

Ostatnie tchnienie Sumpfbrücke

scenariusz do
WFRP



Wstęp

Scenariusz jednostrzałowy z gotowymi postaciami dla trzech graczy do systemu Warhammer Fantasy Role Play.

Gracze wcielają się w postaci kapłana Sigmara, jego akolity oraz wojownika, wyznawcy Tzeentcha. W przygodzie BG trafiają do małej wioski Sumpfbrucke położonej na moczarach na granicy między Imperium a Jałową Krainą. Staną się śledczymi w sprawie morderstwa, a ich kolejne działania doprowadzą do odkrycia ukrywanego przez wioskę sekretu- mutantów żyjących w jej pobliżu. Wydarzenia będą miały miejsce w tuż przed atakiem zbliżającej się bandy chaosu, w walce z którą mogą wziąć udział. A wszystko to ma związek z burzliwą historią porzuconej w lesie osady. Jeżeli chciałbyś umiejscowić scenariusz w konkretnym roku proponuję 2-3 lata przed Burzą Chaosu.

Bohaterowie Graczy

Do rozegrania scenariusza proponuję trzy postacie, których cele i motywacje pozwalają odnaleźć się w fabule, a także w relacjach między samymi bohaterami.

Opis postaci składa się z dłuższej opisowej notki, która możesz dać do przeczytania graczom przed sesją, a także kart postaci, na których ich cele są wypunktowane. Poniżej zamieszczam opisy postaci, materiały do wydrukowania dla graczy umieściłem na końcu scenariusza.

Albert Glaubitz- Kapłan Sigmara lat 35 (profesje: akolita, kapłan Sigmara)

Pełnisz swą posługę kapłańską już wiele lat. Sigmar Ci sprzyja. Nie masz wiele wspólnego z kapłanami bitewnymi, ale walczyć potrafisz. Twoją domeną jest umysł. Nosisz młot przy pasie i medalion Młotodzierzcy na szyi, majestat Twego boga przemawia za Ciebie. Pochodzisz z niewielkiego miasteczka w Averlandzie. Z biegiem lat Twoje zalety były co raz bardziej doceniane i przenoszono Cię co raz bliżej stolicy, aż w końcu znalazłeś się w Altdorfie. Jesteś idealistą i oddanym sługą Sigmara. Obce Ci są zagrywki polityczne, walka o stołki. Dlatego nie zyskałeś sobie przychylności miejscowych kapłanów, których duch był o wiele słabszy. Spędziłeś w Altdorfie prawie 8. lat. Zajmowałeś się nowicjuszami i nauką ludzi.

Jednym z Twoich najbliższych przyjaciół był Tomas Anderung. Jowialny jegomość o dobrym usposobieniu, który posługę kapłańską zaczął w późnym wieku. Wstąpił w szeregi sigmarytów po tym jak jego żona i syn zginęli z rąk rozbójników. Mimo ciężkich doświadczeń był otwarty w stosunku do ludzi, przyjacielski i troskliwy. Lubił historię, księgi i opowieści. Rok temu Opuścił Altdorf by objąć posadę kapłana w wiosce Sumpfbrucke, na zachodzie Middenlandu, niezbyt daleko od Jałowej krainy. Bliskość lasu Drak Wald nie przerażała go. Po rozstaniu korespondowaliście. Opisywał Sumpfbrucke jako ciche spokojne miasto położone w podmokłym terenie pomiędzy jeziorami, strzegące jednego z bocznych szlaków. Był duszpasterzem chłopów, rybaków i traperów. Nie narzekał. Kilka miesięcy temu dostałeś od niego kolejny list, który zaniepokoił Cię. Tomas pisał o tym, że nie wszystko, co do tej pory wiedział jest zgodne z prawdą. Znalazł kogoś, komu trzeba pomagać w walce o ich dusze i ciała, że nie wszystko, co odmienne jest takie, jak wam mówiono. Pisał niekonkretnie, ale zacząłeś się o niego obawiać.

Niedługo potem zostałeś oddelegowany do Middenheim. Podobno potrzebują tam ludzi z taką charyzmą i potrafiących przemawiać. Zezwolono Ci po drodze odwiedzić Sumpfbrucke. Do pomocy został Ci przydzielony młody chłopak Emil. Ma 16 lat, 1,5 roku temu pojawił się w progu świątyni wyglądając dość mizernie, był pobity przez bandziorów. Kształciłeś go ostatni rok. Jest jeszcze niezbyt pewny i brak mu zdecydowania. Postawiłeś

sobie za cel, ze wskażesz mu drogę. Chcesz być dla niego autorytetem, wzorem.

Emil akolita Sigmara lat 16 (profesje: chłop, ulicznik, akolita)

Pochodzisz z Reiklandzkiej wsi, ale nigdy nie czułeś się tam dobrze. Zasłuchany w opowieści podróżników postanowiłeś to zmienić. Podczas wyprawy na targ do Altdorfu, zdecydowałeś się uciec od swojego ojca. Twoje losy w mieście nie wyglądały jednak tak, jak sobie to wymarzyłeś. Błąkałeś się po ulicach nieznanego przez Ciebie świata. Byłeś głodny i zagubiony. Zainterесowała się Tobą banda opryszków i dotkliwie poturbowała. Udałeś się pod wrota świątyni Sigmara. Tam znalazłeś schronienie. Kapłani przyjęli Cię na nauki, nauczyli czytać i pisać, przyuczali do zostania duchownym. Ostatni rok byłeś pod opieką dość fanatycznego kapłana Alberta Glaubitza, z którym teraz podróżujesz do Middenheim.

Nie jesteś przekonany czy chcesz zostać kapłanem. Może ta podróż odmieni coś w Twoim życiu. Po drodze macie odwiedzić przyjaciela Twojego mentora w wiosce o nazwie Sumpfbrücke. Na szlaku spotkaliście wojownika podążającego w tym samym kierunku. Przypomina Ci tych, w których historie wsłuchiwałeś się za młodu.

Hamlyn Grieger- wojownik/kultysta tzeentcha lat 25 (profesje: żak, oprych, częściowo reketer)

Pochodzisz z mieszczańskiej rodziny, jesteś inteligentny, ale nauka na uniwersytecie nigdy Cię nie bawiła. Wpadłeś w złe towarzystwo, rozrabiałeś, wyleciałeś ze studiów. Potem uciekłeś z domu, żyłeś na ulicy, trochę na szlaku. Zawsze dobrze dogadywałeś się z ludźmi. W trakcie wizyty w Middenheim spotkałeś znajomego z czasów studenckich. Działał nie do końca legalnie dla różnych ludzi w mieście. Powoli wciągnięto Cię do grupy wyznawców Tzeentcha. Zwierzchnicy wykorzystywali Twoje umiejętności walki. Kilka miesięcy temu zacząłeś więcej działać poza miastem, aż trafiłeś do komórki w Carroburgu.

Niedawno Twoi kapłani dostali informacje, że band Khorna planuje coś w rejonach miasteczka Sumpfbrücke. Jeden z nich miał wizję, że jest to teren, wobec którego Pan Przemian ma własne plany i nie jest po waszej myśli aby ci rzeźnicy panoszyli się tam. Polecono Ci być dowiedziały się jak najwięcej o tym co się tam dzieje i najlepiej spróbował pokrzyżować ich plany. Musi tam się kryć jakaś tajemnica.

Na szlaku spotkałeś kapłan Sigmara i młodego akolitę, dzieciak wydaje się nieprzekonany co do tego co chce robić w życiu, a do tego jest zapatrzony w osoby Twojego pokroju. Postanowiłeś, że przeciągniesz go na stronę Pana Ścieżek i zagrasz na nosie zarozumiałemu kapłanowi.

Miejsce akcji

Położenie

Wioska oraz zamek Sumpfbrücke znajdują się w zachodniej części Middenlandu, w pobliżu granicy z Jałową Krainą. Jest to jeszcze lesisty teren Drak Waldu, ale obfitujący w moczary i rozlewiska.

Osada położona jest na skrawku łądy pomiędzy dwoma jeziorami, przechodzi przez nią stary szlak wiodący z Mittelweg do Jałowej Krainy. Północne jezioro jest długie i wąskie. Południowe jest duże i szerokie. Charakteryzuje się urozmaiconą linią brzegową i od południowego wchodu graniczy z mokradłami. Na środku znajduje się mała owalna wysepka (o średnicy trzech metrów) porośnięta niską roślinnością.

Wioska liczy około 40. mieszkańców, głównie rybaków, drwali i myśliwych. Poza starym zamczkiem, resztkami bram i niewielką świątynią Sigmara wszystkie budynki są drewniane.

Historia

Przed pierwszą Inwazją Chaosu znajdował się tu dobrze zorganizowany gród. strzegący traktu między jeziorami. Czerpał swoje dochody głównie z cła i schronienia udzielanego podróżnym, którzy woleli płacić niż nadkładać drogi okrążając jeziora i narażać się na ataki stworów lub zbójców. Po inwazji w okolicy odbyło się kilka potyczek z niedobitkami wyznawców chaosu, które zawędrowały aż tak daleko na zachód. Jedno ze starć przyczyniło się do powstania nowego szlacheckiego rodu **von Baudiger**.

Oddział rycerza Klausa von Machtworta był wspomagany przez drużynę z Sumpfrucke. W tej bitwie wstąpił się przodek pierwszego barona **von Baudiger**. Banda zwieroludzi chaosu nie przeważała liczebnie, ale w jej szeregach był utalentowany szaman. Z pomocą swych bogów odnalazł w głębi dzikich rozlewisk wiekowego stwora i za pomocą rytualnej magii oraz kawałka spaczenia zmusił go do walki z ludźmi. Bestia przypominająca kraba wspomogła atakujących i przechyliła szalę na korzyść sił zła. W starciu powaliła rycerza zadając mu dotkliwe rany swymi szczypcami. W pobliżu zajścia dzielnie stawał syn naczelnika grodu. Gdy szlachcic padł, młodzian poderwał z ziemi jego włóczę. Stojący nieopodal kapłan Sigmara widząc co zaszło wspomógł młodego wojownika błogosławieństwem Sigmara, które za sprawą interwencji samego Młotodzierzcy podziało zarówno na człowieka jak i na broń. Chłopak natarł na bestię z całą swą siłą i wiarą, zadając potężny cios w paszczę potwora. Miotająca się z bólu i przeraźliwie rycząca bestia odtrąciła atakującego po czym trując znajdujących się za nią zwierozczłoków uciekła do lasu. Atak podniósł morale obrońców i przechylił szalę zwycięstwa na korzyść ludzi.

