

WYPRAWA PO WODĘ ŻYCIA

Przygoda przeznaczona jest do pierwszej edycji WFRP, dla grupy trzech, czterech bohaterów kończących pierwsze, lub rozpoczynających drugie profesje. Na końcu scenariusza znajdują się postacie, z których mogą skorzystać gracze w trakcie przygody. Ich charaktery i historia zostały jedynie zasugerowane, by gracze mogli rozwinąć je dowolnie, dodając szczegóły, które pozwolą im potraktować postaci jak stworzonych przez siebie.

Początek

Bohaterowie rozpoczną przygodę na szlaku prowadzącym w stronę Talabheim. Trakt wiedzie przez las, i bywa niebezpieczny. Jednak w miejscu, w którym rozpoczyna się przygoda las jest rzadki i na stosunkowo dużą odległość doskonale widać, co się dzieje. Słoneczny, ciepły dzień może być ostatnim takim dniem przed zbliżającą się zimą. Bohaterowie podróżują już od kilku dni, ich zapasy kończą się powoli, choć nieubłaganie. Jeżeli jednak przyspieszą dziś kroku, i nic nie stanie im na przeszkodzie, to przed zmierzchem dotrą do małej wioski. Będą mogli uzupełnić zapasy, zjeść ciepły posiłek i wypocząć wygodnie po nużącej wędrówce. W czasie tej krótkiej sceny bohaterowie będą mogli lepiej się poznać i omówić plany i cele, które chcą realizować. Rozmawiając BG szybciej lub wolniej – jeśli konwersacja będzie ciekawa – znajdą się na pograniczu lasu i pól uprawnych. Słońce będzie chylić się ku zachodowi, gdy na widnokręgu dostrzegą zarysy wioski, zwącej się Eichendorf.

EICHENDORF

Osada leżąca w pobliżu Starej Drogi Leśnej, w odległości pięciu dni forsownego marszu z Lieske w stronę Talabheim.

W tym momencie gracze muszą wykonać testy Inicjatywy. Udany pozwoli im dostrzec wspaniałego jelenia o rozłożystym porożu. Zwierzę jest ranne; z przebitej strzałą nogi sączy się krew. Teraz wszystko zależy od tego, co zrobią gracze. Opcji jest kilka, choć najbardziej prawdopodobna jest taka, że postarają się upolować ranne zwierze. A może jednak zechcą mu pomóc? Działanie bohaterów

wobec zwierzęcia, niezależnie jakie by nie było, będzie mieć swoje konsekwencje w dalszej części scenariusza.

Po spotkaniu z jeleniem bohaterowie już bez przeszkód dotrą do malowniczej wioski, położonej w niedużej dolinie. W osadzie znajduje się kilkanaście chat i mała karczma. Gdy tylko wkroczą do wsi, zobaczą, iż mimo późnej pory trwają wielkie porządki i przygotowania. Jeśli gracze będą mieć ze sobą upolowanego jelenia, natychmiast zwrócą na siebie uwagę mieszkańców, którzy zasypią ich pytaniami w rodzaju: *Czy ten jeleń to dar? Czy przybywacie na święto? Czy to wasz wkład w obchody?* Po takim przywitaniu gracze z pewnością sami zaczną zadawać pytania, by dowiedzieć się, o co chodzi. Jeżeli wchodząc do wioski gracze nie będą mieli z sobą jelenia – bądź podzielili mięso na skraju lasu – na ich pytania odnośnie wydarzeń we wsi, miejscowi będą jedynie odburkiwać, że są bardzo zajęci. W tej sytuacji BG zapewne udadzą się po informacje do najbardziej stosownego ku temu miejsca: czyli do karczmy. Dopiero tam dowiedzą się o przygotowaniach do ceremonii.

Karczma nie jest duża, ledwie parterowa z małą stajnią. Na starej, wytartej tabliczce namalowany jest kufel z dużą ilością piany. Każę to sądzić, iż nazwa przybytku brzmi: Pod spienionym kuflem. Zajazd prowadzony jest przez starsze małżeństwo Jurgena i Rosy Milch. Jeżeli gracze będą na tyle uprzejmi, by wdać się w ciekawą konwersację z gospodarzem i opowiedzą mu kilka interesujących historyjek z dalekiego świata, to on odwdzięczy się zasypując ich informacjami dotyczącymi wsi i okolic. Po zasięgnięciu języka, BG dowiedzą się, że trwają właśnie ostatnie przygotowania do obchodów święta, przypadającego na równonoc jesienną. Mieszkańcy osady związani są w szczególny sposób z Taalem, za sprawą zamieszkującego na skraju wioski kapłana tego boga. Ceremonia ma się odbyć na pobliskiej polanie, gdzie kwitną krzewy przepięknych, dzikich róż, pośród których rośnie prastary dąb. Miejsce to jest święte dla mieszkańców. To właśnie tam, przed owym dębem, kapłan Taala celebruje każde ważniejsze święto. Gracze mogą uzyskać też kilka ciekawych informacji, np:

- *A panocku kapłan to przemiły człek. Zawsze i wszystkim pomoże choćby go nawet nikt o to nie prosił. Toć to taki dobry jest, że przyjdzie z pomocą w każdej chwili. On to najmędrzejszy spośród nas wszystkich i na wszystkim się zna doskonale.*

• *A samo święto przenajważniejsze jest. Bo daje nam błogosławieństwo wielkiego boga na całą zbliżającą się zimę.*

• *Po co nam to błogosławieństwo? A wiecie ile złych rzeczy się wydarzyło u nas. Tyć nie dłużej niż pół roku temu, jak zaraza przez wieś przeszła i niedaleką okolicę. Ludziska chorowali i marli. I pewnie niechybnie by my skończyli, jakby nie nasz kapłan, no i co by tu dużo mówić i ten czarodziej, co mieszka niedaleko. Wychwycili truciciela, co wodę zatruewał i oddali w ręce sprawiedliwości. Potem spalili go.*

• *A co?! A czarodziej! Tyć mieszka niedaleko, ma dom i po lasach chodzi. A i często kłóci się z kapłanem. A o co? A co mi wiedzieć panie, ja prosty człek jestem, ich zapytaj. Ale pewnikiem na święcie go nie będzie. Tyć go kapłan zwie „chędożonym ate...” coś tam.*

• *A teraz to my naszykowani na takich trucicielu. Sprowadził się do nas zielarz wyśmienity, co ziele na każdą przypadłość zna. Mówię ci panie, na KAŻDĄ!*

• *A zielarz, co się Hubert zwie, przybył jakieś pięć miesięcy temu do naszej wsi. Zamieszkał w jednej z chat tych umrzyków, co padli podczas zarazy.*

Na dysputach, opowieściach i posiłku upłynie kilka godzin nim w końcu znużeni BG udadzą się na spoczynek do przygotowanej uprzednio izby. Rankiem zadecydują, czy chcą zostać na święcie, czy od razu wyruszą w dalszą podróż. Jeżeli BG postanowią wziąć udziału w ceremonii, przejdź do punktu **Ceremonia**, jeżeli nie - przejdź do punktu **Na szlaku**.

Ceremonia

Jeżeli BG postanowią wziąć udział w obchodach, natychmiast zostaną poproszeni o pomoc w przygotowaniach. Jest to świetny moment na zapoznanie się z mieszkańcami wioski. Do zadań zleczonych bohaterom należeć będą, m.in.: narąbanie drewna, ustawienie ław i stołów, zabicie kilku kurczaków i wieprzka itp. Przez cały dzień, aż do ceremonii, obowiązuje post; posiłek dozwolony jest dopiero wieczorem po uroczystościach. Stoły biesiadne wraz z jadłem rozstawione zostały poza wsią, w pobliżu świętego miejsca. Ustawiono tam również wielki rożen i przygotowano liczne ogniska.

Przykładowi mieszkańcy

Jurgen i Rosa Milch

Gracze zdolali już ich poznać. To poczciwi ludzie w lekko podeszłym wieku. Od razu widać, że prowadzą karczmę – każde z nich wygląda na przerosniętego niziolka. Z niecierpliwością oczekują na celebrację i jeśli mają czas, to z chęcią zamieniają kilka słów z BG. Będą bardzo zaciekawieni wszystkim, co dzieje się poza Eichendorf.

Udo

Udo jest miejscowym kowalem, na dodatek niezbyt lubianym. Dawno temu przyjaźnił się z Jurgenem, ale z powodu pewnej kłótni ich znajomość się zakończyła. Kowal jest samotny i nie posiada dzieci, co martwi miejscowych, gdyż nie będzie nikogo mogącego go przejąć jego obowiązki, gdy ten już umrze. A nie jest już człowiekiem najmłodszym. Niestety Udo jest uzależniony od pewnego rodzaju ziół odurzających, które można znaleźć w pobliskim lesie. Co jakiś czas wyprawia się w dzicz, by zebrać odpowiednią liczbę ziół. Kilka razy udało mu się zobaczyć Huberta, który również szukał roślin (w istocie poszukiwał ziół do swego wywaru) i może o tym powiedzieć BG, jeśli będą dla niego mili.

Adela

Jest córką młynarza, do tego bardzo ładną (jak na standardy miejscowych). Z pewnością zainteresuje się jakimś członkiem drużyny (tym o najwyższej Ogd lub najlepszych manierach), czym doprowadzi do furii masę okolicznych chłopaków, którzy się w niej podkochują. Wystarczy kilka słówek o świecie poza Eichendorf i obietnica zabrania jej stąd na białym rumaku (podparte udanym testem Ogd), a dziewczyna może ulec zalotnikowi (jest piękna, ale niezbyt bystra). Z pewnością jej ojciec nie będzie z tego zadowolony.

Axel i Lapzig

Każda wioska ma swoje plotkary, a Eichendorf nie jest tu wyjątkiem. Problem w tym, że te plotkary to w istocie dwaj dziadowie, którzy siedzą przed chatą, popijają mizerną gorzałkę (wiecznie odpędzając się od Thomasa) i obgadując każdego. Tak, nawet BG, którzy ledwo weszli do wioski. Axel i Lapzig mają oko na wszystko i wszystkich (tak twierdzą) i wiedzą o wszystkim (tak twierdzą mieszkańcy wsi). Jeśli któryś BG zacznie się pojawiać koło Adeli, to raczej nie umknie to uwadze tej dwójki. Drużyna może również zapytać ich o kilka postaci we wsi. Czy ich informacje będą prawdziwe, czy nie – to zależy już tylko od MG

Volker

Volker to potężny mężczyzna, który potrafi pracować w polu niezależnie od warunków. To chłop na schwał i o końskim zdrowiu, wielu mieszkańców widziałoby go w roli kowala. Niestety Volker nie chce słyszeć o czymś takim, kocha ziemię i uwielbia pracować w polu. Może zechcieć porozmawiać z BG, który wygląda na kogoś o zbliżonych zainteresowaniach (druid, zielarz, elementalista, kapłan Taala – wśród stworzonych bohaterów jego uwagę może zwrócić Wolf Ultmann). Przede wszystkim zależy mu na dobru wioski, zatem istnieje możliwość przekonania go do tego, by rozpoczął termin u starego Udo. Niestety nie wystarczy na to kilka rzutów kością i udanych testów Oglady.

Uli, Franz, Pieter, Marisa, Klara i Tekla

Ta grupa to nie tajemny kult Chaosu, ale banda dzieciaków, które trzymają się razem i powodują masę rabanu we wsi. Mogą oni spotkać BG podczas wchodzenia do wioski. To grupa ubrudzonych (od zabaw i figli, a nie z powodu niedopatrzeń rodziców), małych szkrabów, które obleżą drużynę jak szarańcza i będą prosić o słodycze, historie o księżniczkach, dzielnych rycerzach i smokach. Jeżeli gracze będą wyglądali groźnie lub zachowają się agresywnie w stosunku do dzieci, to te po prostu wybuchną płaczem i uciekną do domów. Nie podejść już w takim wypadku do BG z własnej woli.

Petra

Petra jest wdową po łowcy, który wedle mieszkańców zginął w lesie parę lat temu (co wcale nie jest prawdą, szczególnie znajdziesz w dalszej części scenariusza). To stateczna, dojrzała kobieta, która czasami pomaga Milchom w karczmie. W czasie przygotowań do święta jest bardzo zajęta, ale może porozmawiać chwilę z BG, który będzie przypominał jej zmarłego męża. Rzuć kością dla każdego ludzkiego mężczyzny w drużynie, ten z najwyższym wynikiem może w jakiś sposób przypominać Petrze jej ukochanego męża (zachowaniem, manierami, wyglądem). Petra to poczciwa i mądra kobieta, ale BG, który zwróci jej uwagę może łatwo ją skrzywdzić nieodpowiedzialnym zachowaniem. Wciąż nie pogodziła się z utratą męża i jest to sytuacja, którą ciężko znosi. W interakcjach z innymi mieszkańcami i drużyną będzie na ogół pogodna, ale wnikliwe postaci zauważą w jej oczach smutek.

Pijaczek Thomas

To zawsze podпиты, jowialny mężczyzna koło pięćdziesiątki. Mieszkańcy niezbyt go lubią i często mu to okazują, za co Thomas odwdzięcza się z nawiązką. Jedynie podczas wielkich świąt, takich jak to, jego obecność jest tolerowana i nie obrzuca się go epitetami. Jego jedynym przyjacielem jest Hubert, który od czasu do czasu zapewnia mu kilka gąsiorków z błogostawionym trunkiem. Thomas jest mu niezwykle wdzięczny i traktuje Huberta z wielkim szacunkiem. Traktuje go jak jedynego przyjaciela we wsi i jest w stanie dużo zrobić dla zielarza.

