„Oko Fatum”
Scenariusz sesji II ed. WFRP na „Konkurs Legenda”

Autor: Wojciech Borowicz

Ilustracje: Mateusz Bieniek

Słowem wstępu

„Oko Fatum” to scenariusz napisany z myślą o sesji z udziałem 3-4 graczy (nie licząc Mistrza Gry) i właśnie w takiej konfiguracji jest go wykorzystać najwygodniej. Liczba bohaterów nie jest jednak w żaden sposób narzucona przez fabularne wydarzenia, stąd w ramach potrzeb oczywiście można ją zarówno rozszerzyć jak i zmniejszyć. Wypada jednak już na wstępie nadmienić, iż większa część akcji rozgrywa się na zamkniętej, stosunkowo niedużej przestrzeni (rolnicza wioska w Stirlandzie), toteż przesadnie wielka ilość graczy może tutaj stwarzać wrażenie tłoku i nieco utrudnić efektywne poprowadzenie przygody. Pojedynczy gracz zaś będzie miał stosunkowo niewielkie szanse, by jego bohater dożył do momentu kulminacyjnego.

Scenariusz jest przeznaczony dla postaci na pierwszych profesjach. W razie dojścia do starć z co bardziej istotnymi Bohaterami Niezależnymi powinno być, zgodnie z zamierzeniem, umiarkowanie ciężko – przez fabułę przewinąć się powinno przynajmniej trzech dość silnych BN-ów. Jeśli więc ktoś nie lubi stawać w szranki z wyraźnie potężniejszymi oponentami, nic nie stoi na przeszkodzie, by „Oko Fatum” rozegrać postaciami będącymi już na profesjach zaawansowanych. Jednakowoż prawie do samego finału można dotrzeć właściwie unikając poważniejszych utarczek – wiele zależy tu jednak od sprytu oraz charakteru Bohaterów Graczy.

Fabuła nie narzuca żadnego konkretnego typu postaci, ale oczywiście jest kilka takich, które najłatwiej będzie wplątać w całą intrygę. Do zawiązania akcji może przydać się jakiś sztandarowy typek spod ciemnej gwiazdy. Mistrzowi Gry pracę znacznie uprościłby ktoś, kto nigdy nie przechodzi obojętnie obok nadarzającej się okazji. Akcja obraca się tutaj wokół jednego przedmiotu, mocno pożądanego przez kilka osób przebywających w okolicy, a który przez zupełny przypadek powinien trafić w ręce Bohaterów Graczy. Dlatego właśnie mile widziany byłby ktoś z profesją typu: hiena cmentarna, oprych, porywacz zwłok, przemytnik, rzezimieszek, śmieciarz albo złodziej. Brak jakiejkolwiek podobnej postaci da się jednak stosunkowo łatwo obejść i nie powinien on stanowić poważnej przeszkody.

Z powodów, które dokładniej opiszę przy okazji charakteryzowania istotnych dla scenariusza postaci, dodatkowych smaczków sesji mogą dodać również Bohaterowie, o profesjach takich jak: szlachcic, sługa albo akolita Sigmara. Najciekawszy wątek poboczny można jednak zbudować wokół ucznia czarodzieja, aczkolwiek będzie to wymagało pewnej ingerencji w historię tegoż BG. Są też, niestety, typy Bohaterów, które mogą mocno skomplikować rozegranie niniejszego scenariusza zgodnie z planem. Jest ich jednak niewiele - właściwie tylko dwa. Pierwszy to postać pozostająca w konszachtach z Chaosem – może to na swój sposób dodać fabule odrobiny pikanterii, ale przez większość czasu akcji w tle mają miejsce aktywne działania Inkwizycji. Oczywiście nie ma rzeczy niemożliwych, ale dla gracza prowadzącego postać w jakiś sposób powiązaną z siłami Chaosu „Oko Fatum” może okazać się po prostu mało grywalne. Chyba, że ktoś bardzo lubi jak na niego polują – wówczas naturalnie droga wolna. Ponadto, dwa razy należy się zastanowić również nad postacią, której patronuje Morr. To, co prawda, dość niewielka przeszkoda, ale kluczowy dla zawiązania akcji przedmiot znajduje się tuż przy zmasakrowanych zwłokach. Okradnięcie ich byłoby rzecz jasna wbrew przykazaniom Pana Śmierci. Oczywiście, pozostali BG mogą zrobić to za plecami postaci wiernej Morrowi, ale prowokowanie konfliktowych sytuacji na samym początku scenariusza nie jest chyba najlepszym pomysłem.

W dalszej części scenariusza pojawiają się stworzenia, wobec których naprzemiennie używane są określenia „zwierzoludzie” oraz „mutanty”. Jako, że podręcznik 2. ed. Warhammera wprowadza rozróżnienie tych dwóch typów istot, a taki opis został zastosowany ze względów czysto stylistycznych, należy zaznaczyć, iż obydwa słowa odnoszą się do tego, co w bestiariuszu księgi zasad figuruje jako „zwierzoczłek” (s. 241).

Legenda o Oku

Treść legendy

Dawno to było. Dziś już ciężko powiedzieć dokładnie, mogły minąć wieki, a równie dobrze całe milenia. Zaiste, parszywe to były dni, kiedy bogowie decydowali się zstąpić między prosty lud i wciągać go w swoje zgubne igraszki. Ta opowieść tyczy się Ranalda, Pana Złodziei, kapryśnego i złośliwego miłośnika nagłych obrotów koła fortuny. Dzięki swej boskiej, sprawczej potędze, stworzył on niegdyś przedmiot o mocy ciężkiej do uchwycenia ramami naszych rozumów. Chociaż cholera wie, wychlałeś już tyle, że może i wyda ci się to zupełnie zwyczajne. Otóż Oko Fatum – bo tak Ranald nazwał swoje doskonałe dzieło, miało zmieniać ścieżki przeznaczenia wszystkich ziemskich istot w jego pobliżu. Nawet w twoim stanie sam możesz chyba zgadnąć co znaczyłoby wpadnięcie tego manifestu boskiej potęgi w niepowołane, plugawe ręce. Ciarki mam na samą myśl. Ranald jednak widział to inaczej i rozegrał kolejną ze swoich nieprzewidywalnych intryg.

Te ziemie, Sigmar jeden wie, czy było to już Imperium, czy wciąż jeszcze tylko zbieranina paru wojowniczych plemion, przemierzał kiedyś jeden zuchwały niziołek. Imię kurdupla dawno już zniknęło gdzieś w mrokach historii, ale utarło się mówić na niego Szczęściarz. Nie przypadkiem, bo słynął jako mistrz gry w kości. Nie ważne z kim grał, czy swoimi kośćmi, czy cudzymi, niziołek zawsze wygrywał. Zawsze! Niesamowite, hę? Potem ruszał w dalszą podróż, szukając kolejnych naiwniaków, którzy by spróbowali swych sił i, rzecz oczywista, oddali mu swoje kosztowności. Cholera, żebym ja miał takiego farta, to nie musiałbym opowiadać starych bajek młodocianym pijakom. Że co? Jesteś poszukiwaczem przygód? Ha! Dobre sobie, obok prawdziwego poszukiwacza to nawet nie stałeś! Wiem co mówię. Milcz i słuchaj, młodziku.

Pewnego deszczowego dnia, w jakieś małej wiosce, niemal w tej samej chwili pojawili się Szczęściarz i jakiś człeczyna, nieznany nikomu w okolicy. Dwaj przybysze, jak się pewnie spodziewasz, usiedli od razu do gry w kości. Zgodnie z przewidywaniami, kurduplowi znowu dopisało szczęście i zwyciężył tajemniczego gościa. Tamten jednak nie miał przy sobie nic, poza swoimi łachmanami i jednym, jedynym przedmiotem. Różne są opisy, tak jak imię niziołka, tak i właściwy wygląd Oka Fatum, pozostają nieznane. Pewnie była to jakaś błyskotka, żeby Ranald łatwiej mógł skusić zuchwałego kurdupla. I stało się, Pan Złodziei pod maską przybysza zniknął z horyzontu tak szybko jak się pojawił, zostawiając Oko, ha, „Szcęściarzowi”.

I w tym momencie cały fart tego małego skurczybyka prysnął. Od swojej partii z tajemniczym mężczyzną, Szczęściarz w kości nie wygrał już nigdy. Wszystkie kosztowności, które zdołał zgromadzić

podczas licznych podróży, jedna po drugiej, opuszczały go i wpadały w ręce każdego, kto turlał kości razem z nim. W końcu musiał oddać też i Oko. Biedak, kiedy nie miał już nic... szkoda gadać. Z resztą, tutaj też nie ma zgody – jedni mówią, że powiesił się na gałęzi, inni, że skoczył w rwący nurt Aver.
Co się stało z Okiem Fatum pytasz? Ciężko powiedzieć. Słyszałem, że jeden z tych bretońskich fircyków miał je w swoim skarbcu, ale został zrabowany. Z południa idą plotki, że sułtan Arabii... nie wiesz gdzie to? Ech, młody jesteś jeszcze i mało widziałeś. Dużo piachu i konie z podwójnymi grzbietami. Z resztą, nie ważne. W każdym razie, Oko ponoć wpadło mu w łapy, po czym ożenił się z jakąś młodą pięknością. Parę tygodni później obydwoje mieli dosłownie porozpadać się od trądu. Ha, tyle było urody! Słyszałem też, no, nachyl się, bo nie będę takich bredni głośno rozpowiadał, jak jakiś szarlatan przekonywał, że Oko wróciło do Imperium razem z armiami Archaona. Dobra, dosyć już tych bajek. Ale może chcesz zagrać w kości, he, he?

Legenda a rzeczywistość

Na ogół legendy, czy może raczej mity, bo to określenie jest bliższe historii Oka Fatum, to zwykłe bujdy, mające na celu wyjaśnienie sobie czegoś zupełnie dziwacznego. Jak to możliwe, że ten potężny i bogaty rycerz z Bretonii został ograbiony z całego majątku w jedną noc? Na pewno przez Oko Fatum. Czemu szczęśliwy, świeżo ożeniony (po raz wtóry) sułtan zachorował na trąd i cierpi teraz straszne katusze? Pewnie on też miał gdzieś pod ręką artefakt Ranalda. Jak Imperium zdołało odeprzeć Burzę Chaosu? To proste, dzięki obecności Oka oczywiście! Cóż, o ile nie można wierzyć we wszystkie historie na temat tego przedmiotu, gdyż większość to po prostu bajki opowiadane nad kuflem lub przy ognisku, samo jego istnienie jest faktem.

Z pozoru Oko może sprawiać wrażenie przerośniętej perły. W istocie jest to półprzezroczysta sfera, wielkości ludzkiej pięści. Dopiero po bliższym przyjrzeniu się artefaktowi, można zauważyć migotliwy blask w jego wnętrzu. Środek Oka mieni się wszystkimi kolorami, jest przy tym, z niewyjaśnionych powodów dość mętny, jakby zaparowany od wewnątrz. Dlatego też światła nie widać z daleka. Postacie obdarzone umiejętnością wykrywanie magii są w stanie wyczuć wewnątrz perły lekkie zawirowania wiatrów, jasno świadczące o tym, iż jest to rzecz przesiąknięta jakąś nieznaną, magiczną mocą.

Działanie artefaktu jest zdecydowanie nieprzyjemne dla posiadacza. Legenda opowiada o tym, iż stworzony przez Ranalda przedmiot jest w stanie nawet zmieniać ludzkie przeznaczenie. Owszem, to niezaprzeczalny fakt, aczkolwiek żadna z wersji mitu nie nie wspomina o tym, iż Oko Fatum obraca kołem fortuny tylko w jedną stronę. Choć różne nieprawdziwe doniesienia mogą mówić inaczej, właściwości artefaktu ograniczają się niemal tylko do przynoszenia swojemu posiadaczowi coraz większego pecha. Być może jakiś bardzo potężny mag jest w stanie inaczej spożytkować nietypową moc „perły”, ale raczej nie powinno to być w zasięgu Bohaterów Graczy.

