Przeklęte Miasto

Spis treści

Wstęp dla Mistrza Gry 4
Opis aktów 4
Akt I 4
Akt II 4
Akt III 4
Prolog 4
Akt I: Miasto Namiotów 6
Sposoby na dostanie się do miasta 6
Zdobycie zaufania Weissa 6
Zdobycie zaufania Shaffera 7
Opis punktów znajdujących się na mapie 8
Wejście do osady 8
Punkt 1: Mytnik 8
Punkt 2: Namiot graczy 9
Punkt 3: Krasnoludy 9
Punkt 4: Rodzina Wierzbków 10
Punkt 5: Viggo Riese 10
Punkt 6: Kapliczka Sigmara 10
Punkt 7: Guślarka 11
Punkt 8: Stolarz 11
Punkt 9: Lasek 11
Punkt 10: Gruby Tom 12
Punkt 11: Siedziba straży 12
Punkt 12: Przybytek madame Hildy 13
Punkt 13: Cyrkowcy 13
Punkt 14: Inkwizytor 13
Punkt 15: Kuźnia 13
Punkt 16: Gubernator 13
Punkt 17: Wejście do miasta 14
Punkt 18: Apteka 14
Punkt 19: Centrum 14
Punkt 20: Anton 14
Punkt 21: Baraki 14
Punkt 22: Szwalnia 15
Punkt 23: Samwick z rodziny Wierzbków 15

Punkt 24: Opuszczone namioty 15
Punkt 25: Siostry miłosierdzia 15
Punkt 26: Pazur Mantikory 15
Punkt 27: Pechowiec 15
Punkt 28: Odbicie drużyny 16
Punkt 29: Gildia łowców 16
Punkt 30: Świątynia Taal'a 16
Punkt 31: Las Cieni 16
Wydarzenia 17
Otwarcie szkatułki 17
Wizyta Toma 17
Dziwna straż 17
Pechowiec 17
Postacie aktu I 18
Otto Weiss 18
Simon Geshafer 18
Gruby Tom 18
Godfryd 18
Timo Wierzbek 19
Rein Shaffer 19
Lienna Storm 19
Akt II: Krew Demona 21
Wstęp 21
Spotkania I 21
Dzieci 21
Niewielki rynek 22
Zamknięty stwór 22
Kusicielka 22
Kapłan Sigmara 22
Spotkania II 23
Martwy żołnierz 23
Mieszkaniec 23
Szabrownicy 23
Młodzi akolici Khorne'a 23
Finał 24
Akt III: Rytuał renegata 25

Wstęp 25
Przygotowania do rytuału 26
Rytuał 26
Finał 27
Przyzwanie demona 27
Przerwanie rytuału 27
Epilog 27

Wstęp dla Mistrza Gry

Bohaterowie graczy zostaną wplątani w wojnę z chaosem w mieście Wolfenburg. Miasto zostało opanowane przez demony podczas burzy chaosu, a ludzie osiedlili się pod nim. Mag cienia Tomas Lutzen odnalazł zwój, który traktuje o rytuale pozwalającym na usunięcie wszelkiego chaosu z dużego obszaru. Bohaterowie mają na celu dostanie się do przeklętego miasta, pozyskanie odpowiedniego składnika oraz pomoc podczas przeprowadzania rytuału.

Przygoda zakłada, że gracze tworzą postacie wedle własnego uznania - żadna z profesji nie jest wymagana. Scenariusz powinien trwać od czterech do sześciu sesji, a liczba graczy nie powinna być mniejsza od trzech i nie przekraczać sześciu.

Opis aktów

Całość przygody składa się z trzech aktów. Każdy z nich różni się sposobem prowadzenia dla mistrza gry. W pierwszym gracze są oprowadzani po mapie z dużą ilością możliwych do odwiedzenia miejsc. W kolejnym prowadzący ma do dyspozycji kilka spotkań, z których może wybrać bądź wylosować część z nich, aby w końcu przejść do finału. Natomiast wydarzenia ostatniego aktu dzieją się na małej przestrzeni w krótkim przedziale czasowym, w którym przeprowadzany jest rytuał.

