicze oraz broń. Obecny w wiosce krasnolud przekuwa zakupioną w Delberzu zniszczoną broń na sprawny oręż, który sprzedawany z powrotem w mieście przynosi spory dochód społeczności.

### Religia i prawo

Nowe życie rządzi się własnymi prawami, a bogów traktuje się we wsi z należyтым szacunkiem. Mieszkańcy nie są jednak monoteistami i z równym szacunkiem czczą wszystkie ważne w Imperium bóstwa (patrz *Modlitwa do wszystkich bogów* str. 8).

#### Podstawowe prawa Neuleben to:

- Tylko bogowie są władcami życia – nie odbieraj go więc bliźnim. Tylko walka w samoobronie usprawiedliwia zabójstwo.
- Chaos kusi każdego z nas codziennie Ulegając tym pokusom odwracasz się od bogów i innych mieszkańców wioski – karą za to jest wygnanie (szczególnie bezwzględnie traktowane jest posługiwanie się mroczną mową, której znajomość większość mieszkańców otrzymała „w darze” z innymi mutacjami).
- Występowanie przeciw innemu mieszkańcowi wsi (kradzież, gwałt) traktowane jest jako próba zburzenia spokoju osady.

Publiczne oskarżenie, chłosta, pęgierz i wygnanie – to podstawowe kary, na jakie może liczyć każdy (również BG) za złamanie zasad „Nowego Życia”.

### Jak prowadzić przygodę?

„Neuleben” to przygoda, która ma zmusić graczy do przemyśleń. Nie będzie tu wiele walki, nie będzie intryg. Najważniejszy jest klimat. Klimat, który być może zmieni podejście BG do mutacji i Chaosu. Pamiętaj o tym MG – nastrój jest tu nadrzędnym celem.

Zanim poprowadzisz tę przygodę wyobraź sobie pięćdziesiąt mniej lub bardziej zmutowanych postaci, które niegdyś były ludźmi. Ich walkę o przetrwanie, o życie, o normalność. Pragnienie życia jak niegdyś, na wzór wsi i miasteczek, w których się urodzili i skąd ich wygnano. Bez pożądania krwi, chorób, czy niewypowiedzianych rozkoszy. Ujrzyj żal za los, jaki ich spotkał, żal za to, że porzucono ich w lesie czy wygnano, za coś, co działo się z ich ciałami bez ich zgody. Wyobraź sobie też wiarę, że ich cierpienie ma sens. Że to próba, na którą wystawili ich bogowie. Na pewno nie bogowie Chaosu. Że Neuleben jest darem – szansą, której nie wolno im zmarnować. Największym szczęściem, jakie mogło ich spotkać po wszystkich przykrych wydarzeniach.

Na umieszczenie graczy w *Nowym Życiu* proponuje sposób nietypowy i drastyczny, który podniesie ciśnienie Twoim graczom i znacznie utrudni im podejmowanie decyzji w czasie sesji. Potem, nic nie będzie już czarne czy białe.

Czy zdarzyło się już Twoim graczom spotkać trudnego przeciwnika? Takiego, przy którym niejeden stracił PP, a inni ledwo przetrwali? A może zginęli wszyscy i pozostało już tylko stworzyć nowe postacie? Przygodę tą możesz rozegrać właśnie w takim momencie. Myślę, że warto poczekać na ten moment, nawet odkładając przygodę na później.

Pomysłów na umieszczenie graczy w Nowym Życiu może być wiele: BG mogą być chorzy, zgubić się w lesie, czy umierać z głodu. Mogą wreszcie odkryć mutacje na własnym ciele, a jakaś siła zaprowadzi ich do wioski. A może BG są lowcami czarownic i sami poszukiwali tego „siedliska zła”? Tu tkwi duży potencjał, a dla Ciebie MG – pole do popisu.

### Ten jeszcze dycha...

Zalóżmy, że Twoi gracze właśnie stracili swoich bohaterów. Niech to odczują, popatrzą z żalem na swoje karty i zrozumieją stratę. Te godziny sesji, zbieranie PD'ków i nauka nowych rzeczy...

Po chwili, gdy już w ich oczach nie będzie nic oprócz rezygnacji podaj im kartki z opisem snów czy ostatniej rzeczy, jaką udało im się ujrzeć zanim ogarnęła ich ciemność (*pomoc nr 1*). Jeśli w Twojej drużynie jest więcej niż dwóch graczy powiel sny. Nie ma to znaczenia, że będą widzieć podobne rzeczy, bo i tak pewnie wymienią się tymi informacjami, choć nie jest to kluczowe.

Tak, więc ktoś uratował naszych BG. Było to trzech zwiadowców-myśliwych z Neuleben. Szczęściem dla naszych bohaterów, we wsi życie ceni się najbardziej.

Pierwszy sen jest więc jasny, a drugi? Skąd kajdany? Nasi mutanci z rezerwą podchodzą do obcych, szczególnie, gdy ci są uzbrojeni po zęby, nawet, jeśli ratują im życie. Nie każ jednak jeszcze teraz odpisywać PP naszym graczom. Potrzymajmy ich w niepewności jeszcze przez chwilę.

### Miękkie łóżko i czysta pościel

Po dwóch tygodniach nasi BG obudzą się w izbie na poddaszu. Wcześniej coś im się przyśni. Niech będzie to sen o klęsce, jaką wcześniej ponieśli. A może zobaczą dawno pokonanego potężnego wroga, który we śnie stoi nad ich zwłokami i śmieje się szyderczo? Tu już pozostawiam miejsce dla Twojej inwencji MG. Niech będzie to kolejna chwila niepewności. Gdy już się obudzą, a jest wśród nich krasnolud (lub dowolny BG posiadający umiejętność **stolarstwo**) możesz przedstawić mu *wizję krasnoluda* (*pomoc nr 2*)

We wsi jest jeden krasnolud - Rodin Skargrisson. To on nauczył miejscowych podstaw stolarki i murarstwa – stąd dość specyficzne wiązanie dachowe. Jego wykonanie pozostawia już wiele do życzenia, gdyż nie on budował dom, ale sami mieszkańcy, jednak technika to krasnoludzki pomysł. Więcej na temat krasnoluda i innych BN'ów znajdziesz w części „*Bohaterowie Niezależni*”

Pierwszą z rzeczy, którą zauważą, a raczej poczują BG po przebudzeniu, będą wygodne łóżka i czysta pościel, w której leżą. Po chwili poczują także kajdany w jakie zakuto ich prawe nadgarstki. Łańcuch jest długi na 4 stopy i jego koniec wbity w podłogę przy łóżku. Pomimo wysiłków nie będą w stanie wyrwać łańcucha, ani rozgiąć kajdan. Izba, w której leżą BG jest poddaszem domu Dracheny Kalb. Pomieszczenie ma dwa okna zamknięte okiennicami, a wejście do niego stanowi bardzo duża kłapa w podłodze.

Jeśli BG posiadali przy sobie jakiegokolwiek symbole religijne nadal będą je mieć – to dość ważne, że mutanci pozostawili je im. Poza tym ubrani są w długie, lniane koszule. Wszystkie inne przedmioty znajdują się w kuźni, tego jednak BG nie wiedzą. Obok każdego łóżka stoi przykryte wiadro służące za toaletę oraz kubek z wodą. Długość łańcucha pozwala na korzystanie z tych wygód.