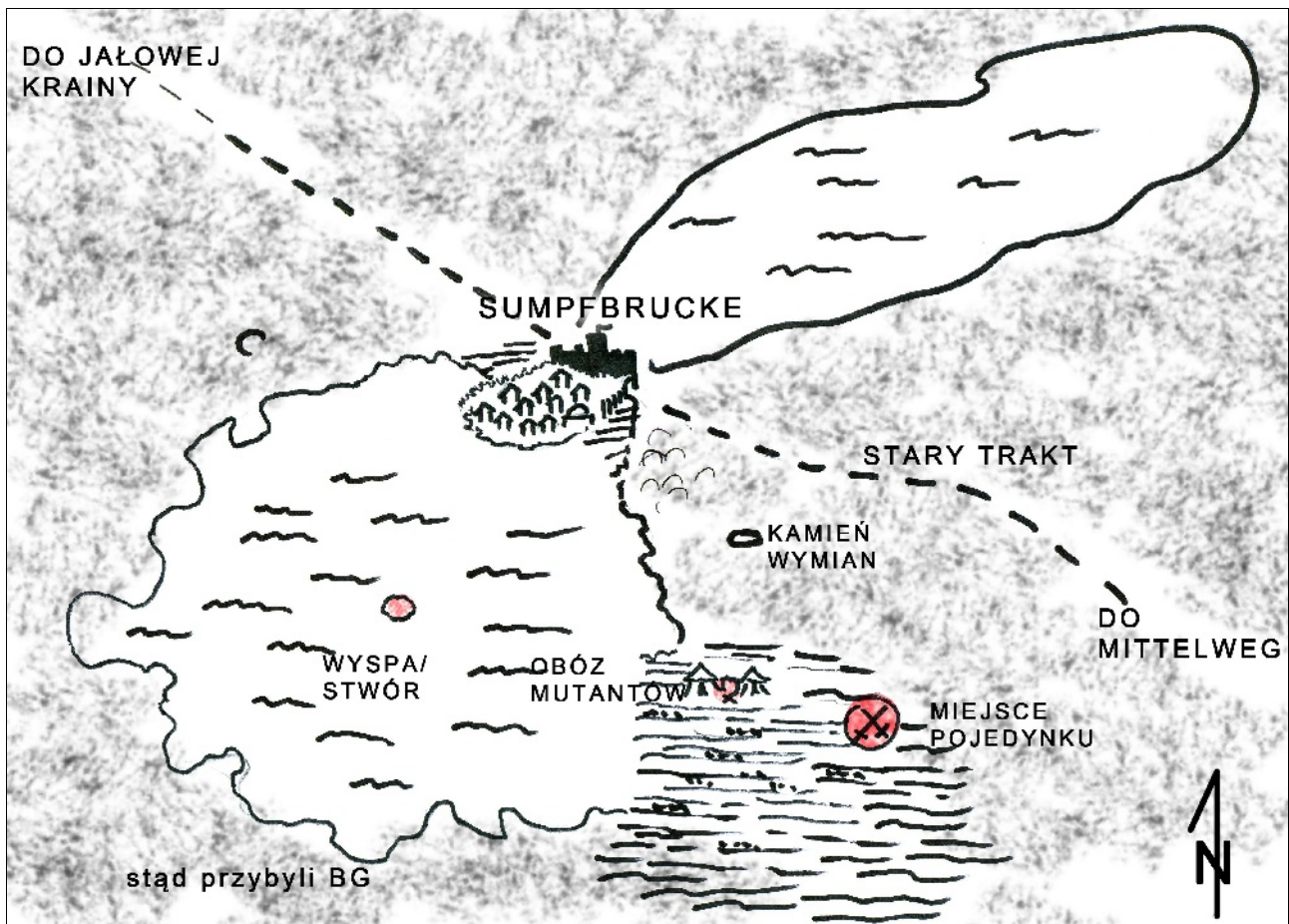
Najeźdźcy zostali pobici, a niedobitki, wśród których był również szaman rozpierchły się po Drak Waldzie. Młody chłopak za swe męstwo i uratowanie życia rycerza został mianowany baronem (Hubert von Baudiger), zyskał majątek i objął w panowanie Sumpfrucke oraz okoliczne ziemie.

Gdy rodzina nowego barona zdążyła się powiększyć i rozpoczęto budowę murów zamkowych, stało się coś dziwnego. W rocznicę bitwy szlachcic przywdział swój rynsztunek bojowy, wziął włóczę i bez słowa wyjechał z zamku w stronę lasu. Jeden ze strażników ruszył za nim, lecz szybko zgubił trop. Nie potrafił powiedzieć co się stało. Jedyne co pamiętał, to przerażające oczy, które wpatrywały się w niego z lasu. Pierwszy baron nie powrócił. Jego ciała nigdy nie odnaleziono, mimo wielu poszukiwań i wypraw na moczary podejmowanych przez potomków.

Kilka lat potem mały zamek został ukończony. Przez lata bronił przejścia między jeziorami bogacąc się. Niestety zmiany polityczne i gospodarcze jakie zaszły w Imperium w późniejszych latach sprawiły, że szlak handlowy stracił na wartości, a w końcu został zapomniany. Dobre lata Sumpfrucke trwały tak długo, jak starczyło nagromadzonych w skarbcu środków. 50. lat temu pożar strawił znaczną część zabudowań, w tym również skrzydło zamku, w którym znajdowała się biblioteka. Znaczna część kronik i zapisków rodowych spłonęła.

Od tamtej pory w Sumpfrucke ciężko odnaleźć nawet cień niegdysiejszej kondycji. Wioska i zamek z roku na rok ubożeją. Drewniane budynki, niczym grupa gasnących starców pochylają się nad ziemią. Nadgryzione zębem czasu mury zamku gęsto porasta mech, a wykonane w drewnie umocnienia bram i fortyfikacji przywodzą na myśl głębokie blizny starego wojownika.

Obecny baron **Hildric von Baudiger**, siódmy z rodu, znalazł się w bardzo ciężkiej sytuacji. Wiele wskazuje na to, że może być ostatnim z rodu. Jego żona dwa lata temu zmarła na poważną chorobę płuc, a córka musiała opuścić osadę z powodu mutacji.



Przygoda

Na Jeziorze

Opisz swoim graczom chłodną noc, rozległe jezioro. Czarne, zachmurzone niebo. Kilka świateł na odległym brzegu i małą samotną latarnkę na dziobie łodzi przesuwaną się po spokojnej tafli wody. Na pokładzie znajduje się sześć osób okrytych płaszczami. Wilgoć przeszywa ich odzienie. Wiosła miarowo uderzają w wodę. To postacie Twoich graczy na łodzi rybaka. Namaluj tę scenę przed graczami, dodaj klimatyczną muzykę, wprowadź ich w świat opowieści, niech poczują że znajdują się teraz w innym świecie. W wilgotnym, tajemniczym, cichym miejscu, z dala od wielkich miast, na powierzchni przepastnej toni.

- To wam nieboraki Ranald sprzyja dzisiejszego wieczora, żeśmy z synem zamrudzili tyle na brzegu. Inaczej pewna byście ścieżki pomylili albo się skąpali w jakim bajorze.- Pierwszy głos zabierze właściciel łódki, wiosłujący teraz wraz z synem rybak.

Droga do Sumpfbucke nie jest prosta. Ścieżki i drogi z południa nie są w dobrym stanie. Postacie graczy wędrujące do wioski tym samym szlakiem napotkały na brzegu większego jeziora rybaka wraz z synem, którzy zgodzili się zabrać ich na drogę powrotną do wioski.

Rybak o imieniu Boris to postawny chłop, z nalanyymi policzkami rumianymi teraz od spożytej nalewki. Humor mu dopisuje, jest ciekawski i gadatliwy. Duchownym okazuje szacunek, ale traktuje ich z lekkim dystansem i nieufnością. Jego syn, Agis podobny bardzo do ojca siedzi na lewej burcie i w ciszy wiosłuje, spoglądając czasem ciemnymi oczami na pasażerów. Młodzieniec nie ma języka, może wydawać tylko nieartykułowane

dźwięki. Zapytany o milczenie syna rybak odpowie, że ma tak od urodzenia (jest to efekt mutacji, mimo podejrzeń rybak stara się nie dopuszczać do siebie takiego wytłumaczenia).

Dystans do przebycia jest znaczny, bo jezioro rozległe. Podróż mija w ciemności, chłodzie i wilgoci. Rolą tego rejsu jest wciągnięcie graczy w klimat moczarów i rozpadających się budynków na skraju jeziora, powykrzywianych drzew na brzegach i głębokiej czerni wody. Jest to czas dla Twoich graczy aby zaprezentowali swoje postacie, a także dla Ciebie Mistrzu, aby za pomocą rozmowy z rybakim wyciągnąć z graczy jak najwięcej informacji i zainteresować jednych drugimi. Rybak może również posłużyć za pierwsze źródło informacji.

Oto kilka wiadomości, jakie można usłyszeć od gadatliwego wioślarza:

- Rzadko tylu podróżnych pojawia się w mieście, ale ostatnio jest wyjątkowy ruch (rybak ma na myśli dwóch konnych, którzy przybyli do barona oraz BG);
- Niedawno jeden włóczykij, poinformował o bandach istot chaosu panoszących się na wschodzie;
- Baron wysłał zbrojnych na wschód (rybak nie zna szczegółów, wie tylko, że ze dwie garście ludzi poszło);
- Lepiej nie zapuszczać się na wschodni brzeg jeziora, tam są bagna, i wiele osób się potopiło i ich dusze straszą tam teraz (tam leży wioska mutantów);
- Zapytany o kapłana Tomasa Anderunga, odpowie, że to dobry i mądry człowiek, który potrafił się dogadać z prostym ludem;
- Nie można oczywiście zapomnieć o potężnej dawce informacji na temat życiowych sytuacji, narzekań i żali na temat tego jak to kiedyś pięknie było.