Akt I

W akcie pierwszym bohaterowie są oprowadzani przez mistrza gry po osadzie, która znajduje się pod miastem Wolfenburg. Prowadzący ma do dyspozycji mapę z punktami, które są dokładnie opisane, natomiast gracze otrzymują mapę bez zaznaczonych punktów. Ich celem jest dostanie się do samego Wolfenburga. Scenariusz przewiduje dwie główne linie fabularne, które pozwolą na jego zrealizowanie. Akt przeznaczony jest na co najmniej dwie sesje, tak żeby gracze zaznajomili się z osadą, a w kolejnym kroku zaczęli podążać jedną ze ścieżek.

Akt II

Druga część przygody to przemierzanie przeklętego miasta w celu pozyskania krwi demona. Mistrz gry ma do dyspozycji wiele spotkań, spośród których może wybrać bądź wylosować część z nich. Spotkania mają na celu pokazanie graczom jak wygląda to miasto i dlaczego ludzie żyją w osadzie pod nim. Finalnie gracze są świadkami niewielkiego rytuału, który otwiera portal prowadzący do domeny chaosu. Ta część przeznaczona jest na jedną bądź dwie sesje.

Akt III

W ostatnim akcie bohaterowie graczy pomagają w przeprowadzeniu rytuału, który ma na celu odegnanie chaosu z przeklętego miasta. Czarodziej przeprowadzający rytuał ma dobre zamiary, jednak nie wie, że znaleziony przez niego opis rytuału jest fałszywy i jego prawdziwym zamiarem jest sprowadzenie potężnego demona. Gracze muszą zdecydować czy ufać swojemu mistrzowi, czy jednak przerwać rytuał. Finałowy akt przeznaczony jest na jedną sesję.

Prolog

Bohaterowie Graczy (dalej BG) zaczynają przygodę przemierzając Ostland w kierunku miasta Wolfenburg. Nieutwardzony szlak pokonują na odkrytym wozie wraz ze swoim zleceniodawcą oraz woźnicą. Tomas Lutzen siedzi plecami do starego furmana, który wydaje się być głuchoniemy, gdyż nic

nie mówi i zachowuje się jakby również nic nie słyszał. Mag Cienia za jakiego podaje się Tomas jest bardzo oszczędny w słowach, aczkolwiek kiedy już mówi towarzyszy temu szelmowski uśmiech. Ma krótko przystrzyżone siwawe włosy i twarz najemnego zbira, z którym nie utrzymuje się kontaktu wzrokowego w tawernie, chyba, że lubi się wzniecać bójki. Ubrany jest bardzo lekko, ma rozchełstaną koszulę, do tego siedząc na skrzyni nogę opiera o ławę przez co wygląda na bardzo znużonego podróżą.

Wbrew pozorom Tomas jest bardzo podekscytowany możliwością powrotu w rodzinne strony. Praca dla kolegium bywa trudna, szczególnie gdy dowiadujesz się o tym, że Twoje miasto zostało opanowane przez demony a rodzina prawdopodobnie wymordowana. Jednakże magowie cienia mają dostęp do przeróżnych informacji. Podczas rekonesansu w posiadłości jednego z renegatów w Górach Szarych magister Lutzen wszedł w posiadanie czegoś co może odmienić los jego rodzinnych stron. Zbieg z kolegium zgromadził mnóstwo niebezpiecznych artefaktów. Jedynym, którego Tomas nie przekazał zwierzchnikom był opis tajemnego rytuału, który o ile opis nie kłamie, jest w stanie zniszczyć wszelkie plugastwo na dość sporym obszarze. Rozproszenie magii Dhar wymaga jednak zdobycia bardzo rzadkich składników…

Postacie graczy siedzą na bocznych ławach umieszczonych wzdłuż wozu. Mamy koniec wiosny, jest bardzo słonecznie co przy bezchmurnym niebie daje bardzo wysoką temperaturę. Sielankowy nastrój psuje jedynie wszechobecny las cieni, który wydaje się jakby całkowicie pochłaniał promienie słoneczne tworząc mroczną i niepokojącą aurę. Kiedy nieutwardzona droga rozdziela się w dwóch kierunkach wóz się zatrzymuje, a czarodziej pozornie od niechcenia zwraca się do drużyny przypominając im cel ich podróży. Mistrz Gry (dalej MG), może przeczytać poniższy wstęp bądź zastosować się do wymienionych w dalszej części wskazówek, które powinien przekazać graczom.