<u>Opcjonalnie</u>:

Oko Fatum może mieć jeszcze drugą właściwość, balansującą na krawędzi settingowej poprawności, dlatego właśnie opisuje ją jako opcjonalną. W świecie Warhammera bogiem, którego domeną są sny, jest oczywiście Morr i to głównie on zwykł zsyłać za ich pomocą różne wizje. Nic

jednak nie stoi na przeszkodzie, by w swojej przewrotności również Ranald obdarzył swoje dzieło taką funkcją. Dzięki temu, Oko mogłoby nocą powodować projekcję przyszłych wydarzeń u swojego właściciela (czy nawet właścicieli – przedmiot swoim działaniem obejmuje przecież więcej niż jedną osobę). A konkretniej – ponurego losu, który ziści się przez działanie artefaktu. Oczywiście senne przepowiednie nie są nieodwracalne i to po prostu dowód przewrotności patrona złodziei – przedmiot ostrzega właściciela przed tym, co na niego sprowadza.

Sposób na wykorzystanie tego dodatku zamieszczam dalej, w opisie samej przygody. Fabuła zaplanowana dla tej sesji kończy się jednak drugiej nocy od momentu wejścia Bohaterów Graczy w posiadanie feralnego przedmiotu. Nie jest wszakże wykluczone, iż po „zaliczeniu" poniższej historii, Oko dalej będzie pozostawało w posiadaniu Bohaterów. Mogą oni być nieświadomi jego działania, stąd podróżowanie dalej z czymś takim w bagażu może wiązać się z kolejnymi sennymi wizjami i coraz większymi tarapatami, w jakie po kolei będą pakowały się postacie.

Legenda w scenariuszu

Oko wpada w ręce BG nieomal na samym początku. Jest to zawiązanie całej akcji i właśnie wokół tego przedmiotu oraz jego funkcjonowania będzie się ona obracała. Ważne jest jednak, by żadna z postaci nie znała historii Oka przed wzięciem go ze sobą. Dla Bohaterów odkrycie działania niezwykłej, kosztownie wyglądającej perły może stać się dodatkowym celem – byłoby trochę nudno, gdyby wiedzieli o nim od samego początku. Ewentualnie BG gdzieś w mrokach swojej pamięci mogą mieć zakodowaną bajeczkę o podstępie Pana Złodziei, ale sami gracze nie powinni mieć takiej wiedzy. Wygląd „perły" bynajmniej nie kojarzy się w żaden sposób z mitem o Oku Fatum, stąd dopiero gdy z ust kogoś bardziej świadomego od Bohaterów Graczy padnie nazwa artefaktu, legenda może przypomnieć się którejś z postaci. Wciąż nie powinni oni jednak wiedzieć, iż posiadanie przedmiotu może przynosić wyłącznie pecha.

Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, ba, jest to wręcz wskazane, by dawać graczom kolejne wskazówki na temat tego, co naprawdę robi Oko. Nie należy jednak działać zbyt nachalnie. Mistrzu Gry, pamiętaj, że sesja powinna być przede wszystkim grywalna – pod żadnym pozorem nie zakładaj automatycznej klęski BG tylko dlatego, że jeden z nich ma w plecaku tak feralną rzecz. Jeżeli postacie co rusz będą potykać się o własne nogi, cegły z nieba będą bombardowały ich czaszki, a każdy wieśniak z widłami w ręku będzie jawił się niczym uzbrojony po zęby weteran Burzy Chaosu, to gracze nie będą z takiej sesji czerpali nic poza rosnącą frustracją. W samą fabułę wpisanych jest kilka pechowych wydarzeń, ale są weń wplecione w sposób logiczny i sensowny. Co MG to inne pomysły, stąd pewnie każdy będzie chciał dodać coś od siebie. Nie ma w tym nic złego, chodzi tylko to, by robić to w miarę subtelnie i nie krzywdzić tym nie tyle BG, co po prostu samych graczy.

Artefakt na początku wpada w ręce Bohaterów, ale jest on obiektem pożądania kilku osób, gotowych zrobić wszystko, by położyć swoje ręce na mitycznym przedmiocie. Trójka postaci niezależnych (Upiór, Cień i Adela Rat, ale o nich później) wie o Oku wyjątkowo dużo (choć naturalnie nie wszystko) i w odpowiednich okolicznościach sami BG mogą się czegoś od nich dowiedzieć. Niewykluczone, że któryś z tych BN w końcu zdoła zabrać drużynie to, czego tak pragnie. Z resztą, zakończenie przygody zakładane w scenariuszu właśnie do tego się sprowadza. W każdym razie, nie należy zapominać o pechu, przed którym nie uchronią się i nowi potencjalni posiadacze magicznej „perły". Nawet jeżeli nie dzieje się to na oczach BG, może mieć przecież pośredni wpływ na dalszy obraz wydarzeń, dlatego warto korzystać z bardzo szerokiego wachlarza fabularnych możliwości, jakie daje Oko Fatum.

Dramatis personae

Postacie pierwszoplanowe

Upiór – mag renegat

Jego prawdziwe nazwisko zostało już wiele lat temu wymazane z wszelkich imperialnych kronik. Teraz funkcjonuje już tylko pod nadanym przez inkwizycyjną propagandę pseudonimem „Upiór”. Szalony mag-renegat, zajmujący bardzo wysoką pozycję na liście najbardziej poszukiwanych osób w Imperium. Niezwykle utalentowany czarodziej, którego zdrowe zmysły zaburzyły sny o potędze. Osiągnąwszy biegłość w posługiwaniu się Tradycją Niebios, postanowił przekroczyć zabronioną ludziom granicę i rozpoczął eksperymentowanie z innymi wiatrami magii oraz ich łączeniem. Przez kolejne lata wciąż wymykał się szponom Inwkizycji, ciągle zwiększając swoją moc. W wysokim stopniu opanował Tradycje Ognia i Cienia, a kolejne eksperymenty naraziły na szwank zarówno jego umysł, jak i ciało. Kruche ślady jaźni dawnego, przenikliwego i błyskotliwego uczonego tylko co jakiś wychylają się zza maski obłędu. I choć, wbrew propagandzie szerzonej przez inkwizytorów i kolegia, Upiór nigdy nie sprzymierzył się z Chaosem, wciąż pragnie coraz większego potęgi. Tym razem jego chciwość kieruje swe spojrzenie w stronę legendarnego Oka Fatum, którego obecność w wiosce Waldbau wyczytał z tajemnych wiatrów Azyr. I mimo świadomości, że tuż za jego plecami czai się Inkwizycja, renegat nie cofnie się przed niczym, by wejść w posiadanie boskiego artefaktu.

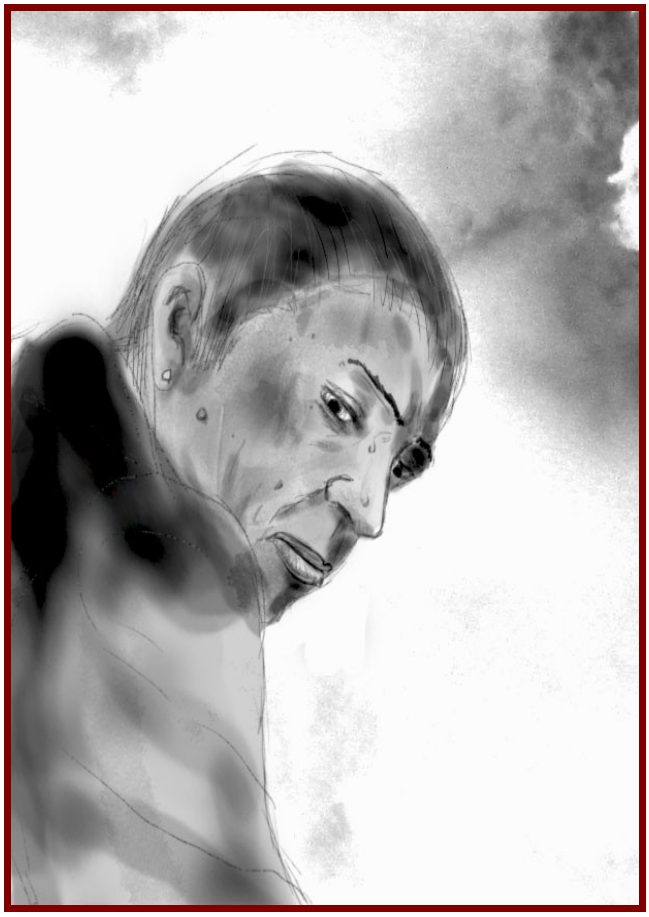
Przydomek tego maga wiele mówi o jego zewnętrznym wyglądzie. Upiór to niski, nieco już podstarzały człowiek o nienaturalnie bladej skórze, pod którą wyraźnie rysują się poszczególne kości. Na jego ciele nie rosną już prawie żadne włosy, a twarz jest rozorana licznymi bliznami i śladami po magicznych oparzeniach. Lewe ramię niemal w całości sczerniało i zwisa martwe u boku swojego właściciela. Pozostałe kończyny to wątłe kości i groteskowo powykręcane stawy. Mimo tego, że ciało Upiora jest już tylko kruchą skorupą, wciąż potrafi on w pełni korzystać z wielkiej mocy, którą posiadł.

Profesja: arcymag
Poprzednie profesje: uczeń czarodzieja, wędrowny czarodziej, mistrz magii
Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (demoniczny), nauka (magia, Imperium, historia), zastraszanie, splatanie magii, wykrywanie magii, jeździectwo
Zdolności: medytacja, dotyk mocy, magia powszechna, zmysł magii, magia tajemna (Tradycje Ognia, Śmierci, Niebios)

Wyposażenie: koń

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	0	36	42	20	84	90	25
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
1	15	3	4	3	4	5	0

Cień – skrytobójca



Od niedawna jedyny przyjaciel i towarzysz ciągłej pogoni Upiora za coraz większą mocą. Pierwszy w historii kolegiów mag Tradycji Śmierci, któremu udało się uciec i – przynajmniej dotychczas – nie zostać schwytanym. Podczas Burzy Chaosu upozorował swoją śmierć i tylko jego nowy towarzysz zna jego prawdziwą tożsamość. W Imperium został oficjalnie uznany za zmarłego. Nie lubi magii, dlatego ucieka się do jej użycia tylko w ostateczności. Do kolegium dołączył niejako z konieczności, nie potrafiąc dobrze ukryć swojego talentu do manipulacji wiatrami. Dużo lepiej jednak czuł się dzierżąc w ręku sztylet lub kuszę, niż czując jak pomiędzy jego palcami przepływa chłód Shyish. To właśnie dzięki pielęgnowaniu tych morderczych talentów stał się ostatecznie skrytobójcą. Małomówny i zimny, a jednocześnie groźny oraz wszechstronnie utalentowany stał się dla Upiora idealnym kompanem oraz uzupełnieniem.

Cień to wysoki mężczyzna w średnim wieku, właściwie nie wyróżniającym się żadnymi szczególnymi elementami wyglądu. Nosi proste stroje, unika kontaktu z ludźmi, stara się nie rzucać w oczy. Mimo to, nie ma takiej chwili, by nie był przygotowany do starcia. Pod płaszczem, za pasem, w cholewie buta kryją się sztylety, noże do rzucania i buteleczki z truciznami, których mocy na pewno żaden Bohater Gracza nie chciałby sprawdzać na własnej skórze.

