Fortuna kołem się toczy

przygoda do 2ed Warhammer FRP

autor: Cezary Skorupka

Dla kogo jest ta przygoda?

„Fortuna kołem się toczy” to scenariusz dla 2 - 4 graczy rozpoczynających swoją przygodę z Warhammer FRP. Szansa na zgon postaci jest niska a przedstawione sytuacje stanowią dobrą platformę dla tłumaczenia poszczególnych zasad i mechanizmów takich jak przeprowadzanie testów, odgrywanie postaci, walka.

Wiele wydarzeń w scenariuszu zależnych jest od tego jakie profesje wybrali gracze. Jeśli prowadzą tak egzotyczne postacie jak Zabójca trolli czy Rzecznik rodu może to wymagać od Mistrza Gry nieco kombinowania jak wpasować ich w przygodę i jakie role mogą w niej odgrywać. Wyzwanie mogą stanowić także profesje zaawansowane, które dzięki swoim zdolnościom albo wpływom byłyby w stanie rozwiązać główne wyzwanie scenariusza w mgnieniu oka.

Celowo nie zamieszczam statystyk żadnych NPCów. Jeśli będą ci potrzebne skorzystaj ze standardowych cech z „Bestiariusza starego świata” bądź podręcznika głównego.

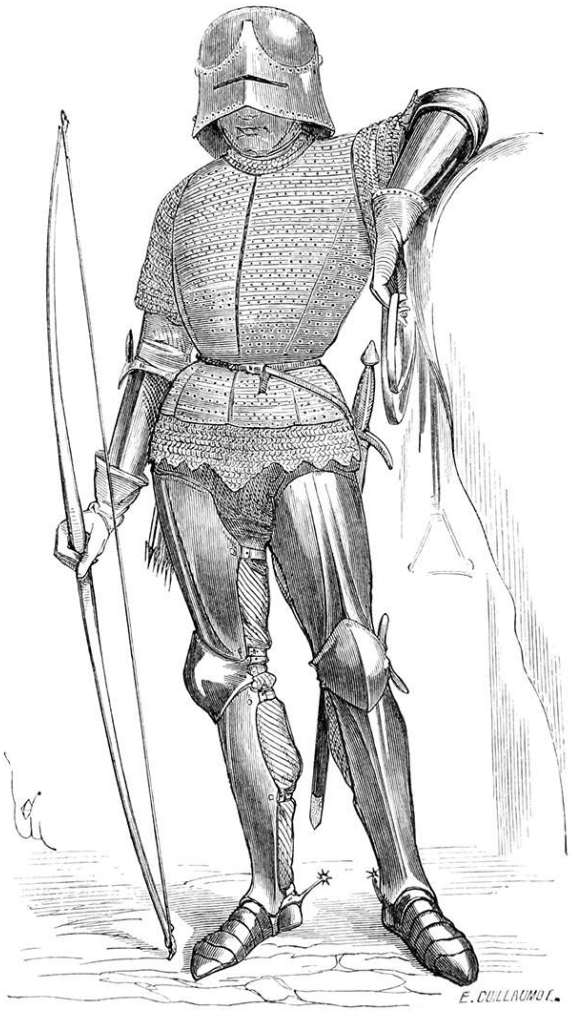
O czym jest ta przygoda?

Zubożały szlachcic - poszukiwacz przygód prosi o pomoc w potwierdzeniu swojej tożsamości oferując za to sowitą nagrodę. Proste zadanie zaczyna się komplikować, kiedy okazuje się, że jego nazwisko zostało wymazane z wszelkich kronik i ze świecą szukać kogoś, kto go zna.

Dodatkowe informacje

Wszelkie użyte ilustracje są dostępne w przestrzeni publicznej i zostały pobrane ze strony https://www.oldbookillustrations.com. Nazwy własne, zasady, miejsca etc. Zostały zaczerpnięte z podręcznika „Warhammer Fantasy Roleplay” 2ed, edycja polska i są własnością Games Workshop.

Zapraszam do czytania!



Jak każda klasyczna przygoda tak i ta zaczyna się w karczmie, gdzieś w podrzędnej dzielnicy Altdorfu. Bohaterowie Graczy pomiędzy łykiem piwa a kolejną łyżką kapusty zauważają specyficznego człowieka krążącego między stolikami i zagadującego do przypadkowych osób. Mężczyzna ten to Friedrich von Rotbaum, zubożały szlachcic i poszukiwacz przygód.

Friedrich von Rotbaum

Jest to wychudzony, siwy mężczyzna w wieku około 50 lat. Jego czaszkę zdobi daleko posunięta łysina, a twarz porasta nierówny, kępkowy zarost. Ubranie ma brudne i znoszone, poszarpane niczym u żebraka. Wprawne oko może jednak zauważyć, że materiał jest najwyższej jakości a buty mogły być kiedyś warte kilka miesięcznych urzędniczych pensji. Mimo wyglądu i swoich lat Friedrich zachowuje chłopięcą wręcz werwę. Trzyma się prosto, chodzi sprężystym krokiem, mówi głośno i gestykuluje szeroko. Bez względu na temat konwersacji zawsze przypomni się mu jakaś przygoda czy anegdota, którą od razu musi się podzielić. A historii zna bez liku. Pływał po siedmiu morzach, przebył pustynie, walczył z goblinami, odparł atak zwierzoludzi na niejedną graniczną wioskę a kiedyś ponoć nawet rozmawiał z leśnym elfem.

Niestety, fortuna odwróciła się od niego dokładnie wtedy, kiedy zdecydował się odwiesić zbroję na kołek. Po powrocie do swoich włości zobaczył je opuszczone i zniszczone. Niegdyś żyzne pola oraz piękne winnice leżały odłogiem a rodzinna posiadłość stała się gniazdem dla rabusiów. Szukając pomocy Friedrich tułał się od dworu do dworu nigdzie nie znajdując posłuchu. Minęło wiele lat od kiedy opuścił swoje ziemię, więc zapomniano o nim a tłumaczenia traktowano jak opowieści szaleńca, bądź oszusta. W końcu postanowił udać się do Altdorfu i tam zapukać do drzwi co znaczniejszych osobistości.

Przedłużająca się tułaczka opróżniła jego kieszenie i upodobniła bardziej do żebraka niż szlachcica. Wiedział, że bez odpowiedniego anturażu nie ma co czekać na żadną audiencję. Liczył na to, że uda się do Banku Altdorfskiej Kompanii Handlowej im jego wysokości Imperatora Karla Franza I (oddział drugi) i wypłaci stamtąd zdeponowane niegdyś pieniądze. Niestety na nic zdało się zaklinanie i pokazywanie rodowego pierścienia - bankierzy byli nieugięci i nie otworzyli przed nim skarbca. Friedrich znalazł się w błędnym kole. Potrzebuje znaleźć kogoś kto potwierdzi jego tożsamość i da mu dostęp do skrytki inaczej skończy jako bezdomny na ulicach Altdorfu.