O zachodzie Słońca – gdy niebo będzie ozdobione piękną, czerwoną łuną – mieszkańcy zbiorą się i wraz z kapłanem ruszą w stronę dębu, gdzie ów zacznie odprawiać nabożeństwo. Gdy tylko kapłan wypowie słowa „O najwspanialszy Taalu,

panie wiatru i deszczu, władco niezmiernych lasów, przewodniku zwierząt, opiekunie nasz, daj nam siły byśmy mogli zmierzyć się z nadchodzącą zimą”, stanie się coś nieoczekiwanego i przerażającego. Nagle, jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki – co później okaże się trafnym określeniem – przepiękne różane krzewy zamieniają się w popiół. Dąb zaś zatrzeszczy, zajęczy i pęknięcie rozedrze go na pół niemal do samej ziemi. Drzewo, osmalone jak po uderzeniu pioruna, obumrze błyskawicznie, a wszystko w promieniu ok. 8 metrów od niego obróci się w pył. W tym właśnie momencie wybuchnie panika. Zewsząd rozbrzmiewać będą krzyki, jęki i słowa niedowierzania. Kapłan padnie na kolana i zastygnie nieruchomo tak długo, aż ktoś – czy to któryś z BG, czy z mieszkańców – nie podejdzie mu pomóc. Wśród krzyków zaczynają dominować hasła:

- *O Taalu, za co? Cóż my uczynili?*
- *To czarna magia, ludzie ratujcie się!*
- *A pamiętacie, co ten bezbożnik na stosie mówił? Pamiętacie!?! On nas przeklął wtedy! To jego sprawka! Zgubieni my!*

Należy mieć nadzieję, że gracze zaczną się rozglądać. Udany test Inicjatywy (-10) pozwoli im dostrzec ruch w pobliskim zagajniku, jakieś 50 metrów od miejsca zdarzenia. Jeśli BG zaczną przypatrywać się mieszkańcom, to po kolejnym teście Inicjatywy (-10) dostrzegą, że w tłumie brakuje dwóch osób: karczmarza Jurgena i zielarza Huberta. W tym momencie wiele zależy od graczy. Oczywiście powinni zacząć uspakajać mieszkańców wioski i pomóc kapłanowi. Istotne też będzie, jak gracze postąpili z jeleniem z pierwszej sceny. Jeżeli gracze wkroczyli z zabitym zwierzęciem do wsi, wtedy to wieśniacy na swój sposób mogą powiązać zabicie zwierzęcia z uschnięciem ich świętego dębu. Jeśli tak się stanie, mogą stać się nieprzewidywalni, a nawet agresywni wobec BG: *„Zabili jelenia o wspinałym porożu, może zwierz był umiłowany przez Taala, może to ich wina?”*. Należy mieć nadzieję, że i z tym gracze poradzą sobie, a uspokojeniem tłumu nie będzie poza zasięgiem dzielnych bohaterów. Wystarczy, jeżeli BG pomogą kapłanowi, który w tej krytycznej chwili stanie w ich obronie. Od tego momentu rozgrywka może potoczyć się na kilka sposobów.

Jeżeli BG dostrzegli ruch w zagajniku, zapewne zechcą tam ruszyć jak najszybciej. Jeżeli testy nie powiodły się i BG nic nie dostrzegli, należy przejść do

punktu **Rozmowy po nieszczęściu**. O dziwnych ruchach w zagajniku zostaną poinformowani później przez zielarza Huberta.

W zagajniku

Po udanym teście lub uzyskaniu informacji od zielarza Huberta, gracze powinni skierować się w stronę zagajnika. Nikogo już tam nie zastaną, jednak wśród drzew znajda coś, czego by się w takim miejscu nie spodziewali. W zagajnik leży martwy dzik. Na jego szablach lśni świeża krew. W pysku zwierzęcia znajduje się dziwny przedmiot, przypominający kształtem nieduży kijek, jednak wykonany z metalu i kilku kamieni szlachetnych. Czarodziejska różdżka.

Udany test Inteligencji (-10) wskaże jednak pewną anomalię. BG, któremu test się powiedzie, odkryje, że dzik jest całkiem sztywny, a więc ktoś zabił go wcześniej i ułożył taką właśnie scenę. Jeżeli BG zauważą nieobecność zielarza i karczmarza na ceremonii, będą mieć podejrzanych. Udany test *tropienia* wskaże ślady, które ktoś

WYRZUCIĆ MAGICZNY PRZEDMIOT?

No cóż, Hubert rzeczywiście umieścił różdżkę w pysku martwego dzika. W swoim szaleństwie jest przekonany, że bez problemu odzyska skarb, jak tylko zamorduje Gustavusa Becka.

starał się zatrzeć, prowadzące ku zabudowaniom. Jeżeli bohaterowie ruszą tym śladem, dotrą do wioskowej drogi prowadzącej do szlaku. Tam stracą trop. Wracając do wioski BG nie znajdą żadnego z podejrzanych. Wieś będzie wyludniona; mieszkańcy rozpalili ogniska i zbrali się przy przygotowanych na ceremonię stołach, tam rozprawiają o tym, co się wydarzyło. BG mogą dołączyć do zebranych przy wspólnych stołach mieszkańców osady. Mogą też – o ile wpadną na ten pomysł – przeszukać karczmę i domostwo zielarza. Obydwa budynki będą zamknięte. Jeżeli odważą się włamać, to w karczmie, a przynajmniej części zajmowanej przez małżeństwo Milchów, nie znajdą nic ciekawego z punktu widzenia przygody. MG może zezwolić na odszukanie kilku przedmiotów, które być może skomplikują rozwiązanie zagadki. W niedużej chacie zielarza uwagę BG zwrócić mogą: suszące się zioła, książki o ziołach, trochę drutu oraz nieoskubany bezgłowy kurczak przywiązany za nogi do belki. Czy któreś z tych znalezisk jest istotne gracze muszą ocenić sami. Jeśli BG wrócą do reszty mieszkańców wioski, dojdzie do kilku istotnych rozmów.

Rozmowy po nieszczęściu

Po opanowaniu tłumy lub po powrocie z zagajnika BG będą musieli porozmawiać z kapłanem, który będzie chciał poprosić ich o pomoc. W kilku słowach stwierdzi, że nie ma pojęcia z czym mają do czynienia. Może rzeczywiście jest to kara? Może za to, iż zbyt mało przykładał się do swoich obowiązków? Wspomni o nieodległej kapliczce Ulryka, o którą powinien bardziej dbać. W końcu Ulryk i Taal to bracia, a wobec nadchodzącej zimy może należało gorliwiej prosić o łaskę Ulryka?. Kapłan nie będzie pewien czy to jedynie jego zaniedbanie i ignorancja stały się przyczyną katastrofy. Nie poda w wątpliwość słów mieszkańców wsi, związanych z przekleństwem umierającego na stosie truciela. Może faktycznie jego słowa miały niszczącą moc (jeśli drużyna nie dowiedziała się od miejscowych prawdy o niedawnych wydarzeniach w Eichendorfie, to właśnie teraz mogą się tego dowiedzieć)? Kapłan wie natomiast, kto może pomóc. W głębi lasu znajduje się święty gaj, strzeżony przez wiekowego druida. Prosi by BG, w imieniu całej społeczności, udali się do starego kapłana druidzkiego, gdyż on nie może teraz opuścić swych owieczek. Nikogo też w podróż wysłać nie jest w stanie, gdyż wie, jak niebezpieczna może się okazać; tylko zbrojni i wprawni w walce bohaterowie mogą jej podołać. Kapłan nie będzie chciał wdawać się w dalsze szczegóły, gdyż pilnie musi zadbać o dąb, by drzewo doczekało powrotu bohaterów.

Jeżeli BG odwiedzili już zagajnik, w tym momencie będą mogli porozmawiać z kapłanem na temat znaleziska. Jeżeli jeszcze tam nie byli, zauważą przy dębie Huberta. Ów przekaże im informacje o dziwnej osobie, którą przypadkowo zauważył. Następnie BG będą mogli porozmawiać z nieobecnymi na ceremonii osobami. Zapytani będą tłumaczyć się w następujący sposób:

- Hubert: *„Zauważyłem jakąś osobę na szlaku, kiedy wychodziłem z domu. Dość dziwnie ubrana była, chyba w długie szaty, jednak nie szła ona w stronę dębu tylko tego zagajnika, tam ruszyłem za nią, ale po chwili usłyszałem krzyki i szybko wróciłem żeby zobaczyć, co się stało. Może wy byście to sprawdzili?”*

- Jurgen: *„Hm, no cóż... Wicie, dobrzy panowie, ja starym już, głodny byłem i te ceremonie długo trwają... No spóźniłem się na nią, bo koło południa zjadłem, ten...”*

trochę śledzi i mlekiem popitem. Doznałem za to niemiłosiernego cierpienia i prawie cały dzień w wychodku przesiedziałem. Ale nie mówcie mojej o tym, bo jak się stara dowie, że postu nie przestrzegałem to będzie, oj będzie...”

• Pijaczek Thomas zainteresuje się działaniami bohaterów, jeżeli zaś obiecują mu kufelek piwa, to zdradzi im, że widział coś przerażającego w lasach: *„Łooooo, panocku, co jam to widzioł. Czasym, jak ze wsi wyjdę, to widuję tego czarownika. Po lasach chadza, nieczysty, i zakłęcia swoje odprawia. Raz żem widzioł, Taalu uchwaj, jak bezbożnik ten rośliny czynił niepłodnymi, jak je wrzaskiem i machaniem rąk swoich w popiół zamieniał! To on, niechybnie on, nas uciska! Jacy my głupi, żeśmy go nie spalili wtedy, razem z tym plugawcem!”*

Thomas oczywiście kłamie, o opowiedzenie tego BG poprosił go Hubert. Mimo niechęci do pijaczka, część mieszkańców będzie skłonna uwierzyć w jego historyjkę, tylko nieliczni uznają ją za bajdurzenie omotanego alkoholem głupca. Tak naprawdę Thomas zawsze ucieka w popłochu, gdy widzi elementalistę (prawdą jest, że widzieć jego działania w lesie i nie chciałby odczuć na sobie gniewu Becka).

Hubert udzieli im podobnych informacji nawet, jeśli BG go nie zapytają i jeśli nie odwiedzili wcześniej zagajnika. Ważne jest, w jaki sposób BG poinformują kapłana o znalezisku. Jeżeli zrobią to w obecności zgromadzonych na nieszczęsnej ceremonii, powstanie tumult. Wieśniacy od razu stwierdzą, że znaleziony przedmiot należy do mieszkającego niedaleko wsi czarodzieja. Hubert i Thomas doleją oliwy do ognia oznajmiając, co widzieli. Wtedy BG po raz kolejny będą musieli wpłynąć na wzburzony tłum, wykorzystując wszelkie dostępne im metody: groźbami lub prośbami wedle uznania i umiejętności społecznych graczy. Jeżeli bohaterom nie powiedzie się, może dojść do rozlewu krwi i śmierci niewinnych, gdyż tłum ruszy by wymierzyć sprawiedliwość. Czarodziej nie podda się bez walki i dojdzie do masakry.

Natomiast, jeśli BG pokażą znalezisko kapłanowi na osobności lub tak, by nikt inny tego nie zauważył, kapłan zaprosi ich – po upływie dwóch godzin – do siebie, by omówić dalsze działanie. Jeśli Huberta nie będzie przy rozmowie – co jest mało prawdopodobne, gdyż bez ustanku kręci się przy kapłanie, pomagając mu przy nieszczęsnym dębie (w końcu zna się na roślinach) – sam w końcu odnajdzie BG, by dowiedzieć się, co odkryli. Teraz BG będą mieć dwa wyjścia: albo powiedzą prawdę, albo go okłamią. Możliwe też, że pomysłowi gracze znajdą jakiś osobliwy półśrodek.

Jeżeli okłamią Huberta, zrozumie on, że BG podejrzewają go o coś, gdyż nie mają do niego zaufania. Wtedy zostanie zmuszony działać przeciw nim. A może zechce ich wykorzystać do własnych celów?

Za kulisami: Motywacja Huberta

W wiosce BG poznają kilka miejscowych historii. Dowiedzą się, że osadę niedawno nawiedziła zaraza, za którą jak się okazało odpowiedzialny był truciciel. Sabotażystę wspólnymi siłami wykrył elemnetałista Gustavus Beck, mieszkający nieopodal wsi, i Sigismund Haaneht kapłan Taala. Mimo wzajemnej niechęci połączyli wysiłki i udało im się ocalić wioskę. Truciciel został osądzony i spalony na stosie, a do Eichendorf powrócił spokój. Tak przynajmniej sądzą mieszkańcy, niezdający sobie sprawy z powagi sytuacji. Trucicielem był Albrecht Jochanson, należący do tajemnej sekty Pana Zarazy. Jego śladem od dawna podążał Herman Rodke. Wierny sługa Malala, ze szczególnym zapamiętaniem tępiący wyznawców Nurgla. Liczył, iż sabotażysta doprowadzi go w końcu do siedziby kultu. Jochanson wymknął się już kilkakrotnie z rąk Hermana. Słyszając więc o tajemniczej zarazie, która spadła na wioskę Eichendorf, Rodke pomyślał, że oto właśnie po raz kolejny trafił na właściwy trop. Przysiągł sobie i Malalowi, iż tym razem Jochanson nie ujdzie już karze. Było to na kilka dni przed wykryciem i skazaniem na śmierć nurglity, o czym kapłan nie wiedział. Gdy pełen nadziei przybył do wsi, Albrecht płonął właśnie na stosie, a wszystkie ważne informacje razem z nim. Herman wpadł w istny szal i postanowił ukarać sprawców tego nieszczęścia: Gustavusa Becka i Sigismunda Haanehta. Decyzja ta była spowodowana nie tylko faktem, iż odebrano mu możliwość dojścia do kultu, jak również tym, że nie miał sposobności zabicia kultysty Nurgla na chwałę Malala. Rodke obmyślił sprytny plan; pod przybranym imieniem Hubert osiedlił się w wiosce i udając zielarza czekał na odpowiedni moment. Okazją, na którą czekał, i do której skrzętnie się przygotowywał, była ceremonia ku czci Taala. Zniszczenia różanych krzewów i nadwątlenia dębu, Hubert dokonał za pomocą różdżki, w przedmiocie zamknięty był czar Uschnięcie roślin (2 poziom magii elementalnej). Zdobył on ten przedmiot dawno temu, mordując jego poprzedniego właściciela. Różdżkę kapłan Malala pozostawił w pysku dzika, aranżując scenę, którą zastali BG w zagajniku. Działanie to miało w oczywisty sposób skierować podejrzewania

na Becka. By uwiarygodnić swoją historię Herman zadbał też o ślady na ciele czarodzieja, zastawiając pułapkę w jego ogródku z ziołami. Dodatkowym obciążeniem elementalisty miała być powszechnie znana niechęć, którą – z pełną wzajemnością – darzył kapłana Taala. Herman pragnął – ku uciesze swego Pana, Malala – zniszczyć Eichendorf. Owa kara miała jednak zostać wymierzona z rąk samych ofiar. Wedle zamysłu Huberta to mieszkańcy mieli dokonać zemsty, jednak zadanie to spadnie na nieświadomych sytuacji BG. Czy okażą się oni narzędziem zemsty, czy ocalenia – zależy będzie już tylko od nich.