Profesja: skrytobójca
Poprzednie profesje: uczeń czarodzieja, wędrowny czarodziej, szarlatan, szpieg
Umiejętności: czytanie i pisanie, charakteryzacja, plotkowanie, sekretne znaki złodziei, skradanie się, spostrzegawczość, śledzenie, ukrywanie się, warzenie trucizn, wspinaczka, czytanie z warg, aktorstwo, otwieranie zamków, przekonywanie, zwinne palce, nauka (magia), splatanie magii, wykrywanie magii, jeździectwo
Zdolności: bijatyka, błyskawiczny blok, brawura, łotrzyk, broń specjalna (parująca, rzucana, unieruchamiająca), strzał mierzony, szybkie wyciągnięcie, szósty zmysł, chodu!, intrygant, niezwykle odporny, magia tajemna (Tradycja Śmierci), magia powszechna, medytacja, zmysł magii
Wyposażenie: kusza + 10 bełtów, 2 sztylety, 4 noże do rzucania, kotwiczka do wspinaczki, 10

metrów liny, porcja trucizny (czarny jad, czarny lotos), koń
Specjalne: trucizny (dokładny opis w podręczniku 2. ed. s. 126)
-czarny jad (w przypadku zranienia, broń posmarowana tą trucizną odbiera 1 Żyw więcej)
-czarny lotos (w przypadku zranienia i nieudanego Wymagającego testu Odp, broń posmarowana tą trucizną odbiera 4 Żyw więcej)

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
65	60	48	52	71	49	55	49
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
3	18	4	5	4	2	1	0

Opcjonalnie:

We wstępie była informacja, iż postać z profesją ucznia czarodzieja może dodać przygodzie smaku. Czas rozwinąć tę myśl. Oczywiście wymaga to omówienia historii Bohatera przez gracza i MG. Otóż BG, w czasach swojej przygody z magią, mógł mieć wyjątkowo nieprzyjemnego mistrza. Znikał nocami, czasem na kilka kolejnych dni, lepiej radził sobie ze sztyletem niż wiatrami magii i bardzo niechętnie udzielał swemu podopiecznemu jakichkolwiek nauk. A potem zginął na polu bitwy, ponoć unicestwiony przez własną manifestację chaosu. I teraz BG spotyka na swojej drodze tajemniczego człowieka, oszałamiająco podobnego do jego byłego mistrza, a niedługo później pojawia się Inkwizycja. Czy ktoś jeszcze wierzy w zbiegi okoliczności?

Gustaw Reinhardt – inkwizytor

Wierny sługa Sigmara, dobrze znany w Imperium tropiciel heretyków, od wielu tygodni depczący po piętach słynnemu Upiorowi. Szlachetnie urodzony w Talabheim, jest dość specyficznym inkwizytorem. Zamiast ogniem i mieczem, woli walczyć potęgą rozumu. Mimo, iż jest bezgranicznie oddany sprawie ścigania kultystów, czarnoksiężników i wszelkich innych plugawych istot podkopujących fundamenty Imperium, wciąż pozostaje człowiekiem o bardzo jasnym, przenikliwym umyśle. Chłodna, pragmatyczna osobowość, wraz z rozległą siecią znajomości i łowcą czarownic trzymanym na krótkiej smyczy (choć sam zainteresowany może mieć na tę sprawę inny pogląd) dają w efekcie zatrważająco skuteczną kombinację.

Reinhardt to wysoki, zaawansowany wiekowo mężczyzna o nienagannych manierach. Mimo dość łagodnego oblicza i przyprószonych pasmami siwizny włosów, ten niezwykle pobożny człowiek słynie ze stalowego spojrzenia swoich lodowatych, niebieskich oczu i głosu, którego niezmiennie spokojny, wyrażający pewność siebie ton jeży włoski na karku

przesłuchiwanych. Mówią o nim, że nawet w sposobie poruszania, powolnym i ospałym, ale na swój sposób pełnym specyficznej, majestatycznej gracji, widać ciągłe zadumanie i pracę jego tęgiego umysłu.

Profesja: zakonnik
Poprzednie profesje: szlachcic, dworzanin, arystokrata, uczony
Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (teologia, historia, taktyka, heraldyka), spostrzegawczość, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy, estalijski, bretoński, tileański), sztuka przetrwania, dowodzenie, jeździectwo, przekonywanie, plotkowanie
Zdolności: poliglota, obieżyświat, przemawianie, krasomówstwo
Wyposażenie: habit, symbol religijny, Wykrywacz, koń
Specjalne: Wykrywacz to stworzony w Kolegium Metalu przedmiot do detekcji zawirowań wiatrów magii. Mały, sześcienny, żółty kamień osadzony na statywie, który zaczyna świecić, gdy w pobliżu ktoś używa czarów.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
34	29	39	40	35	73	58	75
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
1	14	3	4	3	0	0	0

6 akolitów (według podręcznika 2. ed., lekko zmodyfikowane atrybuty strażnika miejskiego, s. 246):

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	31	33	37	30	38	42	32
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
1	12	3	3	4	0	0	0

Opcjonalnie:

Gustaw Reinhardt to również BN, którego można wpleść w historię którejś z postaci. Obecnie jest on inkwizytorem, ale jego przeszłość jest głęboko zakorzeniona w szlacheckich dworach Talabheim. Może więc któryś z BG był kiedyś sługą wpływowej rodziny Reinhardtów lub znajomym szlachcicem? Takie przypadkowe spotkanie na pewno uczyniłoby inkwizytora jeszcze bardziej podejrzliwym niż zwykle. O ile Gustaw potrafi być jeszcze bardziej podejrzliwy.

Jeżeli któryś z graczy wybrał na swoją postać akolitę Sigmara, również może być bardzo ciekawie. Komu dochować wierności? Drużynie, czy Inkwizycji? Wewnętrzne rozterki i ciężkie decyzje zawsze były jednym z najlepszym elementów odgrywania postaci, a taka sytuacja to spore pole do popisu, zarówno dla Mistrza, jak i gracza.

Jurgen Schaft – łowca czarownic

Ludzie nieprzychylni łowcom czarownic zwykli wypowiadać się o nim z wyraźną pogardą. „Pies Reinhardta” i „włochata małpa” to jedne z bardziej pieszczotliwych określeń, które jednak nigdy nie padają, gdy Jurgen Schaft znajduje się w pobliżu. To persona temperamentna i mocno rozchwiana emocjonalnie. Ci, którzy na własne oczy widzieli jak porywczym i brutalnym człowiekiem potrafi być, wzdrygają się na samo wspomnienie. Jedną z nielicznych osób umiejących zapanować nad gniewem okrutnego łowcy jest nikt inny, jak właśnie Gustaw Reinhardt. Schaft podróżuje razem z talabeckim inkwizytorem, podążając tropem niebezpiecznego maga-renegata.

Aparycja Jurgena wiele mówi również o jego osobowości. Bujna, skołtuniona czupryna tworzy z kędzierzawą, rdzawą brodą odpychającą kombinację, a w małych, zapadniętych oczkach lśni ślad obłędu. Wrażenia ze spotkania z łowcą czarownic potęguje jeszcze fakt, iż jest jednocześnie wielki jak szafa i zwinny jak kot. Choć swoimi olbrzymimi gabarytami może początkowo sugerować typ „niezgrabnego kafara”, to wielkie doświadczenie zebrane na licznych polach walki i wyostrzone do granic możliwości zmysły czynią z niego istną maszynę do zabijania.

Profesja: łowca czarownic
Poprzednie profesje: żołnierz, weteran, szampierz
Umiejętności: jeździectwo, nauka (magia, teologia, nekromancja), przekonywanie, przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość, zastraszanie, unik, mocna głowa, sekretny język (bitewny)
Zdolności: błyskawiczny blok, broń specjalna (kusze, rzucana, unieruchamiająca, dwuręczna, korbacze, szermiercza, parująca), groźny, odwaga, silny cios, szósty zmysł, szybki refleks, błyskawiczny blok, morderczy atak, bardzo silny, strzał precyzyjny
Wyposażenie: kusza + 10 bełtów, 4 noże do rzucania, miecz dwuręczny, zbroja płytowa, 10 metrów liny, koń

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
70	64	59	57	51	44	54	31
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
3	20	5	5	4	0	1	0

Adela Rat - czarnorynkowy kupiec

Zamożna, dystyngowana dama, z natury chciwa i skąpa, ale wyróżniająca się też wielką ambicją. Gdy chce, potrafi być słodka i urocza, by po chwili zamienić się w uosobienie złośliwości i opryskliwości. Choć sama nie para się magią i ma o niej dość znikome pojęcie, szukając najprzeróżniejszych artefaktów warto się zgłosić właśnie do panny Rat. Chroniona przez wynajętą grupę najemników podróżuje ona po ziemiach Imperium i skupuje wszelkie naznaczone dotykiem wiatrów magii przedmioty, by później sprzedać je z zyskiem. Oczywiście, interes ten nie ma nic wspólnego z legalnością i gdyby nie rozległe znajomości i duże łapówki, już dawno znalazłyby się dowody wystarczające, by Inkwizycja mogła spalić ją na stosie. Adela zaaranżowała spotkanie z kurierem jednego ze swoich zaprzyjaźnionych paserów. Ma od niego odkupić „magiczną perłę", zgubioną ponoć przez niedobitki armii Archaona. Kobieta podejrzewa, iż jest to właśnie legendarne Oko Fatum.

Panna Rat to trzydziestoletnia, dość urodziwa, a przede wszystkim, jak na warunki Imperium, bardzo zadbana kobieta. Regularne kąpiele, staranny makijaż, wysokiej jakości perfumy i szykowny ubiór, którego nie powstydziłaby się żadna dama dworu. To elementy, dzięki którym mało kto jest skłonny uwierzyć, iż ta kobieta stoi na progu czwartej dekady swojego życia. Życia, z którego stara się w pełni korzystać. Adela Rat to osoba, która ku oburzeniu wielu ludzi, nie klęka przed żadnym bóstwem, a poza ciężarem pełnej sakiewki uwielbia drogie wino i zamożnych mężczyzn.

Profesja: paser
Poprzednie profesje: przemytnik
Umiejętności: hazard, plotkowanie, spostrzegawczość, targowanie, wycena, zwinne palce, zastraszanie, sekretny język (złodziejski), sekretne znaki złodziei, powożenie, pływanie
Zdolności: geniusz arytmetyczny, żyłka handlowa, etykieta
Wyposażenie: Perfumy, ubranie doskonałej jakości, kareta zaprzężona w 2 konie

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
29	29	32	35	40	56	49	69
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
1	11	3	3	3	0	0	0

Opcjonalnie:

Adela bynajmniej nie stroni od przelotnych romansów, nawet jeżeli właśnie szuka osoby, która zabrała jej drogocenny artefakt. Co jednak, jeżeli dowie się, że Oko Fatum, „magiczną perłę", którą

miała nabyć, ma w swoim posiadaniu mężczyzna, u którego boku obudziła się ostatniego poranka? Sam BG, któremu udałoby się uwieść pannę Rat (albo zostać przez nią uwiedzionym, jeżeli jest wyjątkowo przystojny), pewnie też przeżyłby szok. W końcu prędzej czy później pewnie domyśli się, że najmici jego nowej kochanki wypatroszą go bez momentu zastanowienia, gdy tylko dowiedzą się, że cenny przedmiot którego szukają leży gdzieś na dnie jego plecaka. Mimo wszystko, choć jest to dość ciekawy pomysł, jego ewentualne wprowadzenie należy bardzo dokładnie przemyśleć i zaplanować. Kapitan najemników Adeli bowiem w pierwszej kolejności swoje podejrzenia, całkiem z resztą słusznie, skieruje właśnie na drużynę BG, toteż zgrabne przeprowadzenie romansu może być dla MG ciężkim zadaniem.

Postacie drugoplanowe

Helmut Schweiz – burmistrz

Zarządca wioski Waldbau, nieco już podstarzały weteran Burzy Chaosu. Towarzyszył imperialnym wojskom jako cyrulik. Wśród lokalnej społeczności cieszy się ogromnym szacunkiem. Jednocześnie pełni role burmistrza i okolicznego medyka, a ponadto w razie potrzeby organizuje ochotnicze oddziały porządkowe, bowiem Waldbau nie ma żadnej regularnej straży. To hardy oraz odważny człowiek, ale przede wszystkim dość prosty chłop i żołnierz. Mieszka wraz z żoną, Helgą, w jednym z nielicznych okazałych budynków w wiosce.

Profesja: cyrulik
Poprzednie profesje: -
Umiejętności: czytanie i pisanie, leczenie, powożenie, przekonywanie, aptekarstwo, spostrzegawczość, targowanie
Zdolności: charyzmatyczny, chirurgia, odporność na choroby
Wyposażenie: narzędzia cyrulika, miecz jednoręczny, koszulka kolcza, hełm

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	36	41	43	40	35	32	37
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
1	14	4	4	4	0	0	0

Oli Degen – karczmarz

Właściciel karczmy oraz zajazdu w Waldbau. Drobnej budowy, zamożny i przedsiębiorczy człowieczek. Uprzejmy, choć potrafi być irytujący przez swoją ciągłą gadatliwość. Doskonale wie, jak zatroszczyć się o każdego miedziaka, ale jest lubiany i ceniony wśród mieszkańców wioski. Podczas gdy on zarządza karczmą, z pomocą swojego nastoletniego syna **Tima**, jego małżonka **Karla** zajmuje się zajazdem. Cała rodzina mieszka właśnie w tym ostatnim.