Rybak nie jest bardzo rozbawiony, więc informacje jakie można od niego uzyskać powinny być dość ogólne. Nie musisz też podawać graczom wszystkich wieści, jeszcze będzie ku temu okazja.

W trakcie rejsu powinieneś zwrócić uwagę graczy na co najmniej pierwszy punkt:

- w pewnym momencie, w świetle latarni będzie można dostrzec kontur wysepki na środku jeziora, małego ziemistego pagórka porośniętego drobnymi roślinami. Rybak przeklnie w jego stronę. Zapytany o powód odpowie, że na tej wyspie kiedyś stwór mieszkał co dzieci z wioski porwał (jest to oczywiście nieprawda, ale ma za zadanie zwrócić uwagę graczy na wysepkę);
- drugim wydarzeniem, które zaistnieć, jest dostrzeżenie przez jednego z graczy światła ze strony przed którą przestrzegał rybak; szybko zniknie ono przysłonięte ciemnymi drzewami. (tam są mokradła, to pewnie błędne ogniki...);
- może się zdarzyć, że któraś z postaci zechce się przyjrzeć połowowi rybaka, który zalega na dnie łodzi. Martin, zna się na rybach, może zaobserwować, że niektóre z nich są lekko zdeformowane (nieznaczące mutacje), lecz z uwagi na warunki oświetlenia jest to bardzo ciężkie do spostrzeżenia- tę informację podaj tylko przy wyraźnej deklaracji i wysokim sukcesie w teście INT;
- jeżeli klimat będzie sprzyjał, lub gdy zapadnie cisza w rozmowie, możesz postraszyć bohatera który zbyt zapatrzy się w mroczną toń; ledwo dostrzegalny ruch lub kilka pęcherzy powietrza wydostających się na powierzchnię.

Łódź przybije do brzegu po północy.

Witamy w Sumpfbrucke

Kołyszący się pomost przystani już czeka. Opisz smutne mokre chaty, nikłe światła widoczne zza przesłoniętych okien, smugi dymu wydobywające się z kominów. Wszystko jest ciemno brunatne, szare i zielone rozświetlone jedną latarnią zawieszoną na drewnianym słupie pośrodku nabrzeża- to wszystko na tle ciemnego masywu zamkowych murów w oddali. Dźwięk pluskającej wody i łódek objających się o pomosty, szczekanie psa. Zapach ryb, sieci i błotnistego nabrzeża.

Na brzegu stoją przyjaciele rybaka. Trzy ogorzałe osoby pomogą w cumowaniu i powitają przybyszów. Krótka wymiana zdań, sprawozdanie z rejsu i przedstawienie wszystkich. Z uwagi na bardzo późną porę cała gromadka zostanie czym prędzej zaciągnięta do „tawerny”.

Miejscowy dom spotkań, bo raczej ciężko go nazwać gospodą nie posiada żadnego szyldu. Mieszkańcy wioski nazywają to miejsce 'Pijany topielec' lub po prostu 'topielec', ale tylko wtedy, gdy mają pewność, że gospodyni nie słyszy inaczej mogą spodziewać się solidnego ciosu drewnianym kuflem. Szynk prowadzony jest przez właścicielkę Bildę i jej syna Alaryka.

Dwa lata temu mąż oberżystki, Kurt utopił się po pijaku w jeziorze. Nie jest tak, że mieszkańcy wioski go nie lubili, nazwa wzięła się raczej z sympatii i lokalnego poczucia humoru, ale Bilda nie akceptuje tego. Miejscowi opowiadają tę historię czujnie obserwując położenie gospodyni.

Budynek nie jest duży. Parter składa się z jednej izby z wydzielonym szynkiem i zejściem do piwniczki. Stoją tu dwa stoły, kilka krzeseł i ław. Poddasze podzielone jest na część mieszkalną oraz pokój, w którym podróżni mogą się przespać na słomianych materacach.

Przybysze poczęstowani zostaną zupą rybną w glinianych miskach i miejscowym napitkiem smakującym nieco wodą z jeziora, ale mocnym i pokrzepiającym. Poza bohaterami w środku będzie jeszcze ośmiu osób, w tym jeden człowiek z załogi zamku reszta to rybacy i traperzy. Mieszkańcy miasta nie wiedzą wiele o życiu poza wioską i okolicą, chętnie wysłuchają kilku nowinek od naszych postaci.

Poza rybackimi historiami i leśnymi przygodami miejscowi mogą, ale nie muszą, powiedzieć naszym postaciom o:

- wszystkim tym czego nie powiedział rybak;
- przedwczoraj kapłan pokłócił się z baronem, (informacja od dziewczyny pracującej często na zamku)
- dwóch konnych, którzy kilka dni temu przyjechali do barona, ubrania mieli podróżne, ale kilka osób wypatrzyło u nich sygnety, szlachcice pewno jacyś, ktoś może powiedzieć, że widział ich jak w nocy chodzą po wiosce, ale nikt nie daje wiary tej informacji;
- kilka wersji uproszczonej i uładzonej opowieści o wspaniałym przodku barona;
- odpowiednio podpytany strażnik zamkowy na przepustce może wyjawiać, że zbrojna grupa wysłana na wschód na pomoc innemu możnemu powinna wrócić dzisiaj rano, a nie ma od niej żadnej informacji.
- ludzie mogą narzekać na złą sytuację wioski i wzdychać do starych dobrych czasów, przy okazji tego tematu, jakaś kobieta albo sama Bilda może wspomnieć o śmierci żony barona- jeżeli temat zejdzie na potomstwo i córkę chłopci będą starali się to przemilczeć i zmienić temat.

(w zależności od tego jaki styl grania preferujesz uzależnij ilość zdobytych informacji od aktywności graczy lub sukcesów w testach plotkowania)

Po rozmowie wszyscy powoli rozejdą się, a bohaterom wskazane zostanie miejsce do spania. Ja tymczasem już spieszę z wyjaśnieniem, o co w tym wszystkim chodzi.

Intryga

Potwór

Pamiętasz wyspę, która znajduje się na jeziorze. Nikt nie wie skąd i kiedy się pojawiła. Wszyscy mieszkańcy twierdzą, że była tam od zawsze. Z nieznanego nikomu powodu obawiają się jej (stąd opowieść o potworze porywającym dzieci). W rzeczywistości ten kawałek łądu jest stworem pokonanym przez barona. Po ucieczce z pola bitwy zapadł w letarg przyczepiając się do mielizny. Trwa w nim do dziś, ale przez lata wynurzał się stopniowo zmieniając się w zarośnięty pagórek.

W podbrzuszu bestii, tkwi mały kawałek spaczenia, umieszczony tam przez złego szamana. Ten fragment skały chaosu jest powodem największego problemu wioski. Nie oddziałuje on silnie na otoczenie, trudno byłoby wyczuć jego obecność niedoświadczonemu magistrowi magii, ale powoduje skażenie wody, mutacje u ryb i stworzeń wodnych. Przez lata powolnego skażenia wody spowodował pojawianie się mutacji wśród mieszkańców wioski. Te zazwyczaj nie są bardzo poważne- powierzchowne deformacje skóry, zmiany w kończynach. Większe zmiany mogą zachodzić z czasem u osób bardziej podatnych na mutacje.

Obóz mutantów

Pierwsze mutacje, niewielkie zaczęły pojawiać się ponad 50 lat po opisanych w historii Sumpfbrucke dramatycznych wydarzeniach. Długi czas w wiosce nie było kapłana. Mieszkańcy byli świadomi tego, że mutanci nie mogą żyć razem z nimi pod jednym dachem, ale nie potrafili również zaakceptować skazania na śmierć bliskich. Pozwolili pierwszej grupce 'chorych' osiedlić się na mokradłach. Przez lata powstał tam obóz, składający się z kilku namiotów i chat, w których resztę życia spędzają zmutowani mieszkańcy Sumpfbrucke, część z nich, gdy mutacje stają się zbyt poważne lub gdy tracą kontrolę nad umysłem, po prostu oddala się lub zostaje wypędzona, bardzo rzadko uśmiercona.

W wiosce żyje kilkunastu mutantów, a jednym z najważniejszych jest córka samego barona. Kilka tygodni temu pióra pojawiły się na jej twarzy i nie sposób było tego ukryć pod ubraniem. (dokładniejszy opis obozowiska w poświęconej mu części). Mieszkańcy nie spotykają się z przemienionymi. Jest jedno miejsce w lesie- (Kamień Wymiany), w którym ludzie z Sumpfbrucke pozostawiają odzienie, pożywienie itp. Sekret był do tej pory skutecznie ukrywany przed podróżnymi, wędrownymi kapłanami.

Kapłan

Gdy do wioski na posługę przybył **Tomas Anderung** nie sposób było w nieskończoność ukrywać istnienia obozu przed duchowym. Gdy kapłan poznał sekret miasta z pochodnią i modlitwą na ustach wyruszył, na bagna żegnany rozpaczą wystraszonych mieszkańców. Nikogo jednak nie uśmiercono.

Kapłan przybywszy na mokradła ujrzął normalne życie, ludzi zagubionych, poszkodowanych przez los. Poznał także jedną z ważniejszych postaci tego scenariusza, chłopczyka, sierotę imieniem **Diel**. Mały miał błony pławne na rękach i stopach. Kapłana ujęło jego podobieństwo do syna, którego utracił w tragicznych okolicznościach, jeszcze przed tym jak został duchowym. Tomas powrócił w milczeniu do **Sumpfbrucke**. Od tamtej pory stał się jedynym mieszkańcem wioski, który odwiedzał mutantów. Nakazał wybudować na polanie ołtarz dla Sigmara i odprawiał tam modły, licząc, że moc boga jest

w stanie pomóc tym ludziom wyzdrowieć. Mutacje uczyniły z **Diela** świetnego pływaka, istotę szybką i zwinną. Chłopiec zakradał się do wioski, aby spotykać się z Anderungiem. Kapłan traktował go jak ojciec i dawał nauki.