Herman w pierwszej kolejności chce pozbyć się nielubianego czarodzieja. Niszcząc drzewo czarem, znanym jakoby magowi, chce ściągnąć na niego gniew społeczności. Haanehta postanowił zostawić na później. Jednakże niszcząc święte miejsce za pomocą zaklęcia przypominającego magię rozkładu, chce dać sygnał kultystom, iż Albrecht przed śmiercią zdołał wtajemniczyć kogoś z wioski. Rodke liczy, iż sekta zechce odnaleźć ucznia, który pomścił śmierć swego mistrza i jacyś jej wysłannicy przybędą do wsi lub w jej najbliższe okolice. Ma nadzieję, że dzięki temu odnajdzie i zniszczy pozostałych członków kultu. Sigismund Haaneht ma posłużyć jako karta przetargowa, która ma zapewnić Hubertowi przychylność kultystów. Spodziewa się, iż każą go zabić by udowodnić oddanie, co oczywiście zrobi bez wahania.

Na szlaku

Jeżeli BG nie zechcą zostać na ceremonii, mogą oczywiście wyruszyć w dalszą drogę. W tym wypadku strącą jednak sporo z historii, choć nie uda im się uciec od przeznaczenia. Na szlaku, jakiś kilometr za Eichendorf, napotkają wędrowca, którym okaże się być Gustavus Beck – czarodziej, o którym z pewnością usłyszeli ubiegłego wieczora w karczmie, lub z ust Thomasa. Beck, co BG dostrzegą bez problemu, będzie miał obandażowaną dłoń. Przywita ich pogodnie i zajmie rozmową. Widząc, iż zwrócili uwagę na jego dłoń wytłumaczy, że skaleczył się przypadkowo o drut. Doda, że jakiś dowcipniś zastawił na niego pułapkę w jego własnym ogrodzie. Wspomni, że podobnie niemiłe incydenty przydarzają mu się dość często, gdyż nie jest szczególnie lubiany we wsi. Mieszkańcy bardziej boją się go, niż szanują. Po tych wyjaśnieniach Beck zmieni temat. Napomknie o rannych lub martwych zwierzętach, które coraz częściej napotyka. Wtedy też poprosi BG o przysługę. Poprosi, by udali

się głębiej w otaczający osadę las i sprawdzili, co się tam dzieje. Wspomni też – nie bez złośliwości – że powinien zająć się tym kapłan Taala. Ów jednak jest zbyt zajęty przygotowaniem do święta i najwyraźniej zapomniał o codziennych obowiązkach. Za pozyskanie interesujących go wiadomości czarodziej zaoferuje oczywiście nagrodę, która w ostateczności powinna skłonić BG do działania.

Gracze powinni ruszyć we wskazanym przez Becka kierunku. Dopiero po mniej więcej dwóch godzinach, około południa wędrowni przez las dostrzegą ślady wspomniane przez Gustavusa. Znajdą rozszarpanego jelonka. Ślady wokół będą wskazywać na potężne zwierzę, które zabiło dla zabawy, gdyż jeleń nie został nawet nadgryziony. Po mniej więcej kwadransie wędrowni (w tym samym kierunku) znajdą kolejne truchła: tym razem kilka wilków w podobnym stanie, jak wcześniej jeleń. Po kolejnych 20 – 30 minutach wędrowni napotkają następne zmasakrowane, choć poza tym nietknięte zwłoki.

W końcu BG dostrzegą między drzewami dziwną istotę. Stworzenie wyczuje ludzi i najpierw rzuci się do ucieczki. Jeśli BG ruszą za nim w pogoń, znajdą się wreszcie w głębi lasu. Wśród zgniłych drzew pokrytych porowatymi naroślami zdaje się dojrzeć wejście do niewielkiej pieczary. Jej ściany porośnięte są dziwną pleśnią, a w środku (jeśli ktoś wrzuci pochodnię, lub potrafi widzieć w ciemnościach) znajduje się rzeźbiony kamień. Dotarcie do niego będzie niemożliwe, dopóki wszędzie wokół będzie znajdowała się pleśń. Udany test Inicjatywy pozwoli dojrzeć dziwne narośle skalne, oczywiście jeśli drużyna zadba o źródło światła. BG nie będą mieli zbyt wiele czasu do namysłu, gdyż zaatakuje ich bestia z lasu, którą uprzednio ścigali.

Walka będzie zacięta, gdyż potwór broni swego legowiska. Ponadto czuje się bardzo pewnie w pobliżu miejsca, które jest źródłem jego spaczony mocy. Po walce powinni natychmiast udać się z wieściami do Becka. Gdy dumni z dobrze wykonanej misji BG wracać będą do zleceniodawcy, zapadnie już noc. Zbliżając się do chaty Gustavusa usłyszą krzyki i złorzeczenia. Powinni przyspieszyć kroku, gdyż dom czarodzieja otoczony jest przez żądnych jego głowy wieśniaków. Ukryty w domu Beck krzyczy by odeszli, nim dojdzie do nieszczęścia.

Jeśli bohaterowie zainterweniują, dowiedzą się o odkryciu dokonany przez Huberta i grupkę wieśniaków, gdy ci wyruszyli na obchód po katastrofie (chodzi oczywiście o martwego dzika z różdżką). W tym momencie – o ile chcą pomóc magowi i odebrać obiecaną nagrodę – BG powinni postarać się uspokoić wzburzony

tłum. Jeśli im się uda, nie dojdzie do rozlewu krwi. Być może BG wspomną o znalezisku, co powinno dać tłumowi do myślenia i ostudzić mordercze zapędy. Nawet, gdy BG uspokoją wieśniaków, Beck i tak nie będzie skłonny wyjść z domu, czy z nimi rozmawiać. Uspokojeni mieszkańcy poproszą bohaterów by udali się na miejsce ceremonii i sami zobaczyli co się wydarzyło skoro im nie wierzą. Wtedy właśnie BG zostaną poproszeni na rozmowę przez Sigismunda Haanehta.

Jeśli jednak BG nie uda się uspokoić tłumu, dojdzie do walki, w której zginie mag i kilku mieszkańców Eichendorf. Należy mieć nadzieję, że w wypadku bójki gracze zachowają zimną krew, nie zabiją nikogo, ale i sami nie dadzą się zabić. W tym wypadku również zostaną poproszeni na rozmowę do kapłana Taala.

Spotkanie z Sigismundem Haanehtem

Już na wstępie Haaneht zaznaczy, iż nie ma pojęcia, co należy uczynić. Jeżeli to rzeczywiście Beck stoi za wszystkim, należy się z nim jak najszybciej rozmówić i dowiedzieć się, dlaczego uczynił coś tak ohydneho. Jednak czas nagli, równie szybko a może jeszcze szybciej niż magiem należy zająć się świętym dębem. On sam nie może udać się w podróż; zaopiekować się świętym drzewem i podtrzymać je przy życiu do powrotu bohaterów. Poprosi, by jak najszybciej ruszyli do starego Stehmana Hausiera druida, mieszkającego w świętym gaju, oddalonym jakieś 6-7 dni drogi przez las. Haaneht wytłumaczy im, dlaczego powinni udać się dłuższą drogą: starym traktem pielgrzymkowym. Najważniejszy powód jest taki, że gaj od stuleci jest świętym miejscem. Jeszcze parędziesiąt lat temu pielgrzymowali tam nieliczni wyznawcy Dawnej Wiary. Obecnie jest już niemal zapomniany, jednak nadal święty. Kapłan prosi, by BG ruszyli właśnie tym szlakiem, odwiedzili jeszcze jedno święte miejsce i zanieśli tam prośby i modły mieszkańców osady. Upomni ich, że udają się w pielgrzymkę, dlatego też powinni przywdziać stroje pokutne i ściśle przestrzegać przykazań zarówno Taala jak i Dawnej Wiary, jakby byli nowicjuszami. Podróż ta ma być pielgrzymką, a nie kolejną awanturniczą wyprawą w dzicz. Jeżeli BG go o to poproszą, poda im również doktrynę i najważniejsze przykazania Dawnej Wiary oraz kultu Taala. W tym miejscu gracze będą mieli okazję, by zapytać kapłana o istotę jego konfliktu z Beckiem. Sigismund odpowie, iż idzie o zasady i sposób, w jaki mag

podchodzi do natury. Oddany wyznawca Taala powie, iż nie podoba mu się wykorzystywanie natury do własnych celów za pomocą zaklęć.

Okolo północy BG kapłan wyprosi BG z chaty. Jest już późno, będą raczej zmęczeni i prawdopodobnie ranni po ostatnich przejściach. Powinni udać się na spoczynek. Jednak nie będzie to końcem kłopotów. Żądni wieści mieszkańcy wsi będą już na nich czekać. Chcą, by BG streścili im co się wydarzyło. Dopiero wtedy zostawią ich w spokoju. Jednak tuż przed snem odwiedzi ich jeszcze ktoś. Będzie to wioskowy pijaczek Thomas. Zdradzi on BG, że do gaju druida wiedzie jest jeszcze inna, szybsza droga. Opisz ją dokładnie, którędy prowadzi. Thomas osobiście nigdy nią nie szedł, jednak tego BG nie powie, nie wspomni też, że dowiedział się o niej od zielarza Huberta. Pijaczyna uznaje go za przyjaciela, gdyż często dostaje od niego dobre trunki. Hubert poprosił Thomasa, by opowiedział BG o krótszej drodze, gdyż zależy mu, aby bohaterowie nie wypełnili woli kapłana Taala. Oczywiście BG będą mogli się tego dowiedzieć, o ile zadadzą właściwe pytania np. skąd Thomas wie o tej drodze i dlaczego im o tym mówi. Wtedy stary pijaczek palnie głupotę, a przyłapany na tym powie, kto powiedział mu o tej drodze. Wspomni też, że podjął się przekazania wieści licząc na kufel dobrego piwa w podziękę. Jeżeli BG nie zdradzą planów mieszkańcom Eichendorfu nie dojdzie do tego spotkania. Thomas może pojawić się tuż przed wyruszeniem w drogę, gdy cała wieś dowie się od kapłana, że drużyna zechciała pomóc im w problemach.

BG mogą od razu z rana wyruszyć na pielgrzymkę, na co nalegał – wręcz błagał – Haaneht, bądź udać się do maga, by wyjaśnić sprawę. Poranny nastrój we wsi nie będzie lepszy niż poprzedniego wieczora: chłopcy wciąż będą dyskutować, co począć i czy jednak nie ruszyć na czarodzieja. Na skraju wsi BG dostrzegą Huberta, który na ich widok schowa coś pośpiesznie do kieszeni. Udany test inicjatywy (-10) pozwoli dostrzec małą miseczkę z czerwonawą, wręcz krwistą zawartością. Rzeczywiście na miseczce będzie znajdować resztkę krwi kurczaka, którą Hubert pomalował szablę dzika. Zielarz pośpiesznie uda się do domu. Jeśli BG ruszą za nim, odkryją i kurczaka i drut (o ile wcześniej nie przeszukali chaty). Oczywiście Hubert uraczy ich wymyśloną uprzednio historyjką: kurę zabił na obiad. A drut? Przydaje mu się do wiązania ziół. Jeśli BG nie rozmawiali z magiem, będą mogli udać się teraz do niego.

Więcej informacji, na chwilę obecną, BG nie uzyskają. Głównymi podejrzanymi pozostaną Hubert i Beck, naturalnie oboje wypierający się popełnienia ohydnej zbrodni. Jeżeli BG nie uda się rozwiązać tej łamigłówki, nic nie stoi na przeszkodzie,

aby ruszyli dalej. Oczywiście mogą też stwierdzić, że mag jest winien. Wtedy dojdzie do walki, w której czarodziej polegnie. Być może BG już teraz odkryją prawdę i zaatakują Huberta. Ten będzie mieć jednak więcej szczęścia: mieszkańcy wioski będą próbować ratować go przed śmiercią z rąk BG. W najlepszym wypadku zielarz ucieknie, a BG będą musieli ruszyć w pościg za nim do lasu. Rodke nie będzie jednak uciekał zbyt daleko i stanie do walki. Gdy walka przybierze dla niego zły obrót i zrozumie, że nie zdoła się obronić zacznie błagać o litość. Próbując się ratować wyzna BG, że tylko on może im pomóc, zdradzając lokalizację kapliczki Nurgla i sposób, w jaki można do niej dotrzeć (jeżeli gracze jeszcze o niej nie wiedzą). Powie, że za pomocą różdżki można pozbyć się trujących pleśni, a on jedyny zna słowo aktywujące czar. Obieca, że przekaże je za cenę wolności.

Jeżeli natomiast BG nie zdobędą dowodów lub nie będą mieć pewności, co do winy i postanowią zaczekać wydarzenia potoczą się własnym torem.

W drogę

BG poznali, miejmy nadzieję, sytuację i teraz już nic nie stoi na przeszkodzie, by ruszyli w podróż. Oczywiście lepszą opcją jest, by ruszyli szlakiem pielgrzymkowym, jednak sami powinni dokonać wyboru. Dopiero po kilku godzinach spokojnej podróży staną na starym leśnym rozdrożu. Wtedy będą musieli podjąć decyzję, a jej ułatwienie powinny stanowić uzyskane przed wyruszeniem wskazówki. Gdy BG będą opuszczać Eichendorf, mieszkańcy zbiorą się by ich pożegnać i wręczyć prowiant (oczywiście jeśli nie byli oni wrogo nastawieni do wieśniaków). Odważniejsi z nich, bądź ci, którzy poznali bohaterów lepiej będą prosić, by zanieśli ich prośby do wspomnianego przez kapłana miejsca. Jedni będą chcieli, by BG pomodlili się w ich intencji. Inni poproszą by złożyli dary z żywności. Wszyscy, którzy się na to odważą, będą prosić BG, by po drodze nie mitrężyli czasu na błahostki, gdyż ich los leży w rękach bohaterów. Chłopi będą przerażeni utratą łaski Taala. Na końcu Haaneht pobłogosławi ich przed wyruszeniem w podróż i wręczy pergamin z małą modlitwą wstawienniczą, którą należy odczytać na miejscu.

Stary szlak pielgrzymkowy

Poniżej przedstawione zostały wydarzenia, na starym szlaku. Jeśli BG zdecydują się jednak ruszyć krótszą drogą należy przejść do punktu **Z religią nam nie po drodze**. Podróż szlakiem pielgrzymkowym zajmie graczom 6-7 dni. Oczywiście MG może też wydłużyć drogę, dodając kilka smaczków od siebie.