Profesja: karczmarz
Poprzednie profesje: sługa
Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, gotowanie, plotkowanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, targowanie, unik, zwinne palce, czytanie z warg, mocna głowa, przekonywanie, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy)
Zdolności: żyłka handlowa, łotrzyk, szybki refleks, chodu!, etykieta
Wyposażenie: karczma, zajazd

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	32	35	33	41	51	46	53
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
1	12	3	3	3	0	0	0

Olaf Blistig – kapitan najemników

Zatrudniony przez Adelę Rat jako ochroniarz. Również na jej zlecenie zajmuje się poszukiwaniem Oka. Dowodzi pięcioma najemnikami, z których żaden nie jest szczególnie rozgarnięty, za to wszyscy całkiem nieźle radzą sobie sobie z używaniem mieczy. Dla Blistiga pojęcia takie jak moralność, czy sumienie, są w zasadzie obce – nie zawaha się przed niczym, jeżeli tylko zleceniodawca płaci odpowiednio dobrze. To brutalny i wyjątkowo nadęty, a przy tym okropnie szpetny typ, który nie toleruje sprzeciwu i nikomu nie schodzi z drogi.

Profesja: najemnik
Poprzednie profesje: oprych, ochroniarz
Umiejętności: opieka nad zwierzętami, targowanie, powożenie, sekretny język (bitewny, złodziejski), przeszukiwanie, unik, pływanie, zastraszanie, spostrzegawczość, hazard, mocna głowa
Zdolności: silny cios, rozbrajanie, ogłuszanie, bardzo silny, bijatyka, szybkie wyciągnięcie, broń specjalna (parująca, rzucana), zapasy, opanowanie, odporność na trucizny
Wyposażenie: kusza + 10 bełtów, miecz półtoraręczny, kaftan kolczy, skórzana kurtka, tarcza, kastet

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
59	49	56	52	49	38	39	28
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
2	19	5	5	4	0	0	0

5 najemników (według podręcznika 2. ed. s. 246):

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	30	33	35	30	25	35	28
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
1	11	3	3	4	0	0	0

Diego, Lopez, Gonzales – podróżnicy

Humorystyczny dodatek do scenariusza. Potrójne krasnoludzkie bliźniaki, tak do siebie podobne, że sami mają problem ze wzajemnym rozróżnianiem. Zupełnie zwariowani poszukiwacze przygód. Podczas przemierzania Stirlanu postanowili spędzić noc w zajeździe w Waldbau. Główna rozrywka brodaczy to gra w kości na pieniądze. Ponadto, wszyscy trzej mają wyjątkowy dar do opowiadania barwnych historii ze swoich licznych podróży. Dopóki się mocno nie upiją, ciężko odróżnić część prawdziwą od wierutnych bzdur. Specjalizują się w wymyślnych przekleństwach i niewybrednych dowcipach. Mimo stosunkowo łagodnego i przyjaznego usposobienia, gdy zachodzi taka potrzeba, Diego, Lopez i Gonzales potrafią stanowczo sięgnąć po broń i walczyć do upadłego.

Profesja: włóczykij

Poprzednie profesje: -
Umiejętności: kuglarstwo (gawędziarstwo), sekretne znaki łowców, spostrzegawczość, nawigacja, plotkowanie, skradanie się, sztuka przetrwania, targowanie, wiedza (Kislev), hazard
Zdolności: wędrowiec, obieżyświat, wyczucie kierunku
Wyposażenie: plecak, prowiant, topór, kurtka skurzana, kości do gry

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	31	35	35	37	33	34	43
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
1	14	3	3	4	0	0	0

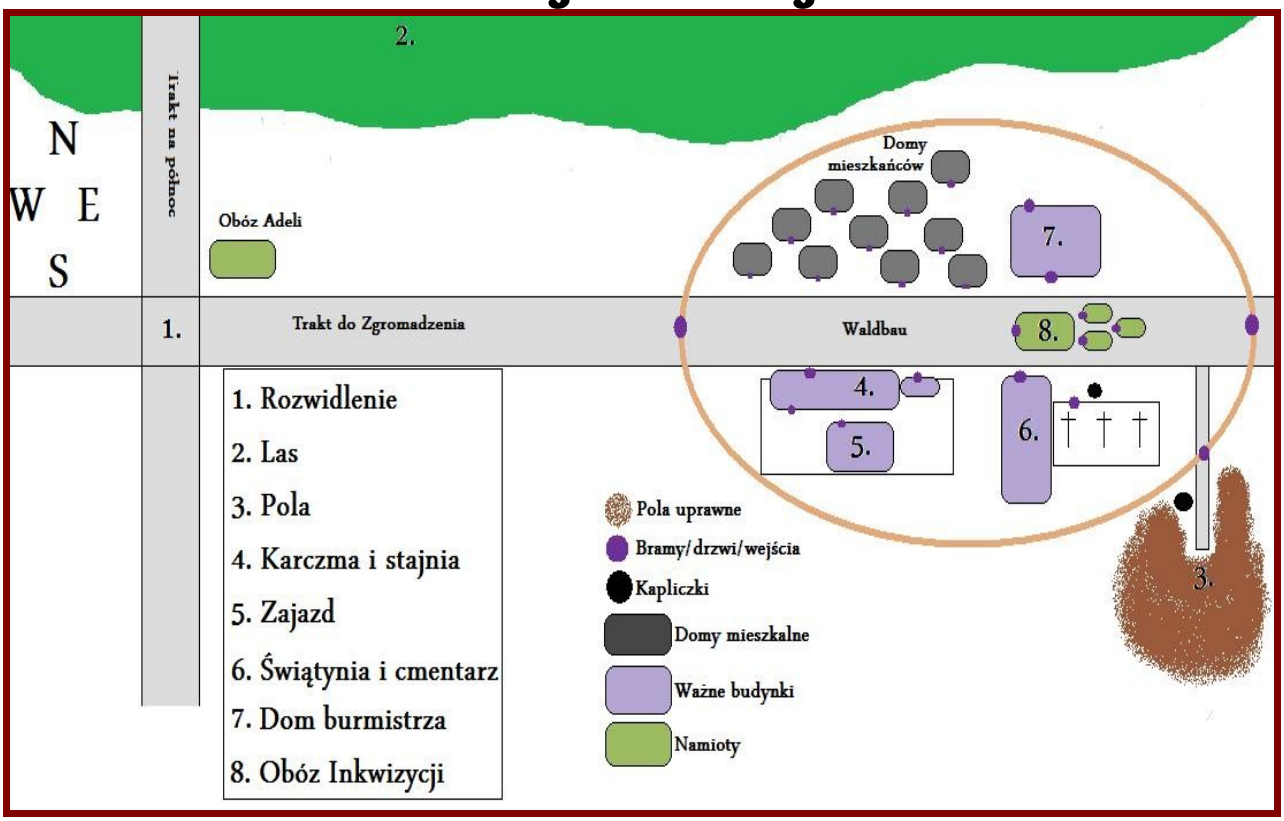
Jan – kapłan

Jeden z najstarszych mieszkańców Waldbau. Po ostatnich kępkach siwych włosów, mętnym spojrzeniu i zgarbionej sylwetce wyraźnie widać piętno, jakie na Janie odcisnęły mijające lata. Jest kapłanem Morra, jednak z racji na to, iż to niewielka wioska, podobnie jak burmistrz pełni rozmaite funkcje. Z wielką dbałością zajmuje się zarówno cmentarzem, świątynią Sigmara (najczęściej właśnie tam można go znaleźć), jak i kapliczką Taala i Rhyi. Służy też pomocą mieszkańcom we wszystkich sprawach wymagających uczonej wiedzy.

Profesja: kapłan
Poprzednie profesje: akolita
Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo, język tajemny (magiczny), nauka (historia), nauka (teologia), plotkowanie, przekonywanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (prawo, rolnictwo), krasomówstwo
Zdolności: magia prosta (kapłańska), przemawianie
Wyposażenie: modlitewnik, przybory do pisania

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
39	35	32	29	30	57	61	53
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
1	11	3	2	3	1	0	0

Miejsce akcji



Okolice wioski

Akcja scenariusza ma miejsce kilka miesięcy po oficjalnym zakończeniu Burzy Chaosu, na terenie prowincji Stirland. Wszystko zaczyna się na dobrze utrzymanym kupieckim trakcie, łączącym Talabekland z Krainą Zgromadzenia. Pozornie okolica jest wręcz sielankowa – z jednej strony gęsty las, z drugiej zaś bezkresna, równinna połać zieleni i do tego mała wioska utrzymująca się z rolnictwa. Czy w tak spokojnym miejscu mogą BG czekać jakieś niemiłe niespodzianki? Cóż. Owszem, mogą.

Rozwidlenie

Co jakiś czas, przy trakcie rozmieszczone są tablice, informujące o odległościach między kolejnymi punktami godnymi uwagi. Niedaleko na zachód od Waldbau, w miejscu, gdzie droga Talabekland – Kraina Zgromadzenia krzyżuje się ze szlakiem wiodącym przez las, do Ostermark, znajduje się właśnie taki znak. Wyczytać (o ile oczywiście ktoś posiada taką umiejętność) można z niego następujące komunikaty:
- Północ – Ostermark, tydzień drogi konno
- Wschód – Waldbau, godzina drogi konno
- Wschód – Kraina Zgromadzenia, cztery dni drogi konno.

Las

Wzdłuż wiodącego na wschód traktu, aż do wioski ciągnie się gęsty las. Jeżeli BG to postacie, które nie przybyły do Imperium tydzień wcześniej, to powinny być świadome, jak niebezpieczne w

ostatnich miesiącach stały się podobne gęstwiny. Pędzone przez imperialne armie oddziały hołdujących Chaosowi niedobitków znalazły swoje kryjówki właśnie w takich miejscach. Tutaj nie jest inaczej. Wystarczy zapuścić się wystarczająco głęboko, by natknąć się na mrożące krew w żyłach mutanty. Albo równie dobrze można po prostu poczekać. W końcu wyjdą same.

Pola

Na południe od wioski rozciągają się tereny, oddane tutejszym chłopom pod uprawę. Przy błotnistej, wydeptanej ścieżce prowadzącej z Waldbau do pól jest jeszcze jeden godny uwagi obiekt. Niewielka kapliczka, poświęcona kultowi Taala i Rhyi.

Wioska Waldbau

Waldabu to przecięta kupieckim traktem osada właściwie niczym nie wyróżniająca się spośród dziesiątek albo nawet setek podobnych, znajdujących się na terenie Imperium. Prawie wszyscy ludzie utrzymują się tutaj z rolnictwa, żywiąc się tym, co wydadzą pola, a czego nie zabiorą poborcy podatkowi. Na co dzień, czas zdaje się płynąć tu w iście ślimaczym tempie. Te kilkanaście wątpliwej jakości domostw i parę bardziej wyróżniających się budynków otacza drewniana palisada z trzema bramami: złączonymi traktem wschodnią i zachodnią oraz nieco mniejszą, wiodącą na pola południową.

Karczma „Waldbau”

Karczma to największy i najlepiej utrzymany budynek w całej wiosce. Nazwę odziedziczyła po wiosce, w której się znajduje i już na pierwszy rzut oka widać, iż położenie tuż przy szlaku handlowym bardzo służy interesom właściciela. Drewniana konstrukcja wspiera się na wysokiej podmurówce, a z boku stoi sklecony z desek barak - spora, podłużna stajnia. Wnętrze karczmy to właściwie jedna, bardzo obszerna sala. W narożnikach, wokół solidnych stołów, ustawione są prostokątne ławy do siedzenia. Na samym środku stoi wielki, okrągły stół, a wokół niego dwanaście krzeseł. W jedną z bocznych ścian, po lewej od wejścia, wstawiony został dający przyjemne ciepło kominek, przed którym w łuku ustawiono osiem wygodnych foteli i tyle samo podnóżków. Naprzeciwko dwuskrzydłowych, wejściowych drzwi, jest lada. Tylko urzędujący za nią człowiek – najczęściej wiecznie uśmiechnięty właściciel, Oli Degen, ma dostęp do znajdujących się tam drzwi na zaplecze. Obok lady, już w zasięgu „zwykłych śmiertelników” są kolejne drzwi, prowadzące na podwórze pomiędzy karczmą a zajazdem.