Koniec naszej wspólnej podróży, przynajmniej na jakiś czas… ta. Widzicie tamtą palisadę oraz bramę? To Wolfenburg, a raczej to co z niego zostało, ta. Podczas burzy Chaosu miasto opanowały demony, a ludzie osiedlili się pod miastem. Jak teraz sytuacja wygląda nie wiem, wiem, że Wy macie dostać się do środka. Ta, dobrze słyszeliście. Widzicie tę szkatułkę? – mag podnosi szarą szkatułkę, o opływowym kształcie z solidnym żelaznym zamkiem - otworzycie ją dopiero po dostaniu się za wewnętrzne mury miasta, za obozem. Ludzie niechętnie pozwalają komukolwiek dostać się do środka, a tak naprawdę jeszcze bardziej boją się, że coś z miasta wylezie, ta. Szczegóły dotyczące Waszego zadania są w środku, ale pamiętajcie żeby otworzyć ją dopiero wewnątrz miasta. Znajdę Was po wypełnieniu misji. Więc ta – Ty masz kluczyk, a Ty trzymaj szkatułkę. Do zobaczenia.

- Gracze muszą dowiedzieć się o celu tj. dostanie się za mur miasta (nie palisadę obozu)
- Będąc tam, gracze muszą otworzyć szkatułkę i przeczytać instrukcje
- Motywacja graczy leży po stronie MG w zależności od profesji BG. Może to być wykonanie zlecenia dla kolegium, chęć zysku bądź przymus spowodowany np. zamianą kary śmierci na służbę dla Imperium

Akt I: Miasto Namiotów

Całość aktu pierwszego rozgrywa się pod opanowanym przez mroczne siły miastem Wolfenburg, w obozie zbudowanym przez byłych mieszkańców miasta. Mieszkańcy żyją w strachu przed tym, co burza chaosu pozostawiła za wysokimi murami dawnej stolicy Ostlandu. Większość z nich pozostawiła tam swoje majątki i rodziny. Powszechnie uważa się, że tylko szaleńcy bądź wyznawcy mrocznych potęg mogą próbować się tam dostać, ponieważ kto chciałby się znaleźć w opętanym przez demony mieście?

Ostatnia wyprawa do miasta nie napawa mieszkańców optymizmem. Do miasta przybył łowca czarownic i wymusił na włodarzach zorganizowanie wyprawy. Kilku żołnierzy, kapłan Sigmara oraz drużyna łowcy przedostała się za mury tydzień temu i słuch o nich zaginął.

Osadą, która w większości składa się z mniejszych bądź większych namiotów rządzi gubernator Otto Weiss. Pod swoją komendą ma niewielki oddział wojska, którego zadaniem jest strzec mieszkańców przed zagrożeniami płynącymi zarówno z przeklętego miasta jak i z mrocznego lasu Cieni. Drugą najważniejszą osobą w mieście jest szef straży miejskiej Simon Geshafer. Podział obowiązków jest jasno określony - straż reaguje na zagrożenia wewnętrzne, a wojsko na zewnętrzne. Jednakże gołym okiem widać narastające napięcie między stronnictwami, na które Weiss jest ślepy.

Zarządca miasta, całkowicie ufa Simonowi i jego ludziom, gdyż wie, że w tych czasach twarda ręka jest konieczna do utrzymania porządku. Nie może wiedzieć, że zarówno on jak i większość jego podwładnych od czasu do czasu oddaje się większej w ich mniemaniu sprawie. W niewielkich norach mieszczących się w zagajnikach wewnątrz osady tarzają się w odchodach zmieszanych z przeróżnym plugastwem oddając cześć Panu Zepsucia. Przedstawienie twardych dowodów zarządcy jest jedyną możliwością uzyskania jego pozwolenia na wejście do miasta, jednakże ze względu na zaufanie jakim Otto darzy swego podwładnego wiążę się to z konfrontacją i zamieszkami w całej osadzie.