Stary szlak pielgrzymkowy wyszedł z użycia jakiś czas temu. Opuszczony przez pielgrzymów zarósł i wtopił się z powrotem w gęstwinę, już dawno przestając przypominać drogę. Las będzie stawał się coraz gęstszy i trudniejszy do przebycia. Dniami podróży będzie dość spokojna i o dziwo dość przyjemna. Sytuacja może się pogorszyć, jeśli spadnie deszcz; mokry las bywa bardzo uciążliwy dla piechurów. W czasie wędrówki MG powinien zwracać uwagę graczy na księżyc: jego stadium i położenie na niebie. Czwartego lub piątego dnia ich wędrówki, Mannslieb znajdzie się w nowiu. Wtedy też, zgodnie z wskazówkami Sigismunda, BG powinni złożyć ofiarę z upolowanego zwierzęcia. BG mogą też uszanować inne przykazania Taala, np. gdy ktoś w drużynie używa zbroi, na czas pielgrzymki może ją zdjąć i nieść w plecaku, gdyż zgodnie z przykazaniem boga najwierniejsi nie używają metalowych pancerzy. W przypadku tak wielkiego oddania, MG powinien wziąć to pod uwagę podczas rozdawania PD i osądzania, czy drużyna zasłużyła na błogosławieństwo boga.

Dzień Pierwszy

Pierwszej doby podróży nie wydarzy się nic szczególnego. Jest to czas dla BG przeznaczony na rozmowy, rozmyślenia i głębsze wczucie się w postacie. Należy mieć jednak nadzieję, że chwilowy spokój nie zmyli bohaterów, którzy powinni zachować czujność, w końcu lasy Starego Świata bywają bardzo niebezpieczne...

Dzień Drugi

Dzień upłynie spokojnie, wręcz leniwie. Prawdziwe niebezpieczeństwo nadejdzie nocą. W miejscu, do którego dotarli bohaterowie las jest gęsty i pełen prastarych, potężnych drzew. Gdy BG rozbiją obozowisko na znalezionej polance, nic nie będzie wskazywać na wydarzenie, które rozegrają się tu koło północy. Gdy BG zasną

wreszcie, ze snu wyrwie ich triumfalne wycie wilków. Nim uda im się pozbiierać zwierzęta zdążą już ich otoczyć. Wycie, warczenie i ujadanie będzie dobiegać zewsząd. Gracze znajdą się w pułapce, bez możliwości ucieczki. MG powinien zbudować atmosferę strachu. Powinni poczuć grozę sytuacji bez wyjścia, otoczeni przez watahę wygłodniałych drapieżców, gotowych w każdej chwili rzucić się na nich i rozszarpać bez litości. Odważniejsze zwierzęta zaczną sposobić się do ataku.

Może któryś z nich przeskoczy nad leżącym BG? Może inny zbliży się na wyciągnięcie ręki szczerząc złowieszczą kły. Gracze powinni mieć wrażenie, że zaraz nieuchronnie nastąpi atak. Być może zechcą uprzedzić zapowiadające się nieszczęście, zdecydowani drogo sprzedać skórę?

Wataha jednak nie ruszyła na łów. Zwierzęta zostały przysłane przez Taala, by sprawdzić wierność i posłuszeństwo BG. Wśród wilków może być jeden wyróżniający się, biały wilk, przywódca stada. Być może BG słyszeli legendy o tym zwierzęciu? Mogą pomyśleć, że wilki to domena Ulryka, ale nie powinni zapomnieć o braterstwie i wzajemnym szacunku bogów.

Jeżeli gracze nie zaatakują wilków to i one tego nie uczynią, poprzestając jedynie na warczeniu i pokazywaniu kłów. Jeśli BG zapamiętali pierwsze z przykazań Taala – iż nie wolno im krzywdzić zwierząt bez powodu: jedynie w obronie lub dla zdobycia żywności i na ofiarę dla Boga – zwierzęta odejdą, a BG zrobią pierwszy, niewielki krok ku błogosławieństwu Taala. Jeśli natomiast BG zapomnieli lub zlekceważyli przykazanie, dojdzie do walki. Kilka wilków rzuci się na nich, a reszta stada ucieknie w noc. Po tym wydarzeniu noc będzie już spokojna.

Dzień Trzeci

Minie spokojnie i bez komplikacji, chyba, że BG zejną ze szlaku – choć na chwilę – mogą napotkać dziwne drzewo, które okaże się być krwawcem. Przekonają się o tym dopiero, gdy roślina ich zaatakuje. Poza tym wydarzeniem tej nocy BG będą mogli spać spokojnie.

Dzień Czwarty

Wczesnym popołudniem BG powinni dotrzeć do świętego miejsca, będącego jednym z celów ich pielgrzymki: kamiennych kurhanów. Tu właśnie mieli zanieść prośby mieszkańców Eichendorfu. Czy będą o tym pamiętać? Czy złożą ofiary z owoców? Czy pomodlą się w intencjach, o które prosili chłopcy? Zależy to wyłącznie od nich. Jeśli jednak dotrzymają obietnicy, znów poczynią krok w stronę

błogostawieństwa Taala. Jednak nim staną przed tym wyborem, gdy znajdą się już e pobliżu prastarych grobowców, dostrzegą niezwykłą sytuację. W samym centrum, pomiędzy wejściami do kurhanów, przy rozbitym kamiennym stole toczy się nierówna walka. Ośmiu zwierzoludzi, wśród których wyróżnia się ogromny minotaur, atakuje zoata. Mają, na pierwszy rzut oka, bezdyskusyjną przewagę. Jeśli gracze nigdy nie spotkali zoata, mogą mieć wątpliwości, biorąc pod uwagę wygląd stworzenia, czy nie są to wewnętrzne porachunki stada. Czy zechcą mu pomóc? Udany test Inicjatywy sprawi, że gracze zauważą dwa gronostaje pomagające zoatowi. Zwierzęta, o czym BG wiedzieć nie będą, są pod wpływem zaklęcia: władanie zwierzętami (magia druidyczna pierwszego poziomu).

Jeżeli BG pomogą istocie, najprawdopodobniej uratują jej życie. Jeśli będą zwlekać, zginie pociągając z sobą kilku zwierzoludzi, a kilku innych ciężko raniąc. Z walki z pewnością wyjdzie minotaur. Potwór odpędzi kamratów, by pożreć ciało poległego wroga (i pozostałe przy okazji). Po szybkim posiłku zaczną rozbijać głaz blokujący wejście do grobowca. Należy mieć nadzieję, że BG do tego nie dopuszczą. Jeżeli będą chcieli uciec niezauważani, może im się to powieść jedynie pod warunkiem, że zwierzoludzie ich nie zauważą (testy Inicjatywy - 20). Jeśli zaś BG pomogą zoatowi, czeka ich rozczarowanie. Legendarna istota jedynie spojrzy na nich, delikatnie skinię głową i wycofa się błyskawicznie w las, pozostawiając bohaterów wśród kurhanów. Gronostaje pobiegną za nim. Jednak od tej chwili stworzenie podążać będzie za BG szukając możliwości odwdziczenia się za ocalenie życia. Będzie śledzić drużynę, starając się pozostać niezauważonym, z dużej odległości. Raz dziennie każdy BG, który uważnie obserwuje okolice będzie miał szansę dostrzec zoata; umożliwi to udany test Inicjatywy (-30). Nawet, gdy zostanie wykryty, nie zbliży się do bohaterów. Każda próba pościgu skończy się niepowodzeniem, gdyż istota jest wbrew pozorom bardzo szybka i zwinna.

Zabici zwierzoludzie będą mieli przy sobie dwa przedmioty, niepasujące do ich łańchmanów: srebrny sierp i drewniany kielich. Okaże się wtedy, że potwory dopuściły się już profanacji jednego z kurhanów. Za plus trzeba policzyć graczom, jeżeli posprzątają bałagan wyrządzony przez pomioty Chaosu. Ważnym jest też, by wszystkie wykradzione przedmioty wróciły do grobowca. Dopiero wtedy przyjdzie czas na modlitwy w intencji mieszkańców Eichendorfu. Wszystkie te działania

powinny potrwać do nocy. Należy mieć nadzieję, że BG zasną w pobliżu kamiennego kręgu nieopodal kurhanów.

Noc ta jest bardzo ważna, gdyż akurat na nią przypada nów księżyca. Jeśli BG pamiętają, słowa Sigismunda Haanehta, to jednym z przykazań jest, by raz w miesiącu w czasie nowiu złożyć ofiarę ze schwytanego przez siebie zwierzęcia. Nie powinno być to trudne zadanie, o ile BG pamiętali o tym i zawczasu schwytali jakieś zwierzę. Jeżeli przypomną sobie o tym dopiero wieczorem, zadanie stanie się skomplikowane: polowanie nocą – szczególnie w czasie nowiu – nie należy do łatwych. Na szczęście dla nich w obrębie kręgu żyje kilka mniejszych stworzeń: ptaków, gronostaj, myszy, na których zastawienie prostej zasadzki nie powinno stanowić problemu, oczywiście przed zapadnięciem zmroku. Jeśli BG nie zapomnieli i złożyli ofiarę ze schwytanego – niewyczarowanego, czy upolowanego na posiłek – zwierzęcia, znów przybliżą się ku łasce Taala.

Około północy może dojść jeszcze do jednego niezwykłego wydarzenia. Gracz bądź gracze, najlepiej odgrywający rolę pielgrzyma dostrzegą pośród kurhanów eteryczną postać. Zjawa będzie wyglądać na zaniepokojoną i zagubioną, niepewną gdzie się powinna udać. Przez pewien czas będzie spoglądać na BG, jakby szukała u nich pomocy, by po chwili rozwiać się w mroku. Jeżeli odłożono skradzione przedmioty z powrotem do kurhanu, zjawa pozostanie wobec żywych neutralna. Natomiast, jeśli BG nie wspomną druidowi o spotkaniu z nią przy kurhanach, nie ześle na nich błogosławionej wizji. Jeżeli wykradną przedmioty, zostaną przeklęci.

Dzień Piąty

Powinien minąć spokojnie. Jediną niespodzianką, którą napotkają BG na szlaku będzie walka zwierząt. Kilka dużych, dzikich kotów obrała sobie za cel jelenia. Czy BG pomogą jeleniowi ocalić życie, czy pozostawią go samemu sobie? Jak odebrałby działanie BG Taal? Czy ratunek jelenia to czyn godny pochwały? Czy może wolałby, by siły natury rządziły się własnymi prawami? To pozostawiam do rozsądzenia MG.

Dzień Szósty

Dopiero późnym popołudniem, nieoczekiwanie i gwałtownie pogodna zaczęła się zmieniać. Powieje lodowaty wiatr, jakby sam Taal – Władca Wiatru – pragnął, by BG zawrócili z drogi. Dalsza podróż stanie się praktycznie niemożliwa. Rozpalenie

ognia również. Jedynie żar modlitwy, błaganie Taala o uspokojenie wiatru, może przynieść rezultat. Jest to ostatnia próba na szlaku pielgrzymkowym.

Dzień Siódmy

Okolo południa BG powinni dotrzeć do celu podróży: świętego gaju. Jeszcze nim do niego dotrą, spotkają starego druida, który wyjdzie im na przeciw. W tym momencie drużyna powinna opowiedzieć o wszystkim, co wydarzyło się we wsi i o prośbie kapłana Taala. Stehman Hausier zamyśli się, po czym poprowadzi BG do świętego gaju. Gaj nie wyróżnia się niczym szczególnym, poza tym, że przepływa przez niego mały strumyczek. Hausier poprosi BG o manierkę. Wyleje z niej wodę i sam nabierze nowej z niewielkiego strumyczka mamrocząc jakieś słowa pod nosem. Potem podejdzie do BG i wypowie te oto słowa:

To w was jest błogosławieństwo.

O pielgrzymi!

To w was jest dar odrodzenia.

To wasza wola zadecydowała o wszystkim.

Słowa kapłana druidzkiego są prawdziwe. To oddanie i wiara bohaterów spowoduje, że drzewo się odrodzi. Woda i błogosławieństwo druida to tylko symbole. Jeśli drużyna nie przestrzegala reguł, które wyłożył im kapłan Taala, nie zachowywała się należycie w drodze (szczególnie jeśli nie ruszyła traktem pielgrzymkowym), to woda będzie zwykłą wodą ze strumyczka. W takim przypadku święte drzewo ostatecznie i bezpowrotnie umrze.

Po tych słowach doda, iż wodą należy oblać drzewo, a odrodzi się z nadejściem wiosny. Jeśli BG wspomną o zjawie, druid wyraźnie się zainteresuje tematem. Podziękuje im i powie, że musi niezwłocznie udać się do kurhanów, by uspokoić zmarłego.

Jeżeli BG zapytają o zoata, wytłumaczy im z czym mieli do czynienia. Hausier pozwoli BG przenocować w świętym miejscu, by wypoczęli należycie przed drogą powrotną. Noc w gaju zaowocuje błogosławieństwem Taala, jeśli MG oceni, iż gracze, wypełnili wystarczająco dużo zadań związanych z pielgrzymką, np.: przestrzegali przykazań Taala, ocalili zoata, oczyścili kurhany, zwrócili przedmioty do grobowca, zanieśli modły do grobów starych druidów i wykonali dodatkowe prośby

chłopów. Najważniejszym kryterium będą jednak usposobienie i intencje bohaterów. Jeśli drużyna wykonywała czynności opieszale i „tak na wszelki wypadek”, błogosławieństwem będzie tylko to, że woda z gaju rzeczywiście pobudzi drzewo do życia (mimo wszystko wykonali swoje zadanie). Jeżeli zaś postaciom rzeczywiście będzie zależeć na łasce Taala i zostanie to oddane w odegraniu postaci, to błogosławieństwem może być nawet dodatkowy Punkt Przeznaczenia dla najbardziej wiernego pielgrzyma, bądź umiejętności z listy błogosławieństw Taala dla wszystkich.

Z religią nam nie po drodze

Krótszy trakt jest drogą z pozoru łatwiejszą, przyjemniejszą, i spokojniejszą, ale na jej końcu nic BG nie czeka. Wybór krótszej drogi jest błędny tylko z punktu widzenia podstawowego założenia scenariusza. Gracze mogą się na nią zdecydować, mimo ostrzeżeń Haanehta i prośb mieszkańców Eichendorfu. To była ich wolna decyzja i nie powinno się na siłę odciągać ich od tego zamiaru. Po prostu nie wszystkie wybory w życiu okazują się właściwe.