Pozwól BG porozmawiać – niech wymienią się obawami i spostrzeżeniami. Chwilę później usłyszą jak zasuwa przy kłapie w podłodze przesuwa się, a sama kłapa otwiera. Ktoś wchodzi do pokoju.

## Podano śniadanie

Gościem odwiedzającym naszych BG jest młoda (15 lat) dziewczyna imieniem Heidi, która przyniosła posiłek. Jest bardzo ładna i ma typową wiejską urodę: pulchne policzki szerokie biodra, wydatny biust. Nie widać po niej żadnych znamion mutacji i spodoba się (z wzajemnością) jednemu z naszych BG. Do tej roli wybierz właściwą postać. Może być to bohater z najwyższą **ogładą**, lub posiadający specyficzną urodę. Albo postać gracza, którego znasz na tyle, iż wiesz, że zainteresuje się amatorami BNki.

Dziewczyna postawi obok każdego łóżka miskę z jadłem i kubek z winem. Pytana o cokolwiek nie odpowie. Uśmiechnie się tylko do wybrańca, poczym opuści salę zamykając kłapę i zasuwając zasuwę. Jeśli BG będą próbować ją złapać, bądź przytrzymać siłą, wyrwie się i ucieknie z krzykiem. Jeśli chwyt BG będzie silny, krzyk dziewczyny sprowadzi dwóch mutantów, którzy uwolnią ją i pozostawią BG samym sobie.

Posiłek będzie bardzo dobry. Pyszna kasza gryczana z gulaszem w ilości zdolnej nakarmić najbardziej wymagających.

## Pierwsza wizyta

Po śniadaniu kłapa ponownie się otworzy i do pokoju wejdą trzy osoby. Edmund Vogt, Rein Wechsler i Otwin Fehr – opisy BN znajdują się na końcu przygody. Na widok gości, BG muszą wykonać test **opanowania** (wyraźne mutacje) by móc włączyć się do konwersacji.

Edmund przez chwilę przygląda się BG, po czym rozpoczyna:

*„Pewnie zastanawiacie się, co tu robicie? Znaleźliśmy was prawie martwych i przynieśliśmy tutaj. Patrząc na wasze rany, nie wierzyłem, że przeżyjecie, jednak widzę, że bogowie są dla was łaskawi. Podziękujcie im za to... Bardzo podziękujcie.*

*Spędzicie tu tyle dni ile potrzeba będzie byście wyzdrowieli. Potem pójdziecie w swoją stronę. Dopóki jednak jesteście tutaj musicie przestrzegać kilku zasad: po pierwsze nie wolno wam opuszczać tego pokoju dopóki nie zdecyduję inaczej, po drugie nie rozmawiacie z nikim oprócz mnie chyba, że zdecyduję inaczej. Jeśli będziecie chcieli porozmawiać, powiedzcie dziewczynie, która się wami opiekuje, aby po mnie poszła. Po trzecie pamiętajcie, że jesteście naszymi gośćmi, i zawdzięczacie nam życie. Nie róbcie więc nic głupiego, jeśli chcecie stać odejść w zdrowiu.”*

## Informację, których udzieli im Edmund są następujące:

- nie zgodzi się na rozkucie kajdan – na pewno jeszcze nie teraz
- opowie dokładnie jak zostali znaleźieni – tutaj MG dostosuj opis do wcześniejszej przygody
- powie, że są w wiosce - nazwy wioski nie ujawni
- powie, że dopóki będą przestrzegać zasad, o których powiedział nic im tu nie grozi
- wyjawi imię dziewczyny (Heidi), swoje i jego towarzyszy, a także Dracheny, jeśli zapytają
- w przypadku pytania o mutacje odpowie „*to chyba wszystko na dziś*” i opuści pokój

O ile BG nie byli natarczywi pod wieczór znów pojawi się Heidi. Jeśli jednak byli niemili dla dziewczyny, ta pojawi się w towarzystwie Diela. Tym razem przyniesie kolację. Nie będzie odpowiadać na żadne pytania, uśmiechnie się tylko do naszego wybrańca.

Każdego dnia jak również w nocy do uszu naszych bohaterów dobiegają dźwięki prac kowalskich. Dźwięki ucichną około 3 w nocy by od świtu rozpocząć się na nowo.

## Kolejny dzień

Rankiem przybędzie Drachena. Zmieni opatrunki BG, napoi jakimiś specyfikami i trochę porozmawia. Otworzy również okiennice, by przewietrzyć pomieszczenie. Lokalizacja jej domu nie pozwala jednak na zobaczenie zbyt wiele (*patrz plan wsi*). Drachena skupi się na stanie zdrowia pacjentów i nie poda zbyt wielu informacji. Chwilę później pojawi się Edmund w towarzystwie Otwina. Porozmawia z BG i przedstawi im listę praw Nowego Życia oraz zażąda przysięgi na bogów o ich przestrzeżenie.

Rozmowa będzie miała na celu poznanie BG, ich stosunku do religii (tak ważnej w Nowym Życiu), oraz orientację co robili na odludziu, na którym zostali znalezieni. Edmund będzie towarzyszył, ale starannie ominie temat nazwy czy lokalizacji wioski, przemilczy pytania o mutacje.

Jeśli bohaterowie będą prosić bądź nalegać na zdjęcie łańcuchów nie okazując agresji czy niechęci do mutantów (jeśli co najmniej połowie BG uda się test **ogłady**) Edmund pośle po pomocnika kowala, który szybko i sprawnie ich rozkuje.

Jeśli nie będą poruszać tego tematu, pod koniec konwersacji oceni zachowanie BG. Jeśli byli spokojni i przyjaźni, Edmund pośle po kowala mówiąc o tym, jeśli nie – kolejną noc spędzą w kajdanach. W każdym przypadku kłapa w podłodze będzie zamykana na zasuwę.

### Dzień 1: Zwiedzanie wioski

Od tej pory scenariusz opisany będzie chronologicznie, zakładamy, iż piątego dnia wszyscy będą w pełni sił i mogliby opuścić wioskę, jeśli zechcą.

Nasi BG czują się lepiej. Drachena po rozmowie z Edmundem ustali, iż powinni zacząć już chodzić i przebywać więcej na świeżym powietrzu. Razem dojdą do wniosku, że ukrywanie prawdziwej natury wsi nie ma sensu, dlatego zaproponują spacer. Zanim jednak BG przyjrzą się wiosce, Edmund opowie im o niej.

*„Jak już zauważyliście niektórzy z nas noszą znamiona mutacji. Jednak tak jak powiedziałem nie musicie się obawiać niczego z naszej strony dopóki wy sami będziecie spokojni. Swoje uwagi zachowajcie dla siebie, jeśli chcecie odejść stąd w zdrowiu. Pamiętajcie – ci ludzie uratowali wam życie”.*

Edmund jest świadomy wrażenia, jakie wioska może wyrzucić na BG, dlatego zapewni bohaterom „ochronę”. Diel wraz z innym mutantem imieniem Sepp oprowadzi BG po wsi. Na pytania będzie odpowiadał zdawkowo i gburowato. Przed wyjściem BG otrzymają swoje ubrania - czyste i naprawione. Nie otrzymają zbroi ani broni.