Tomas wiele czasu spędzał w zamku. Studiował pozostałości po bibliotece, odnalazł wiele szczegółów i co najważniejsze znalazł wskazówki, podpowiadały gdzie można by szukać uzdrowić śladów pierwszego barona. W poszukiwaniach pomagał mu chłopiec. Wczoraj **Diel** kolejny raz włócząc się po bagnach odnalazł miejsce wzbudzające w nim strach, do którego nie był w stanie się zbliżyć.

Kapłan oznaczył to miejsce w na karcie, którą zapomniał zabrać z obozowiska mutantów i pozostała przy postaniu malca.

Marienburg

Nie są to dobre czasy dla barona. Śmierć żony, mutacja córki, brak potomka, pusta szkatuła, zmierzch rodu. Jakby tego było mało do wrót zapukało dwóch przybyszów, którzy okazali się być wysłannikami wywiadu Marienburga. Tajne służby Jałowej Krainy zainteresowały się położeniem Sumpfbrucke, blisko granicy, z dala od traktów. I na terenie Imperium. Świetne miejsce na punkt kontaktowy i zaplecze do działań na południu i wschodzie. W zamian za współpracę, szpiedzy zaoferowali baronowi znaczną pensję, która wyciągnęła by wioskę i ród z kłopotów. W tej chwili marienburczycy mieszkają na zamku, a baron zastanawia się czy zdradzić Imperium. Właśnie z tego powodu dwa dni temu wynikła kłótnia, po której **Tomas Anderung** już nie zawitał na zamku. Wpływ postaci kapłana na barona stał się przeszkodą dla szpiegów.

Wyznawcy Khorna

Ostatni gracz na naszej scenie. Od wschodu nadciąga banda chaosu, która przedarła się tak daleko w głąb Imperium. Poproszony o pomoc przez jednego z sąsiadów, zrezygnowany baron wysłał połowę swojej załogi, Niestety było już za późno. Starcie, na które spóźnili się wojownicy von Baudigera znacznie osłabiło siły chaosu, ale grupa ciągnącą teraz w stronę Sumpfbrucke jest wciąż silna i w terenie zwierzoludzie prowadzeni przez szamana rozbili oddział z wioski. Sługom krwawego boga towarzyszy grupa kultystów, która stanowi forpocztę bandy i przed wczoraj przybyła w okolice osady. Jest ich pięciu. Zdobywają informacje o wiosce, starają się przeciągnąć mutantów na swoją stronę, w czym przeszkadza im kapłan. Dlatego poprzedniej nocy dwóch z nich zakradło się do osiedla i zabiło duchownego. Przed finałową walką kultysty przebudzą stwora z letargu. Szaman zwierzoludzi na podstawie swoich wizji nakazał im przed bitwą wypełnić wodę wokół wyspy krwią jednego z mieszkańców wioski.

Świątynia i zabójstwo

Poranek będzie rzeński i wilgotny, bohaterowie spali krótko, ale mocno. Dostaną proste śniadanie i będą mogli wyruszyć, by poznawać tajemnice wioski. Lekka mgielka unosi się na ziemią i jeziorami, grunt jest miękki. Ciemne kontury domów ostro odznaczają się na tle jasnoszarego, zachmurzonego nieba. Wioska wygląda na zaspaną, a życie toczy się powoli, nic nie wskazuje na mające nadejść dramatyczne wydarzenia.

Świątynia oraz dom kapłana to pierwsze z istotnych miejsc, które mogą odwiedzić bohaterowie. Przysadzisty kamienny budynek, przy niewielkim placu znacząco wyróżnia się z otoczenia. Płaska kopułka z niewielkimi świetlikami, ciężkie okute wrota, zamknięte od wewnątrz. Mieszkanie kapłana znajduje się z tyłu. Okolica jest cicha, większość mieszkańców spędza czas na brzegu lub po domostwach.

Kapłan na pewno nie może się już doczekać spotkania z przyjacielem, no chyba, że uparcie postanowił obudzić go w środku nocy, zaraz po przybyciu, wtedy będziesz musiał

niedużo przyspieszyć wydarzenia- noc będzie bogatsza w wydarzenia. Na razie założmy, że jednak jest ranek.

Nikt nie odpowie na pukanie do drzwi ,a one same otworzą się lekko skrzypiąc, ukazując ciemną sień. Wiszą tu dwa płaszcze, jeden wciąż wilgotny. Na podłodze, ślady błota, więcej niż jednej osoby. W ciemnej izbie i sypialni, oświetlonej jedynie smugami światła wpadającymi przez szczeliny przysłoniętych okien, panuje bałagan. Wszystko powywracane i porozrzucane. Poza podstawowymi przedmiotami wala się tu sporo pogniecionych kartek, złamane, podeptane pióra do pisania oraz rozlany kałamarz. Ktoś czegoś szukał. Dostrzec można ślady krwi na podłodze oraz na szacie kapłańskiej, w którą ktoś wytarł ręce. Trop prowadzi przez mały korytarzyk do świątyni.

Przedstaw swoim graczom następujący obraz. Małe kamienne pomieszczenie jest puste, zimne, martwe. Przez jeden ze świetlików do wnętrza dostaje się strumień światła rozcinający półmrok. Pada na stopnie ołtarza oświetlając zwłoki kapłana spoczywające w kałuży krwi. Martwy Tomas Anderung leży na plecach, ręce ma złożone na piersiach poznaczonych ciosami sztyletu, w dłonie włożony ma **czerwono- żółty kwiatek**. Jeżeli gracze wyjmą kwiatek, zobaczą w prawej dłoni skrawek papieru wyglądający na wyrwany z notatnika czytelny fragment tekstu na pasku (jest to strzępek notatek, które kapłan wykonywał po powrocie z bagien):

„Pierwszy baron poległ w...”

W krwi dostrzec można ślady dwóch dorosłych osób oraz niewielkich dziecięcych stóp. Gdy postacie pochylą się nad ciałem zauważą ruch pod sufitem, a dokładnie cień, który mignie w jednym ze świetlików przy kolumnie. Jeżeli bohaterowie wybiegną na zewnątrz zobaczą dziecięcy kształt umykający między domami w stronę jeziora. O ile nie mają jakiegoś szybkiego sposobu na zatrzymanie uciekiniera, a trzeba przyznać, że dziecko jest bardzo zwinne i raczej nieuchwytnie, dobiegną do brzegu jeziora, gdzie przywitają ich zdziwione spojrzenia dwóch rybaków. Chłopak zniknie bez śladu.

Winowajcy

Zbrodni dokonało dwóch kultystów. Postanowili usunąć przeszkodę, która przeszkadzała im dotrzeć do umysłów mutantów. Szpiegując w obozowisku dowiedzieli się o poszukiwaniach **Tomas Anderunga**, dlatego zabrali notatki i pisma. Wyznawcom Khorna udało się zaskoczyć kapłana, który nie miał szans z uzbrojonymi napastnikami. W ten sposób ołtarz Sigmara został zbezczeszczone. Wymknęli się ze świątyni i pod osłoną nocy odплыnęli małą łódeczką, tak jak przybyli. Ewentualne ślady stóp kończą się na brzegu. Ciężko będzie je zidentyfikować gdyż grunt jest dość błotnisty, a kilka osób zdążyło już ślady podeptać. Na szczęście BG kultysty nie mają czasu na poszukiwania włóczęgi, bo zajęci są przygotowaniem do ataku.

Kwiatek

Niedługo po zabójstwie do świątyni przyszedł **Diel**. Jego BG widzieli w świetliku. Chłopak w rozpaczy udał się na moczary, po czym powrócił z kwiatem i włożył go w ręce martwego „ojca”. **Promyk** rośnie tylko na bagnach w pobliżu obozu mutantów i jest to trop mający graczy tam doprowadzić. Chłopak od tej chwili będzie obserwował bohaterów, możesz pozwolić naszym graczom to zauważyć, ale maksymalnie utrudnij schwytywanie malca, z uwagi na nadnaturalną sprawność oraz znajomość terenu. Chłopak podejmie decyzję w sprawie swojego nastawienia do BG w momencie gdy zakończy się ich pobyt w wiosce mutantów. Zostanie ich wrogiem albo podejdzie do nich, jak do przyjaciół swego przybranego ojca. Wtedy opowie o wszystkim co wie. Może zaprowadzić BG do miejsca gdzie poległ rycerz, czym przyczyni się do odzyskania błogosławionej przez Sigmara, która będzie niezwykle pomocna w finałowym starciu.

Teraz dużo zależny od bohaterów. Mogą ogłosić morderstwo kapłana, wywołując panikę i rozpacz wśród ludzi. Część mieszkańców, szczególnie osoby sceptycznie nastawione do obecności mutantów w pobliżu wioski mogą rozprawiać o gniewie Sigmara i słusznej karze. Może to wywołać konflikt wśród samej społeczności, wzajemne oskarżenia, chęć marszu na zamek (przecież to baron pokłócił się z kapłanem) lub nawet żądzę spalenia mutantów. Taki czyn na pewno znacznie przyspieszy wydarzenia. Czy jednak wszyscy gracze są tego samego zdania?? Być może drużyna postanowi otrzymać śmierć duchownego w tajemnicy i po cichu odnaleźć winnych...

Zamek Sumpfbrucke.

Dla zachowania kolejności opiszę jak w tej chwili wygląda sytuacja na zamku, a pewne stanowiska będziesz musiał mistrzu dostosować do poczynań swoich graczy.

Zamek

Jak już wspomniałem jest to masywna bryła z wysokim kamiennym murem. Składająca się z części mieszkalnej, kilku przybudówek gospodarczych, dziedzińca i pierścienia murów, które po obu stronach twierdzy przechodzą bramy strzegące przejścia. Flaga z herbem rodu von Baudiger (złotą włócznią przebiegająca na skos przez czerwono białe połówki tarczy) lekko faluje zwisając z masztu. Korytarze są ciemne i puste, tylko część zamku jest używana, reszta pozostaje pusta. W wielu miejscach dostrzec można ślady po sprzedanych meblach, obrazach itp.