Pierwszego dnia nie wydarzy się kompletnie nic. Droga również już dawno zarosła i jest w jeszcze gorszym stanie, niż dawny trakt pielgrzymkowy. Dopiero w nocy rozpęta się straszliwa burza. Wyjący dziko wiatr, straszny ziąb, siekący deszcz, błyskawice rozświetlające nocne niebo. W pobliżu obozowiska graczy runie rażone piorunem drzewo. Być może BG zaczną się wtedy modlić do Taala? Może dojdą do wniosku, że należy wrócić i wybrać trakt pielgrzymkowy? Jeśli naprawią pomyłkę i wykonają wszystkie zadania na trakcie pielgrzymkowym, to może pan lasów nie odmówi im łaski? Taal jest bogiem surowym, ale nie odcinającym się od przebaczenia.

Burza w końcu minie, zostawiając BG przemoczonych i zziębniętych do kości. Raczej nie wyśpią się tej nocy, ale to jedyne co będzie im przeszkadzać podczas dalszej wędrówki. Jeśli MG jest okrutny, to może zarządzić testy Wt (dla tych, którzy nie są przygotowani na takie warunki), nieudane mogą oznaczać przeziębienie. Po porannym posiłku i zebraniu obozowiska mogą ruszyć przed siebie.

Drugiego dnia drużyna znajdzie w gęstwinie ślady niedawnego obozowiska. Będą one trudne do dostrzeżenia na pierwszy rzut oka, gdyż nieznaną osobą starała się je zatrzeć. Niemniej rozbijająca obóz drużyna powinna je znaleźć. Ślady zostawił

Fabian Machholt, rzekomo nieżyjący mąż Petry. Obozował tu kilka nocy i całkiem niedawno opuścił miejsce, by pozbyć się bandy zielonoskórych, którzy czają się w gęstwinie. BG natkną się na niego, właśnie gdy na ich drodze stanie banda zielonoskórych (kilka goblinów i snotlingów). Gdy dojdzie do walki, na pomoc bohaterom (czy tego będą potrzebować, czy nie) przybędzie właśnie Fabian. Po krótkiej, acz wyczerpującej bijatyce szalony wyznawca Taala stwierdzi, że nie muszą mu dziękować za pomoc gdyż zrobił to z radością w imię swego najukochańszego boga. BG powinni szybko zorientować się z kim mają do czynienia, oczywiście jeżeli wcześniej rozmawiali z Petrą. Możliwe, że będą chcieli nakłonić szaleńca do powrotu do domu. Ten jednak szybko odmówi stwierdzając, że Taal postawił przed nim wielkie zadanie. Jakież to zadanie, oczywiście nie zdradzi za żadne skarby. Sam wypyta BG o to, co ich sprowadza w te strony. Jeżeli opowiedzą mu wszystko, bardzo się zdenerwuje tym, że nie posłuchali rad kapłana i postanowili wybrać krótszy szlak wbrew woli duchownego. Zgani ich i zwymyśla. Jeżeli w tym momencie BG zachowują się w jakikolwiek agresywny sposób wobec Fabiana może nawet dojść do walki. Fanatyk Taala może ich uznać za wrogów swojej religii, bądź nawet za sprzymierzeńców bogów Chaosu, którzy nie wypełniając misji tak jak należy zdradzili mieszkańców wsi. Jeżeli zaś BG zachowają spokój, Fabian natychmiast opuści ich kompanię udając się, sobie tylko znanymi skrótami do świętego gaju, żeby poinformować o wszystkim starego driuda.

Istnieje oczywiście możliwość przekonania Fabiana do powrotu. W grę wchodzi jednakże kilka kłamstw i przemilczeń. BG nie mogą opowiedzieć mu całej prawdy, w szczególności to, że nie wypełniają w całości poleceń kapłana. Mogą mu oczywiście zdradzić, że oni też służą Taalowi i idą z ogromnie ważną prośbą do starego driuda, który wie jak uratować święte drzewo. Mogą również zacząć przekonywać go, że skoro jest wybrańcem Taala może udać się do wsi i stanąć pod drzewem, gdyż jego modlitwa w tym miejscu może mieć zbawienne skutki. BG mogą również wymyślać inne historyjki tylko po to, żeby zmusić Fabiana do powrotu do wsi. Ten jednak zrobi się podejrzliwy i zacznie wypytywać BG o sprawy wiary. Zada im kilka pytań, żeby zorientować się kim naprawdę są napotkani przez niego podróżnicy. Zapyta ich w co wierzą, czym się kierują, co dla nich jest ważne itp. Najważniejszym pytaniem będzie jednak: *Co uczynisz w najczarniejszą noc miesiąca?* W tym momencie powinna paść prosta odpowiedź, jeżeli oczywiście BG pamiętają o przykazaniach Taala. Odpowiedź powinna zabrzmieć mniej więcej tak:

Złożę ofiarę z zwierzęcia złapanego moimi rękami. Ofiarę dla Taala. Te lub zbliżone słowa mówiące o wypełnieniu jednego z przykazań Taala, fanatyk odbierze jako najtrafniejsze i usłucha BG, iż faktycznie może w jakiś cudowny sposób będzie mógł pomóc. Fabian przez chwile będzie się wahał, wystarczy więc kilka pochlebstw o jego nieugiętej wierze (bądź udany test Ogłady), by BG przekonali go do wizyty w Eichendorfie. Zła odpowiedź na pytanie przekreśli powrót Fabiana do wsi.

Sam powrót szalonego wyznawcy Taala nie oznacza pełni sukcesu dla BG, MG może zdecydować, że ich zły wybór drogi tylko skrzywdził Fabiana, gdyż fanatyk weźmie całą winę za niepowodzenie na siebie i znowu ucieknie w las.

Wszystkie te wydarzenia związane z Fabianem MG może rozegrać również gdyby BG poszli szlakiem pielgrzymkowym, wtedy spotkają szalonego wyznawcę gdy będą wracać do wsi.

Pod koniec trzeciego dnia drużyna powinna dotrzeć do świętego gaju. Stehman Hausier przyjmie bohaterów i cierpliwie wysłucha ich słów. Będzie jednak mówił niewiele i z pewnym ociąganiem, wie bowiem, że „pielgrzymi” przybyli krótszą drogą i wzgardzili traktem pielgrzymkowym. Nie będzie z tego powodu zadowolony, ale wzbudza to w jego sercu więcej smutku, niż gniewu. Napelni manierkę wodą ze strumyka i odmówi nad nią proste błogosławieństwo, wobec drużyny wypowie modlitwę (tę samą, którą BG usłyszeli by gdyby przybyli dłuższą drogą). Po odprawieniu BG (nie zezwoli im na sen wśród świętych drzew, będą mogli wypocząć poza gajem) druid spędzi resztę dnia na modłach, prosząc siły natury o przebaczenie dla niewiernych.

Smutny los Fabiana Machholta

Łowca i myśliwy, Fabian Machholt, był wiernym wyznawcą Taala i ukochanym Petry. Często wyprawiał się w las, by dbać o bezpieczeństwo wsi, sprawdzać pułapki i doglądać swoich spraw. Niestety pewnego dnia zapuścił się zbyt daleko w puszcze i spotkała go rzecz straszna. Lasy Talabeclandu nie są tak niebezpieczne, jak Drakwald i inne puszcze Starego Świata, jednak i w nich czają się potworne rzeczy. Fabian został zbudzony ze snu przez dziwne dźwięki i odgłosy, które dochodziły z głębi lasu. Wziął swój łuk i poszedł sprawdzić źródło hałasu. Trafił na nocną ceremonię niewielkiej grupy zwierzoludzi (jest to ta sama grupa, walcząca z zoatem przy kurhanach), którzy hołowali swoim obmierzłym bogom. Potworne wrzaski w

niehumanym języku, męki składanych ofiar i oglądanie bezcelestw, które się tam wyprawiały doprowadziły do tego, że Fabian stracił zmysły. Nie był słabeuszem, który nie wiedział o złu czającym się w lasach, jednak żaden człowiek nie jest przygotowany na coś takiego.

Oszalały łowca zbiegł jeszcze głębiej w las, gdzie znalazł pocieszenie wśród gęstych drzew i krzewów, rwących strumyków i odgłosów życia dziczy. Jego obłąd pogłębiał się, a nienawiść i strach (jakie czuje do pomiotów Chaosu) przekształciła się w poczucie misji. Fabian sądzi, że jest wybrańcem Taala, jego najświętszym kapłanem, który został przeznaczony do usunięcia plugastwa ze świętego lasu. Jest przekonany, że opuszczenie gęstwiny ściągnie na niego przekleństwo Taala, dlatego nie wyjdzie z własnej woli. Na skraj lasu przyciąga go tylko dawne wspomnienie Petry i pamięć o świętach, które celebrowają mieszkańcy Eichendorf.

Skoro uważa się za wybrańca, to tak też widzi otaczający go świat. Umiejętności przetrwania w dziczy, polowania na dzikie zwierza i zapewniania sobie odzienia i schronienia przypisuje wyłącznie Taalowi. W jego mniemaniu to łaska boga natury i dzikich miejsc, a nie wyuczone zdolności są przyczyną tego, że ma się w co ubrać, co zjeść i gdzie ukryć się przed pogodą. Strzały, które wypuszcza z łuku nie są kawałkami drewna, lecz promieniami boskiej chwały, które pędzą ku wrogom natury. Fabian ma po prostu nieźle poprzewracane w głowie.

Droga powrotna

Wypełniwszy misję bohaterowie wracają do wioski z wodą otrzymaną od druida. Droga powrotna zajmie im 3-4 dni, jeśli BG wybiorą szybszy trakt. Zakończenie scenariusza zależy od wyborów, jakich dokonywali gracze. W tym momencie najważniejszą rzeczą jest: co BG zrobili na kurhanach? Czy oddali skradzione przez zwierzoludzi przedmioty i poinformowali druida o zjawie? Czy też zabrali ze sobą przedmioty?

1. Jeśli zwrócili sierp i kielich, a zapomnieli poinformować o zjawie, nic nadzwyczajnego nie wydarzy się podczas drogi powrotnej. Jedynie drugiego dnia wędrówki BG mogą napotkać bandę 5 goblinów i grupkę snotlingów. Zielonoskórzy są przerażeni, gdyż wyczuwają w lasach obecność zoata (ponadto od jakiegoś czasu dręczy ich Machholt, o którym drużyna może w ogóle się nie dowiedzieć). Istoty będą

podatne na strach nawet względem drużyny bohaterów. Jeśli zoat zginął na kurhanach, gobliny będą czuć się troszkę pewniej.

2. Jeśli zwrócili przedmioty i poinformowali druida o zjawie, Mg powinien przejść do punktu **Błogosławione Wizje**.

3. Jeśli natomiast zabrali przedmioty z sobą zjawia ześle na nich **Czarne Wizje**.

Czarne Wizje

Czarne wizje będą przekleństwem dopadającym BG we śnie zaraz, gdy opuszczą święty gaj. Koszmary będą męczyć BG aż nie opuszczą lasu, czyli przez jakieś 3 noce. Za każdy koszmar gracze będą zmuszeni wykonać test siły woli (pierwszej nocy +10, drugiej bez modyfikatora, trzeciej -10). Za każdy nieudany test otrzymają Punkt Obłądu. Koszmary mogą dotyczyć tego, co było, czego gracze nie dopilnowali, co zrobili źle. Jeżeli w wiosce skazali Becka na śmierć, będzie ich nawiedzał w snach. Sny mogą dotyczyć też śmierci BG. Każdy koszmar będzie zaczynał się ucieczką BG przed zjawą z kurhanów. Każdy poranek będzie gorszy od poprzedniego. Ciężkie noce spowodują, że za dnia wędrówka stanie się katorgą. Każdego poranka BG powinni wykonywać testy Wytrzymałości, nieudane oznaczać będą, że ich cechy spadają o 1 lub 10, do minimum 1/10 (zależnie czy to cecha od 1-10 czy procentowa). Dopiero spokojnie przespane kolejne noce pozwolą BG wrócić do siebie.

Błogosławiona Wizja

Błogosławiona wizja pojawi się podczas drogi powrotnej jedynie wtedy, gdy BG pomogli zjawie, odkładając skradzione przez zwierzoludzi przedmioty z powrotem do kurhanu i informując o niej druida. Będą też zależeć od tego, czego dokonali, bądź nie bohaterowie. Z całą pewnością pojawi się tylko jedna. Odpowiedź na pytanie, którą z wizji należy przedstawić graczom MG znajdziesz w punkcie **Powrót do wioski**.

1. Jeżeli BG nie odkryli, że za wszystkimi tragediami w Eichendorf stoi zielarz Hubert, wizja im to zdradzi. Może ona wyglądać następująco: *Duszące kłęby dymu*

wciskają się w twoje oczy i nozdrza. Oddychanie sprawia ci straszliwy ból, a załzawione oczy nie pozwalają nic dostrzec. Nagle z daleka wieje silny, orzeźwiający wiatr, który rozwiewa kłęby dymu. Eichendorf płonie. Chaty mieszkańców stoją w ogniu, a oni sami biegną dookoła w przerażeniu. Nad domostwami, niczym zawieszona w powietrzu, tkwi ogromna, pokraczna postać. Jej łeb wygląda niczym smoczy, a pod mordą wiją się kłęby błękitnych macek. W sześciopalczastej dłoni, owiniętej na nadgarstkach wżynającym się w ciało drutem, ścisła pordzewiały i pęknięty sierp. Pochylając się, żnie mieszkańców niczym zboże, martwe ciała wciska w swoją rozwartą paszczę, a nieliczne zwłoki przywiązuje do długich, powykręcanych rogów, które wyrastają bestii z obu stron łba. Naprzeciw tytanicznego potwora stoją kapłan Taala i czarodziej z lasu. Bestia rechocze, wyraźnie rozbawiona i wypluwa z siebie obłok fioletowego dymu, który pochłania Haanehta i Becka. Budzisz się, twoje serce łomocze, a po plecach spływa zimny pot...

2. Jeżeli nie odkryli przeklętego miejsca w lesie nieopodal wsi, wizja im to zdradzi. Na przykład: *Pędzisz przez las, czujesz na sobie powiew powietrza, a księżyc rozświetla ci drogę. Uciekasz daleko od zgiełku, ognia, hałasu, tańców i wesołych śpiewów, które szaleją tuż za ścianą drzew. Gnasz przed siebie, coraz głębiej w las, tam będziesz bezpieczny, tam będzie cisza. Zręcznie przeskakujesz ponad grubymi konarami i kamieniami, a twoje bujne poroże łamie gałązki okolicznych drzew. Nagle czujesz straszny ból między łapami! Sapiesz z wysiłkiem i próbujesz wyskoczyć przed siebie, w złudnej nadziei ocalenia życia przed drapieżnikiem. Ale to nie drapieżnik, przed tym nie można uciec. Upadasz na ziemię, czując jak twe kości pękają. Rozglądając się dookoła w panicznym strachu, dostrzegasz niewielką jaskinię. Wydobywający się z niej smród sprawia, że zaczynasz się dusić. Gdy agonია sięga zenitu, z jaskini dobiega przerażające warczenie i w ciemności rozbłyskają dwa przerażające ślepie. A jednak drapieżnik...*

Po przebudzeniu, postać która miała wizję będzie w stanie wskazać (mniej więcej) część lasu, którą ukazano jej w widzeniu. Drużyna podążająca tym tropem zapewne odnajdzie w końcu przeklęte miejsce. Przed jaskinią gnić będą zwłoki dorodnego jelenia. Nie zapominaj, że jaskinia nie jest pusta, a bestia z lasu zrobiła się bardzo głodna.