Trasa spaceru obejmuje: przegierz, młyn, bramę północną, osiedle mieszkalne, bramę południową. **Podczas spaceru zwróć uwagę na kilka rzeczy:**

- Zabudowania wioski są drewniano-gliniane (drewniany szkielet wypełniony gliną), jedynie studnie są kamienne.
- Drewno na budynkach, a także palisada pokryte jest szarą substancją. To wymyślona przez alchemika Normiego ciecz, zapobiegająca szybkiemu zapaleniu się drewna. Jeśli BG zapytają o to Diel ten odpowie, że to „*taka żywica, co by drewno wodą nie nasiąkało*”
- Młyn zbudowany z drewna z poziomym kołem młyńskim napędzany siłą trzech wołów - imponujące dzieło stolarstwa i techniki krasnoludzkiej.
- Kuźnia wraz z sąsiednimi budynkami pełniącymi rolę tartaku – bez przerwy (także w nocy) dobiegają stamtąd dźwięki kutej stali.
- Osiedle mieszkalne to osiem niemal identycznych domków stojących blisko siebie w równym rzędzie. Jeden jest w budowie. Domy nie są podmurowane, tylko zbudowane nad ziemią, dzięki czemu są proste w budowie i szybkie w produkcji. Stolarzka krasnoludzka doskonale rzuca się w oczy.
- Po osiedlu biegają zmutowane dzieci, we wsi jest ich ośmioro.
- Nad wrotami do wioski zbudowano zadaszoną nadbudówkę. Uwagę zwracają jej boczne ściany. Nabito na nie długie na łokieć stalowe ćwieki. Udany test **rzemiosła – budowa** pozwoli spostrzec, że ściany zawieszono na zawiasach. W przypadku otwarcia, burty opadną na boki, a kolce zrzną stojących pod nadbudówką.
- W dole na brzegu rzeki sześć kobiet robi pranie, po drugiej stronie widać pola uprawne.
- Brama przy rzece. Strona północna wioski znajduje się na skarpie piaskowca będącej idealnym zabezpieczeniem obronnym. Poniżej biegnie rzeczka, a zejście do niej możliwe jest po stromych schodach szerokich na 3m. Podejście jest na tyle wąskie i strome, że uniemożliwia skuteczny atak od tej strony.

Wieczorem Edmund będzie chciał oficjalnie przedstawić BG społeczności.

## ***Dzieci Nowego Życia***

*Mijając kolejny domek słyszycie chrapliwy śmiech, a po nim krzyk kilku dzieciaków. Na ścieżkę przed wami wybiega gromadka dzieci – pięciu maluchów z uśmiechem na ustach gania się wokół wydzielonego przed domem polełka warzywniaka. Ich zabawa jest beztraska i wesoła, jednak widok okrutnie zmutowanych twarzątek i kończyn przeraża was. Dzieci, a właściwie karykatury ludzkich maluchów biegają i skaczą niezdarne, tworząc widok przynoszący na myśl żart jakiegoś boga...*

### **Wieczór 1: Przedstawienie**

Obok kuźni znajduje się duża szopa pełniąca funkcje kaplicy i sali spotkań (*lokalizacja E*). Znajduje się tam podest z mównicą, oraz 10 rzędów ław, na których może usiąść ok. 50 osób. Gdy wszyscy mieszkańcy wraz z BG zbiorą się w szopie, Edmund poprosi o ciszę i rzeknie:

*„Mieszkańcy! Jak wiecie znaleźliśmy rannych! Dwa tygodnie temu nasi myśliwi znaleźli tych oto przybyszów w ... (miejsce zgodne z Twoją historią) ... i wyczuli w nich iskrę życia. Płomyk ich żywotów był jednak nikły i wątły niezmiernie, co, jak wiecie, wątpić nam kazało, iż do zdrowia powrócą. Bogowie jednak łaskawość swą im okazali i życie zwrócili. A to podzięką za nasz trud być też winno i znakiem łaski bogów!*

*I stoją oni teraz przed wami tutaj, bowiem od dziś chodzić im po wsi naszej wolno póki odejść nie zechcą! Praw naszych przestrzegać przyrzekli niech więc wolnością się cieszą. Teraz zaś niech powiedzą nam coś o sobie, jako że gości swych znać powinniśmy”*

Edmund zaprosi BG na podwyższenie i poprosi o przedstawienie się. Następnie rzeknie: *„A teraz uczcijmy ich powrót do zdrowia!”* Po tych słowach zejdzie z mównicy i poprowadzi BG do wioskowej karczmy.

Karczma jest małym dwuizbowym budynkiem z kuchnią, dobudowanym do domu karczmarza Willa. Miejsc na ławach starcza dla najwyżej 20 osób, a cała reszta gości stoi podpierając ściany, lub opierając się na beczkach. BG zostaną posadzeni przy dużej ławie. Wokół nich zgromadzą się mieszkańcy i będą wypytwać o życie poza wsią, wojny z Chaosem i historię bohaterów. W odpowiedzi mutanci opowiedzą jedną lub kilka z poniższych historii:

- tym jak plony w tym roku obrodziły
- Waldowi i Rhui urodziło się dziecko
- Dwie bandy zwierzoludzi latem ich zaatakowały tydzień po tygodniu
- Znaleźli kiedyś rannego żołnierza, ale zmarł od ran

Otoczające ich osoby są wyjątkową mieszanką zwierzęcego sprytu, głupoty i ciekawości. Przedstaw ich jako interesujące postacie. Jest tam mutant zachowujący się jak „wioskowy głupek”, który w pewnym momencie wytłumaczy naprawdę trudne zagadnienie. Wielu z mutantów mówi chrapliwie i niewyraźnie. Między sobą komunikują się bez problemu, jednak dla BG zrozumienie kilku osobników będzie naprawdę trudne. O Burzy Chaosu wiedzą tylko najważniejsi BN'i i nie będą tego tematu zaczynać sami. Jeśli jednak bohaterowie poruszą go, wszyscy z zaciekawieniem wysłuchają relacji.

W głębi sali zasiądą inni mieszkańcy. Będzie tam Edmund z Reinem, Drachena z Normim oraz Rodin (dwaj ostatni BNi są jeszcze nieznanymi – MG nie używaj zatem ich imion tylko opisu). Jeśli BG zechcą ich poznać, Normi będzie całkiem rozmowny i interesować go będzie zarówno wyznawana przez BG religia jak i sytuacja religijna w Imperium (szczególnie konflikty religijne). Rodin będzie mówił niewiele, a jeśli w grupie bohaterów jest krasnolud, kowal będzie go unikał i szybko opuści lokal.

W połowie wieczoru z zewnątrz karczmy dobiegną odgłosy walki i kłótni. Po przepychankach i interwencji Edmunda, okaże się, że jeden z mutantów imieniem Iwo jest przywiązany do pręgierza.

Jeśli BG zapytają o co chodzi, dowiedzą się że Iwo drugi już raz krzyczał w mrocznej mowie, której używanie jest zabronione. Za pierwszym razem, kilka dni wcześniej, skończyło się na dwudziestu batach. Teraz karą jest pręgierz. Jeśli po trzech dniach życia tylko o wodzie, bez jakiegokolwiek żywności Iwo nie wyrzeknie się mrocznych myśli,

wioska wygna go jak wielu przed nim. Osłabiony i bez broni nie przeżyje zbyt długo, z czego każdy doskonale zdaje sobie sprawę...