Zajazd

To również własność rodziny Degenów. Znajduje się na tej samej, ogrodzonej niskim płotem, posesji co karczma i stajnia, jednak bardziej w głąb podwórza. To wysoka – jednopiętrowa – prosta, drewniana bryła z pokracznie dobudowaną konstrukcją, stanowiącą część mieszkalną właścicieli. Prowadzą o niej osobne drzwi. Wnętrze zajazdu to po prostu korytarz, wzdłuż którego ciągnie się rząd pięciu par drzwi do jednoosobowych pokojów. Jest też lada, za którą zarządzająca to częścią posesji Karla ma wyłączny dostęp do haczyków na klucze. Obok lady są schody na pierwsze piętro, gdzie „krajobraz” jest podobny. Jedyna różnica polega na tym, że pokoje na górze są dwuosobowe.

Pokoje do wynajęcia są utrzymane w dobrym stanie. Nie można tu liczyć na żadne królewskie wygody, ani niewyobrażalne luksusy, ale to i tak poziom, który dla drużyny będącej dłuższy czas w podróży powinien być aż nadto zadowalający. Wygodne łóżka, czyste prześcieradła, świeże pościele, do tego niewielka balia z wodą – to warunki, na które mało kto w Imperium mógłby narzekać.

Świątynia i cmentarz

Świątynia Sigmara to jedyny w całości murowany budynek na terenie Waldbau. Nie ma tu jednak żadnej ekstrawagancji, cała konstrukcja to po prostu podłużna bryła z pochyłym dachem. Jedyne czym się wyróżnia, to niewielka dzwonnica, na którą można wejść po ustawionej w rogu świątyni drabinie. Z wieżyczki widać całą wioskę i zarysy lasu oraz tego, co dzieje się za otaczającą Waldabu palisadą.

Cmentarz jest położony tuż obok świątyni. Przed starą, skrzypiącą bramą stoi prosta, poświęcona Morrowi kapliczka.

Dom burmistrza

Podobnie jak karczma Degenów, tak też rezydencja Helmuta Schweiza oraz jego małżonki to spory, drewniany budynek z kamienną podmurówką. Dom usytuowany jest naprzeciwko świątyni, po drugiej stronie traktu. Parter to przede wszystkim obszerny salon, z przejściem do jadalni i gabinetu burmistrza oraz schody prowadzące do góry. Na piętrze znajduje się sypialnia Schweizów oraz dwa pokoje gościnne.

Za domem są dwuskrzydłowe, ciężkie drewniane drzwi do ciemnej, zawilgniętej piwnicy. Można znaleźć tam trochę uzbrojenia, skrzynie z zasolonymi zapasami żywności i kilka beczułek z winem. Tu i ówdzie na ścianach można dostrzec również ślady pleśni.

Obóz Inkwizycji

Jedyna z wymienionych lokacji, która pojawia się dopiero z czasem. Gdy Gustaw Reinhardt i jego świta już przybędą do wioski (o konkretach w kolejnym segmencie), będą musieli się gdzieś zatrzymać. Nie mają jednak zamiaru zostawać w zajeździe, ani korzystać z uprzejmości burmistrza. W samym środku Waldbau, pomiędzy świątynią, a posiadłością Helmuta Schweiza rozstawionych zostanie kilka wojskowych namiotów, z wyszytymi insygniami Inkwizycji, Imperium oraz kultu Sigmara Młotodzierżcy. Główny, duży namiot, służy przesłuchaniom. Drugi, nieco mniejszy, należy do inkwizytora i łowcy czarownic, a na sześciu akolitów przypadają dwa kolejne. Jest też sporych gabarytów wóz, na którym przyjechało oporządzenie „oddziału”.

Przygodę czas zacząć

Początek: Oko

Drużyna BG jest w trakcie podróży traktem kupieckim przez Stirland. Jadą na wschód, ich celem może być Kraina Zgromadzenia. Dokładny powód, dla którego tam zmierzają leży w gestii MG, ewentualnie samych postaci, które mają jakąś sprawę do halfingów. Może być to coś prostego, jak na przykład kurierska misja, konieczność dostarczenia przesyłki jednemu z tamtejszych handlarzy albo zdążanie do umówionego miejsca spotkania na granicy enklawy niziołków. Nie jest to obowiązkowe, ale warto dać im limit czasowy (pięć dni powinno być w sam raz, jeżeli drużyna podróżuje konno) na dotarcie do celu – dalej w przygodzie da im to dodatkowy motyw do kombinowania jak ruszyć dalej w trasę i otworzy przed graczami pole do wykazania się kreatywnością.

Przygoda rozpoczyna się na **rozwidleniu**. Powoli zbliża się wieczór, a wraz z każdą chwilą coraz bardziej uwidacznia się zmęczenie podróżą. Chłodny wietrzyk ze wschodu gna ciężkie, burzowe chmury na spotkanie drużynie. W powietrzu aż czuć, że nadchodzi solidna ulewa. Na skrzyżowaniu dwóch szlaków kupieckich stoi potężna kareta zaprzężona w dwa konie. Obok niej obozuje piątka zbrojnych. Nie sprawiają wrażenia szczególnie sympatycznych. Z wnętrza powozu dobiegają głośne kobiece krzyki – to **Adela Rat** postanowiła wylać swoją frustrację na kapitana **Blistiga**. Złość kobiety związana jest z tym, że umówiony kontrahent z tajemniczym artefaktem wciąż się nie zjawił na umówione spotkanie, choć rzecz jasna BG nie mają o tym pojęcia – ciężko będzie coś podsłuchać i jednocześnie ujść uwadze piątki najemników. Nikt w obozie panny Rat nie jest jednak skłonny do nawiązywania bliższej znajomości. Sama Adela nie ujawni swojej obecności, a jej ochroniarze postarają się przegonić drużynę, jeżeli zajdzie taka potrzeba.

Dalsza droga na wschód prowadzi skrajem **lasu**. Gdy rozwidlenie znika już daleko za plecami postaci, a na horyzoncie powoli maluje się zarys palisady otaczającej pobliską wioskę, zachodzi słońce i zaczyna siąpić lekki deszcz. Nagle pomiędzy drzewami słychać krzyk i w ciągu kilku uderzeń serca następny. Potem, z gęstwiny wyskoczy człowiek (kontrahent Adeli) i zatrzyma się tuż przed postaciami. Jest w fatalnym stanie. Z jego prawej ręki zostały tylko krwawe strzępy, plecy ma całe rozorane, a resztki tego, co zostało z koszulki kolczej chaotycznie zwisają mu z ramion. Mężczyzna nie jest w stanie zrobić nic więcej, jak tylko słabym głosem błagać o pomoc i zdrową ręką wskazać na las. Już w kolejnym momencie upadnie bezwładnie na ziemię tracąc przytomność – nawet nie mające pojęcia o medycynie postaci są w stanie łatwo stwierdzić, iż ten człowiek za chwilę skona. Trup ma przypięte do pasa dwie sakiewki. W jednej znaleźć można kilka srebrników (5s), z kolei druga – większa i znacznie cięższa zawiera **Oko Fatum**. To właściwie jedyny moment w całym scenariuszu, kiedy trzeba użyć przymusu. Absolutnie kluczowe dla przebiegu sesji jest, by BG zabrali artefakt. Jeżeli powodowani honorem lub ewentualnie strachem przed klątwą Morra nie będą się do tego zbytnio garnąć, w Twoich, jako MG, rękach leży by ich do tego skłonić. Najlepiej po prostu wskazać, iż przedmiot wygląda na bardzo cenny i prześwituje lekko z dziury w sakwie. Jeżeli w drużynie jest ktoś parający się magią, wyczuwalna moc i nieznany charakter artefaktu powinny skutecznie przyciągnąć jego uwagę.

W tym momencie BG mogą zdecydować się na sprawdzenie lasu. Robi się ciemno, coraz mocniej pada i z oddali słychać pierwsze gromy, oznaki zbliżającej się burzy, aczkolwiek ciekawość niektórych poszukiwaczy przygód bywa nieposkromiona. Jeżeli mają do dyspozycji odpowiednie umiejętności (spostrzegawczość, tropienie) są w stanie podążyć w głąb puszczy za śladami nieboszczyka i dotrzeć do miejsca, w którym znajdą jeszcze więcej trupów. Trzy pary zwłok,

zmasakrowanych, bez broni, zbroi i żadnego bagażu. Sprawca tej zbrodni nie zabrał ze sobą sakiewek, toteż chciwi BG mogą wzbogacić się o kilka kolejnych srebrnych szylingów (w sumie 7s). To wspólnicy kontrahenta Adeli Rat, którzy pechowo nie dotarli z Okiem do celu – wpadli w zasadzkę zwierzoludzi. Jeżeli jakimś sposobem komuś udało się podsłuchać dobiegające z karety krzyki kobiety, to graczowi można zasugerować, kim byli ci ludzie. W tym miejscu nie ma już nikogo więcej, ale głębiej, w ciemności, gdzieś pomiędzy drzewami wyraźnie słychać jakieś warczenie, bulgotanie, mrożące krew w żyłach ryki – znak, że w pobliżu są zwierzoludzie. Jeżeli BG szybko nie wrócą na trakt, czeka ich starcie z gromadką kilku takich, słabo uzbrojonych mutantów. Ich statystyki podane są na samym dole, a ilość powinna być zależna od liczebności i bojowej sprawności bohaterów. Nie należy jednak przesadzić – na życie BG dybie kilka ciekawszych person niż banda mutantów.

Kiedy drużyna dociera do zachodniej bramy **Waldbau**, jest już ciemno. Wmontowane w palisadę wrota są zamknięte, zawieszono jednak przy nich specjalny dzwonek. Po zadzwonieniu, w mgnieniu oka jeden z chłopów zjawi się i wpuści podróżnych do wioski. Cała osada jest skąpana w ciemnościach, poza jednym budynkiem – **karczmą**. Dobiega stamtąd gwar, a przez okna wylewa się światło lamp. Wszystkie postacie powinny być zmęczone podróżą, głodne, spragnione, zziębnięte i przemoknięte do suchej nitki, więc zapewne właśnie do tego przybytku BG skierują swe kroki w pierwszej kolejności. Jeżeli mają konie, mogą zostawić je w stajni, gdzie ktoś zatrzymał już pięć zwierząt (w zajeździe zatrzymali się jak narazie magowie i krasnoludzkie bliźniaki).

Wnętrze gospody to dla kogoś, kto cały dzień spędził na szlaku prawdziwa rozkosz. Z ustawionego pod ścianą kominka bije bardzo przyjemne ciepło, otulające całe wnętrze głównej sali. Na wszystkich ośmiu fotelach z podnóżkami siedzą chłopi, wesoło rozmawiając i popijając tanie piwo. Jedną z narożnych ław zajęło kilka kobiet, dyskutując o „babskich sprawach" - przystojny podróżnik na pewno przyciągnie ich spojrzenia. Drugi róg jest „okupowany" przez samotnego mężczyznę. To **Cień**, który nie spuszcza oka z drużyny (jeżeli wykorzystujesz opcjonalny motyw z zaginionym mistrzem, skrytobójca natychmiast naciągnie kaptur na głowę i opuści pomieszczenie). Przez moment będzie przyglądał się BG, po czym spokojnie, z obojętną miną uda się na spoczynek. Przy środkowym, okrągłym stole w kości grają krasnoludy – **Diego**, **Lopez** i **Gonzales**. Wokół nich zgromadzili się mieszkańcy wioski i z radością słuchają opowiadanych co chwila, nieprawdopodobnych historii z podróży trzech włóczęgów. Po wnętrzu krząta się syn właściciela, **Tim** realizując kolejne liczne zamówienia, a za ladą stoi **Oli Degen**, z uśmiechem obserwując jak jego majątek rośnie z każdym napełnionym kuflem. Można tu wypić zwykłe, rozcieńczone tanie piwo, ale dla przejeżdżających kupców właściciel ma też prawdziwe specjały. Na życzenie może podać postaciom dobre wino lub okoliczny specjał, wspaniałe piwo Złota Kropla.