Propozycja

BG spostrzegają jak Friedrich krąży od stołu do stołu zagadując co rezolutniej wyglądających osobników i jest za każdym razem odsyłany z kwitkiem. W końcu podchodzi i do nich przedstawiając się jako szlachcic i poszukiwacz przygód oraz pytając czy może zaproponować im nietypowe zadanie. Jeśli połkną haczyk przysiądzie się i opowie historię swego życia (ze szczegółami) kończąc ją opowieścią o opuszczonych wioskach i zagrabionej posiadłości. Wreszcie oferuje im zadanie - jeśli śmiałkom uda się udowodnić jego tożsamość przed agentem banku i otworzyć skrytkę otrzymają połowę jej zawartości. Zapytany ile dokładnie jest tam pieniędzy odpowie, że “nie pamięta dokładnie ale coś koło 500zk. Niewiele, ale na parę solidnych butów i kaftan powinno wystarczyć”. Dodatkowo powierza bohaterom swój rodowy pierścień jako dowód zaufania oraz potwierdzenie tożsamości.

Włości Rotbaumów

Przygoda zakłada, że bohaterowie nie udadzą się oglądać włości na południu. Ich zadaniem jest jedynie udowodnić, że Friedrich jest tym, za kogo się podaje. Jeśli wpadną na pomysł podróży można ich odwieść mówiąc, że droga zajmie przynajmniej kilka dni, bandytów jest dużo i pozbycie się ich wymagałoby przynajmniej dwóch oddziałów żołnierzy. W przypadku, gdy gracze zaczną nalegać by tam pojechać - pozwól im. Wszystko co Friedrich mówił na temat wioski jest prawdą. Bohaterowie mogą próbować odbić posiadłość co jest tematem na zupełnie odrębną przygodę, której napisanie nie leży już w mojej gestii. Powinno to być wymagające zadanie nawet dla doświadczonych poszukiwaczy przygód. Bandyci są dobrze ufortyfikowani, uzbrojeni i niebezpieczni. Niestety, nawet jeśli zostaną pokonani nie rozwiązuje to problemów Friedricha. Jego ziemie zostały już dawno temu przejęte przez rodzinę Fielederów o której więcej w dalszej części scenariusza.

Rozdział 1 - Ród, którego nie było

W stronę rozwiązania zagadki kierują trzy tropy - pierścień, imię i nazwisko zleceniodawcy oraz jego historie (zwłaszcza ta o zagrabionych włościach). W zależności od tego kim są bohaterowie mogą zdobyć informacje o nich w różny sposób i z różnych miejsc.

Rzeczoznawca

Udany Prosty (+10%) test plotkowania może naprowadzić bohaterów na solidnego rzeczoznawcę. Porażka oznacza natrafienie na osobę, która będzie chciała im wmówić, że pierścień jest fałszywy i odkupić go od nich za 5 szylingów.

Jednym z lepszych rzeczoznawców w dzielnicy jest **Greta Amfluss**. Nawet bez dodatkowej opłaty jest w stanie potwierdzić autentyczność pierścienia. Co więcej - dorzuca do tego krótką historię rodu, który się nim pieczętował. Greta daje im też namiar na pewnego historyka, który może wiedzieć więcej - **Otto Schmidt'a**.

Pierścień

Jest autentycznym pierścieniem rodowym von Rotbaumów. Jego wartość może sięgać nawet kilkuset złotych koron o ile ktokolwiek chciałby go kupić (Greta nie chce, z takimi błyskotkami jest za dużo kłopotu). Może służyć do pieczętowania korespondencji lub jako jasny, rozpoznawalny znak przynależności do rodu. Niestety, w razie wystąpienia wątpliwości **nie jest warunkiem wystarczającym do potwierdzenia szlachectwa**. Przed obliczem sędziego łatwo dowieść, że mógł on zostać skradziony, zagrabiony ze zwłok, lub zwyczajnie zastawiony w lombardzie przez zubożałego szlachcica.

Ród von Rotbaum

Niegdyś szlachcice średniego szczebla, znani z szastania złotem nieznanego pochodzenia i żyłki do niebezpiecznego życia. Posiadali ziemie na południe od Altdorfu - kilka małych wsi oraz jedną posiadłość. Obecnie nie istnieją w życiu społecznym. Ostatni potomek, Friedrich, zniknął z Reiklandu kilkanaście lat temu.

Obsługa banku

Zapytani wprost nie będą w stanie udzielić żadnej odpowiedzi ani o istnieniu rachunku ani jego zawartości. Jeśli bohaterowie nie okażą weksla potwierdzającego zdeponowanie pieniędzy pozostaje tylko jedno - osobiste zjawienie się osoby zakładającej konto, lub jego potomka, wraz z dokumentem potwierdzającym tożsamość. Papier taki można otrzymać od dowolnego sędziego okręgowego za opłatą 2 szylingów i pod zeznaniem przynajmniej 3 świadków o reputacji nie budzącej poważnych wątpliwości. W przypadku potwierdzania szlachectwa, przynajmniej jeden świadek musi być szlachcicem.

Jeśli postacie graczy dysponują większymi wpływami (są poborcami podatkowymi, strażnikami miejskimi, czarodziejami etc) mogą uzyskać dwie dodatkowe informacje - faktycznie istnieje rachunek założony przez Friedricha Rotbauma i zostało na nim zdeponowane około 500 koron.

Greta Amfluss

Kobieta koło pięćdziesiątki, o wargach, na których nigdy nie zagościł uśmiech i oczach potrafiących przejrzeć najlepszych krętaczy. Mówi szybko i do rzeczy wyszczekując zdania i nie czekając na odpowiedź. Mimo odstraszającej powierzchowności jest niezwykle uczciwa oraz pomocna.

Archiwa

Dostęp do miejskich archiwum nie jest otwarty. Trzeba okazać dowód wykonywania odpowiedniej profesji, takiej jak historyk, żak, kapłan, czy urzędnik miejski oraz uiścić opłatę w wysokości 1 szylinga. Bez umiejętności czytania bohaterowie nie zdziałają wiele, chyba, że opłacą dodatkową osobę by przeszukała za nich archiwa i zreferowała im treść zapisków.

Znalezienie informacji wymaga zdania **przeciętnego (+0%) testu Przeszukiwania**.

Po przeszukaniu zbiorów okazuje się, że rodzina Rotbaumów nie istnieje. A raczej - nie figurują tam żadne zapisy, które by o nich wspominały. Przyglądając się bliżej bohaterowie mogą zorientować się, że daty wpisów i numeracja stron w księgach nie zgadza się. Prawdopodobnie ktoś celowo usunął z rejestru wszelkie informacje o tym rodzie.