W załącznikach znajdują się dwie mapy, jedna dla MG i druga dla graczy. Na mapie MG oznaczone są punkty, których opis znajduje się poniżej. Gracze mają przygotowanych kilka możliwości, które pozwolą dostać się do miasta, jednak nie jest wykluczone, że kreatywność pozwoli im znaleźć jeszcze inną.

Ważnymi punktami w osadzie są: lecznica prowadzona przez siostry Matki Miłosierdzia, świątynia Taal'a, chata łowców znajdująca się za palisadą, kapliczka Sigmara, szwalnia prowadzona przez Reina Shaferra oraz przybytek madame Hildy. Każdy z tych punktów jeszcze szczegółowo opisany poniżej. Akt kończy się w momencie przedostania się za mury miasta. Gracze mogą to zrobić na dwa sposoby:

- Przekonać Otto Weissa, że cała bądź część straży miejskiej to wyznawcy Nurgle'a oraz skonfrontować go z Simonem Geshaferem
- Wykonać zlecenie dla Reina Shaffera

Sposoby na dostanie się do miasta

Zdobycie zaufania Weissa

W pierwszej kolejności gracze powinni dowiedzieć się, że muszą zdobyć zaufanie Otto Weissa. Jeśli nie wyniknie to w trakcie rozmowy z nim, mogą o tym poinformować inni bohaterowie niezależni. Kolejnym krokiem jest odkrycie spisku – chaos wdarł się w szeregi straży miejskiej. Można to odkryć na kilka sposobów:

- Pomagając Godfrydowi, kapłanowi Sigmara, który opowie o spowiedzi nowego strażnika oraz o tym, że krótko po ich spotkaniu zaginął. Strażnik był przerażony tym, co przełożeni pokazali mu w lesie i bał się, że jego dusza zostanie przeklęta. Jednakże nim kapłan zdradzi nowoprzybyłym tak istotną rzecz i poprosi ich o rozwikłanie sprawy, BG muszą zdobyć jego zaufanie. Najprostszym sposobem jest pomoc w naprawie kapliczki.
- Odnajdując Timo Wierzbka oraz godząc go z bratem. Pan Wierzbek obecnie przepuszcza rodzinny majątek w przypadku madame Hildy. BG mogą się o tym dowiedzieć od jego brata bądź od wędrownej trupy cyrkowców. Za pogodzenie go z bratem w nagrodę opowie wprost o spisku i o tym, że w lasach wewnątrz osady można znaleźć czyste zło. Jednak nie potwierdzi tej informacji w trosce o życie swojej rodziny. *Oczy niziołka wszystko wypatrzą, ale kto, no kto by mu wierzył?*
- Przeszukując las, w którym można się natknąć na wyznawców Nurgle'a. W namiotach znajdujących się blisko sióstr miłosierdzia doszło do wybuchu zarazy. W rozmowie z nimi gracze mogą się dowiedzieć o tym, że jedna z sióstr tego wieczoru widziała zakradającą się postać, która udała się do lasu.
- Przyglądając się strażnikom, ponieważ część z nich nosi znamiona Władcy Much. Jeśli BG utkną próbując rozwiązać to zadanie MG, może wprowadzić wydarzenie „wizyta Toma" lub „dziwna straż".

Kolejnym krokiem jest przekonanie upartego jak osioł gubernatora, przedstawiając mu twarde dowody. Należy pamiętać, że jeden złapany wyznawca nie oznacza, że cała straż jest w to zamieszana. Aby doszło do konfrontacji między Ottem, a Simonem, BG muszą mieć poparcie jednej z ważnych postaci. Może to być Godfryd, matka przełożona bądź Viggo Riese.

Ostatnim krokiem jest konfrontacja. Przyparty do muru Simon, nie mogąc dalej zaprzeczać wezwie straż do walki oraz sam zaatakuje. W całej osadzie wybuchną zamieszki, które mogą spowodować:

- Podpalenie baraków żołnierzy
- Strażnicy zamiast pałek noszą miecze i topory (z chaty Toma)
- Martwi żołnierze/strażnicy/cywile na ulicach
- Oddział żołnierzy rozkazujący wszystkim pozostanie w swoich domach/namiotach
- Patrole straży z mieczami
- Rzeź w namiocie sióstr miłosierdzia
- Podpalona kapliczka Sigmara

Otto nie będzie oczekiwał pomocy w walce ze strażą. W całym zamieszaniu poprosi o odnalezienie jego ludzi wewnątrz miasta. Z drużyną zostanie wysłany jeden żołnierz, który odprowadzi ich do bramy, która jak się okaże nie jest już strzeżona.