Po skończonym wieczorze, gdy wszyscy zaczną się rozchodzić gdzieś obok karczmy wybrany BG spostrzeże Heidi, która zaprosi go na spacer. Podczas spaceru dziewczyna wyraźnie okaże naszemu BG swoje zainteresowanie, wypytyując chociażby o przygody, jakie przeżył. Wieczór będzie bardzo miły, a ty, MG dopilnuj, aby Heidi spodobała się BG. Jeśli będzie wyjątkowo przyjemnie, godzinny spacer może skończyć się szybkim pocałunkiem, po którym dziewczyna ucieknie.

## Dzień 2

Po śniadaniu Drachena oceni, że BG szybko wracają do zdrowia i wspomni o pomocy, jaka przydałaby się przy budowie domu. „*Jakbyście pomoc w czymś chcieli, to tam chłopcy się do budowy przydadzą*”. Montaż jest prosty, ale by przebiegł sprawnie potrzeba wielu rąk. Jeśli nie wykażą inicjatywy, pozwól im cały dzień spacerować bez celu po wiosce. Za wioskę nie zostaną wypuszczeni.

Obok osiedla powstaje kolejny dom. W ciągu pierwszego dnia budowany jest szkielet, który jest potem wypełniany gliną i słomą. Praca będzie prosta (o ile któryś z nich nie posiada umiejętności **rzemiosło – stolarstwo** lub **budownictwo** – te umiejętności będą lepiej wykorzystane) i będzie polegać głównie na podtrzymywaniu bali, wciąganiu ich do góry lub wkopywaniu w ziemię. Po południu na budowie zjawia się kobiety i przyniosą posiłek.

Po posiłku na budowie zjawi się Normi. Jeśli wśród BG jest mag lub inna osoba preferująca pracę umysłową nad fizyczną, Normi odciągnie ją od budowy prosząc o pomoc w zagadnieniach alchemicznych. Chodzi o przygotowanie smoly (szarej substancji, którą pokryte są wszystkie budynki – w istocie jest to impregnat chroniący drewno przed zapłonem). Jeśli BG zapyta, czemu do produkcji używają tak dziwnych składników, Normi odpowie, że niewiele rzeczy jest dostępnych na końcu świata. Udany test umiejętności **nauka – alchemia** umożliwi BG wydedukowanie prawdziwego przeznaczenia cieczy.

## Wieczór 2

BG zostaną zaproszeni do stodoły (*lokalizacja E*) wieczorną modlitwą. Normi wejdzie na podwyższenie, a gdy wszystkie głosy ucichną zacznie mówić z wielką charyzmą.

*Kim jesteście, że każdy wasz dzień jest Chaosem? Kim jesteście, jeżeli zapomnieliście, że musicie stawać się lepsi? Powiem Wam! Jesteście nikim! I będziecie nikim dopóki, choć raz pracując nad sobą, nie upadniecie omdlali ze zmęczenia! Dopóki, choć raz zniewoleni wielkością tego świata nie zrozumiecie, że Wasza radość i życie jest nagrodą za waszą walkę! Idźcie, więc i pokonujcie swój lęk, próżność i głupotę, lenistwo i dumę, egoizm i kłamstwo. Idźcie, bo ta droga nie jest drogą donikąd. Jest to twoja droga walki ze złem. Droga, która znosi gwałt, tworzy pokój, zrozumienie i życie w harmonii z przyrodą. Idźcie więc i bądźcie lepsi \**

Gdy skończy, wszyscy pokiwiają głowami. Zapadnie chwila ciszy, po czym rozpocznie się właściwa modlitwa będąca dialogiem pomiędzy Normim i całą salą (linijkę wytłuszczoną mówi Normi).

### *Modlitwa do wszystkich bogów*

#### **Sigmarze Panie Imperium**

*daj nam sile za tobą podążać*

#### **Ulryku Panie bitew**

*daj nam moc wrogom naszym sprostać*

#### **Morze – śmierci naszej Panie**

*daj nam spoczywać w pokoju*

#### **Shallyio córko jego**

*od chorób trzymaj nas daleko*

#### **Vereno – mądrości Pani**

*naucz nas sprawiedliwości*

#### **a ty Tallu – od lasów i rzek**

*do natury szacunku i miłości*

*Imperium wszyscy Bogowie*

*Miejcie nas w swej opiece*

*Chaos trzymajcie daleko*

*Od nas i naszych dzieci*

*Myśli i czyny nasze*

*W czystości uchowajcie*

*Byśmy ze złem wszelakim*

*Siły mieli walczyć*



Po mszy Heidi da znać naszemu wybrańcowi, że chciałaby się z nim spotkać. Wyjdą na spacer koło młyna gdzie zwykle w nocy nie ma nikogo. Ponieważ zacznie padać deszcz, schronią się w stodole. Ich tropem podąża Rein Wechsler, w zasadzie jawny wielbiciel Heidi. W czasie igraszek w stodole przetestuj **spozstrzegawczość** naszego BG z modyfikatorem -20 (jest w końcu zajęty ciekawszymi rzeczami). Jeśli test się powiedzie BG zauważy niski cień zwierzęcia na czterech łapach wymykający się bezszelestnie ze stodoly. Będzie to oczywiście Rein.

Reszta BG zapewne przebywa na dworze. Udany test **spozstrzegawczości** uświadomi im, iż Morrslieb świeci wyjątkowo intensywnie i jest bliski pełni, otacza go zielona poświata.

### Dzień 3

BG kontynuują budowę domu, lub pomagają Normiemu, gdy około południa przez bramę przy rzece wbiega jedna z kobiet krzycząc i płacząc w niebo głosy. Po chwili wokół rozbrzmiewa dźwięk gwizdków. Gwizdki są systemem alarmowym używanym we wsi. Na spotkanie kobiecie ruszy jeden ze strażników, po czym zbiegnie w dół krzycząc „*za mną, pomocy*”. Kobieta wpadnie na budowniczych z krzykiem, że zwierzoludzie przy brodzie zaatakowali kobiety. Jeśli BG zdecydują się na pomoc mają do dyspozycji tylko narzędzia (broń improwizowaną). Jeśli do brodu ruszą też BG skupieni w domu Normiego będą mieli 5 tur opóźnienia.

Nad rzeką sześciu zwierzoludzi (typowe statystyki zwierzoczleka z Księgi Zasad) gwałci 4 kobiety. Wszystkie są już martwe, nie przeszkadza to jak widać najeźdźcom. Obok kobiet leżą zwłoki dwóch strażników wioski, którzy patrolowali okolicę schodów.

Gdy rozpocznie się walka, tylko pierwszego ze zwierzoludzi traktuj jako zaskoczonego, pozostali walczą już normalnie.

### Wieczór 3

W karczmie Edmund Vogt dziękuje BG za pomoc (o ile brali udział w akcji nad rzeką). Wszyscy oplakują śmierć kobiet: Alisy, Mariann, Eve i Ilo. Z uwagi na tragedię rozmowy się nie kleją. Po pewnym czasie do Edmunda podchodzi jeden z myśliwych, który dopiero co przybył i szepcze mu coś na ucho. Edmund popatrzy na BG, po czym opowie o obserwacjach myśliwego: na wzgórzach odległych o 10 mil od wioski zauważono kilkanaście dużych ognisk. Po bokach wystawiono na straży zwierzoludzi. Edmund zarządzi, że nikt nie powinien opuszczać wsi bez ochrony. Jeśli BG brali udział w akcji nad rzeką Edmund zdecyduje by natychmiast oddać BG broń i pancerze.