Ostatnimi czasy baron ograniczył swoją służbę do minimum: kucharz, stajenny, służąca, majordomus.... Często korzysta się z usług mieszkańców, np. kowala. W załodze zamku jest 20 zbrojnych, z czego 10 wraz z kapitanem wyruszyło z miasteczka i do tej pory nie wróciło. Pozostali wojownicy postawieni są w stan gotowości i zmęczeni z uwagi na większą niż zwykle ilość obowiązków. Zbrojni wiedzą, że oddział powinien wrócić dwa dni temu. Dokładna treść rozkazów znajduje się tylko w posiadaniu barona.

BG spotkają się tu raczej z chłodnym powitaniem, ale nie niegrzecznym. Pierwszą osobą, do której skierowani zostaną postacie będzie majordomus Liebwin Rübenschorf. Szczupły nieco zaniedbany wąsacz, o suchym obliczu. Jest przyjacielem barona i zna kilka jego sekretów, ale nie będzie chętny do ich rozgłaszania. Wie, że jego los zależy od losu barona. Może udzielić odpowiedzi na podstawowe pytania, a po odpowiedniej argumentacji ze strony graczy, skieruje ich na audiencję u barona, do biblioteki.

Rozmowa z Baronem.

Gabinet to prostokątne pomieszczenie, okna od południowej strony, po prawej od wejścia. Pozostałe ściany są bez okien. Kilka zakurzonych poroży i wypchanych ptaków wodnych. Po lewej kilka regałów, rozdzielonych kominkiem częściowo wypełnionych książkami, widać nadpalone strony i okładki. Bohaterowie zostaną wprowadzeni przez dwuskrzydłowe solidne drzwi. Przedstawiając postać barona proponuję opisać graczom następujący kadr:

Komnata oświetlona jest zimnym błękitnym światłem, na kominku tańczy mały płomień. Na środku komnaty stoi biurko, przy którym siedzi baron zwrócony w stronę gości. Ukaż graczom kontrast jego zatroskanego oblicza z dumą twarzy przodka na gobelinie, przedstawiającym znakomitego przodka, tuż za jego plecami. Baron jest chudy, światło podkreśla jego zapadnięte policzki, poznaczone siwizną czarne włosy opadają na pomarszczone czoło. Jego oczy są prawie pozbawione blasku, wpatruje się w stos dokumentów rozrzuconych po blacie. Dzieło sztuki za jego plecami przedstawia Huberta von Baudigera jako herosa na pięknym rumaku, wbijającego włócznię pomiędzy oczy

potwora, znajdującego się u jego stóp. (Gobelin powinien zwrócić uwagę graczy na piękną, mieniącą się broń oraz miejsce, w które ugodzono bestię- choć pokonana, niech robi wrażenie swym nienaturalnym wyglądem).

Baron jest już zmęczony i niewiele pozostało w nim dumy przodków, choć zachował jeszcze zdecydowany głos. Powita bohaterów z szacunkiem. Wieść o śmierci kapłana będzie kolejnym ciężarem zrzuconym na jego barki. Zapewni, że szanował wielce duchownego i dołoży wszelkich starań, by winny został ukarany. Wspomni, w jak ciężkiej sytuacji militarnej znajduje się wioska i przeprosi, że nie może w tej chwili przeznaczyć wszystkich sił do zajęcia się tą sprawą. Będzie unikał tematu kłótni i starał się odpowiedzieć wymijająco. To majordomus stojący z tyłu będzie bronił honoru pana i karmił za ewentualny brak manier gości. Jeżeli gracze lub okoliczności przycisną barona może on nawet wyznać wszystko co go trapi i męczy. Rozmowa ta może zakończyć się pełnym otwarciem barona i wyjawieniem wszystkich sekretów, albo wyproszeniem BG z powodu zmęczenia szlachcica, a może wyjściem barona do tłumu, dowiesz się tego w czasie prowadzenia.

Podczas rozmowy zwróć uwagę na herb szlachcica widniejący na gobelinie: złotą włócznię przebiegająca na skos przez czerwono białe połówki tarczy. Pokaż także **sygnet herbowy** na jego dłoni.

BG na zamku mają szansę poznać dokładniejsze szczegóły historii zamku, spotkać się z marienburczykami, którzy podają się obcym za kupców szukających innych niż główne szlaki lub podpytać służbę o wydarzenia na zamku, rodzinę barona lub kłótnię z kapłanem

Dalsze Wydarzenia

Gracze nie musieli odwiedzać zamku. Mogli zająć się śledztwem w sprawie pochodzenia kwiatka. Pokazanie rośliny, któremuś z mieszkańców może zaowocować różnymi reakcjami. Wielu z nich może nie znać pochodzenia Promyka, kilku może unikać odpowiedzi i okazywać zakłopotanie, w tym przypadku wieść szybko się rozniesie i BG będą jeszcze czujniej obserwowani przez mieszkańców i traktowani z dużą rezerwą.

Wizyta u zielarki najprawdopodobniej zakończy się udzieleniem odpowiedzi na pytanie skąd wziąć podobne rośliny. Starsza kobieta może się próbować uniknąć odpowiedzi z początku, ale pod naporem pytań lub nacisku wskaże mokradła, jeżeli BG dopuszcza się przemocy, cała wieś stanie przeciwko nim i najprawdopodobniej skończą wywiezieni na środek jeziora, lub może właśnie na wyspę/potwora.

Zdobyta wskazówka powinna wywołać u bohaterów chęć wyprawy na mokradła, gdzie odnajdą obozowisko mutantów i przekonają się, że widziane na początku przygody światło nie było błędnym ognikiem. W zanadrzu masz jeszcze jedno zdarzenie, które wpłynie na wzrost napięcia i mobilizację graczy.

Powrót zbrojnego

Członek zaginionego patrolu, obszarpany, ranny, z maltretowany i brudny stanie u bram. Dwa dni uchodził przed chaośnikami. Jako jedyny przeżył starcie, jest przerażony. Powie, że oddział był zupełnie nieprzygotowany do takiego starcia. Zapewni że mimo zwycięstwa banda zwierzoludzi sama odniosła poważne straty. Mimo to jest wciąż liczna i co gorsza zmierza do Sumpfbucke. Wedle słów wojownika powinna przybyć do miasteczka najdalej za 1,5 dnia (to daje nam pewną elastyczność).

W przypadku gdy gracze najpierw skupili się na wiosce i odwiedzili świątynie i zamek poinformuj o przybyciu wojownika zaraz po podjęciu decyzji o wyruszeniu do wioski

mutantów. Jeżeli na razie BG zignorowali barona i udali się na moczary chyba lepiej poczekać, aż wrócą, lub nawet poczekać do rozmowy z baronem i tak dowiedzą się o ataku od kultystów.

Obozowisko mutantów.

Żaden z mieszkańców nie będzie zadowolony z powodu wymogu zawiezienia BG na mokradła- łódka to najszybszy sposób, być może zechcą wiosłować sami.

Płynąc po jeziorze wprawny obserwator może zauważyć, że żadne ptaki, których wokół nie siadają na wyspie.

Ta wyprawa jest ważnym zdarzeniem, dobrze by miała miejsce późnym popołudniem lub wieczorem.

Przy granicy z mokradłami linia brzegowa jest poszarpana, porośnięta koślawymi drzewami i bujnymi kępami roślinności. Gdy bohaterowie zejną na ląd czeka ich przedzieranie się przez zarośla i niepewny teren, możesz dodać jakieś stworzenia które napsują im krwi.

Pomiędzy krzewami dojrzą szarobure namioty, na prędcie wzniesione chaty i paleniska obozu mutantów. Z odległości wygląda to jak obozowisko zamieszkałe przez normalnych ludzi. Mutanci starają się zasłaniać swe mutacje ubraniami i próbują ignorować ich obecność. Tylko niektórzy rzucają się w oczy z powodu zmodyfikowanego kształtu kończyn, narośli lub zmienionych oblicz. Kilku mężczyzn, kilka kobiet, dwójka dzieci i trójka starców. Postaraj się przedstawić ich jako istoty bardzo ludzkie, bo w rzeczywistość tacy są. Nie ma tu osobników dzikich, poza jednym uwięzonym do pała z boku obozu. Pokaż graczom przyrządzające posiłek kobiety, bawiące się dzieci, mężczyzn znoszących drewno na opał lub oporządzających schwytaną zwierzynę.

Diel wciąż obserwuje bohaterów z ukrycia.

Gdy BG wkroczą do obozowiska kobiety i dzieci pochowają się do namiotów. Mężczyźni powstaną z maczugami, masywnymi gałęziami i nożami. Jest ich o jednego więcej niż bohaterów, to są chłopcy niegdyś mieszkańcy Sumpfrucke. Mutacje niewiele ich zmieniły, nie są wielkimi wojownikami. Wśród pozostałych na placu jest jedna dziewczyna z twarzą obsypaną niebieskimi piórami. Jest ubrana w jasną szatę. Postacie mogą dostrzec sygnet rodu von Baudiger na szponie jej prawej ręki. Ona i najpostawniejszy z mężczyzn będą rozmawiać. Jeśli BG postanowią z mutantami dyskutować stanowisko mutantów będzie jedno. Chcą aby zostawiono ich w spokoju, nikomu krzywdy nie robią, są chorzy i ukarani przez los. Jeżeli BG zaatakują, cała wioska rzuci się do walki na śmierć i życie. Rozmowę przerwie chrząkanie, wycie i szczekanie uwięzowanego osobnika. Jego głowa przypomina pysk psa.

Zza jednego z namiotów wyłoni się dwóch kultystów Khorna (mają przy sobie kilka notatek kapłana), w skórzanych zbrojach ozdobionych symbolami i mieczami w dłoniach. Niezależnie od tego czy będzie trwała rozmowa czy walka, krzykiem będą zapowiadać nadejście nowych czasów, panowania ich boga, Khorna, zapowiedzą atak na Sumpfrucke i przebudzenie bestii i zmianę dotychczasowego porządku. Będą starali się nakłonić mutantów do przyłączenia się do nadchodzącej bandy.