3. Jeżeli BG odkryli knowania zielarza i dowiedzieli się od Becka o wydarzeniach w lesie, wtedy pojawi się wizja mówiąca o przyszłości wsi. Bohaterowie zobaczą czy faktycznie ich pielgrzymka była potrzebna czy nie. Wizja ta może wyglądać dwojako,

w zależności od tego, czy uzyskali łaskę Taala, czy też nie. W pierwszym wypadku widzenie będzie zawierać w sobie symbole odrodzenia, życia, kiełkujące rośliny, delikatny wiatr, słońce i żyzny deszcz. Jeśli woda z gaju nie będzie w stanie pomóc drzewu, wizja będzie pełna obrazów suchej, twardej gleby, która nie daje plonów, zniszczonych upraw, i dzikiej puszczy, powoli zarastającej dawne pola.

Powrót do wioski

Po powrocie do Eichendorf gracze zastaną jedną z poniższych sytuacji, w zależności czego dokonali BG.

1. Jeżeli przed wyruszeniem w drogę odkryli, kto stoi za wszystkimi wydarzeniami i pochwycili bądź zgładzili Huberta wystarczy, że poleją świętą wodą usychający dąb i przekażą słowa druida o jego odrodzeniu wiosną. W tym wypadku kapłan Taala na pewno przeżyje. Możliwe jest, że i czarodziej ocaleje. Wtedy któryś z nich (najprawdopodobniej elementalista) powie BG o dziwnych wydarzeniach w lesie, o ile wcześniej tego nie uczynił. W tym wypadku BG otrzymają wizję drugą z domieszką trzeciej, o ile nie wiedzieli o wydarzeniach w lesie. BG pozostanie jedynie zniszczyć kamień w jaskini.

2. Jeśli BG nie odkryli knowań Huberta, ale i nie osądzili czarodzieja, gdy dotrą do wioski zobaczą niewielką grupkę wściekłych ludzi (ok. 15 młodych mężczyzn) zmierzających za Hubertem w stronę domu Becka. Gdy ruszą za nimi, bądź ich dogonią, dowiedzą się, że kapłan został zamordowany; spalony we własnym domu. Według wieśniaków za wszystkim stoi mag, bo na miejscu zbrodni unosił się dziwny zapach i spłonął sam kapłan (a nie całe domostwo), więc musiał to być jakiś demoniczny ogień. Tu akurat wieśniacy się nie mylą, bo faktycznie był to demoniczny ogień, ale nie maga lecz Huberta. Śmierć kapłana i podjudzenie wieśniaków jest sprawką kapłana Malala, który winą obarczył czarodzieja. A dokonał tego ustami pijaczka Thomasa, który to ponoć kiedyś widział jak magik oczami podpalał drzewa w lesie. Kilku młodych chwyciło za widły i teraz szykuje się, by dać w końcu nauczkę magowi. W tym wypadku, jeżeli drużyna miała wizję, to właśnie tą mówiącą o winie Huberta. Czy jej uwierzą i pomogą Beckowi to już zależy wyłącznie od nich. Jeżeli zaczną przedstawiać logicznie, że to Hubert jest winien i opowiedzą, co znaleźli w jego domostwie, bądź co widzieli na skraju zagajnika i może wspomną o wizji przekonają wieśniaków przynajmniej do tego, że lepiej się nie mieszać. Kilka udanych testów Oglądy może okazać się bardzo pomocnych. Garstka chłopów

jednak pozostanie nieugiętych. Hubert wykrzyczy wtedy w stronę BG, że widocznie są w zмовie z czarodziejem i dojdzie do walki. Gdy szala zacznie przechylać się na stronę BG, Hubert użyje swych mocy by ich pokonać. W tym momencie z pomocą BG przyjdzie zoat, o ile wcześniej uratowali mu życie, ale wycofa się szybko jak tylko sytuacja znajdzie się pod kontrolą BG. Hubert, widząc, że przyjdzie mu zapłacić życiem za spisek zacznie błagać BG o litość. Powie, że wie gdzie ukryta jest kapliczka Nurgla i zdradzi, że tylko on wie jak ją zniszczyć. Powie również, że do kapliczki można dostać się tylko dzięki różdżce, a jedynie on zna tajemne słowo, które aktywuje czar. Oczywiście nie zdradzi go BG, dopóki nie obiecają, że pozwolą mu odejść wolno. Jeśli BG przystaną na te żądania, faktycznie odkryje przed nimi magiczne słowo, a sam ucieknie. Gracze mogą oczywiście kłamać, ale jeśli złamią obietnicę, Malal zwróci na nich swe chaotyczne oczy. W innym wypadku Beck poniesie śmierć, jednak zginie też kilkoro wieśniaków. BG przyjdzie wtedy już tylko połać dęb magiczną wodą i udać się w swoją stronę. Podsumowując, śmierć poniosą zarówno kapłan jak i mag; Hubert przeżyje i zrealizuje swój plan (z pewnością osobiście zniszczy kapliczkę Nurgla). Jednak nie zostawi BG w spokoju. Wcześniej czy później ruszy za nimi w pościg.

3. Jeżeli zaś BG wyruszyli po zabiciu maga (udowadniając jego winę) przed powrotem do wsi zastanie ich pułapka zastawiona przez Huberta. W tym wypadku należy zastosować podczas podróży powrotnej, o ile BG zajęli się odpowiednio zjawą, wizję numer 1 z domieszką 3. Po śmierci czarodzieja zielarz zgładził też kapłana (w podobny sposób, jak w punkcie 2) głosząc tym razem o boskiej karze za grzechy, w co przerażeni wieśniacy z łatwością uwierzyli. Kapłan Malala, dopełniwszy zemsty na magu i kapłanie, przygotowuje się na przybycie BG, widząc w nich przeszkodę w realizacji dalszych planów. Przygotowanie będzie polegać na zawarciu paktu z demonem i wyborze miejsca walki. Gracze zostaną zaatakowani zniemacka. Ustrzec ich może jedynie udany test inicjatywy (-20). Spotkanie z Hubertem przebiegnie w podobny sposób, jednak tym razem Hubert przyjdzie nie z wieśniakami, a z demonem. Oczywiście podczas walki BG pomoże zoat. Gdy Hubert zostanie przyparty do muru zaproponuje pomoc w zniszczeniu kapliczki Nurgla, podobnie jak w punkcie 2. Po wszystkim BG powinni oczywiście zastosować wodę otrzymaną od druida.

Zakończenie

PURPUROWA PLEŚŃ

Purpurowa Pleśń może wysssać punkty magii z różdżki, jeśli BG zbyt zbliżą się do narośli. Różdżkę może napęlić Punktami Magii czarodziej z Eichendorf - Gustavus Beck. Jeśli wciąż żyje...

Przyjmując, że wszystko poszło zgodnie z planem, BG pozostaje jedynie zniszczyć kapliczkę Nurgla. By się do niej dostać muszą aktywować zaklęty w różdżce czar, który zmieni w

popiół wszystkie rośliny (w tym pleśnie). Dopiero wtedy będą mogli podejść do splugawionego kamienia. Żeby go zniszczyć potrzebne są odpowiednie narzędzia (miecz lub topór na niewiele się zdadzą) lub magia. Miejscowy kowal będzie miał w posiadaniu ciężki młot, ale z pewnością nie pożyczy go BG, jeśli dowie się do czego ma on posłużyć. Zbyt boi się plugawej mocy, która mogłaby skazić narzędzia (co akurat się nie zdarzy, ale BG tego nie wiedzą i nic nie przemówi do rozsądku zabobonnemu wieśniakowi). Jeżeli BG nie posiadają takowej i ich działania okażą się bezskuteczne, z pomocą może przyjść im z zoat ze swoją maczugą. Zoaat nie powinien być wykorzystywany jako parasol ochronny graczy. Nie dopuść do tego, by naprawiał on wszelkie błędy i niedopatrzona drużyny. Jego pomoc jest nagrodą za uratowanie mu życia i powinien się pojawiać, gdy gracze tracą grunt pod nogami mimo trafnych decyzji i dobrych intencji.

Jeśli jednak gracze nie pomogli zoatowi w walce i zginął, to bohaterowie będą musieli poprosić o pomoc Haanehta lub Becka, o ile któryś z nich przeżył. Gdyby oboje byli martwi, to bohaterów czeka długa wędrówka w poszukiwaniu czarodzieja lub kapłana.

Jednak na tym nie koniec. Większość mieszkańców Eichendorfu uważa sprawę truciciela za zamkniętą. Nie jest to prawdą. Kult, do którego należał Albrecht Jochanson nazywa się Złamanym Porożem i jest dość specyficzną grupą hołdującą Chaosowi. Jego członkowie czczą Nurgla, jednak czynią to pod przykrywką oddanych wyznawców Taala. Ceremonie i rytuały kultu to plugawa parodia nabożeństw odprawianych ku czci pana przyrody i dzikich miejsc. Jest to niewielka grupa, pozbawiona większej władzy – działają głównie we wsiach, często podróżując i tylko z rzadka zatrzymując się w jednej z nich. Często grają rolę ludzi lasu – łowców, drwali, zwiadowców, przepatrywaczy, zielarzy, znachorów, czasami nawet kapłanów Taala. Jochanson pozostał we wsi ze względu na prawdziwego kapłana

Taala, którego chciał splugawić i wciągnąć do sekty (taki czyn jest wielkim wydarzeniem, a prawdziwy pan lasów nigdy o nim nie zapomina). W przypadku niepowodzenia pragnął porwać kapłana i zatańczyć do jaskini z kamieniem (członkowie kultu często hodują ohydne rośliny i trujące grzyby, takie miejsca czule nazywają „ogrodami Nurgla” i traktują jak świętą ziemię), uwięzić go tam i objawić mu doktrynę kultu, by porazić go grozą i obrzydzeniem zanim złożyłby go w ofierze Nurglowi. Niestety głupiec się przeliczył i przecenił wagę niechęci, jaką Haaneht żywi do Becka. Kapłan i elementalista zdołali przejrzeć zamiary kultysty, pochwyć go i zniszczyć. Jednakże reszta kultu nie zamierza z tego powodu rezygnować z planów. Jesienne świętowanie jest również czasem rytów członków Złamanego Poroża i nie pozwolą, by Zielony Ojciec nie był wtedy odpowiednio uhonorowany.

Niewielka grupka kultystów zmierzała właśnie do Eichendorfu na święto. Przybyliby na czas, gdyby nie niemiłe spotkanie z bandytami na traktach (cóż, niebezpieczne lasy i drogi Imperium nie czynią różnicy dla nikogo, nawet wyznawców Chaosu). Gdy dotrą do wsi i dowiedzą się co się wydarzyło, mogą ruszyć za drużyną bohaterów, by ich zamordować. Jeśli nie zdobędą wszystkich informacji, to rzeczywiście mogą uznać Rodke/Hermana za członka ugrupowania, który został wtajemniczony przed śmiercią Jochansona – tym samym ich zapal będzie jeszcze większy. Skutki mogą być opłakane, szczególnie gdy BG puścili Rodke żywego i wciąż czeka on w lasach, by dopełnić zemsty. Co zrobią BG, jeśli będą mieli na ogonie szalonych kultystów? Co się stanie, jeżeli skonfrontowani ze Złamanym Porożem nie zdradzą im tożsamości i prawdziwych intencji Rodkego? Czy pozostawiając kult Chaosu na pastwę innego wyznawcy Mrocznej Potęgi mogą czuć się moralnie czysti, czy też przyłożyli rękę do ich niecznych zamiarów?

Bohaterowie Niezależni:

Sigismund Haaneht, kapłan Taala

Sigismund jest oddanym kapłanem boga natury. Od lat mieszka w wiosce i pomaga wszystkim mieszkańcom, jak tylko potrafi. Jest człowiekiem rozsądnym i niezbyt porywczym, jednak pozostaje w ciągłym konflikcie z elementalistą Beckiem. Zdaje sobie sprawę ze swojego wpływu na mieszkańców wioski i traktuje to bardzo poważnie. Uważa, że jest odpowiedzialny nie tylko za ich stan duchowy, ale także za wiele bardziej przyziemnych rzeczy, toteż nie waha się zakasać rękawów i ruszyć z ludźmi w pole. Ma 47 lat i sięgające do ramion, lekko posiwiałe włosy. Nosi opadającą na piersi brodę, którą starannie pielęgnuje. Jego szaty w kolorach brązu i zieleni są już bardzo zużyte, ale Sigismund się tym kompletnie nie przejmuje.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	27	30	3	5*	8	58	1	40	30	53	37	42	39

Umiejętności:

Bardzo wytrzymały*, Bystry wzrok, Czytanie i pisanie, Etykieta, Język tajemny – magiczny, Krasomówstwo, Medytacja, Posłuch u zwierząt, Powożenie, Rozpoznawanie ożywieńców, Rzucanie czarów – magia kapłańska 1 i 2 poziomu, Sekretny język – klasyczny, Teologia, Wiedza o magicznych pergaminach, Wykrywanie magii;

Wyposażenie:

szaty kapłańskie, symbol boga (drewniany amulet), laska, sztylet, 5 złotych koron

Znane czary:

Punkty Magii: 27

Magia prosta: Strefa ciepła, Tworzenie małej istoty, Przekleństwo, Zabezpieczenie przed deszczem;

Magia kapłańska 1 poziomu: Chmura dymu, Oślepiający błysk, Podmuch wiatru;