Zdobycie zaufania Shaffera

Gracze mogą dowiedzieć się od spotkanych postaci niezależnych, że niejaki Rein Shaffer, może załatwić dosłownie wszystko. Drugim sposobem jest rozpoznanie gestu Ranalda, jakim posłuży się kapłan przy pierwszym spotkaniu. Ważne, aby podczas spotkania Rein zaakcentował, że ma nieograniczone możliwości.

Jeśli BG zapytają o możliwość dostania się do miasta również odpowie twierdząco. Jednakże, żeby zdobyć jego zaufanie BG musza udowodnić, że nie sympatyzują z władzą przez jej ośmieszenie. Tu całkowita inwencja leży po stronie BG. Akceptowalne jest wszystko, co nie wyrządza krzywdy

bezpośrednio człowiekowi zgodnie z prawami nadanymi przez Ranalda. *Och, módlmy się do Sigmara, żeby dbał o władzę jak o Wolfenburg.*

Jeżeli BG udowodnią, że są wartościowymi w jego mniemaniu ludźmi, Rein poprosi o wykonanie zadania, za które pomoże im dostać się do Wolfenburga. Ponadto uzyskają dostęp do szytych na miarę mundurów strażników. Poszukiwanym przez kapłana przedmiotem jest Moneta Ranalda (księga zbawienia str. 256). Nie przyzna się skąd wie, że moneta znajduje się na terenie obozu, ponieważ kto uwierzy w sny zsyłane przez Bogów? Powie tyle, że moneta pozwala posiadaczowi mieć niezwykłe szczęście w życiu, a postaciom w jego otoczeniu wręcz odwrotnie.

Moneta jest w posiadaniu aptekarki Lienny, która nie wierzy, że to ona przynosi jej szczęście, jednakże otrzymała ją od starszej kobiety za uratowanie życia synowi i bardzo ją ceni. BG mogą zostać naprowadzeni przez:

- Wydarzenia w aptece. Wszystkich pracowników dręczy pech, ludzie się przewracają, ciągle coś upuszczają.
- Napotkanie byłego pracownika. W pkt 27, znajduje się zabandażowany, najstarszy pracownik apteki, którego ciągle dręczył pech.
- Jeśli BG utkną rozwiązując to zadanie, MG może wprowadzić wydarzenie „pechowiec".

Aptekarka zgodzi się oddać monetę, jeśli BG dostarczą jej płatki czarnego lotosu, których szuka przez dłuższy czas. Płatki mogą zostać przekazane przez Rozhilde, starą guślarkę, w zamian za pomoc z kapłanem Sigmara, bądź odnalezione w lesie Cieni. Informacje o tym, gdzie ich szukać posiada kapłan Taala (pkt 30). Po zdobyciu monety gracze otrzymają od Reina podrobiony glejt.

Opis punktów znajdujących się na mapie

Wejście do osady

Przy solidnej bramie prowadzącej do obozu stoi dwójka strażników uzbrojonych w długie włócznie oraz tarcze z herbem w postaci czerwonej głowy byka będącej herbem Ostlandu. Palisada z ciemnego drewna okalająca osadę wygląda na bardzo solidną i wysoką. Gracze mogą spotkać niewielkie patrole zarówno po tej jak i po drugiej stronie. Jeden z nich zaprowadzi BG do mytnika, który znajduje się w pkt 1. Jeśli któryś z nich posiada broń na widoku zostanie poproszony o jej schowanie bądź zakrycie, bowiem w mieście obowiązuje absolutny zakaz poruszania się pod bronią.

Punkt 1: Mytnik

Wielki wojskowy namiot, w którym urzęduje mytnik znajduje się przy samej bramie. Wygląda jakby miał spory drewniany stelaż, gdyż jest ogromny, a przy tym bardzo trwały. Przy płachcie zasłaniającej wnętrze stoi kolejna dwójka strażników.