Na szczęście podczas przeglądania zapisów, z jednej z ksiąg wypada zawieruszona strona. Jest to akt własności ziemi na południe od Altdorfu wystawiony na **Helmuta Rotbauma**.

Akt własności

Akt własności ziemi na południe od Altdorfu wystawiony na Helmuta von Rotbauma - według dat urodzonego 70 lat temu. Dokument ten potwierdza część historii Friedricha i może być dowodem jego szlachectwa jeśli będzie w stanie udowodnić, że jest potomkiem Helmuta.

Plotki

Udane **proste (+10%) testy Plotkowania** pozwalają bohaterom dowiedzieć się trochę o Friedrichu. Każdy udany rzut to jedna informacja z poniższej sekcji.

Friedriech von Rotbaum

Pojawił się w mieście kilka tygodni temu. Nie wiadomo czy zajmuje się czymkolwiek oprócz chodzeniem od karczmy do karczmy i sprzedawaniem swojej historii każdemu, kto chce słuchać. Zanim "zatrudnił" bohaterów graczy udało mu się to jeszcze z kilkoma innymi śmiałkami. Większość wracała z niczym, widziano jednak jak jedna ekipa zajmująca się zadaniem uciekła z miasta mocno poturbowana a inna zniknęła bez wieści.

Nieprzyjemne spotkanie

Kiedy bohaterowie poruszą już trochę ziemi i dowiedzą się kilku rzeczy o rodzie von Rotbaum czeka ich niespodziewana rozmowa z kilkoma krzepkimi drabami. Komuś najwyraźniej nie podoba się takie wtykanie nosa w nie swoje sprawy. Zbiry nie mają na celu zabić - **najbardziej zależy im na pierścieniu** i na tym, by napędzić im trochę strachu. Jeśli bohaterowie nie chcą oddać błyskotki po dobroci, wywiązuje się walka. Draby mają przewagę liczebną (przynajmniej jedna osoba więcej), walczą nieczysto i brutalnie ale uciekają gdy tylko szala starcia zacznie przechylać się na stronę graczy.

Jeśli draby wygrają zabierają bohaterom pierścień i pieniądze. Od tej pory mają oni koło 24h na odzyskanie swojej własności zanim zostanie bezpowrotnie stracona.

Jeśli któryś ze zbójów zostanie schwytany i przepytany wyśpiewa, że został nasłany przez "Ute". Nie wie o niej nic oprócz tego, że płaci sowicie, ubiera się wystawnie i nawet za bardzo nie śmierdzi błotem i gnojówką. **Draby mają się z nią spotkać w swojej kryjówce za dwa dni, żeby oddać pierścień** i zgarnąć resztę nagrody. Jeśli bohaterowie chcą porozmawiać z "Ute" szczegóły wydarzenia opisane są w rozdziale "**Kundle Klausa**".

Rozdział 2 - Zbóje i uczeni

Kolejnym solidnym krokiem w kierunku rozwiązania sprawy jest **Otto Schmidt**. Bohaterowie mogą natrafić na niego albo poprzez Gretę Amfluss (rzeczoznawca) albo (jeśli przegapili ten trop) bezpośrednio dzięki sukcesom w teście plotkowania szukając specjalisty od historii i szlacheckich rodów.

Pobocznym wątkiem tego rozdziału są zbiry z **gangu „Kundle Klausa"**. W przypadku gdy podczas napadu bohaterowie stracili pierścień (bądź np. Akt własności Helmuta von Rotbauma) odzyskanie go jest konieczne by ukończyć przygodę z sukcesem.

Jain, Hob i jej „Rodzinka"

Gang składa się ze zbieraniny niziołków różnej płci i wieku przygarniętych i wykarmionych przez Jain. Choć nie łączą ich więzy krwi każdy wiele zawdzięcza „mamuśce" i jest w stanie oddać (albo odebrać) za nią życie.

Szukanie guza

Chcąc znaleźć drabów, którzy stoją za nocnym napadem bohaterowie muszą szukać wśród lokalnego elementu przestępczego, żebraków albo mieszkańców okolicy, w której zostali zaatakowani. Udane **przeciętne (+0%) testy plotkowania** doprowadzają ich do niziołka imieniem **Hob**. Jest to pewny siebie, zadziorny dzieciak, który pozuje na takiego co wie o wszystkim i zna każdego. Zapytany o drabów powie, że doskonale zna typów ale nie ma nic za darmo. Jeśli chcą pomocy muszą poprosić o nią jego ciotkę a zarazem głowę "rodziny" - **Jain Fullberry**. Hob może zorganizować spotkanie - odbędzie się ono jeszcze tego samego dnia wieczorem w zrujnowanej karczmie "Tłusta Chochla".

Jain Fullberry i jej rodzinka

"Tłusta Chochla" okazuje się być nadpaloną, na wpół zawaloną karczmą wciśniętą pomiędzy dwa stare, drewniane domy. Na miejscu

na bohaterów czeka Hob. Prowadzi ich przejściem pomiędzy gruzami do zejścia do piwnicy. Z dołu już dobiegają zapachy gotowanych potraw, rozmowy i śmiechy. Kiedy bohaterowie schodzą zapada cisza jak makiem zasiał. W przybyszów wpatruje się około 15 niziołków. Wszyscy mają szerokie, nieszczere uśmiechy, zmierzwione włosy i wytarte ubrania. Większość obraca w dłoniach albo trzyma przy sobie nóż, pałkę bądź procę i kilka kamieni.

Z tyłu, od strony zaimprowizowanej garkuchni, krząta się kobieta niziołek w podeszłym wieku - **Jain**. Ma szare włosy zwinięte w kok, wąskie usta i spojrzenie nie znoszące sprzeciwu. Rozkazuje gościom usiąść, podaje jedzenie i dopiero kiedy zaczynają wcinać siada naprzeciwko i gotowa jest wysłuchać ich pytań. Przez cały czas zachowuje się jakby wszyscy obecni w jej przybytku byli niesfornymi bachorami, którzy mają odnosić się do niej z należnym respektem. Wlicza się w to także bohaterów bez względu na to, czy są wiekowymi czarodziejami, elfami zza morza czy kapłanami bitewnymi. Dla Jain wszyscy są jej dziećmi.

Kobieta wie sporo o drabach, którzy napadli na bohaterów. Są członkami gangu, z którym niejednokrotnie wchodziła w zatarg. Jest chętna zdradzić położenie ich kryjówki, liczebność, miejsca, w których najczęściej przebywają itd. Liczy na to, że bohaterowie napytają im biedy a w najlepszym razie rozbiją całą szajkę. Mimo tego, nie rozstanie się z informacjami za darmo. Dopiero kiedy uzyska obietnicę "wyświadczenia jej przysługi" w nieokreślonej przyszłości przekaże wszystko co wie o "Kundlach Klausa".