Magia kapłańska 2 poziomu: Rozstąpienie wód, wywołanie deszczu

Gustavus Beck, czarodziej z lasów

Gustavus jest elementalistą mieszkającym nieopodal wioski. To wysoki mężczyzna, który pomimo osiągnięcia wieku 50 lat, wygląda dość młodo. Nosi krótko przyszywaną brodę i znacznie dłuższe włosy. Zazwyczaj ubiera się w lekkie brązowe szaty, które pozwalają mu łatwo zniknąć wśród drzew. Będąc w konflikcie z miejscowymi, Gustavus ma oczy szeroko otwarte i nigdy nie zostawia domu bez zabezpieczeń magicznych. Wprowadził się tam wiele lat temu, tuż po śmierci mieszkającego w nim łowcy i nie ma zamiaru się przenieść. W gruncie rzeczy

szanuje Haanehta za jego oddanie Taalowi i wieśniakom, niestety nie potrafi zaakceptować fanatyzmu (tak odbiera jego postawę) kapłana. Stara się nie wchodzić im za bardzo w drogę i zajmować się tylko swoimi sprawami, niekiedy jest to jednak niemożliwe.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	36	2	4*	10	47	1	44	31	55	43	44	25

Umiejętności:

Astronomia, Bardzo wytrzymały*, Czytanie i pisanie, Jeździectwo, Język tajemny – magiczny, elementalny, Kryptografia, Medytacja, Metalurgia, Rozpoznawanie ożywieńców, Rozpoznawanie roślin, Rozpoznawanie runów, Różdżkarstwo, Rzucanie czarów – magia wojenna 1 poziomu, magia elementalna 1 i 2 poziomu, Sekretny język – klasyczny, Szczęście, Wiedza o magicznych pergaminach, Wykrywanie magii, Zielarstwo

Wyposażenie:

Laska czarodziejska, szaty, sztylet, miecz, 10 złotych koron, składniki do zaklęć

Znane czary:

Punkty Magii:29

Magia prosta: Magiczne zamknięcie, Magiczny alarm, Wzmocnienie drzwi, Zabezpieczenie przed deszczem

Magia wojenna 1 poziomu: Leczenie lekkich zranień, Odporność na trucizny

Magia elementalna 1 poziomu: Grad kamieni, Ręka ognia, Strefa ukrycia

Magia elementalna 2 poziomu: Odporność na ogień, Rozniecenie ognia

Herman Rodke/Hubert, kapłan Malala

Rodke to oddany sługa boga Chaosu Malala, który przysiągł zniszczyć pewnego dnia swoich przeklętych braci. Rodke w sposób szczególny nienawidzi Nurgła i jego wyznawców, ale sam nie jest już w stanie powiedzieć, dlaczego (nie posiada wielu wspomnień ze swojego życia przed oddaniem się Malalowi). Jest człowiekiem w wieku 33 lat, mimo to na jego twarzy pojawiły się już zmarszczki. Ma krótkie czarne włosy i ciemnobrązowe oczy. Wyróżnia go duża purchawka na nosie, którą często drapie. Ma bardzo donośny głos i jest osobą dość niezrównoważoną. W istocie obłąd powoli bierze nad nim górę. Miejscowi uznają jego wybuchy i zachowania za przejaw ognistego temperamentu. Poza tym szanują osobę o tak szerokich i przydatnych umiejętnościach, jak Hubert, więc nie chcą za bardzo go denerwować.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	34	44	4	3	10	49	1	43	42	41	44	43	37

Umiejętności:

Czytanie i pisanie, Język tajemny – magiczny, Leczenie chorób, Medytacja, Rozpoznawanie roślin, Rzucanie czarów – magia kapłańska 1 i 2 poziomu, Sekretny język – klasyczny, Warzenie trucizn, Wiedza o demonach, Wykrywanie magii, Zastawianie pułapek, Zielarstwo

Przedmioty:

sztylet, torba z ziołami, przyrządy zielarskie, 4 złote korony

Znane czary:

Punkty magii:18

Magia prosta: Dar języków, Dźwięki, Otwarcie, Przekleństwo, Uśpienie

Magia kapłańska 1 poziomu: Ognista kula, Spętanie demona, Wezwanie strażnika, Wywołanie niechęci

Magia kapłańska 2 poziomu: Przyzwanie energii, Wywołanie furii, Wzbudzenie nienawiści

Mutacje:

Rodke został pobłogosławiony szczególnym atrybutem Chaosu – ustami, które prorokują i wychwalają jego mrocznego boga. Potworne szczęki otworzyły się pod lewą ręką kapłana i wyśpiewują hymny na cześć swego pana, a w nocy szepczą mu plugawe i niezgłębione tajemnice. Kapłan głęboko wierzy w prawdziwość każdej informacji, która wypłynie z ohydnej paszczy (to właśnie one podsunęły mu wskazówki odnośnie jego obecnego planu), ale prawda jest taka, że nie wszystko co mówią usta jest warte uwagi. W istocie Herman ma niewielką kontrolę nad tą częścią swojego ciała i jest to sprawa, która go martwi. Usta czasami wpadają w furję i wykrzykują bluźnierstwa pod adresem bogów Starego Świata i reszty potęg Chaosu. W sytuacji zagrożenia lub wielkiego stresu Herman musi wykonać udany test Siły Woli, lub straci resztki kontroli nad ustami, które mogą zrobić wiele rzeczy (mamrotać nieskładnie, głośno mlaskać, bredzić, wykrzykiwać różne rzeczy, albo nawet milczeć). Rodke odkrył, że karmienie ust specjalną mieszanką ziół (po które wyprawia się do lasu co kilka dni), pozwala mu zachować większą kontrolę. Zażycie wywaru z ziół daje mu modyfikator +20 do testu SW, ale sprawia, że zdaje się być lekko oszołomiony przez kilka godzin po zażyciu specyfiku.

Stehman Hausier, stary kapłan druidzki

Hausier jest czcigodnym kapłanem druidzkim, który opiekuje się świętym gajem i kamiennym kręgiem w głębi lasu. To pocziwy starzec, którego martwi fakt, że ludzie nie szanują już natury tak, jak dawniej. Pozostaje na swoim miejscu wciąż mając nadzieję, że pojawi się obiecujący młody człowiek, który będzie godny tego, by przejąć obowiązki starego druida. Z roku na rok Hausiera opuszczają siły i czuje zbliżającą się śmierć, a wraz z nim zginie również święty gaj.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
-----------	-----------	-----------	----------	-----------	------------	----------	----------	-----------	-----------	------------	-----------	-----------	------------

3	31	38	3	3	12	56	1	50	45	67	52	64	68
---	----	----	---	---	----	----	---	----	----	----	----	----	----

Umiejętności:

Astronomia, Cichy chód na wsi, Hipnoza, Jeździectwo, Język tajemny – druidzki, Leczenie chorób, Leczenie ran, Łowiectwo, Medytacja, Posłuch u zwierząt, Rozpoznawanie runów, Rzucanie czarów – druidycznych 1, 2, 3 i 4 poziomu, Tropienie, Ukrywanie się na wsi, Warzenie trucizn, Wróżenie, Wykrywanie istot magicznych, Wykrywanie magii, Wytwarzanie eliksirów, Zielarstwo

Duch opiekuńczy: gronostaj

Znane czary:

Punkty Magii:47

Magia prosta: Magiczny płomień, Płonące światło, Strefa ciepła, Strefa zimna, Usunięcie przekleństwa

Magia druidyczna 1 poziomu: Leczenie zwierząt, Odtruwanie, Odwyszawianie

Magia druidyczna 2 poziomu: Burza gradowa, Splątanie cierni, Zmiana postaci

Magia druidyczna 3 poziomu: Czerpanie mocy ziemi, Rozkład

Magia druidyczna 4 poziomu: Tworzenie świętego gaju

Fabiann Machholt

Fabian to dojrzały mężczyzna w sile wieku. Niestety po kilku latach dzikiego życia w lesie, wygląda tragicznie. Jego broda i włosy są skołtunione, wplątane są w nie kawałki gałązek i roślin. Nie pachnie przyjemnie, ale nie jest to też smród żebraka z rynsztoka. Ubiera się w skóry zwierząt, które zdoła upolować i oprawić. Jego wzrok zawsze jest skupiony na jednym punkcie, zupełnie jakby widział tam coś, czego w rzeczywistości nie ma. Przez większość czasu zachowuje się w miarę normalnie, ale w sytuacji kryzysowej (lub dotyczącej bezpośrednio wiary) może stać się bardzo niebezpiecznym człowiekiem.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	57	3	4	9	42	1	40	30	31	37	42	19*

Umiejętności**:

Cichy chód na wsi, Łowiectwo, Odporność na trucizny, Tropienie, Ukrywanie się na wsi, Wykrywanie pułapek, Zastawianie pułapek

Wyposażenie:

łuk i strzały, topór, krzemienisty nóż, ubranie ze skór zwierząt, bukłak

* Ogłada Fabiana jest obniżona ze względu na jego wygląd i zachowanie

** Przez obłąd i życie na skraju zdziczenia, Fabian zapomniał niektórych swoich umiejętności

Goblin

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	18	18

Zasady specjalne: Nienawiść względem krasnoludów, strach wobec elfów, widzenie w ciemności (10 metrów)

Wyposażenie: broń ręczna, włócznia, skórzany kaftan

Snotling

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	17	17	1	1	3	30	1	14	14	14	14	14	14

Zasady specjalne: podatne na strach, jeśli nie mają dziesięciokrotnej przewagi, są odporne na oddziaływanie pleśni.

Wyposażenie: kamienie i patyki, niektóre mają przepaski biodrowe.

Minotaur

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	41	25	4	4	8(17)	30	2	18	66	18	29	24	10

Potwór walczy nabijaną kolcami maczugą, oprócz prymitywnej przepaski biodrowej nie posiada nic wartościowego. Zmniejszona Żyw to efekt walki z zoatem.

Zasady specjalne: wzbudzają strach w istotach żywych poniżej 3 metrów wzrostu, podatny na żądzę krwi; po zabiciu przeciwnika musi wykonać test Op, w przypadku porażki minotaur musi zacząć pożerać martwego wroga. Zaatakowany podczas uczty będzie bronił się z podwojoną liczbą Ataków.

Zwierzoludzie Chaosu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Grupa istot posiada najróżniejsze mutacje i atrybuty Chaosu, jednak nie mają one bezpośredniego wpływu na statystyki.

Zoat

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
7	59	25	6	5	9(18)	50	2	43	89	89	89	89	43

To centauropodobne stworzenie nosi wiele blizn i zadrapań na swoim ciele. Daje to wyraźnie do zrozumienia, że zoat walczył niejednokrotnie z plugawymi bestiami w leśnych ostępach. Ma prawie 2 metry wzrostu i 2,5 metra długości. W chwili spotkania z BG jest już ranny (zmniejszona Żyw), a z rany na głowie sączy się gęsta krew.

Zasady specjalne: wzbudza strach w goblinoidach i reptilionach, włada magią druidyczną (1 poziom: Leczenie zwierząt, Władanie zwierzętami; posiada 13 PM), twarde łuski i pancerz dają mu 3 punkty pancerza na tułowie i zadzie, 1 punkt pancerza na pozostałych lokacjach.

Wyposażenie: wielka maczuga (-10 I, +2 Obr) z wyciętym runem cięcia i uderzenia (+1 do S – uwzględnione w charakterystyce)

Gronostaje

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	41	0	1	1	5	40	1	-	10	10	10	10	-

Zasady specjalne: 15% szans na spowodowanie infekcji ran po ugryzieniu, zamiast ataku może próbować ogłupić przeciwnika hipnotyzującym "tańcem", ofiara musi wykonać udany test SW, lub nie będzie mogła się ruszyć i będzie traktowana, jako cel nieruchomy.

Bestia z lasu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
4	53	-	5	5	15	25	2	20	24	19	29	30	-

Bestia z lasu jest w istocie niedźwiedziem, który został zmieniony przez negatywne oddziaływanie ze splugawionego miejsca. Z zewnątrz istota wygląda w miarę normalnie (udany test I-10 pozwoli ujrzeć niepokojące zniekształcenia na ciele – zbyt długie pazury i kły, dziwny kolor ślepi itp.), jednak jest to spowodowane tym, że większość zmian zaszła wewnątrz zwierzęcia.

Zasady specjalne: Po pierwszym celnym ataku bohaterów, skóra na potworze pęknie, wysypie się z niej chmara wstrętnych larw i do nozdrzy BG dojdzie potworny smród (-10 do WW). Pazury bestii mają 35% szans na spowodowanie infekcji ran. W

chwili śmierci potwór rozpuszcza się we własnych sokach trawiennych, niszcząc przy okazji wszelką roślinność dookoła.

Zjawa z kurhanów

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
4	33	0	2	4	17	30	1	18	18	18	18	18	18

Zasady specjalne: wzbudza strach w istotach żywych, odporna na niemagiczne bronie, jej ataki zmniejszają S ofiary o 1 (zwiększając o 1 S zjawy i dodając jej k10 PM), S wraca z tempem 1 punktu na dzień odpoczynku, w każdej rundzie walki musi wydać 2 PM by kontynuować potyczkę (pojawia się 23 Punktami Magii), pokonana lub pozbawiona PM wraca z nieludzkim wrzaskiem do kurhanu.

Krwawiec

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
0	33	0	3	3	5	60	1	-	0	0	0	20	0

Zasady specjalne: Krwawiec atakuje za pomocą swoich długich gałęzi, wszyscy w odległości 5 metrów od rośliny mogą zostać zaatakowani. Bestia zadaje k6 obrażeń, a w przypadku utraty, choć 1 punktu Żyw ofiara zostaje spętana i przyciśnięta do pnia, który wydziela silne soki trawienne (utrata dodatkowych k6 Żyw). Uciec z uścisku bestii można tylko zadając jej minimum 3 obrażenia, lub wykonując udany test Siły.

Pleśń z jaskini

Fluorescencyjny zarodnik

Wygląda w rzeczywistości jak czarny grzyb. Jeśli w odległości 1 metra pojawi się ciepłokrwista istota (lub otwarty ogień zapłonie w odległości 5 m) wyrzuci on z siebie fluorescencyjne zarodniki, które będą się unosić przez 3 rundy i osiadą na wszystkim w swoim zasięgu. Jeśli dostaną się do ciała, to wgrzązą się w nie i pozostaną tam przez 7 dni (wciąż wydzielając dziwne światło), 6 dnia zczarnieją i zaczną pożywiać się sokami i ciepłem ofiary. Zarażony zaczyna majaczyć i bredzić (będąc strasznie oszpeconym przez pleśń), a zarodniki osiągają pełną dojrzałość i są w stanie emitować chmury nowych zarodników. Po kolejnych 7 dniach ofiara zaczyna tracić dziennie 1 punkt S i Wt, jeśli któraś z tych cech osiągnie 0 postać umiera. Dojrzałego grzyba można się pozbyć tylko przez udany test leczenia chorób i zużycie dawki Nocnego cienia (nieudany test może oznaczać, że ofiara otrzymuje dawkę trucizny – decyzja MG).