Cennik (większość według podręcznika 2 ed. s. 117):

- zwykłe piwo – 2p
- Złota Kropla – 1s
- wino – 10s
- posiłek – 5p
- dobry posiłek - 1s

Opcjonalnie:

Jeżeli lubisz urozmaicać czymś sesje swojej drużyny, właśnie nadarza się ku temu znakomita okazja. Krasnoludy przebywające w Waldbau uwielbiają hazard i z pewnością nie omieszkają zaprosić Bohaterów do partyjki w kości. Dla zachowania klimatu, faktycznie możesz zagrać ze swoimi graczami, wcielając się w rolę Diego, Lopeza i Gonzalesa. Jeżeli wolisz szybsze rozwiązania, o zwycięstwie powinien przesądzić przeciwstawny test hazardu (z Int).

Brodacze mają też wielkie zamiłowanie do opowiadania historii, w których bardzo często jest zaledwie ziarenko prawdy i to ukryte bardzo, bardzo głęboko. Krasnoludy chętnie założą się o dzban Złotej Kropli, że opowiedzą gościom karczmy o przygodzie ciekawszej niż jakakolwiek historia, którą mogą przytoczyć BG. Ten pojedynek na słowa można rozstrzygnąć przeciwstawnym testem kuglarstwa-gawędziarstwa (z Ogd) lub prosząc graczy by rzeczywiście spróbowali wymyślić coś ciekawszego niż krasnoludy (wówczas jednak do oceny wkradnie się sporo subiektywizmu, ale przy wyborze tego rozwiązania warto docenić inwencję uczestników zabawy).

Krasnoludzka opowieść:

Dnia pewnego – ponurego, podczas kolejnej podróży,
wszyscy do oberży zmykali – ha! Bali się burzy!
My we trójkę, bo inaczej jakże?
Przy szynkwasie siedli także.

W środku tłoczno, nastrój miły - hulanki i tańce,
Ho ho, o brodatej każdy z nas tedy myślał kochance!
Wtem - drzwi trzask! I na oścież!
Wpada grabarz przerażony, z progu woła „ludzie, chodźcież!”

Wszyscy w ruch, za starym chłopem, bo nikt nie wie o co chodzi,
on tymczasem, chwiejnym krokiem, do cmentarza w błocie brodzi.
Naraz wszyscy stają niemi,
na ten widok rozkopanej ziemi.

Na naszych oczach – aż żeśmy w miejscu zamarli,
z grobów wstają nieumarli!
Wszędzie tylko strach, płacz, krzyki,
bo do ataku ruszają umrzyki.

Ludzie pierzchli, przerażeni. Ale krasnoludy stają do boju!
Błyska broń! Pada pierwszy, drugi, trzeci, ale nie ma nam pokoju,
wciąż kolejni z krypt wyłażą i do walki wnet ruszają,
nie ma końca nasze starcie z ożywieńczą zgrają.

Znój się wkrada w nasze członki, koniec chyb bliski,
gdy Lopez dostrzega sprawcę tego zła, to czarodziej zły i śliski!
Skóra z łusek, rąk ze cztery, smród jak gnoju,
To na jego polecenie trupy nie zaznały tam spokoju.

Ruszamy! Z męstwem w sercach, a na ustach krzykiem,
by policzyć się ze złym czarnoksiężnikiem!
Bucha krew, skrzypi stal i chrzęszczą kości,
aż w końcu pada pod toporem to uosobienie podłości.

Martwi znów spoczęli w wiecznym spokoju,
a żywi wynagrodzili nas po tym wielkim znoju.
Spiżowy pomnik naszej trójki do dziś jest gdzieś tam,
tylko nazwy tej wioski – niestety – nie pamiętam.

Wzięcie udziału w którejkolwiek z krasnoludzkich zabaw pozwoli zaprzyjaźnić się z bliźniakami. Choć nie będą to kompani szczególnie potężni, w ciężkich chwilach na pewno nie odmówią BG pomocy.

Jeżeli BG będą chcieli spędzić tu noc, karczmarz skieruje ich przez tylne drzwi, prosto do **zajazdu**. W zajeździe urzęduje **Karla Degen**. Na dole jest pięć pokojów jednoosobowych (trzy zajęte przez krasnoludy), na górze są „dwójki" w tej samej ilości, ale jedna, na końcu korytarza jest zajęta. Jeżeli któraś postać umie wykrywać magię, wyczuje, iż drzwi do zajętego pokoju są zamknięte przy pomocy zaklęcia. Rezydują tam Cień i **Upiór**.

Noc: napad

Opcjonalnie:

Gdy wszystkie postacie zasną, można wykorzystać dodatkowe działanie Oka Fatum i zesłać im dość nieprzyjemny sen. Niech jednak do samego końca nie wiedzą, iż to wszystko dzieje się tylko w ich głowach – po co ułatwiać graczom zadanie, kiedy można odrobinę podnieść u nich stężenie adrenaliny we krwi?

Kiedy zaczyna się wizja, BG wciąż leżą w łóżkach. Ta postać, której powierzone zostało Oko Fatum, nawet bez szóstego zmysłu nie może oprzeć się wrażeniu bycia obserwowaną. Na parapecie okna jej pokoju siedzi czarny kot (symbol Ranalda – motyw kota można spokojnie powtarzać niemal do znudzenia również poza sferą snów, bystrzy gracze prędzej czy później odgadną jego znaczenie), który szybko czmychnie na zewnątrz. Od strony zachodniej bramy – tej, którą drużyna wjechała do wioski, dobiegają mrożące krew w żyłach jęki i ryki, wyrywające się z mieszaniny różnych innych podejrzanych dźwięków.

Na miejscu tumult jest jeszcze donośniejszy, dobiega zza zabarykadowanej bramy. Zbiera się już kilkunastu mężczyzn z wioski. Kilku ma miecze, inni widły lub kosy postawione na sztorc. Na ich twarzach maluje się przerażenie, gdy będący w pełnym rynsztunku bojowym burmistrz **Helmut Schweiz** (najprawdopodobniej to pierwszy raz, gdy BG się z nim spotykają. Przy kolejnej okazji należy zaznaczyć, że w rzeczywistości jest dokładnie taki, jak we śnie) próbuje wymusić na nich ustawienie się w zwartym szyku. Z boku stoją, również w pełni uzbrojeni, krasnoludzcy bracia. Kapłan **Jan** (to samo co w przypadku burmistrza) prowadzi kobiety i dzieci do świątyni. Informacji na temat tych wydarzeń udzielić może każda z obecnych tu osób. Duża grupa zwierzoludzi atakuje Waldbau.

Burmistrz, gdy tylko zobaczy nowo przybyłych od razu poprosi ich o pomoc w obronie. Poleci przyniesienie broni z piwnicy za jego domem, który oczywiście wskaże. Całe uzbrojenie jakie można tam znaleźć, to półtoraręczny miecz, trzy muszkiety i amunicja wraz z prochem do tychże. Helmut Schweiz wyśle posiadacza Oka, u którego poczucie bycia obserwowanym powinno się ciągle nasilać, na dzwonnicę świątyni, by zrobił sobie z niej strzelnicę. Reszta zostanie poproszona o pomoc przy obronie bramy.

Po kilku próbach, zwierzoludzie w końcu zdołają się przebić. Wrota pójdą w drzazgi, a do Waldbau wedrze się około dwudziestu okropnych mutantów, z największym maszkaronem na czele (Trudny test SW, czy się nie przestraszą, jest tutaj jak najbardziej zasadny). Wielki wzrost, cztery ręce, koźla głowa i jaszczurczy ogon charakteryzują lidera tej feralnej grupy. Cała obrona upadnie bardzo szybko – na widok szarżujących z furią potworów, większość chłopów szybko rozpierzchnie się i rzuci do ucieczki.

Na dzwonnicy tymczasem dojdzie do nie mniej dramatycznych wydarzeń. Zupełnie nieoczekiwanie (w końcu to tylko sen), będącego tam BG zaatakuje nie kto inny jak Cień. Wizja już się kończy, więc gracz nie będzie miał nawet czasu protestować, toteż jako MG możesz trochę

popuścić wodze fantazji. Bez żadnych rzutów opisz graczowi, jak zza spiżowego dzwonu wyłania się mężczyzna ze sztyletem i zanim postać zdąży cokolwiek zrobić, może już tylko łapać się za poderżnięte gardło i dziko wierzgać nogami. Gdy z bohatera odpływa życie, może on jeszcze kątem oka, w ostatnim przebłysku świadomości zobaczyć czarnego kota siedzącego nad włazem dzwonnicy (jeżeli postać nie usłuchała burmistrza, Cień powinien po prostu dorwać ją w innym miejscu). W tym momencie wszyscy się budzą.

W nocy Cień wyruszy na łowy. Jego specjalizujący się w magii Niebios kompan, Upiór, przepowiedział nadejście podróżników z Okiem Fatum i jest słusznie przekonany, że to właśnie BG. Skrytobójca nie wie jednak, która z postaci ma artefakt i gdzie go trzyma. Jeśli jesteś złośliwym Mistrzem, właściwie już w tym momencie możesz odebrać graczom ten przedmiot. Tym samym bieg dalszych wydarzeń zostanie zmieniony od razu. Chyba lepiej jednak pozwolić się im jeszcze nacieszyć nową zdobyczą. Niech Cień, przeszukując bagaże, zbudzi którąś z postaci (w przypadku wykorzystania opcji ze snem, mogą się same obudzić właśnie w tym momencie). Gdy się zorientuje, że jego próba okradnięcia BG nie wypaliła, zacznie uciekać – najlepiej przez okno. To zręczny i szybki człowiek, więc nie powinien mieć problemów z wydostaniem się z zajazdu i ukryciem gdzieś pomiędzy domkami chłopów.

Oczywiście BG mogą podjąć próbę pościgu, choć nie będzie ona łatwa – na zewnątrz jest ciemno, a do tego chłodno i wciąż pada deszcz, choć ulewa już nieco zelżała. Jeżeli w pogoń za Cieniem uda się grupa osób, za wszelką cenę będzie się starał uniknąć konfrontacji. Jeżeli jednak zorientuje się, że szuka go tylko jedna osoba, postara się ją obezwładnić i spróbować wydusić z niej jedyną interesującą go informację: gdzie jest Oko Fatum.

W Waldbau: Inkwizycja

O poranku wciąż pada. Nieprzyjemna aura unosi się nad Waldbau. Jest szaro, ponuro, a poza tym chłodno i wilgotno. Wychodząc z zajazdu trzeba przejść przez błotniste podwórze i karczmę, w której panuje wielkie poruszenie. Zebrani tu chłopi z ożywieniem nad czymś debatują – kiedy wejdą BG, na chwilę zamilkną, obrzucą ich podejrzliwymi spojrzeniami i wrócą do swojej dyskusji. Diego, Lopez i Gonzales wciąż są obecni, ale nie siedzą już przy środkowym stole. Z zasępionymi minami zajęli jedną z narożnych ław. Nie uczestniczą w ogólnym poruszeniu. By dowiedzieć się o co ten cały rejwach, wystarczy wyjść na zewnątrz i rozejrzeć się lub po prostu spytać kogoś z obecnych w gospodzie. Do wioski przybyła imperialna Inkwizycja. Inkwizytor, łowca czarownic i sześciu akolitów Sigmara, zamknęli wioskę i póki co nikomu nie wolno jej opuścić. Podróżni chcący zatrzymać się w Waldbau wciąż maja taką możliwość, ale będą ostrzegani, iż do odwołania nie będzie im wolno ponownie wyruszyć na trakt.