W zależności od stanu zdrowia naszego wybrańca, Heidi pójdzie z nim na schadzki lub zaopiekuje i będzie zmieniać opatrunki.

### Dzień 4

Edmund zarządza przygotowanie do obrony. Część osób kontynuuje budowę domu, reszta pomaga w strategicznym rozmieszczeniu strzał przy stanowiskach luczników i wzmocnieniu wrót głównych. Krasnolud sprawdza mechanizm zapadni przy głównych wrotach.

Okolo południa do jednego z BG o profesji wojownika podejrze Drachena z prośbą o pomoc – będzie zbierać zioła i potrzebuje kogoś do ochrony. Musi to zrobić dziś, bo to ostatni dzień przed pełnią Morrslieba. Jeśli inny BG zechce im towarzyszyć – pozwól na to. W czasie wycieczki do lasu Drachena powie BG o tym jak bardzo wybrańiec (czyli jego towarzysz z drużyny) spodobał się Heidi. Ostrzeże jednak, że poza tą wioską dziewczyna raczej się nie odnajdzie.

Pod wieczór, gdy las okryją już gęste cienie BG natrafi na ślady 3 (lub większej liczby w zależności od siły BG) zwierzoludzi, którzy najwyraźniej zawrócili i teraz zmierzają wprost na nich. Jeśli zwierzoludzie (charakterystyka typowych zwierzoludzi z Księgi Zasad) ujrzą bohaterów - zaatakują.

Po powrocie do wioski będą świadkami sceny jak Iwo jest uwalniany i wygnany z wioski. BG mogą spróbować przeszkodzić w wygnaniu z uwagi na widzianą niedaleko bandę. Jeśli przekonają Edmunda, Iwo pozostanie przykuty do pręgierza do czasu rozwiązania problemu zwierzoludzi.

## Wieczór 4

Kolejny wieczór w karczmie mija na grach i zabawach. BG mogą zagrać w kości (standardowe zasady hazardu), siłować się na rękę (przeciwny test **Krzepy**) lub rzucać nożami do celu (test **US** na trafienie, jeśli obaj trafia, kolejny rzut dokonywany jest z dalszej odległości – kolejny test **US** i tak aż do wyłonienia zwycięzcy).

Po imprezie Heidi wyraźnie zaleca się do BG, co nie umyka wzrokowi Reina Wechslera

Pełnia Morrslieba. Wszyscy BG posiadający umiejętności magiczne będą rozkojarzeni i zdenerwowani, zaś udany **wymagający (-10)** test **wykrywania magii** pozwoli wyczuć magiczną aurę wiszącą nad lasem na południowy-zachód od wioski.

Heidi wraz z wybranym wymkną się cichcem, co nie umknie Reinowi. Zdesperowany mutant ruszy za nimi i dojdzie do bójki, w której Rein nie użyje broni. Hałas walki (krzyk Heidi) sprowadzi pod młyn wiele osób, a także Edmunda. Walczący zostaną rozdzieleni, zaś Rein wykrzyczy swe oskarżenia pod adresem BG: „*Oto jak się nam odwdzięczają! Chędożąc nasze kobiety!*”

W odpowiedzi Heidi oświadczy, że kocha BG. Rozpocznie się ogólna sprzeczka, którą stanowczo przerwie Edmund i oznajmi, że albo drużyna opuści wieś jutro z rana, bo są już zdrowi, albo nasz BG zostanie decydując się na małżeństwo z Heidi. Na odejście Heidi z wioski wraz z BG nie wyrazi zgody. BG mają całą noc by zdecydować.

## Dzień 5

BG opuszczają wieś, chyba że nasz wybraniec zdecydował zostać. Jeśli odejdzie, Heidi pocałuje go na pożegnanie nie odzywając się. Jeśli BG zostali, dzień minie im podobnie do wcześniejszych, zaś wieczorem przejdź do epizodu *Atak*

Edmund opíše im drogę, jaką powinni iść, aby dotrzeć do najbliższej wsi. Poprosi by przysięgli na swoich bogów, że nie wspomną nikomu o tym miejscu. Zaznaczy, że to jedyne o co prosi w zamian za uratowanie życia.

Dwie godziny po południu, idąc wzdłuż rzeki, zauważą z boku za wzgórzem opuszczony obóz zwierzoludzi. Kilkanaście ognisk, walające się odchody, resztki kości i szmaty. W centrum obozu pal z nabitymi na niego zwłokami. Udany test **spostrzegawczości** upewni, że to niedawno wygnany z wioski Iwo (jeśli BG nie dopuścili do wypuszczenia Iwo będzie to ciało człowieka bez śladów mutacji). Zwłoki są obwieszane czaszkami i pomazane krwią. Udany test **wykrywania magii** podpowie, że odprawiono na nim jakiś rytuał. Rytuał miał wskazać najbliższą ludzką osadę, a więc Neuleben... (tego już jednak mag nie rozpozna).

Pół godziny później w oddali rozlegnie się dźwięk wioskowych gwizdków. Oto zwierzoludzie atakują wioskę. Czy bohaterowie graczy zdecydują się ruszyć z pomocą wiosce, a wdzięczność za uratowanie życia będzie na tyle silna by pomóc mutantom? A może odejdą? Jeśli tak – to koniec tej przygody, jeśli nie – i nasi BG ruszają na pomoc, przejdź do epizodu *Atak*. Jeśli przeczuwasz, że BG nie ruszą z pomocą, a chcesz rozegrać ostatni epizod, usuń incydent, jaki miał miejsce czwartego wieczora i załóż, że BG pozostali w wiosce dzień dłużej.

## Atak

Jeśli BG zostali we wsi, lub incydent z Reinem nie miał miejsca, dzień minie spokojnie jednak pod wieczór z okolicznego lasu na wioskę zacznie spływać gęsta mgła. Pochmurne niebo zwiastuje zbliżającą się burzę. Mgła pokryje całe przedpole dookoła wioski i zniknie w otaczającym lesie. Edmund, przeczuwając najgorsze, przygotowuje wioskę do obrony i przed zapadnięciem zmroku wszyscy będą gotowi na stanowiskach.

Las ogarnie nienaturalna cisza, a po chwili obrońców dobiegnie mroczny zaśpiew. Po nim z głębi pokrytej mgłą drogi wyleci wielki strumień zielonego światła. Uderzy we wrota rozbijając je na miazgę. Podest nad wrotami zachwieje się, jednak wytrzyma. Chwilę po eksplozji powietrze wypełni wycie zwierzoludzi i oddział zaatakuje. Z podwyższeń na palisadzie oraz ze strażnicy nad bramą obrońcy zasypią napastników strzałami, a Normi obrzuci ich porcelanowymi garnkami wypełnionymi palną i wybuchową substancją. Część zwierzoludzi ruszy od strony rzeki jednak nie mając najmniejszych szans by podejść – szybko zrezygnują. Inne grupy napastników będą próbować pokonać boczną fosę i palisadę opierając o jej ściany pnie ściętych drzew i wspinając się po nich przedostać do wioski.

Rodin, który po eksplozji wrót spadł z podestu wejdzie na niego raz jeszcze i gdy zwierzoludzie przekroczą bramę uruchomi znajdującą się pod podestem zapadnię. Jest to szeroki jak wrota otwór w ziemi przykryty deskami. Wewnątrz dziury zamontowano cienkie zaostrome pale. Otwór jest głęboki na 5m. Niestety zwierzoludzi jest bardzo wielu więc otwór szybko wypełni się zwłokami...