Purpurowa pleśń

Jest to rodzaj pleśni wrażliwej na magię. Jeśli w odległości 5 metrów pojawi się coś magicznego, chmura wstrzeli na obszar 5 metrów. Przez 1k6 rund będzie wysysać 1k6 PM ze wszystkiego, co je posiada. We wnętrzu chmury nie można korzystać z żadnej magii, a rzucanie zaklęć poprzez nią powoduje, że chmura zarodników absorbuje energię zaklęcia.

Sługa Nienawiści, mniejszy demon Malala

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
4	50	42	4	4	12	55	2	89	89	89	89	89	10

Istota jest pokręconą parodią koszmarów ze Spaczni. Ma ponad 2 metry wzrostu i 2 pary górnych kończyn, jedne kończą się tępyimi i ułamanymi szczypcami, w drugich potwór dzierży pęknięty miecz z symbolami czaszek i kości. Chodzi na wykrzywionych nogach zakończonych bezkształtnymi kopytami, a z pleców wyrastają mu oberwane i nadpalone skrzydła (mimo to bestia potrafi wznosić się w powietrze). Zniekształcona głowa przypomina łeb ogra po solidnym ciosie młota bojowego, ma w sobie 9 oczu, 3 sztuki z przodu i po bokach. Ponad oczami (z każdej strony) wyrasta kręcony, chropowaty róg (dwa z nich są ułamane).

Zasady specjalne: odporny na oddziaływania psychologiczne, jednak podatny na nienawiść względem demonów innych bogów, wezwanie imienia któregoś boga Chaosu (poza Malalem) sprawia, że Sługa Nienawiści automatycznie wpada w furję; wzbudza strach w istotach żywych, lata jak istota pikująca i poza obszarem przywołania jest podatny na niestabilność; ataki demona są traktowane jak magiczne, ale sam może być zraniony zwykłą bronią.

Przykładowi Bohaterowie Graczy

Opisane tu postacie nie są w żaden sposób wiążące dla graczy. Mogą w dowolny sposób modyfikować ich historię i dążenia – zostały one ledwie zakreślone. Każda postać rozpoczyna grę z jednym darmowym rozwinięciem i liczbą 500 PD. W kilku miejscach bohaterowie napotkają na poważne niebezpieczeństwa, początkująca drużyna awanturników mogłaby sobie z nimi nie poradzić.

Mathilda Fleischer

Aktualna profesja: Łowca nagród

Punkty Przeznaczenia: 3

Religia: Ulryk (nie jest zbyt religijna)

Charakter: Neutralny

Pochodzisz z Middenheim, gdzie pracowałaś jako łowczyni nagród. Życie nie było łatwe, ale ty potrafiłaś dać sobie radę z największymi szumowinami świata przestępczego. Niestety przyszedł dzień, w którym wybrałaś złą ofiarę. Paser, którego miałaś doprowadzić przed oblicze sprawiedliwości miał potężnych sprzymierzeńców. Zanim skończyłaś akcję, już wydano na ciebie wyrok śmierci. Nie mając nic do stracenia (oprócz życia), zabrałaś co miałaś i wyruszyłaś przed siebie. Rozpoczęcie działalności w innej prowincji nie wydaje się tak głupim pomysłem. Przyłączyłaś się do dwóch ludzi i krasnoluda, których spotkałaś nieopodal Talabheim. Ci dwaj zdają się pochodzić stąd, więc trzymając się ich poznasz bliżej teren swojej pracy. Rozbijając się po wioskach i zajazdach nawiązujesz kontakty, oraz nowe znajomości, które z pewnością pomogą ci w wykonywaniu twoich obowiązków. Masz tylko nadzieję, że ludzie z Middenheim nie byli tak zawzięci, by ścigać cię przez połowę Imperium.

Charakterystyka początkowa													
Sz	WW	Us	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	OGD
4	27	40*	2	4	6	30	1	35	30	37	29	37	35
Schemat rozwoju													
	+10^	+10^	+1^		+2^	+10^					+10^		
Charakterystyka aktualna													
4	37	50	3	4	7	40	1	35	30	37	39	37	35

Umiejętności:

Broń specjalna – łąso, Broń specjalna – sieć, Celne strzelanie*, Cichy chód na wsi, Cichy chód w mieście, Czuły słuch, Oburęczność, Silny cios, Śledzenie, Śpiew, Tropienie

Wyposażenie:

kusza i 10 bełtów, broń ręczna, koszulka kolcza, lina – 10 metrów, sieć, 2 pary kajdan, 7 złotych koron

Wolf Ultmann

Aktualna profesja: Przepatrywacz

Punkty Przeznaczenia: 3

Religia: Taal (stara się przestrzegać większości przykazań)

Charakter: Neutralny

Urodziłeś się w niewielkiej wiosce na obrzeżach Talabeclandu. Razem z twoim najlepszym przyjacielem Reinhardem spędziliście dużo dobrego czasu we wsi. Niestety pewnego dnia nadszedł garnizon i zostałeś zwerbowany do wojska. Po latach służby, które spędziłeś jako zwiadowca i przepatrywacz oddziału, nareszcie mogłeś wrócić do domu. Było dla ciebie niesamowitym zaskoczeniem, gdy na drodze spotkałeś Reinharda. Wyglądał teraz inaczej, jak zaprawiony w bojach wojownik. Zrozumiałeś, że i on nie uniknął żołnierskiego życia. Zanim powrócicie do domu, macie zamiar zobaczyć trochę świata. Przynajmniej do czasu, aż ten krasnolud, którego uratowaliście z leśnej zasadzki nie uzna, że spłacił swój dług wobec was. Nie żebyś coś miał przeciw niemu, w końcu ma pieniądze i nie przeszkadza za bardzo. Czasami tylko masz wrażenie, że wręcz szuka kłopotów, gdziekolwiek tylko się znajdziecie.

Charakterystyka początkowa													
Sz	WW	Us	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	OGD
5*	37	39	3	3	7	37*	1	36	35	34	25	34	31
Schemat rozwoju													
	+10^	+10	+1^		+2^^	+10^				+10	+10^		
Charakterystyka aktualna													
5	47	39	4	3	9	47	1	36	35	34	35	34	31

Umiejętności:

Bardzo szybki*, Broń specjalna – łąso, Cichy chód na wsi, Jeździectwo, Opieka nad zwierzętami, Szybki refleks*, Tropienie, Warzenie trucizn (ziołowych), Wyczucie kierunku

Wyposażenie:

łuk i 10 strzał, koszulka kolcza, broń ręczna, sznur – 10 metrów, namiot, dodatkowe ubranie, 5 złotych koron

Reinhard Shmitt

Aktualna profesja: Zabijaka

Punkty Przeznaczenia: 4

Religia: Ranald (jest dość wybiórczy w sprawach religii)

Charakter: Neutralny

Pamiętasz dawne czasy, gdy razem z Wolfem bawiliście się na skraju wioski. Pamiętasz młodość, pierwszą miłość i pierwsze rozstanie. Pamiętasz również ten dzień, gdy do wioski przybyli żołnierze i zaczęli werbować. Nie chciałeś iść do

wojska, zdecydowałeś się uciec w lasy. Ale nie było już dla ciebie powrotu do domu – ojciec wyrzekł się tchórza i rozkazał ci iść precz. Jedyne co mogłeś zrobić, to zabrać wszystko co masz i udać się w swoją stronę. Nie opuściłeś jednak domu, bez „pożyczenia”, który dumnie wisiał nad piecem. Miecza, którego używał twój dziad i twój ojciec, przez cały czas swojej służby w armii. Zarabiałeś na życie gwałtem i przemocą, musiałeś przecież coś jeść i gdzie spać. Pewnego razu jednak źle oceniłeś przeciwnika. Nie oddał on swojego złota za darmo i sięgnął po broń. Chwilę później leżał już martwy. Prawdą jest, że potrafiłeś robić różne rzeczy dla pieniędzy, ale nigdy nie zabiłeś drugiego człowieka. Gdy spotkałeś na drodze Wolfa, byłeś pewien, że bogowie uśmiechnęli się do ciebie. Nie miałeś jednak odwagi przyznać się, co robiłeś przez cały ten czas, więc zmyśliłeś historyjkę o pracy jako najemnik. Nie wiesz co zrobisz, jeśli Wolf kiedykolwiek dowie się prawdy.

Charakterystyka początkowa													
Sz	WW	Us	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	OGD
4	33	28	5*	3	6	44*	1	25	26	35	31	32	27
Schemat rozwoju													
	+10^		+1^		+2^^	+10^	+1^				+10		
Charakterystyka aktualna													
4	43	28	6	3	8	54	2	25	26	35	31	32	27

Umiejętności:

Bardzo silny*, Bijatyka, Celny cios, Czytanie i pisanie, Jeździectwo, Ogłuszanie, Rozbrajanie, Silny cios, Szybki refleks*, Uniki, Widzenie w ciemności, Wspinaczka,

Wyposażenie:

broń ręczna, koszulka kolcza, tarcza, hełm, 8 złotych koron

Dimrond Garilsson

Aktualna profesja: Rzemieślnik (cieśla)

Poprzednia profesja: Czeladnik

Punkty Przeznaczenia: 2

Religia: Grungni (oddany wyznawca)

Charakter: Neutralny

Urodziłeś się i wychowałeś w Zhufbarze, gdzie od małego byłeś szkolony na rzemieślnika. Nadszedł w końcu ten dzień, gdy ukończyłeś nauki i uzyskałeś prawo nazywania się rzemieślnikiem. Pragnąłeś wznieść się jeszcze wyżej i dołączyć do słynnej Gildii Inżynierów, jednak nie było ci to dane. Życzeniem twego ojca było, abyś udał się do Miasta Białego Wilka i wspomógł mieszkających tam braci swymi umiejętnościami. Nie chciałeś tego czynić, ale ojciec był nieprzejednany. W końcu wyruszyłeś w kierunku Talabheim, skąd miałeś już dotrzeć do Middenheim we własnym zakresie. Choć uczono cię wielu rzeczy, nie byłeś w pełni przygotowany na to, co spotkało cię w Imperium. Oszukany przez bandę, która miała się udać z tobą do miasta, zostałeś osaczony na trakcie i gotowałeś się na śmierć. Twoje życie

uratowało dwóch mężczyzn, którzy pojawili się z nienacka. Choć twoi bracia w Middenheim czekają na ciebie, to nie możesz opuścić człeczyn, dopóki nie spłacisz swego długu honoru. Niedawno dołączyła do was jakaś kobieta i masz przeczucie, że teraz będziecie ładować się w jeszcze większe kłopoty. Choć nigdy nie byłeś wojownikiem, cieszysz się na samą myśl o groźnych rzeczach, które mogą okazać się twą przepustką do wolności. Lub do grobu.

Charakterystyka początkowa													
Sz	WW	Us	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	OGD
3	44	18	5*	5	7	28	1	23	51	39	48	49	21
Schemat rozwoju													
			+1	+1	+2^	+20^		+20^	+10		+10^	+10	+10
Charakterystyka aktualna													
3	44	18	5	5	8	38	1	33	51	39	58	49	21

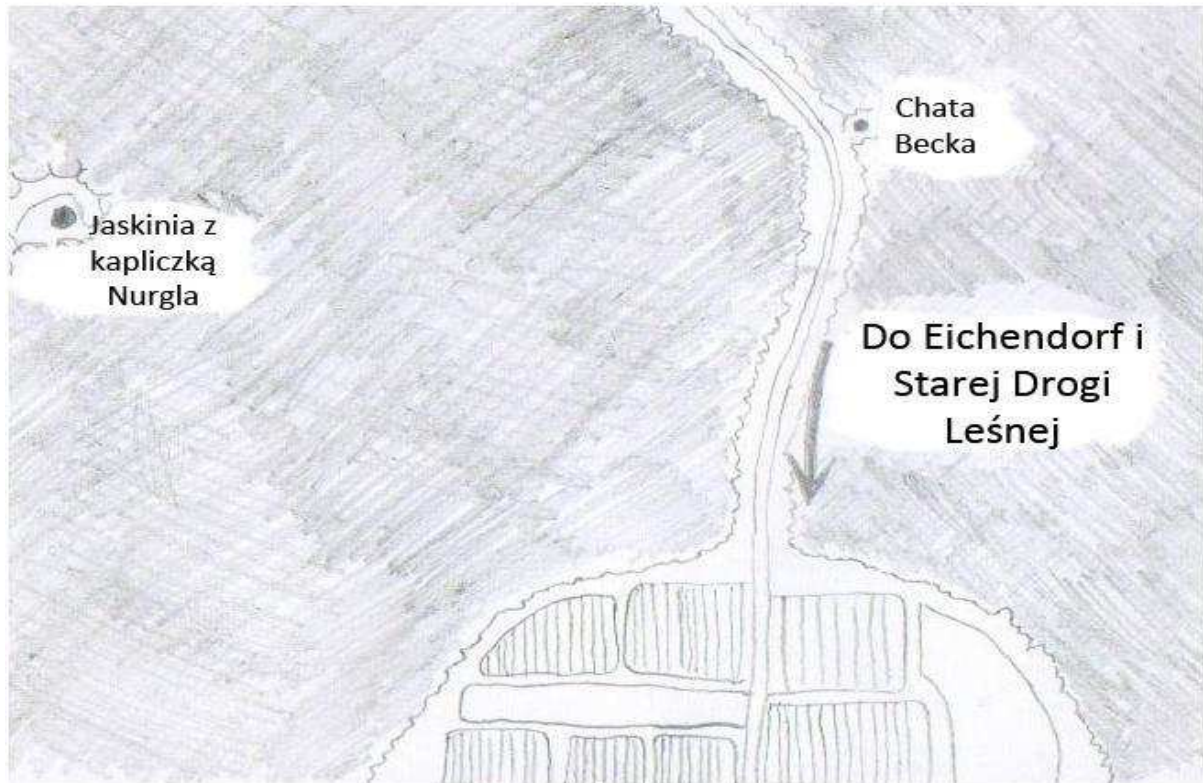
Umiejętności:

Bardzo silny*, Bystry wzrok, Geniusz arytmetyczny, Górnictwo, Metalurgia, Powożenie, Sekretny język – cechu, Stolarstwo, Szósty zmysł, Widzenie w ciemności

Wyposażenie:

broń ręczna, skórzany kaftan i nogawice, narzędzia stolarskie, 25 złotych koron

Mapa I



Mapa II