Straż miejska i inne alternatywy

Co jeśli bohaterowie są praworządni, nie cierpią niziołków albo z jakiegokolwiek innego powodu nie chcą współpracować z Jain? Otóż istnieje kilka alternatyw dopadnięcia drabów. Jednym z nich jest zwyczajne zgłoszenie zajścia do strażników miejskich z okolicy. Wystarczy im opis sprawców by od razu zorientowali się o kogo chodzi. Jeśli bohaterowie dobrze naświetlą sprawę, lub odpowiednio zagrają atutami swoich profesji (np. Kapłan Sigmara może nawołać do pomsty za świętokradztwo) strażnicy mogą nawet skrócić oficjalną drogę dochodzeniową i przepisowo złoić skórę całej bandzie.

Istnieją także inne alternatywy - żebrak w drużynie może dowiedzieć się wszystkiego od swoich pobratymców, reketer przycisnąć kogo trzeba i rozpytać się wśród elementu przestępczego itd. Warto nagrodzić pomysłowość graczy w tej materii.

Kundle Klausa

Ich kryjówka to rudera stojąca w okolicy zachodniej bramy. Rdzeń ekipy stanowi 5 chłopa w wieku od 15 do 45 lat ale kiedy nadchodzi potrzeba mogą skrzyknąć jeszcze raz tyle ludzi. W chałupie, którą zajmują znajduje się zazwyczaj jeszcze kilka kobiet - najczęściej dość mocno pijanych. W chwilach, kiedy nie mają roboty Kundle zazwyczaj żłopią piwo, kłócą się albo wszczynają bójki w okolicy. Nie są za dobrze uzbrojeni - pałki, kamienie, okazjonalne noże czy siekiera do rąbania drewna. Niestety, potrafią być śmiertelnie niebezpieczni, zwłaszcza przyparci do muru.

Ostatnio Kundle weszły w konszachty z pewnym wysoko postawioną osobą. Otrzymali zlecenie by napaść na bohaterów graczy, ukraść im pierścień oraz odradzić wtykanie nosa w nie swoje sprawy. Zadanie wpłynęło od niejakiej **Ute**. W zależności jak bohaterowie rozwiążą sytuację z Kundlami mogą się dowiedzieć o niej czegoś więcej, lub nawet spotkać z nią samą.

Odzyskać pierścień

Odzyskanie pierścienia nie powinno być trudne. Zakradnięcie się do meliny nad ranem, kiedy wszyscy śpią nie wymaga nawet testów skradania - mieszkańcy są całkowicie nieprzytomni. Większym wyzwaniem może być odnalezienie błyskotki w bajzlu jaki tam panuje. Wymaga to zdania **wymagającego (-10%) testu Przeszukiwania**.

Kto najął Kundli?

Uzyskanie informacji kto najął gang jest większym wyzwaniem. Będzie wymagało nie tylko unieszkodliwienia drabów ale także solidnego ich nastraszenia. Opcją jest też próba przekupstwa, która wymaga zdanych przeciwstawnych testów Ogłady oraz 20zk łapówki.

Odpowiednia inwencja graczy a przede wszystkim wykorzystanie ich profesji także powinno przynieść pożądany efekt (np. Strażnik miejski grożący, że przyprowadzi resztę oddziału

albo łowca wiedźm oskarżający ich o utrudnianie śledztwa).

Jeśli bohaterom uda się wyciągnąć informacje od Kundli i tak dowiedzą się niewiele. Zapłaciła im „jakaś bogata babka, może szlachcianka albo córka kupca". Mają spotkać się z nią jeszcze tej samej nocy, oddać jej pierścień i zgarnąć drugą część pieniędzy (15zk).

W przypadku, gdy akcja odzyskania pierścienia zostanie wykonana głośno i widowiskowo np. Poprzez mocny rozlew krwi, spalenie połowy mieszkania, wezwanie straży miejskiej itp. Ute nie pojawi się tego wieczoru uznając to za zbyt niebezpieczne. Poczeka aż nadąży się lepsza okazja do kontaktu z Kundlami (chyba, że Ci już nie żyją, wtedy zaniecha prób odebrania od nich pierścienia).

Spotkanie z Ute

Bohaterowie chcąc porozmawiać z Ute muszą się na nią zaczaić. Jeśli nie narobili zbyt wiele rabanu odzyskując pierścień wystarczy, że poczekają do zmroku w środku meliny Kundli, lub w jej okolicy. Wraz z zajściem słońca kobieta pojawi się na miejscu w obstawie dwóch doborowych szermierzy i jednego strzelca.

Wyciągnięcie z Ute jakichkolwiek informacji będzie bardzo trudne. Samo zagajenie rozmowy może być dla bohaterów śmiertelnie niebezpieczne. Jeśli dziewczyna dowie się kim są, rozkaże swojej obstawie ponownie zabrać im pierścień i nieco porąbać, na tyle, żeby kilka tygodni musieli leżeć w świątyni Shallyi.

Nawet jeśli bohaterom uda się pozbyć ochroniarzy, Ute sama jest niezłą szermierką, na domiar złego zawziętą i do przesady lojalną rodzinie Filederów. Nie da się jej przekupić a nawet zastraszenie będzie trudne. Gdyby kobieta została ranna podczas przesłuchania ale udałoby jej się uciec postacie graczy uzyskają bardzo potężnego wroga, który ma za sobą wsparcie rodziny o ogromnych środkach i wpływach.

W przypadku śmierci Ute na poczet reszty przygody zostanie ona zastąpiona kimś innym - jeszcze gorszym, wredniejszym i chcącym solidnie ukarać bohaterów.

Oskarżenia Ute

W trakcie przesłuchania kobieta nie dość, że nie będzie odpowiadała na pytania to jeszcze postara się namieszać Bohaterom w głowach budząc w nich wątpliwości odnośnie Friedricha.

- Czy bohaterowie faktycznie wierzą, że jest on szlachcicem?
- Dlaczego myślą, że zapłaci im za ich usługi?
- Podczas poszukiwań wydali już trochę pieniędzy, czy Friedrich zaoferował, że im je odda albo pokryje cokolwiek z ich kosztów?
- Czy byli w posiadłości Friedricha? Widzieli zniszczone wsie i spalone domy? Rozmawiali z mieszkańcami?
- Czy zdają sobie sprawę kim są Fielederowie i co im zrobią, jeśli stanie się jej krzywda?
- Czemu Friedrich nie chodzi z nimi skoro jest takim doświadczonym poszukiwaczem przygód?