Czy wyznawcom boga krwi uda się podburzyć mutantów. Może gracze użyją odpowiednich argumentów i postawią mutantów przeciw chaośnikom? Kultyści czekają na to by unurzać swe ostrza w krwi w czasie bitwy i nie będą chcieli tu ginąć, ich misją jest

nakłonienie mutantów do przyłączenia się do bandy.

Od rozwoju sytuacji, uzależnione jest co zrobi **Diel**. Jeżeli BG pokojowo potraktowali mutantów ujawni się albo od razu w obozowisku lub w drodze powrotnej do Sumpfbrucke. Jeżeli BG postanowią spalić mutków chłopiec rzuci się do walki ze łzami w oczach w obronie swej rodziny i przyjaciół, Uwagę BG może zwrócić **medalion Sigmara** na szyi malca. Należał on do **Tomasa Anderunga**- Albert może go rozpoznać.

W rozmowie z BG **Diel** powie, że wie gdzie jest miejsce którego szukał Tomas, miejsca gdzie poległ stary rycerz i gdzie może spoczywać magiczna broń. Jeżeli chłopiec zginie BG mają jeszcze jedna szansę odnalezienia miejsca spoczynku pierwszego barona von Baudiger. W jego namiocie wciąż jest karta z notatką i rysunkiem kapłana. Zaznaczone miejsce znajduje się niedaleko na południowy- zachód od obozowiska.

Miejsce pojedynku

Bohaterowie dotrą głębiej na moczary. W towarzystwie chłopca lub bez niego wejdą na resztki starej drogi prawie w całości już zarośniętej przez bagienną roślinność. Może dać osobie znać magiczna aura rytuału dokonanego przez szamana. Przez wiele lat moc rytuału i jego aura skutecznie ukrywały to miejsce przed postronnymi. Jednak magia zaklęcia zaczęła słabnąć, a pojawienie się w okolicy kapłana Sigmara, na którego reagował magiczny oręż sprawiły, że miejsce jest teraz możliwe do odnalezienia.

Pojedynek

W bitwie która opisałem w historii Sumpfbrucke siły chaosu przegrały, a głównym sprawcą ich klęski był pierwszy baron Hubert von Baudiger. Szaman i przywódca tamtej bandy stracił szacunek i pozycję w oczach współplemieńców, poprzysiągł się zemścić. Po latach powrócił do Sumpfbrucke przygotowany, wybrał jedną z wysp na mokradłach, odległą, szeroką i płaską dogodną do walki. Odprawił rytuał zabezpieczający miejsce przed obecnością niepożądanych osób. Za pomocą swej magii wezwał barona na pojedynek, a ten stawiał się samotnie na wezwanie. Walka była długa, a siły wyrównane. Baron zdobywał przewagę i zadawał kolejne rany stworowi chaosu. Nadszedł czas na ostateczny cios. Wtedy szaman aktywował wcześniej zastawioną pułapkę. Aktywował moc runicznych kamieni rozstawionych wokół polany- dzięki nim obaj walczący zginęli, a ich dusze zostały uwięzione na wyspie. Dla bogów to jednak baron był zwycięzcą. Jego duch pozostał na wyspie czekając na to by ktoś odnalazł włócznie i pochował jego szkielet. Siła jego ducha sprawiła, że po przełamaniu czaru szamana, żadna istota napiętnowana przez chaos nie mogła wejść na wyspę- dlatego Diel nie mógł tu zbliżyć się w obręb magicznych kamieni.

Hemlyn powinien wykonać udany test SW inaczej zawaha się przed wejściem (wojownik nie posiada żadnych mutacji ale chaos jest w jego duszy), ale np. czar lub wsparcie ze strony kapłana może mu ułatwić przezwycięzenie tej sytuacji.

Konfrontacja z duchami

Przez wąski przesmyk otoczony pasmami mgły unoszącej się nad moczarami BG wkroczą na kilkunastometrowej średnicy wysepkę, na której brzegach rośnie kilka wątych

drzew o powykręcanych gałęziach. Przedstaw graczom niesamowitą aurę tego miejsca, utnij wszystkie pluski i dźwięki, które dotychczas otaczały ich na bagnach.

Na środku można spostrzec pozostałości po dwóch wrogach leżące obok siebie. Kapłan jest w stanie wyczuć źródła magii emanujące w tym miejscu. Pierwsze z nich, wytwarzające niepokojącą moc to ciało szamana, obwieszona różnego rodzaju kościanymi amuletami oraz rozstawione przez niego kamienie oznaczone runami- jest ich 8. i są rozstawione dookoła polany w zaroślach. Drugim źródłem magii jest błogosławiona mocą Sigmara włócznia.

Gdy tylko postaci zapoznają się z sytuacją na polanie ze zwłok zwierozczłka zacznie powstanie duch szamana (dokładne statystyki na końcu scenariusza). Przedstaw przerażające widmo potężnego zwierozczłka obwieszonego licznymi wisiorami trofeami i znakami chaosu, otoczone dziwnym światłem.

Stwórz zaryczy wypowie kilka słów w mrocznej mowie i rzuci się na postaci. Szaman rozumie, że pokonanie go tutaj oznacza ostateczne odejście jego ducha do domeny chaosu, a tam za swoje niepowodzenia nie zostanie dobrze przyjęty.

Mistrzu, uczyni te walkę wymagającą, niech próbują unikać, uciekać przed duchem po polu walki. Upiór jest istotą nadnaturalną i postaci nie są w stanie jej zranić swym orężem. Jedyne co może pomóc to moc kapłana. Nie jest naszym celem okaleczenia postaci, siły będą im potrzebne na finałową walkę, ale daj im trochę emocji, niech poczują, że zasłużyli na odnalezienie magicznej włóczni.

Istnieje kilka sposobów pokonania upiora szamana. Pierwszy z nich to podniesienie oręża rycerza i użycie go do walki. Drugim rozwiązaniem jest roztrącenie kamieni runicznych, wrzucenie ich do wody, spowoduje to zniszczenie magicznej aury, która utrzymuje moc szamana. Upiór będzie się starał za wszelką cenę przeszkodzić bohaterom w dokonaniu tego, tak więc nie będzie jedynie atakował, ale starał się utrzymać pozycję, ale od czego BG mają przewagę liczebną. Kolejną możliwością jest modlitwa kapłana, który może spróbować wywołać ducha rycerza- sprzymierzeńca w walce z upiorem.

Możesz przepleść starcie z obrazami z przeszłości kiedy to Pierwszy baron von Baudiger przybył na starcie z demonem.

Gdy w taki czy inny sposób szaman zostanie pokonany upiór rozplynie się. Lśniący postać rycerza pojawi się lub zatrzyma nad swoim ciałem, potężny wojownik skłoni się bohaterom wskaże ręką na włócznię, a następnie w kierunku zamku po czym rozplynie się, a po chwili całkowita cisza panująca na polanie zostanie przerwana szmerem wody, szumem drzew czy dźwiękami zwierząt. Czas wracać do Sumpfbucke bo banda zwierozczłudzki jest co raz bliżej

Powrót do miasteczka

Bohaterowie wracają. Czy mają magiczną broń i zostaną przywitani jak herosi? A może po walce postanowią oskarżyć całą wioskę i przekląć jej mieszkańców oraz barona, zdrajcę Imperium, niegodnego swojego nazwiska.

Co postaci zrobią z włócznią? Może oddadzą ją baronowi, który poczuje ducha swojego przodka. Być może spowoduje to odstąpienie od myśli o zdradzie imperium za marienburskie pieniądze- może przepędzi szpiegów z Jałowej Krainy albo zmusi ich do walki, to już zależy od MG i rozwoju sytuacji.

Czasu jest mało należy przygotować się do bitwy. Z Sumpfbucke udało się zebrać około 30 ludzi zdolnych do walki, w tym razem z bohaterami jest 15 wojowników (3.BG, baron, majordomus, 10. mężczyzn załogi zamku, reszta to drwale i myśliwi). Kobiety i

dzieci wysłano do komnat zamkowych. Banda Chaosu nadejdzie od strony wschodniej drewnianej bramy i palisady umocowanej na zrujnowanej części dawnego muru. Zwykli mieszkańcy mają łuki i topory.

W natłoku przygotowań nie zauważono zniknięcia jednej kobiety i dziecka. Zostali porwani przez kultystów, którzy teraz wiozą je na małą wysepkę na środku jeziora by przebudzić potwora ich krwią.

Wtem z posterunku na wieży rozlegnie się okrzyk: -NADCHODZĄ!!

Pora chwycić za broń. Niech atmosfera będzie ciężka, niech d się poczuć strach prostych ludzi, niech zmęczeni strażnicy z zawziętością ścisną drzewce włóczni. Niech zagrają bębny bandy zwierzoludzi. Pokaż zwierzęce sylwetki wychodzące spośród drzew. Pozwól usłyszeć zwierzęce wycie mrozące krew w żyłach. Pozwól policzyć zwierzoludzi. Jest ich mniej od obrońców, około 20.

Tu warto wspomnieć o mutantach- jak w stosunku do nich postąpili bohaterowie?

- Jeżeli mieszkańcy bagien przybyli razem z nimi to obrońcy mają wsparcie wewnątrz
- W przypadku gdy mutanci zostali pozostawieni sami sobie, ale obronieni przed zakusami kultystów teraz jest dobry moment by pokazać ich wdzięczność i przywiązanie do krewnych. Niech na początku walki wybiegną na zwierzoludzi z lasu. Wygnańcy uderzą z zaskoczenia poświęcając się, ale osłabiając najeźdźców o kilka głów
- Jeżeli gracze urządzili w wiosce pogrom lub pozwolili zwyciężyć kultystom, wtedy zwierzoludzie będą mieli łatwiej

Po jeziorze niesie się krzyk kobiety. Na środku wysepki widać trzy osoby, przywódca kultystów stoi na szczycie z wyciągniętymi do góry ramionami, a dwóch pomagierów trzyma zwłoki z których posoka wlewa się do wody.