Swój obóz Inkwizycja rozbiła w centrum osady, pomiędzy świątynią, a domem burmistrza (identycznymi jak we śnie – przybywszy poprzedniej nocy, BG mogą teraz mieć pierwszą okazję by w rzeczywistości zobaczyć te budynki). **Gustaw Reinhardt** wraz z Helmutem Schweizem i kapłanem Janem przebywają obecnie w domu tego drugiego. By nikt im nie przeszkadzał, wejścia pilnuje jeden z akolitów. Pozostała piątka, wraz z nieco odpychającym łowcą czarownic, **Jurgenem Schaftem** dba o to, by nikt nawet nie myślał, o wydostaniu się z wioski. Nie są skłonni udzielić BG żadnej informacji. Wkrótce narada u burmistrza dobiegnie końca i inkwizytor uda się do swojego namiotu. Jeden z akolitów odwiedzi wtedy karczmę, wciąż pełną ludzi, by ogłosić, iż za chwilę burmistrz będzie miał dla wszystkich istotne ogłoszenie przy obozie Inkwizycji – obecność przedstawicieli wszystkich rodzin oraz każdego z przebywających tu przyjezdnych jest obligatoryjna. W związku z tym, wszyscy zaczną zbierać się do wyjścia.

Jeżeli któryś z BG zwróci uwagę, bez trudu zauważy, iż Oli Degen lekko pobladł, a w jego na ogół wesołych oczach pojawił się cień strachu. Karczmarz zostawi swój lokal pod opieką syna i postara się niepostrzeżenie czmychnąć do zajazdu. Jeśli ktoś spróbuje go śledzić, dowie się, iż Degen poszedł na piętro, a potem skierował swe kroki do magicznie zamkniętych drzwi. Zapuka trzy razy (umówiony znak) i w wejściu stanie Cień. Zamienią kilka słów i karczmarz dostanie garść monet, które szybko upcha po kieszeniach. To pieniądze za krycie magów-renegatów przed inwkizytorem – Oli dał się skusić, choć jest wyraźnie przestraszony.

Karczmarz zostanie chwilowo w zajeździe by się uspokoić, a na wysłuchanie ogłoszenia burmistrza wyśle swoją żonę. Cień natomiast opuści budynek zajazdu niemal natychmiast, toteż może dojść do starcia ze śledzącym Degena BG. W takim wypadku, jeżeli postać jest sama, skrytobójca podejmie podobną próbę, jak w przypadku jednoosobowego pościgu – będzie chciał zdobyć Oko. Niezależnie od tego, czy dojdzie do konfrontacji, Cień zamierza skryć się między domami mieszkańców Waldbau, by z daleka obserwować sytuację i słuchać co burmistrz ma do powiedzenia. W trakcie zebrania, na które rzecz jasna nie ma zamiaru się udać, swój ruch wykona również Upiór. Jeżeli w zajeździe nie został żaden BG, mag włamie się do ich sypialni i dokładnie je przeszuka. Jeśli zostawili tam artefakt, w tym momencie renegat go przejmie.

Podczas zebrania mówi tylko burmistrz, ale już z zestresowanego wyrazu twarzy można wyczytać, iż działa na polecenie inkwizytora. Sam Gustaw Reinhardt stoi z resztą tuż obok Helmuta Schweiza wraz ze swoim łowcą czarownic. Obaj lustrują wzrokiem po kolei każdego z obecnych, szczególną uwagę zwracając na BG oraz przyjezdne krasnoludy. Cień trzyma się poza ich polem widzenia.

<u>Ogłoszenie burmistrza:</u>

Drodzy mieszkańcy Waldbau oraz nasi szanowni goście z dalekich stron. Zaistniało podejrzenie, iż w naszej wiosce ukrywa się niebezpieczny heretyk i wyznawca Chaosu. Musimy działać wspólnie, by wyplenić tę zarazę, z naszej nieskalanej spaczeniem ziemi! Nie obawiajcie się jednak, gdyż obecni tutaj przedstawiciele Świętej Inkwizycji Imperium przybyli by nam w tym pomóc. W razie posiadania jakichkolwiek związanych z tą sprawą informacji, należy niezwłocznie zgłosić się do Jego Ekscelencji, Wielkiego Inkwizytora Gustawa Reinhardta lub jednego ze wspierających go akolitów Świątyni Sigmara Młotodzierżcy. Zatajenie czegokolwiek będzie uznane za świadome udzielenie pomocy ukrywającemu się zbrodniarzowi i może prowadzić do poważnych konsekwencji. W południe, w głównym namiocie Inwkizycji, rozpoczną się przesłuchania osób mogących posiadać cenną wiedzę w tej kwestii. Proszę wszystkich o zachowanie spokoju, a gości naszej wioski również o cierpliwość i przygotowanie się na rozmowę z Wielkim Inkwizytorem. Na każdego, kto może pomóc, z pewnością spłynie łaska Sigmara. Dziękuję, można się rozejść.

I faktycznie, w niedługim czasie powinny rozpocząć się przesłuchania. Jako pierwszy, przez jednego z akolitów „zaproszony” do namiotu Inkwizycji będzie właściciel karczmy, Oli Degen. Nie wyda on Cienia i Upiora, choć jego nerwowość wzbudzi podejrzenia Gustaw Reinhardta. Inkwizycja nie podejmie jednak żadnych konkretnych działań, dopóki nie zakończy przesłuchań. A po karczmarzu kolejno wzywani będą BG oraz krasnoludy.

Za przesłuchania odpowiada Gustaw Reinhardt. Przeprowadza je pojedynczo. Wszystkie odbywają się w głównym namiocie, gdzie znajduje się rozkładany stół i kilka taboretów. Na stoliku Reinhardt postawił dziwny przedmiot. Niewielki, żółty sześcian wsparty na krótkim, miedzianym statywie.

Urządzenie stworzone przez Kolegium Metalu służy do wykrywania wiatrów magii. Pojawienie się w namiocie każdego z BG wywoła lekkie błyśnięcie, spowodowane wpływem Oka Fatum. Przedmiot zaświeci się znacznie mocniej, jeżeli któraś z postaci ma przy sobie artefakt. Po przesłuchaniu, podejrzliwy Reinhardt może nawet nakazać przeszukanie tego bohatera. Jeśli nie przyznał się on do posiadania magicznego przedmiotu o nieznanym działaniu, może znaleźć się w poważnych tarapatach i do czasu wyjaśnienia całej sprawy zostać uwięzionym przez Inkwizycję.

Pytania na przesłuchaniu (to oczywiście tylko przykład i MG musi wykazać się pewną elastycznością w trakcie prowadzenia rozmowy, by trzymać graczy w napięciu. Należy też pamiętać, że Reinhardt to człowiek niezwykle inteligentny, bardzo przenikliwy i do tego dość podejrzliwy):

- Kiedy, skąd i z kim BG przybył?
- Dlaczego zatrzymał się w Waldbau?
- Cel podróży?
- Czy po drodze zauważył coś dziwnego (jeżeli drużyna nie pochowała zwłok przy trakcie, Inkwizytor z pewnością zauważył je przejeżdżając tamtędy)?
- Czy w wiosce coś go niepokoi?
- Kto jeszcze ostatnio przybył do wioski?
- Opinie o przejezdnych.
- Ile drużyna BG ma koni (Reinhardt sprawdził ile jest ich w stajni)?

Adela Rat: zguba

Po tym, jak wszyscy BG zostaną już przesłuchani, przyjdzie czas na Diego, Lopeza i Gonzalesa – ostatnich w kolejce do inkwizytora. Z czasem pogoda ciągle się pogarsza. Rozpętuje się prawdziwa wichura, zacina coraz mocniejszy deszcz. Nad Waldbau ponownie nadciąga burza. Do bram wioski dojeżdża wielka kareta Adeli Rat, którą drużyna widziała wcześniej na rozwidleniu. Powożeniem zajmuje się Olaf Blistig, a wokół pojazdu konno jedzie piątka najmitów.

Adela nie widziała sensu w dalszym oczekiwaniu na zaginionego kontrahenta, zainteresowała się jednak celem pobytu Inkwizycji (świta Reinhardta musiała mijać jej obóz po drodze do wioski) w tej relatywnie spokojnej okolicy. Podobnie jak w przypadku inkwizytora, również najemnicy panny Rat mogą znaleźć ciało przy trakcie, jeśli nie zostało ukryte lub pochowane. Adela bez trudu rozpozna trupa jako osobę, na którą tyle czekała i dojdzie do wniosku, iż ktoś go napadł i okradł. Kiedy usłyszy wieść, że z jakiegoś powodu z Waldbau nie można wyjechać, z radością zatrzyma się w tutejszym zajeździe, trwając w przekonaniu, iż złodziej Oka również musi tu gdzieś być. Jeżeli nie znajdzie ciała i tak zatrzyma się w wiosce, ale tylko po to, by odpocząć – przynajmniej póki Blistig nie przekona jej o swoich podejrzeniach, lub któryś z BG nie zdoła jej uwieść – co nie powinno być szczególnie trudne.

Gdy tylko ochroniarze karety zobaczą drużynę, od razu zorientują się, że „już gdzieś tych gości widzieli”. Przekażą to swojemu kapitanowi, a on natychmiast nabierze podejrzeń wobec postaci. Razem ze swoimi podwładnymi będzie usiłował zapędzić BG w kozi róg, przeszukać zarówno ich, jak i pokoje w zajeździe, w których się zatrzymali. Nie cofną się nawet przed dotkliwym pobiciem, chociaż takiego kroku oczywiście nie odważą się podjąć, gdy w pobliżu jest ktoś z podwładnych Gustawa Reinhardta. Jeżeli Oko Fatum już wcześniej przestało być w posiadaniu bohaterów, w końcu najemnicy dadzą im spokój i zajmą się rzucaniem podejrzeń na pozostałych przybyszów. Mistrz nie powinien zapominać o tym, jak działa artefakt – jeżeli w jego posiadanie weszli wcześniej dwaj magowie, ich obecność w wiosce z pewnością nie umknie uwadze ani Olafa

Blistiga, ani Inkwizycji.

Kulminacja

Późnym popołudniem, atmosfera w wiosce jest już bardzo napięta. Wewnątrz Waldbau znajduje się kilkanaście osób, z różnych powodów gotowych skoczyć sobie do gardeł i roznieść tę małą mieścinę w pył, byle tylko osiągnąć cel. Do tego wciąż wzmagająca się burza tylko potęguje wrażenie, że zaraz rozpęta się prawdziwa piekło.

W tej chwili, ze względu na ilość zmiennych, właściwie nie można już przewidzieć co dokładnie się stanie. Po zakończeniu przesłuchań Gustaw Reinhardt wyśle swojego łowcę czarownic i akolitów, by przeszukiwali wioskę. Inkwizytor nie jest głupi i wie, że należy zacząć w zajeździe i karczmie. Upiór opanował Tradycję Cienia, więc przez pewien czas razem ze swoim kompanem mogą unikać konfrontacji z Jurgenem Schaftem. Mag-renegat ze swoim towarzyszem jednak nie cofną się przed niczym, by zdobyć Oko i mimo noża na gardle, mogą nawet otwarcie zaatakować aktualnego posiadacza artefaktu, niezależnie, czy to BG, czy któryś z pozostałych BN.

Świta Adeli Rat również ma zamiar dorzucić do rozgrywających się wydarzeń swoje dwa miedziaki. Gotowi są użyć brutalnej siły, by odzyskać to, co przypadkowo stracili i nie straszni im podejrzani magowie, ani tym bardziej grupa poszukiwaczy przygód. Czują respekt tylko przez Inkwizycją, z którą raczej woleli by nie zadzierać, ale nie wykluczone przecież, że dojdzie i do takiej konfrontacji. Wówczas Blistig i jego najmici bez oporu sięgną po broń.

W końcowych godzinach scenariusza może dochodzić do tarć lub walk zarówno pomiędzy różnymi obozami, jak i BG, którzy przez zrządzenie losu (ach, Ranaldzie!), mimowolnie znaleźli się w samym centrum tych wydarzeń. Niewykluczone, że konsekwencje tego będą znacznie poważniejsze niż kilka siniaków i podbite oko. W końcu gdzie do walki stają szaleni magowie, nie mniej szalony łowca czarownic i bezwzględni najemnicy, tam trup ściele się gęsto. W pierwotnym założeniu, gdy wieczorem nadchodzi punkt kulminacyjny – przewidziany we śnie (lub, jeżeli nie korzystasz z motywu ze snem, trochę zaskakujący. Jeżeli do tego BG nie weszli do lasu na samym początku, mogą się zdziwić i to dość mocno) atak zwierzoludzi, w posiadaniu Oka Fatum znajduje się Upiór. To prowadzi do dalszych, nieprzyjemnych wydarzeń, ale nie jest żadną koniecznością. Artefakt może równie dobrze być w rękach kogoś zupełnie innego – bardzo wiele zależy tu od graczy, jak i od Ciebie, Mistrzu Gry.