Ute, Charlotte, Zagird i Ivo

Ute ma no oko trochę ponad 20 lat, świdrujące czarne oczy o ton tylko jaśniejsze od długich, splecionych w warkocz włosów. Ma ciemną karnację idealnie pasującą do egozytcznych wstążek i dodatków zdobiących jej skórzaną zbroję. Przy każdym ruchu roznosi dookoła zapach egzotycznych przypraw. Kiedy mówi gestykuluje niewiele, prawą rękę opierając na głowni zakrzywionego miecza.
Wraz z kobietą podróżuje iście cyrkowa kompania. Zakuta w ciężką zbroję **Charlotte** trzymająca na podorędziu młot bojowy opatrzony inskrypcjami z ksiąg Sigmara nie opuszcza Ute nawet na krok. Gdzieś z tyłu majaczy wychudzony krasnolud z długą siwą brodą - **Zagird** - zawsze niespokojnie oglądając się przez ramię, gotów wypalić z pistoletu w stronę każdego kto stanowi zagrożenie. Wyprostowany jak struna, pozbawiony mimiki chudzielec **Ivo** trzymający przy sobie jeszcze dłuższą i chudszą od siebie włócznię.

Kłopoty Otto Schmidta

Kiedy bohaterowie znajdują Otto ten jest właśnie **ciągnięty za frak i popychany przez dwóch strażników miejskich.** Jego najnowszą przewiną (w długim ciągu jej podobnych) jest oddanie moczu w miejscu publicznym na nogawkę przedstawiciela prawa tj. jednego z mężczyzn, którzy go wloką. Jeśli bohaterowie będą chcieli zainterweniować okaże się, że **strażnicy to znajomi Ottona** i nie zamierzają mu zrobić krzywdy ale „noc w celi i solidny kopniak w dupę dobrze mu zrobią". Nawet od tego mogą jednak odstąpić za kilka miedziaków na piwo i obietnicę, że bohaterowie zajmą się nim i dopilnują, żeby nie zrobił sobie lub innym jakiejś krzywdy.

Kiedy Otto już wytrzeźwieje z chęcią i uwagą wysłucha prośby bohaterów. Za opłatą 2 szylingów jest gotów zająć się sprawą i wyszukać wszystkiego co możliwe o rodzinie Rotbaumow. Jeśli gracze się zgodzą poda im swój adres i umówi spotkanie następnego dnia wieczorem.

Kiedy w drzwi załomocą

Otton mieszka w szeregowym, ceglanym domu studenckim niedaleko Wydziału Historii i Heraldyki Uniwersytetu Altdorfskiego. Cieć przy bramie chętnie zaprowadzi ich do odpowiedniego pokoju nie szczędząc przy tym kąśliwych uwag na temat jego lokatora, tego jaki przykład daje uczniom i kogo sprowadza sobie na noc.

Drzwi Ottona okazują się zamknięte. Jeśli bohaterowie zapukają do nich albo będą szarpać za klamkę usłyszą ze środka szybkie kroki, krzątaninę a potem odgłos szarpania i otwierania czegoś z trzaskiem. Potem cisza.

Żeby dostać się do środka bohaterowie mogą przekonać ciecia, żeby otworzył im swoimi kluczami, albo przywalić w nie solidnym kopniakiem (potem trzeba zwrócić 50 miedziaków za zniszczony zamek).

W środku nie ma nikogo, na podłodze walają się jakieś papiery przerzucane z miejsca na miejsce przez podmuchy wiatru dostające się do środka przez otwarte okno. Za nim, na dachu, kurczowo ściskając komin siedzi Otto. Widząc bohaterów wzdycha z ulgą. Zapomniał, że umówił się z nimi na spotkanie, myślał, że to wierzyciele chcą go dopaść, spanikował i wyskoczył przez okno. Niestety teraz nie wie jak zejść i boi się wrócić. Sprowadzenie go z powrotem wymaga t**rzech udanych przeciętnych (+0%) testów Przekonywania**. Któraś z postaci graczy może także pójść po Ottona i sprowadzić go z powrotem wykonując **wymagający (-10%) test Wspinaczki**. 2 porażki testu pod rząd oznaczają ześlizgnięcie się z dachu i otrzymanie obrażeń od upadku (patrz: rozdział Spadanie w podręczniku głównym, wysokość to 6 metrów).

Otto Schmidt

Mniej więcej 30 letni mężczyzna o wiecznie nieuczesanych włosach i zakolach wchodzących głęboko na czaszkę. Nosi na sobie akademickie szaty poplamione inkaustem, pocerowane i wydzielające lekki odór potu oraz przetrawionego alkoholu. Otto sprawia wrażenie rozbieganego i wiecznie nieobecnego. Często rozgląda się na boki, drapie po karku lub skubie rzadką brodę.

Otto jest typem człowieka, który nigdy do końca nie wyrósł ze studenckich czasów i zwyczajów. Trzyma się z żakami, dużo imprezuje i niesamowicie przyciąga kłopoty. Z tarapatów wychodzi zawsze dzięki głupiemu szczęściu albo wrodzonemu urokowi osobistemu.

Mimo swobodnego podejścia do życia jest bardzo dobrym historykiem, autorem wielu traktatów i wykładowcą kochanym przez swych uczniów.

Odkrycia Ottona

Uratowany Otton zaprosi bohaterów do stołu, naleje wódki, przeprosi i zacznie opowiadać co udało mu się odkryć na temat rodziny Rotbaumów. Faktycznie ich reputacja nigdy nie była najlepsza a to za sprawą ciągot do podróży i poszukiwania przygód. Ich fortuna to rozrastała się to kurczyła w zależności od tego czy jakiś członek rodziny akurat wrócił z zapomnianym skarbem czy roztrwonił pieniądze na badania jakiegoś starożytnego artefaktu. Do upadku doprowadziła ich jednak nie rządzą przygód a zajmująca sąsiednie ziemie rodzina Fieleder ów. Pod nieobecność ostatniego potomka rodziny, używając sztuczek prawnych i swojej sieci kontaktów zagarnęli ziemie Rotbaumów. Dla pewności dołożyli też wszelkich starań by ukazać ich jako leni, degeneratów i wichrzycieli, którzy nie zasłużyli na łaskę szlachectwa a wręcz zbezcześcili wiarę pokładaną w nich przez samego cesarza.

Kolejną ciekawostką jest to, że Ottonowi udało się wytropić ostatniego nie uznanego za zmarłego bądź zaginionego członka rodu Rotbaumów - **Helmuta.** Obecnie dożywa on swoich dni w świątyni Morra na obrzeżach Altdorfu. Według prawa jeśli zostanie on postawiony przed obliczem urzędnika państwowego jego zeznania mogą potwierdzić tożsamość Friedricha. Wraz z dowodem w postaci pierścienia i aktem własności z archiwum będą w stanie nie tylko przywrócić go na łono szlachectwa ale także odebrać ziemie zagrabione przez Fieleder ów.