Teraz dodaj ryk. Potężny kształt przebudzonej bestii wylania się z wodnej toni i wzbijając potężne fale płynie w stronę wsi, młóćąc wodę mackami i szczypcami, w których giną znajdujący się na grzbiecie kultyści.

Walka

Jak rozegrasz te walkę zależy od Ciebie. Jest wielu uczestników. Zwierzoludzie z zewnątrz szturmują mury z pomocą zaklęć swojego szamana. Bestia nadciąga od strony jeziora wzbudzając strach i bez problemu niszcząc chatki wsi.

Proponuję byś dobrał ilość rzutów do preferencji swojej drużyny lub ograniczył je do minimum by większy wpływ miały deklaracje, opisy i klimat starcia. Na pewno wielu zginie.

Największe znaczenie dla starcia mają postacie graczy, baron, szaman oraz potwór. Przywódca zwierzoludzi będzie pewnie głównym zmartwieniem BG, z którym wierzę, że sobie poradzą.

Jeżeli nie jesteście przeciwni pewnemu kreowaniu tego typu bitwy proponuję następujące rozwiązanie:

Elementem kulminacyjnym walki będzie pokonanie potwora. Jego śmierć bądź ucieczka załamie morale zwieroludzi i doda otuchy obrońcom. Nie wiem czy szaman dożyje tej chwili.

Wprowadź pewną powtórkę z historii- scena odbywa się na oczach BG:

Baron stanie przeciw bestii z włócznią swego przodka, w trakcie dzielnej walki zostanie powalony na ziemię z ciężką raną.

Czy któryś z BG rzuci się by podnieść magiczny oręż. Od tego kto to będzie uzależnij zakończenie historii albo wręcz oddaj wtedy temu graczowi możliwość opisu i zakończenia historii.

- Kapłan może przywrócić to miejsce potędze Sigmara
- Akolita ma możliwość dokonania wyboru dalszej drogi życia
- Kultysta może rozwiązać akcję wedle własnych pokrętnych knowań dla Pana Ścieżek, a może na koniec sam zostanie nagrodzony mutacją

Sumpfbrucke na pewno ucierpi. Może przestanie istnieć. Baron Hildric von Baudiger może okazać się ostatnim z rodu. Rozwiązanie oraz koniec tej historii i sceny przed opadnięciem kurtyny pozostawiam Tobie i Twoim graczom oraz czynom ich postaci.

Życzę udanej gry.

MATERIALY DODATKOWE:

Włócznia barona von Baudiger- magiczny przedmiot
tak jak włócznia plus: WW +10, Obr +1 (+3 przeciw bestii z jeziora),

Charakterystyki:

Potwór z jeziora:

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	33	45	52	40	25	27	10

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	30	4	5	3	-	-	-

Cechy: Wzbudza strach, naturalna broń,

Potwór przypomina wielkiego kraba ze skorupą pokrytą krzewami i porostami, ma paszczę najeżoną tępyimi zębami. Ma bardzo gruby pancerz praktycznie nie do przebicia zwyczajną bronią (3PP wszędzie poza witalnymi miejscami i szczelinami wymagającymi szczególnego celowania) do tego macko podobne kończyny.

Upiór szamana zwierzoludzi

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	0	35	42	30	44	64	25

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	3	4	6	-	-	-

Umiejętności: przekonywanie +20, zauważanie +20

Zdolności: eteryczny, naturalna broń, widzenie w ciemności, oburęczność, przerażający, nieumarły

Zdolność specjalna: Mrozący Atak (dotknięcie wysysa żywotność> patrz bestiariusz)

Duch I barona Huberta von Baudiger

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	0	30	30	42	31	30	30

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	4	6	-	-	-

Umiejętności: przekonywanie +20, zauważanie +20

Zdolności: eteryczny, wzbudza strach, naturalna broń, widzenie w ciemności, nieumarły

DIEL

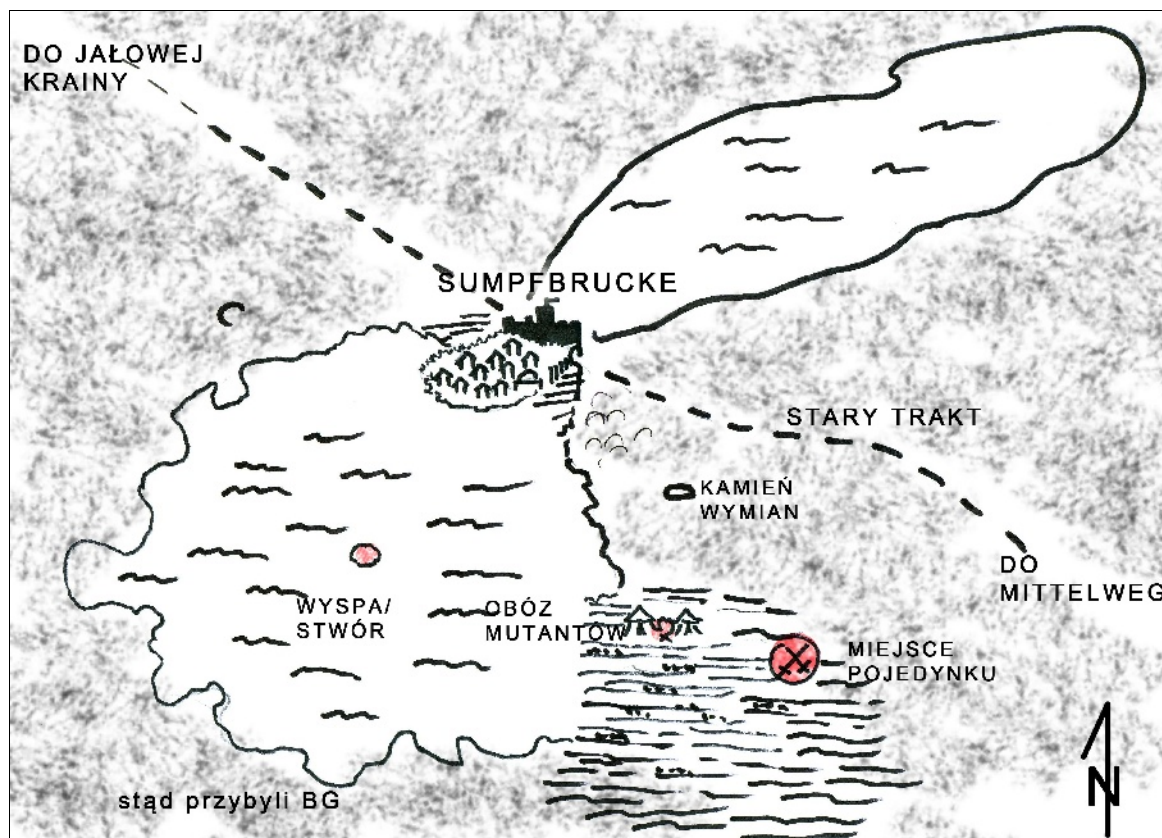
użyj statystyk dziecka plus: ZR +10, SZ +1

chłopak jest bardzo szybki i świetnie pływa, potrafi się dobrze ukrywać na bagnach

Szaman zwierzoludzi oraz zwierzoludzie są opisani w bestiariuszu

Dla barona proponuję wykorzystać statystyki najemnika z podręcznika podstawowego powiększone odpowiednio +1, +10, +5

Załoga zamku- statystyki strażników miejskich



Postacie Graczy

Albert Glaubitz- Kapłan Sigmara lat 35 (profesje: akolita, kapłan Sigmara)

Pełnisz swą posługę kapłańską już wiele lat. Sigmar Ci sprzyja. Nie masz wiele wspólnego z kapłanami bitewnymi, ale walczyć potrafisz. Twoją domeną jest umysł. Nosisz młot przy pasie i medalion Młotodzierzcy na szyi, majestat Twego boga przemawia za Ciebie. Pochodzisz z niewielkiego miasteczka w Averlandzie. Z biegiem lat Twoje zalety były co raz bardziej doceniane i przenoszono Cię co raz bliżej stolicy, aż w końcu znalazłeś się w Altdorfie. Jesteś idealistą i oddanym sługą Sigmara. Obce Ci są zagrywki polityczne, walka o stołki. Dlatego nie zyskałeś sobie przychylności miejscowych kapłanów, których duch był o wiele słabszy. Spędziłeś w Altdorfie prawie 8. lat. Zajmowałeś się nowicjuszami i nauką ludzi.

Jednym z Twoich najbliższych przyjaciół był Tomas Anderung. Jowialny jegomość o dobrym sercu, który posługę kapłańską zaczął w późnym wieku. wstąpił w szeregi sigmarytów po tym jak jego żona i syn zginęli z rąk rozbójników. Mimo ciężkich doświadczeń był otwarty w stosunku do ludzi, przyjacielski i troskliwy. Lubił historię, księgi i opowieści. Rok temu opuścił Altdorf by objąć posadę kapłana w wiosce Sumpfrucke, na zachodzie Middenlandu, niezbyt daleko od Jałowej krainy. Bliskość lasu Drak Wald nie przerażała go. Po rozstaniu korespondowaliście. Opisywał Sumpfrucke jako ciche spokojne miasto położone w podmokłym terenie pomiędzy jeziorami, strzegące jednego z bocznych szlaków. Był duszpasterzem chłopów, rybaków i traperów. Nie narzekał. Kilka miesięcy temu dostałeś od niego kolejny list, który zaniepokoił Cię. Tomas pisał o tym, że nie wszystko, co do tej pory wiedział jest zgodne z prawdą. Znalazł kogoś, komu trzeba pomagać w walce o ich dusze i ciała, że nie wszystko, co odmienne jest takie, jak wam mówiono. Pisał niekonkretnie, ale zaczęłeś się o niego obawiać.

Niedługo potem zostałeś oddelegowany do Middenheim. Podobno potrzebują tam ludzi z taką charyzmą i potrafiących przemawiać. Zezwolono Ci po drodze odwiedzić Sumpfrucke. Do pomocy został Ci przydzielony młody chłopak Emil. Ma 16 lat, 1,5 roku temu pojawił się w progu świątyni wyglądając dość mizernie, był pobity przez bandziorów. Kształciłeś go ostatni rok. Jest jeszcze niezbyt pewny i brak mu zdecydowania. Postawiłeś sobie za cel, że wskażesz mu drogę. Chcesz być dla niego autorytetem, wzorem.