Jeśli BG znajdują się poza wioską, dotrą do niej dokładnie w momencie inkantacji szamana. Zauważą smugę zielonego światła, jej autora nie będzie jednak widać w otaczającej mgle.

Jeśli BG pozostaną we wsi (lub dotrą do niej przed atakiem szamana), Edmund poprosi ich, aby zajęli się szamanem wychodząc ze wsi wrotami od strony rzeki i okrążając wioskę.

### **Erg Władca Burzy**

Erg Władca Burzy jest szamanem zwierzoludzi. Czarnoksiężnik magii Chaosu poza swoimi umiejętnościami ma coś jeszcze: długą kościaną łaskę zakończoną czaszką. W czaszce uwięziony jest demon niegdyś przywołany przez Erga. Dzięki niemu szaman dysponuje dodatkową mocą.

Erg stoi na środku prostej leśnej przesieki prowadzącej do wsi. Wokół niego stoją Ungory – ochroniarze czarnoksiężnika. Ich liczba zależy od siły bohaterów.

Po zniszczeniu wrót Erg co rundę będzie rzucał czar: *Welon zepsucia* w kierunku wioski. Jeśli BG będą podchodzić czarnoksiężnika od strony Nowego Życia idąc na przykład skrajem lasu za każdym razem, gdy minie ich zmierzający w stronę wioski welon, poczują przenikliwy chłód.

Gdy dojdzie do konfrontacji, a bohaterom wyjątkowo źle pójdzie walka, możesz wesprzeć ich kilkoma obrońcami wysłanymi przez Edmunda. Najlepiej niech będą to doskonali łucznicy – myśliwi.

Jeśli jednak szaman przeżyje – o świecie nie będzie już w wiosce nikogo żywego. Zwierzoludzi jest jeszcze wielu, a potężne czary maga skutecznie ich wesprą.

Szaman umierając wyda z siebie przeraźliwe wycie, po którym zwierzoludzie znajdujący się poza wioską rozbiegną się w panice na wszystkie strony. Niedobitki walczyć będą jeszcze we wsi i przy palisadzie, gdzie BG mogą wspomóc obrońców. Jeśli BG nie wyjaśnili sprawy Heidi, Rein Wechsler w chaosie bitwy będzie próbował zabić jej kochanka.

### **Zwycięstwo**

BG wygrali. Mogą poczuć, że spłacili swój dług wobec mieszkańców i odejść, pozostawiając żywych z ciężarem odbudowy. To, ilu mieszkańców Nowego Życia przeżyje noc, zależy wyłącznie od Ciebie. Dopasuj wszystko w zależności od postępowania graczy. Jeśli działali szybko i sprawnie ocal 70% mieszkańców. Jeśli niezbyt spieszyli się z zadaniem – naucz ich, jak cenny jest czas. Pomimo wygranej bitwy, nasi BG powinni odejść ze świadomością bolesnej porażki.

Kolejny dzień rozpocznie się budową stosu pogrzebowego dla obrońców i wywożeniem trupów zwierzoludzi na pole za rzeką, gdzie również zostaną spalone. Jeśli BG wejdą do kuźni znajdą Rodina siedzącego na podłodze przy piecu z wyciągniętymi w przód nogami i toporem przy ręce. Krasnolud zauważy BG, uśmiechnie się i poprosi, aby ze spiżarni obok przynieśli mu kufel piwa. Rodin trzyma tam małą beczkę dojrzałego, dobrego trunku. Podczas obrony krasnolud został ciężko ranny w plecy, co sparaliżowało go od pasa w dół. Rana jest też bardzo poważna i są to ostatnie chwile życia kowala. Gdy BG przyniosą krasnoludowi piwo, ten podziękuje i poprosi by pomogli pozostałym przy uprzątku wioski i trupów. Sam potrzebuje odpocząć.

Gdy stos pogrzebowy będzie już gotowy i na grubej warstwie drewna i siana ułożone zostaną wszystkie ciała, BG zauważą jak trzech pomocników kowala - mutantów niesie swego martwego mistrza i kładzie na stosie obok ciał Otwin Fehra i Reina Wechslera, (który bez względu na wynik walki z naszym BG ostatecznie zginie).

Następnie ranny Normi wygłosi modlitwę za zmarłych i podpali stos.

## Zakończenie

To już koniec przygody. Normi i Edmund są ranni, Drachena i Heidi mają się dobrze, choć ciągła opieka nad rannymi powoduje, że stoją na krawędzi wyczerpania. Mieszkańcy już rozpoczęli odbudowę wioski zaczynając od zamknięcia głównych wrót. A co zrobią BG? Jeśli zechcą, Edmund zgodzi się by Heidi odeszła. Pomimo braku przekonania czy dziewczyna odnajdzie się w normalnym świecie, nie będzie stawał na drodze kochankom.

## Punkty doświadczenia

Proponuję byś nagrodził graczy za to jak odgrywali swe role, za klimat, jaki wspólnie udało Wam się stworzyć. Proponowałbym 100-200 PD dla każdego BG. Jeśli BG wrócili by bronić wioski, lub przeczuwając niebezpieczeństwo pozostali w niej, nagródź ich dodatkowymi 100 PD.

Przygoda przewiduje pozytywne nastawienie BG do Neuleben i jego mieszkańców. Co jednak zrobić, jeśli nasi bohaterowie potraktują mutantów jak zwykły Chaos, z którym należy walczyć? Zapewne zginą, ucieczka zaś, zważając na stan ich zdrowia i brak ekwipunku, nie będzie łatwa.

*\* „rozmowa mistrza z uczniem” - autor nieznany*

## Bohaterowie Niezależni

### Edmund Vogt – przywódca wioski

**Rasa:** mutant

**Profesja:** weteran

**Poprzednie profesje:** żołnierz, sierżant, oficer

Niegdyś oficer w armii Imperialnej, 5 Pułk Lekkiej Jazdy z Altdorfu. Potężnie zbudowany mężczyzna, lat ok. 45. Od pasa w górę w pełni normalny człowiek, którego szerokie ramiona, poważne spojrzenie i wąsy wyraźnie wskazują wojskowego. Lekka łysina pośród jasnych, krótkich włosów i wąsy dodają mu powagi. Od pasa w dół zmutowany, przez co bardzo szczupły. Zamiast nóg ma ręce, dzięki czemu jest niesamowicie zręczny. Często zamyśla się, długo waży słowa zanim je wypowie. Stanowczy i nie znoszący sprzeciwu, ale godny zaufania. Charyzmatyczny. Nieugięty w kwestiach prawa obowiązującego w Nowym Życiu.

**Typowe ubranie:** Skórznia z naszywkami oficerskimi (naszywki nie są jego oryginalnymi, jakie nosił będąc w armii. Edmund kupuje je co jakiś czas w Delberzu, gdzie hieny cmentarne sprzedają swe łupy zagarnięte z pól bitew)

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
64	55	58	56	68	46	58	55*
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	19	5	5	5	0	8	1

\*Ogd=30 jeśli widać mutacje

**Umiejętności:** hazard, leczenie, jeździectwo, unik + 10, wiedza (imperium), spostrzegawczość, zastraszenie, dowodzenie +10, pływanie, nauka(strategia / taktyka), plotkowanie, sekretny język (bitewny), wiedza (dowolne dwie), znajomość języka (tileański), czytanie i pisanie, opieka nad zwierzętami,

**Zdolności:** broń specjalna (palna, kawaleryjska), błyskawiczne przeladowanie, strzał precyzyjny, szybkie wyciągnięcie, silny cios, bijatyka, groźny, ogłuszanie, błyskawiczny blok, bron specjalna (dwuręczna), bron specjalna (korbacze), rozbrajanie, widzenie w ciemności

**Mutacje:** Ręce zamiast nóg, znacznie potężniejsze i silniejsze od właściwych rąk, dzięki czemu bohater zyskuje Zr+20 i Sz+1 (ujęte w tabeli).