Gdy tylko się ściemni, z lasu wyjdą mutanty i spróbują zaatakować Waldbau od zachodu – zupełnie jak we śnie. Z górą dwudziestu zwierzoludzi i ohydna bestia na ich czele.

Niektórzy BN mogą być w tym momencie ranni lub martwi, ale jeżeli żyją, oto w jaki sposób się zachowają:

- Helmut Schweiz będzie prosił wszystkich, łącznie z BG, o udzielenie pomocy w obronie wioski
- Gustaw Reinhardt zostanie w głównym namiocie, strzeżony przez dwójkę akolitów
- Jurgen Schaft i czterech akolitów będą bronić zachodniej bramy
- Upiór i Cień uzależnią swoje zachowanie od tego, czy mają Oko. Jeżeli nie, wciąż będą polowali na jego aktualnego posiadacza. Jeżeli tak, schowają się gdzieś pomiędzy domami, czekając na wynik starcia ze zwierzoludźmi
- Adela Rat i wszyscy jej ochroniarze natychmiast wezmą nogi za pas. Sami otworzą wschodnią bramę i tamtędy uciekną
- Diego, Lopez i Gonzales wysłuchają prośby burmistrza i przyłączą się do obrony Waldbau

Drużyna właściwie już w tym momencie może zakończyć swoją przygodę w tej wiosce i pójść śladami Adeli Rat, czyli zwiać przed niebezpieczeństwem. Jeżeli przystaną na prośbę Helmuta Schweiza, stoczą walkę z mutabtanu. Samo starcie ze zwierzoludźmi do czasu będzie miało przebieg zbliżony z tym, który BG mogli ujrzeć we śnie. Helmut Schweiz poprosi jedną z postaci o przyniesienie broni ze swojej piwnicy i każe jej urządzić sobie strzelnicę ze świątynnej dzwonnicy. Kiedy zwierzoludzie, wraz ze swoim makabrycznym przywódcą (jeżeli postacie widziały go we śnie, można obniżyć poziom trudności testu SW) sforsują drewniane wrota wmontowane w palisadę, przerażeni chłopi po prostu rzucą się do ucieczki, zostawiając wrogów pozostałym obrońcom. Obrona Waldbau załamie się w mgnieniu, nomen omen, oka. Na tym etapie nie ma już nikogo, kto nie może zginąć. Nawet jeżeli do starcia z mutantami stanęli wszyscy, którzy potencjalnie mogli, nie obejdzie się bez poważnych strat. Jako MG, możesz zasiać w sercach graczy ziarno wątpliwości, czy wyjdą cało z tej przygody. Opisuj im, jak kolejni towarzysze broni padają pod ciosami zwierzoludzi. Jak próbując odeprzeć natarcie, ślizgają się na zmieszanej z błotem krwi poległych mutantów i kompanów. Jak do ich uszu obok odgłosów walki dobiegają jęki rannych i konających.

W pewnym momencie, gdy sytuacja będzie już naprawdę dramatyczna, wkroczyć powinien Upiór. Planowo ma on w tym momencie Oko, jeżeli jednak jest inaczej, po prostu zacznie ciskać w stronę wrogów kolejne zaklęcia Tradycji Ognia. Problem w tym, że jako wrogów traktuje właściwie wszystkich poza Cieniem, który asekuracyjnie został w ukryciu, nie zamierza więc być szczególnie wybredny w obieraniu celów.

W, zgodnym z pierwotnymi założeniami przypadku, gdy ma artefakt Ranalda, mag-renegat wywoła katastrofalną manifestację Chaosu. Jego ciało stanie się pustą skorupą, bramą do świata śmiertelników, z której skwapliwie skorzysta jeden z demonicznych sługusów Tzeentcha. Widząc co się święci, pozostali przy życiu zwierzoludzie pierzchną z powrotem do lasu, zostawiając Waldbau na pastwę demona. Z wioski błyskawicznie ulotni się również Cień.

W pierwszej kolejności, potwór zaatakuje przebywającego w swoim namiocie inkwizytora. Broniący go akolici nie powinni stanowić wyzwania. Dopiero w drugiej kolejności istota zwróci swą uwagę na drużynę. BG, jeżeli zdecydują się walczyć z demonem (nie ma co ich na siłę powstrzymywać, jeżeli postanowią uciec, trzeba ich jednak uświadomić, że jeżeli wezmą nogi za pas, wioska najpewniej zostanie zrównana z ziemią, a wszyscy mieszkańcy okrutnie zamordowani), nie powinni mieć tutaj zbyt wielkiej pomocy ze strony osób trzecich. Większość obrońców wioski jest martwa lub ranna. Chłopi z rodzinami zamknęli się w świątyni. Jeżeli któryś z krasnoludów lub burmistrz są jeszcze na nogach, oczywiście nie ma problemu, by wsparli drużynę. Chodzi po prostu o to, by na „bossa" nie rzucać całej armii – pokonanie ostatecznego wroga z natury powinno być wyzwaniem, które może kosztować życie którąś z postaci.

Demon pochodzi z domeny Tzeentcha, toteż potrafi rzucać czary związane z Tradycją Chaosu (lista niżej). Porusza się powoli, z obrzydliwym klekotem, który towarzyszy każdemu gestowi. Z wyglądu przypomina idealnie czarną, kościaną zbroję, wewnątrz której znajduje się bezwładne, zdeformowane ciało Upiora. Mag z całą pewnością jest martwy. Podłużna, owadzia głowa potwora wyposażona jest w trzy pary połyskujących krwawą czerwienią ślepiów. W dłoniach trzyma długi, żelazny kostur, ozdobiony symbolami Chaosu. Będąc blisko przeciwnika, demon po prostu będzie próbował zatłuc go tym przedmiotem. Jeżeli nie ma nikogo w zasięgu kostura, zaczyna rzucać zaklęcia.

Jeśli drużynie uda się pokonać nieoczekiwanego gościa, całe jego ciało obróci się w proch. Zwłoki Upiora zostaną uwolnione, a razem z nimi Oko Fatum, które może sobie po prostu leżeć na kupce popiołów. Czy postacie postanowią je zatrzymać, zależy już tylko i wyłącznie od graczy. Tak, jak z resztą wszystko co będzie się działo dalej. Uratowali wioskę i mieszkańcy Waldbau na pewno im

tego nie zapomną. To jednak raczej biedna społeczność, więc nie ma co liczyć na jakieś szczególnie drogocenne nagrody. Co najwyżej zapasy żywności na dalszą drogę i dzban „Złotej Perły” w karczmie na koszt firmy. Jeżeli Helmut Schweiz przeżył bitwę, jako cyrulik z pewnością nie odmówi bohaterom pomocy w opatrzeniu odniesionych ran.

20+ zwierzoludzi (według podręcznika 2. ed. s. 241, dokładna ilość powinna być ustalona po wzięciu poprawki na liczbę obrońców):

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

Wódz zwierzoludzi (według zasad tworzenia wodza plemiennego z podręcznika 2. ed. s. 239; z mutacją „ogon”):

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
70	45	55	65	77	40	45	45
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
3	20	5	6	5	0	0	0

Demon:

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
70	0	52	58	33	73	90	35
A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
2	30	5	5	3	4	0	0

Dostępne zaklęcia (dokładny opis w podręczniku do 2. ed. s. 168-169):

- **Wizja męki**
  - -poziom mocy: 7
  - -czas rzucania: 1 akcja
  - -czas trwania: 1 runda
  - -zasięg: 24m
  - -efekt: przy nieudanym teście SW - utrata przytomności
- **Paląca krew**
  - -poziom mocy: 13
  - -czas rzucania: 1 akcja
  - -czas trwania: -
  - -zasięg: 24m
  - -efekt: 4 trafienia z siłą 4
- **Welon zepsucia**
  - -poziom mocy: 24
  - -czas rzucania: akcja podwójna
  - -czas trwania: do wykonania udanego testu SW przez każdego objętego czarem
  - -zasięg: 36m
  - -efekt: przy nieudanym teście SW – strata 1 Żw na turę, aż do zdania testu

Na koniec...

Wskazówki dla MG

W założeniach scenariusz miał rozgrywać się na ograniczonej przestrzeni, a jednocześnie być jak najmniej liniowy. Oczywiście, jeżeli Twoi gracze lubią być prowadzeni do celu za rączkę, wtedy możesz po prostu odgórnie pokierować akcją w takiej konfiguracji, jaka wyda Ci się najbardziej atrakcyjna. Większość osób bawiących się w RPG woli jednak czuć, że ma realny wpływ na przebieg wydarzeń dotyczących ich postaci. Pamiętaj o tym, starając się być przede wszystkim elastycznym. Musisz dostosować swoje prowadzenia do graczy, tak jak BN muszą odpowiednio reagować na zachowania drużyny.

Poza BG, w tym scenariuszu kluczową rolę odgrywają trzy frakcje: magowie, Inkwizycja oraz Adela Rat i jej świta, z kapitanem Blistigiem na czele. Oni wcale nie śpią, kiedy bohaterowie tej przygody podejmują swoje działania. Im więcej kluczowi BN będą robić, tym bardziej żywy świat uda Ci się skonstruować. Każdy z nich ma swój cel i powinien wykonywać odpowiednie kroki by do niego dotrzeć. Niech jednak przy tym będą wierni swojemu charakterowi. Blistig to prosty rębajło, który ufa tylko brutalnej sile, Upiór stara się zostać w ukryciu - dopóki nie ogarnie go desperacja polega przede wszystkim na umiejętnościach Cienia, a inkwizytor Gustaw Reinhardt nie uczyni nic bez wielokrotnego przemyślenia. Jest zimny, przenikliwy i gdy trzeba, bardzo stanowczy w swoich działaniach. Sam jednak nie ruszy polować na heretyków – zamiast tego woli posłużyć się łowcą czarownic i akolitami.

Nie zapomnij też, że nieszczęsne położenie, w jakim znalazły się postacie, to przede wszystkim wynik działania artefaktu, który (przynajmniej do czasu) posiadają. Oko Fatum to z kolei ni mniej, ni więcej, jak tylko igraszka Ranalda. Patron złodziei, pod postacią czarnego kota, może pojawiać się w najmniej oczekiwanych momentach i znikać w zupełnie niewyjaśniony sposób. Niech gracze mają trochę dodatkowej zabawy i główkują o co właściwie chodzi z tym futrzakiem, którego nikt nigdy w Waldbau nie widział. Poza tym, korzystaj z mocy artefaktu. BG towarzyszy fatalna pogoda, goni ich czas, a zostają zamknięci w wiosce, uganiają się za nimi szaleni magowie i grupka wrednych najemników, banda zwierzoludzi ma ochotę pożreć ich żywcem – to tylko kilka dość ekstremalnych przykładów pecha, jakiego sprowadza Oko. Można jednak wymyślić dużo więcej pomniejszych problemów. Byle tylko nie posuwać się do złośliwości, bo, tak jak było to opisane we wstępie, prowadzić może tylko do uczynienia przygody niegrywalną.

Doświadczenie

To, iloma punktami doświadczenia nagrodzisz swoich graczy zależy oczywiście od Ciebie i od tego, jaką postawę przyjmą, starając się przeżyć w Waldbau całą dobę. Jest jednak kilka rzeczy, które warto docenić garścią dodatkowych „pedeków".

Proponowane PD dla graczy:

-Ujście z życiem, tudzież ukończenie przygody: 100 PD
-Uratowanie Waldbau: 50 PD
-Utrzymanie się w posiadaniu Oka Fatum lub uratowanie życia inkwizytora: 25 PD
-Zrozumienie działania artefaktu lub znaczenia obecności kota: 25 PD

Dobrej zabawy!