Emil akolita Sigmara lat 16 (profesje: chłop, ulicznik, akolita)

Pochodzisz z Reiklandzkiej wsi, ale nigdy nie czułeś się tam dobrze. Zasłuchany w opowieści podróżników postanowiłeś to zmienić. Podczas wyprawy na targ do Altdorfu, zdecydowałeś się uciec od swojego ojca. Twoje losy w mieście nie wyglądały jednak tak, jak sobie to wymarzyłeś. Błąkałeś się po ulicach nieznanego przez Ciebie świata. Byłeś głodny i zagubiony. Zainteresowała się Tobą banda opryszków i dotkliwie poturbowała. Udałeś się pod wrota świątyni Sigmara. Tam znalazłeś schronienie. Kapłani przyjęli Cię na nauki, nauczyli czytać i pisać, przyuczali do zostania duchownym. Ostatni rok byłeś pod opieką dość fanatycznego kapłana Alberta Glaubitza, z którym teraz podróżujesz do Middenheim.

Nie jesteś przekonany czy chcesz zostać kapłanem. Może ta podróż odmieni coś w Twoim życiu. Po drodze macie odwiedzić przyjaciela Twojego mentora w wiosce o nazwie Sumpfrucke. Na szlaku spotkaliście wojownika podążającego w tym samym kierunku. Przypomina Ci tych, w których historie wsłuchiwałeś się za młodu.

Hamlyn Grieger- wojownik/kultysta tzeentcha lat 25 (profesje: żak, oprych, częściowo reketer)

Pochodzisz z mieszczańskiej rodziny, jesteś inteligentny, ale nauka na uniwersytecie nigdy Cię nie bawiła. Wpadłeś w złe towarzystwo, rozrabiałeś, wyleciałeś ze studiów. Potem uciekłeś z domu, żyłeś na ulicy, trochę na szlaku. Zawsze dobrze dogadywałeś się z ludźmi. W trakcie wizyty w Middenheim spotkałeś znajomego z czasów studenckich. Działał nie do końca legalnie dla różnych ludzi w mieście. Powoli wciągnięto Cię do grupy wyznawców Tzeentcha. Zwierzchnicy wykorzystywali Twoje umiejętności walki. Kilka miesięcy temu zaczęłeś więcej działać poza miastem, aż trafiłeś do komórki w Carroburgu.

Niedawno Twoi kapłani dostali informacje, że band Khorna planuje coś w rejonach miasteczka Sumpfbrucke. Jeden z nich miał wizję, że jest to teren, wobec którego Pan Przemian ma własne plany i nie jest po waszej myśli aby ci rzeźnicy panoszyli się tam. Polecono Ci być dowiedział się jak najwięcej o tym co się tam dzieje i najlepiej spróbował pokrzyżować ich plany. Musi tam się kryć jakaś tajemnica.

Na szlaku spotkałeś kapłan Sigmara i młodego akolitę, dzieciak wydaje się nieprzekonany co do tego co chce robić w życiu, a do tego jest zapatrzony w osoby Twojego pokroju . Postanowiłeś , że przeciągniesz go na stronę Pana Ścieżek i zagrasz na nosie zarozumiałemu kapłanowi.

Albert Glaubitz kapłan Sigmara lat 35

- jesteś raczej duchownym niż wojownikiem
- jesteś kapłanem już dość długo i czujesz że Sigmar jest ci przychylny
- idealista, obce ci jest intryganctwo dlatego mimo kilku awansów nie zabrnąłeś bardzo wysoko w hierarchii kultu
- pochodzisz z Averlandu, ostatnie 8 lat spędziłeś w Altdorfie
- podążasz do **Sumpfrücke**, niewielkiego miasteczka na obrzeżu Middenlandu, by odwiedzić swojego przyjaciela zakonnika **Tomasa Anderunga**, o którego jesteś zaniepokojony
- zaniepokoiły cię ostatnie listy przyjaciela, w których pisał że znalazł kogoś komu, trzeba pomagać oraz że pewne rzeczy są odmienne od tego co was uczyli- wszystko napisane dość niekonkretnie.
- Od roku opiekujesz się i kształcisz **Emila**, młodego chłopaka ze wsi, który został przygarnięty przez świątynię- jest jeszcze niepewny, brak mu zdecydowania traktujesz go jak syna, którego nigdy nie miałeś
- Chcesz sprawdzić co się dzieje z twoim przyjacielem i być wzorem dla młodzieńca
- na szlaku spotkaliście, wojownika **Hemlyna**, po którym widać, że z niejednego pieca chleb jadł , coś Ci się w nim nie podoba, ale może to tylko przeczulenie na punkcie awanturników

Charakterystyki

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	42	43	42	38	47	52	47

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	4	4	4	1	0	2

Umiejętności:

plotkowanie czytanie i pisanie, leczenie (na dodatkowych +10), nauka (historia), nauka (teologia; +10), przekonywanie, spostrzegawczość (+10), znajomość języka (klasyczny), jeździectwo, język tajemny (magiczny), splatanie magii, wiedza (Averland; Altdorf), wykrywanie magii znajomość języka (podstawy Khazalid, podstawy eltharin)

Zdolności:

błyskotliwość, odporność psychiczna, charyzmatyczny, bardzo silny, przemawianie, krasomówstwo, magia prosta (kapłańska), ogłuszanie, pancerz wiary (+3 do czaruj w przypadku modlitwy),

Czary kapłańskie:

- Błogosławieństwo odwagi:** PM 3 zdejmuje strach/grozę z dowolnej postaci 24m
- Błogosławieństwo hartu ducha:** PM 5 CT 1r dotknięta postać +5 do Odp i SW
- Błogosławieństwo ochrony:** PM 6 CT 1r +10 Odp i Sw przeciw magii na siebie

Emil Unsicher akolita Sigmara lat 16

- Pochodzisz z reiklandzkiej wsi
- Zawsze marzyłeś o przygodach i twierdziłeś, że życie chłopca nie jest dla ciebie
- podczas jednego z targów w Altdorfie, uciekłeś od ojca, aby zostać poszukiwaczem przygód
- nie było to tak łatwe jak wcześniej myślałeś, spędziłeś trochę czasu na ulicach, a życie dało ci w kość, tak że pewnego dnia pobity stanąłeś przed wrotami świątyni Sigmara
- Zakon uczył cię czytania, pisania, teologii i przygotowywał do posługi kapłańskiej
- ostatni rok byłeś pod opieką **Alberta Glaubitza**, uważasz go za trochę zbyt fanatycznego
- jesteś wdzięczny świątyni, że cię wychowała, ale nie jesteś pewny czy chcesz zostać kapłanem, kolejny raz daje ci się we znaki ograniczenie wolności
- może podróż do Middenheim, w którą udałeś się wraz ze swoim mentorem odmieni twoje życie
- po drodze do miasteczka Sumpfbucke, gdzie macie się spotkać z przyjacielem kapłana, spotkaliście wojownika **Hemlyna**- wygląda na prawdziwego twardziela

Charakterystyki

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
39	40	34	42	45	35	31	34

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	4	5	0	0	3

Umiejętności:

plotkowanie, wiedza (Imperium) opieka nad zwierzętami, osvajanie, rzemiosło (gotowanie), powożenie, rzemiosło (uprawa ziemi), ukrywanie się, szybkie wyciągnięcie, ogłuszanie, czytanie i pisanie, nauka (astronomia), nauka (teologia), znajomość języka (klasyczny), spostrzegawczość, zwinne palce, sztuka przetrwania, Unik, skradanie się, pływanie

Zdolności:

chodu!, wędrowiec (+10 ukrywanie się i skradanie poza miastem), bardzo szybki, szybki refleks, brawura, bystry wzrok (+10 int do spostrzegawczości), odwaga (+10 do strachu i grozy),

Hemlyn Grieger, wojownik lat 25

- Jesteś inteligentny, ale zaprzepaściłeś swa karierę naukową trudnym usposobieniem
- Zarabiałeś swoimi umiejętnościami fizycznymi i walki
- Przez kontakty z czasów studiów znalazłeś dobrze płatną pracę, ale zostałeś wciągnięty do kultu Tzeentcha- Pana Zmian
- działałeś trochę w terenie oraz w mieście dobrze służąc kultowi, a oni troszczyli się o Ciebie- trafiłeś do Carroburga.
- Zostałeś wysłany z misją do wioski Sumpfbucke by pokrzyżować działania wyznawców Khorne'a, Twój pan ma inne plany wobec tej osady
- Jeżeli Ci się powiedzie kapłani obiecali ci nagrodę od Tego, Który Zmienia Ścieżki
- Po drodze spotkałeś kapłana Sigmara- **Alberta** i młodego akolitę- **Emila**, w tym drugim wiara jest dość słaba- wydaje się dobrym materiałem na współwyznawcę, warto spróbować, zwłaszcza że chłopak jest podatny na historie o przygodach i wojownikach
- Trzymanie się kapłana może ci się przydać

<u>WW</u>	<u>US</u>	<u>K</u>	<u>Odp</u>	<u>Zr</u>	<u>Int</u>	<u>SW</u>	<u>Ogd</u>
53	47	42	41	45	35	40	43

<u>A</u>	<u>Żyw</u>	<u>S</u>	<u>Wt</u>	<u>Sz</u>	<u>Mag</u>	<u>PO</u>	<u>PP</u>
2	16	4	4	4	0	0	0

Umiejętności:

plotkowanie, wiedza (Imperium) hazard, targowanie, jeździectwo, język bitewny, przeszukiwanie, unik, pływanie, charakteryzacja, znaki złodziei, pływanie, skradanie, śledzenie, ukrywanie się, warzenie trucizn, wspinaczka

Zdolności:

błyskawiczne przeładowanie, rozbrojenie, ogłuszanie, bijatyka, broń specjalna parująca i dwuręczna, łotrzyk, unik, brawura, bijatyka (+10 bez broni), błyskawiczny blok, niepokojący (wrogowie testują SW)