**Wyposażenie:** Miecz, tarcza, sztylet za pasem, pistolet i 20szt amunicji, skórznia (1PP wszędzie), kolczuga (3 PP tułów i ręce), helm (3 PP głowa),

### Rein Wechsler – żołnierz Edmunda

**Rasa:** mutant

**Profesja:** weteran

**Poprzednie profesje:** żołnierz,

Wraz z Edmudem walczył ze skavenami nieszczęsnego dnia. Ogień z miotacza spaczooonia objął go całkowicie. Teraz jego ciało z wyjątkiem twarzy pokryte jest futrem. Rein ma szurzy nos i małe oczka. Jest bardzo zręczny i szybki, często chodzi na 4 łapach i przykuca. Czasem wydaje dziwne syczące dźwięki „tsy, tsy, tsy” – niemal jakby obwąchiwał otoczenie. Wtedy też widać jego ostre zęby jak u gryzonia. Jeśli BG mieli kontakt ze skavenami, Rein wygląda jak ich krzyżówka z człowiekiem. Wiek trudny do oszacowania. Szybkie, biegające oczy Reina są dość niepokojące.

**Typowe ubranie:** Skórzane spodnie i skórzana kamizelka bez rękawów (nawet jeśli przygoda rozgrywa się jesienią)

**Mutacje:** Futro (1PP wszędzie). Pysk przypominający szczura (widzenie w ciemności). Częste chodzenie na czworaka (+2 Sz)

**Wyposażenie:** Miecz, tarcza, sztylet za pasem, futro i kolczuga (3 PP tułów i ręce), helm (3 PP głowa)

### Otwin Fehr – żołnierz Edmunda

**Rasa:** mutant

**Profesja:** weteran

**Poprzednie profesje:** żołnierz,

Drugi żołnierz Edmunda. Wysoki dobrze zbudowany (z zasadzie też lekko otyły) mężczyzna o ciemnych, włosach przyciętych w donicę - nie ma prawego przedramienia – zamiast niego z łokcia wyrasta mu 20 calowa prosta kość zakończona szpikulcem. Włada nią jak bronią naturalną. Nie ma prawego oka. Po nim pozostał mu tylko oczodół, którego głębia wygląda przerażająco. Burkliwy i na pierwszy rzut oka wyraźnie niezadowolony z faktu goszczenia BG. Faktycznie po prostu tak traktuje każdego obcego.

**Typowe ubranie:** Pełna skórznia bez prawego rękawa

**Mutacje:** Zaostrzona kość zamiast prawego przedramienia – (prawa ręka 5 PP) – broń naturalna

**Wyposażenie:** tarcza, sztylet za pasem, skórzana kurta i kolczuga (3 PP tułów i ręce), helm (3 PP głowa)

**Statystyki, umiejętności i zdolności są takie same dla Reina i Otwina:**

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
54	52	47	52	43	32	43	16
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	4	5	6	0	5	0

**Umiejętności:** hazard, leczenie, jeździectwo, unik + 10, wiedza (imperium), spostrzegawczość +10, zastraszanie, mocna głowa, plotkowanie, sekretny język (bitewny), znajomość języka (mroczna mowa)

**Zdolności:** broń specjalna (palna), błyskawiczne przeladowanie, strzał precyzyjny, szybkie wyciągnięcie, silny cios, niezwykle odporny, widzenie w ciemności, broń naturalna – Otwin (zaostrzona kość)

## Rodin Skargrison – kowal/kamieniarz/stolarz

**Rasa:** krasnolud - mutant

**Profesja:** banita

**Poprzednie profesje:** rzemieślnik,

Rodin był rzemieślnikiem w Middenheim. Miał tam swój zakład kamieniarski, gdy przez 15 laty z kanałów miejskich wyskoczyli zwierzoludzie. Walka toczyła się na ulicy obok zakładu Rodina. Krasnolud stanął do walki z przywódcą bandy. Wojownik Chaosu, pokonał go tnąc krasnoluda od głowy po ramię i ucinając rękę przy łokciu swym przeklętym orężem. Kilka dni później w miejscu rany odrosła krasnoludowi zniekształcona ręka dużo silniejsza i szybsza, a z rany na głowie pozostała brzydka narośl. Od tej pory Rodin krasnolud nie tylko jest silniejszy, ale też wystarcza mu bardzo niewiele snu, dzięki czemu pracuje dzień i noc.

Kilka dni po tamtej nocy, gdy Rodin doszedł do siebie zdecydował się porzucić Middenheim i szukać śmierci w walce z Chaosem. Kilka dni drogi od Middenheim prawie poległ w walce ze zwierzoludźmi, gdy wsparli go mutanci – mieszkańcy Neuleben

**Typowe ubranie:** luźne spodnie i kurta, gruby skórzany fartuch kowalski

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
55	45	47	46	38	37	44	21
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	4	4	3	0	2	0

**Umiejętności:** Rzemiosło (kamieniarnstwo, kowalstwo, stolarstwo, płatnerstwo, wyrób luków), wiedza (Imperium, krasnoludy), znajomość języka (khazalid, staroświatowy), czytanie i pisanie, opieka nad zwierzętami, spostrzegawczość, targowanie, wycena, sekretny język (gildii), unik, zastawianie pułapek

**Zdolności:** Krasnoludzki fach, krzepki, odporność na magię, odwaga, widzenie w ciemności, zapiekła nienawiść, żyłka handlowa, ogłuszanie,

**Wyposażenie:** Wszystko co można znaleźć w warsztacie kowalsko-stolarskim. Tarcza, miecz, skórznia i kolczuga zakładane na specjalne okazje

**Zbroja:** licząc tylko fartuch kowalski: tułów i nogi – 1, licząc skórznię i kolczugę – wszędzie 3 PP

## Heidi – pomocnica Dracheny

**Rasa:** człowiek

**Profesja:** sługa

Młoda 15-letnia dziewczyna. Jest bardzo ładna i ma typową wiejską urodę: pulchne policzki szerokie biodra, wydatny biust. Wzrost 160 cm. Nie widać po niej żadnych znamion mutacji. Mieszkańcy wioski znaleźli ją w lesie jako niemowlę. Powodem pozbycia się dziecka było najwidoczniej znamię na lewym pośladku kształtem przypominające kwiat. Dziewczyna będzie zachwycona BG - szczególnie ich urodą tak daleką od znanych jej mutantów – i przy każdej okazji będzie to okazywać, szczególnie jeśli BG opowiedzą coś o swoich czynach.

**Typowe ubranie:** Czysta sukienka z szarego płótna, kamizelka ze skóry lisa noszona włosiem do środka

**Wyposażenie:** Sukienka, drewniany wisiołek w kształcie młota

## Drachena Kalb – kapłanka Shallyi

**Rasa:** mutant

**Profesja:** wybraniec boży

**Wcześniejsze profesje:** akolita, kapłan

Kapłanka Shallyi z Delberza. Na oko - 40 letnia kobieta. Niemal nie ma szyi, bardzo pociągła twarz, wielki, idealnie okrągły brzuch (jakby była w ciąży) i rzadkie, jasne włosy. Co chwile śmieje się bez powodu.