Rozdział 3 - Czy to Ty, mój synu?

Świątynia Morra zajmuje się umarłymi oraz tymi, którym niewiele do śmierci zostało. Ci, którzy nie mogą już liczyć na uzdrowienie w przybytkach Shallyi są odsyłani, by nie zajmować miejsca osobom, które na ratunek jeszcze mogą liczyć. Helmuta Rotbauma od przejścia na drugą stroną dzielą dni. Tak przynajmniej powtarzają mu kapłani od ostatnich 5 lat. Stał się stałym bywalcem w miejscu, w którym niewielu zatrzymuje się na dłużej.

Helmut Rotbaum

Senior rodu jest chudym, wysokim mężczyzną o łysej głowie, orlim nosie i nieprzytomnym, rozmytym spojrzeniu. Na oko ciężko określić jego wiek, może mieć zarówno 70 jak i 90 lat. Jego twarz poznaczona jest siatką przekrwionych żyłek a kościste palce z długimi paznokciami znaczą plamy wątrobowe.

Helmut spędza większość swoich dni na drewnianej ławce pod ścianą kaplicy wychodzącej na cmentarz. Niewiele mówi, głównie patrzy na chmury i przelatujące ptaki. Nie jest do końca świadom tego co się wokół niego dzieje. Jego umysł dopadła demencja - nie poznaje twarzy, nie wie gdzie jest, nie potrafi egzystować bez opieki.

Według papierów **Helmut powinien być ojcem Friedricha. Jeśli jednak bohaterowie wpadną na to, by szukać podobieństw między nimi nie znajdą ich zbyt wiele**. Pierwszy ma niebieskie oczy, drugi brązowe. Jeden ma pociągły nos, drugi kartoflowaty. Starszy miał włosy blond (co doskonale pamięta i zapytany bez problemu odpowie), młodszy kasztanowe.

Zapytany o Friedricha rozpromieni się i zacznie wspominać wspaniałe, minione chwile. Ciepłe letnie dni spędzone nad brzegiem rzeki, zimowe polowania, jesienne wyprawy na grzyby. Opowie też, że Fredi niedługo wróci - pojechał na kolejną ze swoich "wycieczek" szukać jakichś skarbów, czy gromić orków. Jeśli bohaterowie wypytają go o rzeczy jakich mogli dowiedzieć się od Fredricha (umiejscowienie posiadłości, historia rodu, heraldyka etc.) Helmut wszystko potwierdzi i doprawi szczegółami.

Nie poznajesz mnie?

Rozmowa z Helmutem różni się w zależności, czy bohaterowie zabrali ze sobą Fredricha czy nie. Jeśli tak, będzie się on widocznie denerwował, pocił i nerwowo rozglądał. Na widok swojego "ojca" na chwilę się zatrzyma jakby intensywnie myślał, po czym rzuci mu się do nóg wołając "Ojcze! Jak się cieszę, że żyjesz! To ja, Friedrich, twój syn!". Helmut grzecznie się na to uśmiechnie mówiąc, "Przepraszam, ale nie wiem kim pan jest. Mój Fredi jest na wycieczce i niedługo wróci".

Dalej rozmowa potoczy się według decyzji podejmowanych przez bohaterów z tym, że Fredrich będzie się wtrącał co trzy słowa dopowiadając rzeczy za Helmuta i załamując ręce, że "własny ojciec go nie poznał".

Jeśli Friedricha nie ma bohaterowie mogą w spokoju pytać Rotbauma seniora o co chcą.

Pierścień jest kluczem

Najważniejsze co mogą zrobić bohaterowie to pokazać Helmutowi pierścień. Widząc go staruszek od razu wykrzyknie "Friedrich! To ty?! Sigmarowi dzięki - wróciłeś cały i zdrowy! Nie stój tak, usiądź, matka zaraz poda ci wieczerzę!". Bez względu na to kto trzyma pierścień, nawet jeśli jest to przedstawiciel innej rasy bądź płci - Helmut uzna go za swojego syna. Jeśli następnego dnia z pierścieniem przyjdzie ktoś inny w jego oczach to on będzie Friedrichem.

Niepodważalny świadek

Helmut łatwo da się przekonać do zeznawania przed sądem. Same jego słowa powinny wystarczyć, by potwierdzić tożsamość Friedricha a tym samym otworzyć skrytkę w banku. Jeśli bohaterowie mają zaginiony akt własności dodatkowo potwierdzone zostaną prawa Rotbaumów do ziemi leżącej na południe od Altdorfu. W związku z tym, że Helmut jeszcze żyje to on jest jej właścicielem ale przez wzgląd na jego stan majątkiem zarządzać będzie jego opiekun, czyli zapewne Friedrich. Jest tylko jeden szkopuł - nie jest on tym za kogo się podaje.

Tożsamość Friedricha

W tym momencie historii bohaterowie powinni już nabrać podejrzeń czy mężczyzna, który ich wynajął jest tym za kogo się podaje. Jego brak podobieństwa do Helmuta, zdenerwowanie i dziwna reakcja na propozycję spotkania z nim, oskarżenia przedstawiane przez Ute, brak faktycznych dowodów na to kim jest rzucają na niego długi cień. Z drugiej strony jego wiedza o Friedrichu i rodzie Rotbaumów jest niezaprzeczalna. Kim więc jest i skąd to wszystko wie?

Naprawdę nazywa się **Rayner Börngen** i pochodzi z biednej rodziny kupieckiej. Z zawodu felczer z zamiłowania poszukiwacz przygód. Był wieloletnim partnerem i towarzyszem podróży Friedricha. Przez ten czas nasłuchał się wielu historii o jego rodzinnych stronach, rodzicach, dzieciństwie itd. Po dekadach przygód towarzysze postanowili udać się na zasłużoną emeryturę, osiedlić się we włościach Rotbaumów i żyć skromnie z pracy swoich chłopów. Niestety nie dane im było zaznać spokoju. Wsi i posiadłość faktycznie zostały przejęte przez grasantów a podczas próby ich odbicia Friedrich został śmiertelnie ranny. Na łożu śmierci przekazał Raynerowi swój pierścień oraz cały dobytek, opowiedział o skrytce z pieniędzmi w Altdorfie. Morr zabrał go zanim zdołał przekazać coś więcej, więc jego przyjaciel udał się do stolicy by spełnić to ostatnie życzenie.