W czasie swojej pracy poszukiwała nowych leków. Chwytała się wszelkich możliwości aż natrafiła na obiecującą substancję. Zakupiła nowy lek od podróżnego handlarza – uzdrowiciela. Lek faktycznie szybko likwidował objawy wielu chorób, jednak po pewnym czasie powodował mutacje. Gdy Drachena zobaczyła efekty, zażyła go sama by umrzeć i uciekła z miasta. Wędrowała wiele dni aż wycieńczona padła pod wrotami wioski.

## Normi – alchemik

**Rasa:** mutant

**Profesja:** medyk

**Wcześniejsze profesje:** cyrulik,

Normi urodził się z mutacją nosa i oczu. Nos wygląda na rozplaszczony jak u świni. Oczy ustawione są szerzej niż u ludzi i mają większe pole manewru. Dzięki nosowi ma niesamowity węch. Zaraz po porodzie rodzice wynieśli go do lasu i oddali wiejskiej zielarce mieszkającej na odludziu. Kilka lat później, gdy matka Normiego urodziła drugie podobne dziecko, wraz z ojcem zostali spaleni na stosie. Zielarka opiekowała się chłopcem jak synem i dla niego była jedyną matką. Nauczyła chłopca wiele, a gdy zmarła myślał, że będzie mógł dalej pomagać ludziom z okolicznych wsi. Ci jednak bali się go i po tygodniu ruszyli by spalić chałupę, w której mieszkał, oskarżając go o śmierć zielarki. Normi obrzucił ich czymś w rodzaju bomb i uciekł. Gdy wrócił w nocy zastał tylko zgliszcza. Na szczęście kilka przyborów alchemicznych ocalało w piwniczce pod podłogą. Zabrał je i ruszył w świat.

## Erg Władca Burzy – szaman zwierzoludzi

**Rasa:** mutant

**Profesja:** mistrz magii

**Wcześniejsze profesje:** uczeń czarodzieja, wędrowny czarodziej

Erg Władca Burzy jest szamanem zwierzoludzi. Czarnoksiężnik magii Chaosu poza swoimi umiejętnościami ma coś jeszcze: długą kościaną laskę zakończoną czaszką. W czaszce uwięziony jest demon niegdyś przywołany przez Erga. Dzięki niemu szaman dysponuje dodatkową mocą.

Erg niegdyś był człowiekiem. Obecnie jego ciało pokrywa gęste futro, z głowy wyrastają rogi i trudno dostrzec w nim dawnego magistra kolegium światła.

**Typowe ubranie:** Erg porośnięty jest futrem, na którym zawieszono całą masę kości, czaszek i kawałków różnej (również ludzkiej) skóry.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	41	35	34	59	65	59	44
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	4	3	8	0

**Umiejętności:** czytanie i pisanie\*, język tajemny (magiczny, demoniczny), nauka (magia, nekromancja, astronomia), przeszukiwanie, splatanie magii (+20), spostrzegawczość, wykrywanie magii (+10), znajomość języka (klasyczny, mroczna mowa, staroświatowy\*), jeździectwo, zastraszanie.

\* Erg znał kiedyś staroświatowy jednak ścieżka jaką obrał pozbawiła go tej umiejętności zarówno w mowie jak i piśmie.

**Zdolności:** niezwykle odporny, magia prosta (tajemna), zmysł magii, magia czarnoksięska (Chaos), magia tajemna (światło), magia powszechna (magiczny alarm, rozproszenie magii), morderczy pocisk, czarnoksięstwo, odporność psychiczna, dotyk mocy, zmysł magii, widzenie w ciemności

**Wyposażenie:** Wór skórzany z zawartością: 2 drewniane maski wielkości pięści, wisior w kształcie młotu Sigmara z naniesionymi runami Chaosu, miecz pokryty runami Chaosu, czaszki małych zwierząt, laska *Iuil-Rhai*\*, sztylet, woreczki skórzane z odchodami zwierząt, oczami ptaków i piórami

**Zbroja:** gęste futro – 1PP wszędzie, pancerz eteru – 3PP wszędzie

\* Laska *Iuil-Rhai* to półtorametrowa kościana laska wykonana jakby z jednej kości (piszczel?) na końcu której osadzono ludzką czaszkę. Czaszka więzi w sobie pomniejszego demona którego moc przepływa na maga. Władający laską mag uzyskuje Pancerz Eteru zawsze gdy tego zażąda. Energia podtrzymująca czar pochodzi od demona. Demon zwiększa również dwukrotnie zasięg czarów dystansowych oraz może zwiększyć moc maga o jeden poziom. Aby przelać na siebie dodatkową moc mag przed każdym czarem musi zapanować nad demonem (zdać test SW). Powodzenie oznacza, iż podczas inkantacji mag rzuca dodatkową kostką 1k10 przy określaniu poziomu skuteczności czaru – kostka liczy się również w przypadku przekleństwa Tzentscha.

*Jeśli BG zabiją szamana więź pomiędzy magiem i demonem zostanie przerwana. Nikt inny nie jest w stanie nagiąć woli demona pod siebie, chyba że przeprowadzi udany rytuał Iuil-Rhai – uwięzienia demona i nagięcia jego woli. Pozostaje tylko zniszczyć czaszkę. BG który tego dokona (czaszka jest zwykłą ludzką czaszką więc nie powinna sprawić problemu) poczuje jak przez jego umysł przebiegł uwolniony demon, wywołując przerażające wizje, po czym zbiegł się do domeny chaosu. Szok wywołany odczuciem wymaga testu SW. Nieudany test powoduje przyznanie 2 punktów obłądu i utratę przytomności na 1k10 godzin.*

## Pomoce dla graczy

### Pomoc: sny początkowe

#### Sen 1:

Jak przez mgłę widzisz postać nad sobą. Obrzydliwa twarz z jednym tylko okiem nachyla się nad twoją głowę. Obejmują cię jakieś macki i unoszą do góry. Twoje oczy uderza promyk oślepiająco jasnego światła.

Tracisz świadomość.

#### Sen 2:

Jak przez mgłę widzisz młot rytmicznie uderzający w twoją dłoń. Nie... to nie dłoń jest celem młota... Kajdany... ktoś zakuwa cię w kajdany... Tracisz świadomość

### Pomoc nr 2: wizja krasnoluda

Budzisz się. Leżysz na czymś wpatrzony w sufit izby, w której się znajdujesz. Patrzysz na belki stropowe. Jesteś zmęczony i wiruje ci w głowie, jednak masz wrażenie że znasz ten splot belek. Wygląda na dobrą krasnoludzką robotę. Tak... to wiązanie... i wpusty... tak... tylko krasnoludy tak budują... Tylko, czemu coś nie gra..., czemu belki są tak niedbale wykończone? Czemu nie zaokrąglono krawędzi, nie wyszlifowano drewna i nie pokryto go żywicą... takie niedbalstwo nie może być robotą krasnoluda... Nie, nie!... Ale to wiązanie... wiązanie...

### Pomoc nr 3. Mapa Nowego Życia (strona 17)



# Pastwiska i pola uprawne