Jeśli bohaterowie będą chcieli rozwiązać zagadkę Friedricha muszą postawić go pod ścianą i zasypać argumentami bądź przekonać go, że może im zaufać i powiedzieć prawdę. Obydwie opcje mogą wymagać udanych **wymagających (-10%) testów Zastraszania bądź Przekonywania**.

Rozdział 4 - Po czyjej staniesz stronie?

Bohaterom pozostało udać się do najbliższego sędziego, przedstawić mu zebrane dowody, odejść z pergaminem poświadczającym tożsamość Friedricha, otworzyć skrytkę w banku i zainkasować nagrodę. Oczywiście nie może się to obejść bez pewnych komplikacji.

Wysłannik Fieleder ów

Niestety nie da się umówić sędziego z dnia na dzień. Trzeba wpierw złożyć odpowiednie podanie, uiścić niewielką opłatę (50 miedziaków) i poczekać około 3 dni na rozprawę (oj tak, urzędy w imperium działają szybko niczym błyskawica).

Wieczorem tego samego dnia, kiedy ustalony zostanie termin, z bohaterami kontaktuje się **Ute**. Może ich znaleźć w karczmie, w której zazwyczaj przebywają bądź zaprosić do wykwintnego przybytku na kolację. Ewentualnie (jeśli np. została przez nich wcześniej pobita) porywa ich i zamyka w jakiejś piwnicy, obija solidnie i startuje z nieco innej pozycji negocjacyjnej. W każdym z przypadków pojawia się ze swoją obstawą.

Bez względu na miejsce spotkania jej przekaz jest prosty - chce, żeby bohaterowie sabotowali rozprawę. Proponuje im za to 200zk i przedstawia następujące argumenty:

- Mężczyzna, który podaje się za Friedricha nim nie jest. Potwierdza to bezpośredni przełożony Ute, który znał go osobiście.
- Bohaterowie nie mają pewności, że otrzymają od Friedricha jakiekolwiek pieniądze (ani ze skrytki ani nawet za koszty operacyjne).
- Potwierdzenie tożsamości “Friedricha” mianuje go prawowitym spadkobiercą majątku Rotbaumów. Jedyną osobą stojąca pomiędzy nim a ziemią i pieniędzmi jest stary Helmut. Ciekawe ile pożyje pod opieką swojego “syna”.
- Bohaterowie nawet nie sprawdzili, czy historia Firedricha jest prawdziwa. Nie pojechali do wioski, nie zobaczyli majątku i bandytów (chyba, że to zrobili w takim razie przepraszam bardzo).
- Pomagając Friedriechowi bohaterowie popełniają krzywoprzysięstwo. Jeśli kiedyś wyjdzie to na jaw nie ominą ich surowe konsekwencje.
- Ponadto Ute daje więcej pieniędzy za wykonanie jej zadania a dodatkowo rodzina Fieleder ów będzie patrzyła na nich przychylnym okiem.

Jeśli bohaterowie zaczną pytać dlaczego przełożonym Ute tak bardzo zależy na tym, by Friedrich odzyskał majątek odpowiedź jest prosta - Fieleder owie uważają, że Rotbaumowie źle zarządzali swoimi ziemiami. Po ich porzuceniu przez Friedricha musieli włożyć wiele pracy w to, by przepisać je na siebie i zacząć wprowadzać tam

zmiany mające na celu polepszenie bytu mieszkańców. To co teraz się dzieje - bandyci zajmujący jakąś ruderę - to łabędzi śpiew nieprawości. Fielederowie właśnie zbierają odpowiednią drużynę i mają zamiar pozbyć się bandytów w przeciągu kilku kolejnych tygodni. Jeśli fałszywy Friedrich przejmie te włości los ludzi pogorszy się a cała praca Fielederów pójdzie na marne.

Bez względu czy bohaterowie zgodzą się z propozycją Ute czy nie ta po zakończonej rozmowie powie, że spotkają się w budynku sądu za 3 dni - albo żeby przekazać nagrodę albo jako przeciwnicy na rozprawie.

Sabotaż

Bohaterowie mogą zdradzić Friedricha na wiele sposobów. Np. zdemaskować go jako oszusta, "zgubić" rodowy pierścień, ukryć gdzieś Helmuta itp. Każde rozwiązanie na jakie wpadną, jeśli tylko wyda się wykonalne i wiarygodne, może zadziałać. Warto jednak pamiętać, że Raynar nie będzie zachowywał się biernie. Jest na tyle blisko zwycięstwa, że postara się go dosięgnąć bez bohaterów a nawet przeciwstawiając się im. Może to doprowadzić do emocjonalnej wymiany zdań a nawet rozlewu krwi. Trzeba jednak podkreślić - Raynar nie jest „ostatnim złym", którego można i należy zabić albo oszukać bez konsekwencji i wyrzutów sumienia. To dobry człowiek, który starając się wykonać ostatnią wolę ukochanej osoby posuwa się do oszustwa.

Jeśli bohaterowie sabotują sprawę zostaną wynagrodzeni przez Ute i zyskają delikatną przychylność Fielederów.

Rozprawa

Jeśli bohaterowie zdecydują się zostać przy Raynerze aka Friedrichu czeka ich jeszcze jedna, finalna przeszkoda. W sądzie staną naprzeciw Ute, która będzie starała się udowodnić, że są bandą oszustów próbującą bezprawnie przejąć tytuł szlachecki. Będzie podważała każdy dowód jaki przedstawiają bohaterowie.

Zasady procesu

Rozprawa odbywa się w świątyni Vereny, kapłan i sędzia zarazem otwiera ją krótką modlitwą po czym następuje złożenie przysięgi prawdomówności przez obie strony. Następnie pomocnik kapłana ogłasza jaki jest temat sprawy, przedstawia strony oraz prezentuje dopuszczone dowody i dokumenty. Co do zasady proces musi zamknąć się w jednym posiedzeniu (maksymalnie do zachodu słońca). Jeśli do tego czasu nie wyłoni się oczywisty zwycięzca kapłan-sędzia oddaje decyzję w ręce Vereny losując ze zbioru świętych wyroków wypisanych na blaszanych płytkach.

Strony wypowiadają się na zmianę przedstawiając argumenty kapłanowi. Ten decyduje kiedy usłyszał wystarczająco i nakazuje przejście do kolejnych dowodów. Często w taki sposób ucina się długie dyskusje i kłótnie.

Kiedy temat zostaje wyczerpany kapłan ogłasza werdykt od którego nie ma odwołań.

Przebieg rozprawy

- Zaczyna strona bohaterów prezentując swój argument.
- Ute stara się go zbić prezentując to co wie o „Friedrichu".
- Następuje sporny test Przekonywania pomiędzy mówcami. W zależności od jakości argumentów jedna ze stron może otrzymać bonus do testu.
- Każda wygrana w teście to jeden punkt dla danej strony. Wygrywa ta strona, która na koniec ma więcej punktów. Sędzia nie informuje kto wygrał dane starcie.
- Jeśli Ute poczuje, że przegrywa wyciągnie argument koronny - **obraz Friedricha Rotbauma.** Oczywiście mężczyzna na portrecie w niczym nie przypomina Raynera. Co ciekawe nie przypomina też prawdziwego Friedricha. Ute postanowiła zaryzykować, wzięła czyjś portret i zaklina się, że to autentyczny obraz potwierdzony przez renomowanego znawcę heraldyki z Uniwersytetu Altdorfskiego (ma na to papiery). Dodatkowa informacja - zrobiła to bez wiedzy rodziny Fielederów wiedząc, że jej przełożeni nigdy nie zgodziliby się na takie fałszerstwo.
- Obrazu nie ma na liście dowodów co rozbija tok rozprawy. Kapłan decyduje się ją przerwać i wznowić kolejnego dnia przez ten czas decydując, czy dopuścić obraz jako dowód rzeczowy do procesu.

Przygotowania i działania

Przebieg i zakończenie procesu zależne jest od tego jak bohaterowie się do niego przygotują, czy kostki będą im sprzyjały i jak będą reagować na nieprzewidziane okoliczności. Oto kilka rzeczy, które mogą chcieć zrobić gracze i jak się na nie przygotować:

- Przekupienie sędziego - podpytując w odpowiednich miejscach lub mając dojścia do hierarchii kościelnej bohaterowie mogą dowiedzieć się, że sprawę poprowadzi **Sigmund Merz**. Kapłan nie ma najlepszej reputacji, można więc spróbować go przekupić. Jest człowiekiem bardzo próżnym, więc duża ilość komplementów

oraz datek w wysokości 50zk nastawi go pozytywnie do Friedricha. Przy każdym teście perswazji bohaterowie otrzymają +10% do rzutu a argument koronny Ute zostanie z miejsca odrzucony.

- Unieszkodliwienie Ute - trudne i bardzo niebezpieczne zadanie. Sama wojowniczka stanowi nie lada wyzwanie a na dodatek ma solidną ochronę. Nie da się jej zastraszyć ani przekonać by zdradziła Filederów. Bohaterowie mogą za to spróbować uknuć jakiś spisek by uniemożliwić jej pojawienie się na rozprawie. Np. Sfałszować list od jej przełożonych, napuścić na nią łowców wiedźm, zatruć jej owsiankę środkiem przeczyszczającym itp. Jeśli Ute nie pojawi się na rozprawie bohaterowie nie rzucają w testach spornych a zwykłych i muszą uzyskać przynajmniej dwa punkty by sędzia wydał przychylny wyrok.
- Wynajęcie adwokata - proste i mądre posunięcie jeśli bohaterowie mają niską Ogładę. Prawnik kosztuje 1 srebrną monetę/dzień ale im wyższa gaża tym wyższe umiejętności. Mając adwokata gracze rzucają kośćmi używając jego współczynników zamiast własnych (ale nadal muszą przedstawiać dowody).
- Zniszczenie obrazu - może okazać się karkołomne. Dowód przechowywany jest w piwnicach świątyni Vereny w dość dobrze strzeżonym pomieszczeniu. Bez wiedzy o rozkładzie i zwyczajach panujących w tym przybytku niemal nie sposób tam trafić. Bohaterowie musieliby dowiedzieć się gdzie jest obraz, dostać się do niego, zniszczyć go i wydostać się niezauważonym. Jest to wyczyn wymagający albo serii łapówek i zastraszeń albo nadzwyczaj sprawnego włamywacza.

Przegrana Friedricha

Konsekwencje przegranej zależą od tego jak dużą przewagę miała nad nimi Ute. W najgorszym wypadku Rayner zostaje wtrącony do lochu za krzywoprzysięstwo a bohaterowie otrzymują karę grzywny - 5zk za pomoc w usiłowaniu popełnienia przestępstwa. W najlepszym Rayner nie ponosi konsekwencji ale załamany niepowodzeniem opuszcze Altdorf na zawsze, wcześniej dziękując bohaterom za pomoc. Niestety nie może im zaoferować żadnej nagrody poza swoim starym mieczem, który towarzyszył mu w wielu podróżach. To zwykły, stary miecz. Nie ma w nim nic magicznego.

Wygrana Friedricha

W przypadku wygranej Rayner zostaje uznany za Friedricha i za spadkobiercę Helmuta, ma jednak obowiązek zajmować się nim do końca jego życia. Jeśli bohaterowie przedstawili akt własności Rayner rozpocznie kampanię zbierania środków na odbicie swoich ziem z rąk bandytów. Najpierw jednak otworzy skrytkę i wypłaci bohaterom obiecane 150 zk. Podziękuje za pomoc i obieca bardziej się odwdzięczyć kiedy tylko poukłada swoje sprawy.

Po rozprawie do postaci graczy podejdzie Ute i z żalem powie, że nie mają być z czego dumni, nie dość, że złamali prawo to na dodatek przez ich upór setki ludzi będą cierpieć. Nie czekając na odpowiedź odejdzie wraz ze swymi ludźmi zdać raport swoim przełożonym.

Epilog

Krucjata Raynera

Mimo wielu wysiłków Raynerowi nie udaje się nakłonić innych rodów szlacheckich do pomocy. Nie jest w stanie zebrać odpowiednich środków na odbicie swojej posiadłości, bandyci zaczynają przejmować coraz większą kontrolę. Fielederowie patrzą na to z założonymi rękami. Rayner nie ma środków nawet na wynajęcie porządnego mieszkania i dobre jedzenie. Helmut, którym się opiekuje, coraz bardziej podupada na zdrowiu a w końcu umiera. Rayner załamuje się i nie widząc innego rozwiązania sam udaje się do Fielederów. Oddaje im ziemie w zamian za obietnicę pozbycia się bandytów i pozwolenie na osiedlenie w starej posiadłości Friedricha. Jego życzenie zostaje spełnione i w spokoju dożywa tam swoich dni.

Lub

Triumf Fielederów

Sprawa Friedriecha stała się jedynie wzmianką, krótkim zdaniem w historii rodziny Fielederów. Ute zajęła się nią tak skutecznie, że wszyscy szybko o niej zapomnieli. Zgodnie z planem w przeciągu kilku miesięcy zbóje zostali przepędzeni a posiadłość niedługo potem odnowiona. Po opuszczeniu Altdorfu o Raynerze słuch zaginął. Helmut wrócił do ogrodów Morra i niedługo potem zmarł. Ponoć na łożu śmierci z uśmiechem wyszeptał imię swojej żony i syna.

KONIEC