W środku pierwsze co się rzuca w oczy to, że pomieszczenie jest jedynie niewielką częścią całego namiotu. Na środku stoi masywne dębowe biurko, a na nim dziesiątki zwojów, pióro, kałamarz i kupkę wosku, na której szczycie pali się świeca. Jest tu bardzo ciepło, za biurkiem siedzi człowiek w średnim wieku, również biało-czarnym w mundurze wojskowego. Jeśli gracze postanowią się zakraść, by sprawdzić co znajduje się z tyłu, znajdą namioty, beczki z wodą, niewielką ilość oręża i Ostlandzkich mundurów.

Jeżeli gracze są tu po raz pierwszy, to zostaną poinformowani o najistotniejszych prawach obowiązujących pod Wolfenburgiem oraz zostanie ściągnięte odpowiednie myto.

- BG zostaną zapytani o cel podróży

    - Jeśli wspomną o mieście, mytnik z uśmiechem pod nosem wspomni o tym, że tylko Gubernator może wydać pozwolenie na wejście do miasta, ale nie zwykł tego robić.
- Urzędnik poinformuje ponownie o całkowitym zakazie noszenia broni w obozie. Do zapewnienia bezpieczeństwa powołano straż miejską, łatwo ich rozpoznać, gdyż są to ludzie w czarnych mundurach i czerwonych kołnierzach, a najbardziej charakterystyczne są ogromne lagi noszone przy pasie.
- W obozie nie toleruje się wszelkich rozrób, żebractwa ani bezdomnych, tak więc BG mogą za opłatą wejść w posiadanie namiotu, a strażnik wskaże miejsce, w którym mogą się rozbić. *W Ostlandzie wojna nadal trwa i nie patyczkujemy się z przestępcami, zbyt dużo zła czai się zarówno wewnątrz miasta jak i w lesie Cieni.*
- Za przejście przez bramę obowiązuje podatek 2 szylingi od nogi w celu utrzymania palisady oraz 1 szyling od każdej sztuki broni, która i tak musi zostać schowana. Wyjątkiem jest targ, na którym można bronią handlować, lecz po zakupie nie może zostać ona na widoku.

Po wyjaśnieniu powyższych punktów, drużyna zostanie poprowadzona do pkt 2 przez jednego ze strażników. MG może opisać proces rozbijania namiotu oraz wręczyć graczom mapę (wersja bez oznaczonych punktów). Zaleca się, aby MG nie wskazywał położenia graczy na mapie, a jedynie opisywał okolicę.

Punkt 2: Namiot graczy

W tym miejscu znajduje się obozowisko graczy. Od drużyny zależy jego wygląd, jeśli nie mają własnych preferencji może to być najzwyklejszy namiot o wyglądzie odzwierciedlonym na mapie. Raz dziennie oddział straży miejskiej patrolujący wewnętrzną stronę palisady może zwrócić uwagę, że nie pozwala się na opieranie namiotu o ogrodzenie obozu, a ognisko nie może być bliżej niż dziesięć kroków od palisady. Jakikolwiek kontakt ze strażą miejską nie należy do przyjemnych. Przykładowe spotkanie znajduje się w akapicie „Wydarzenia".

Jeśli gracze są tu pierwszy raz, MG powinien opisać najbliższą okolicę. Zza wysokiej palisady złożonej z grubych beli czarnego drzewa unosi się lekka stróżka dymu z świątyni Taala (pkt 30). Można też usłyszeć wesołą górniczą piosenkę z obozu krasnoludów znajdującego się w pkt 3, czy uznanie gawiedzi za występ trupy cyrkowców z pkt 13.

Punkt 3: Krasnoludy

Dwa nieduże namioty, których wyjścia skierowane są wprost na ognisko. Przy nich znajdują się dwie ławy, na których zazwyczaj zasiada trójka krasnoludów. Są to bracia górnicy Karag i Thurnil oraz ich kuzyn, uczeń kowala, Meoborg. Pijąc z jednego glinianego kubka często nucą pieśni, które uprzyjemniały im ciężką pracę w górach środkowych. Są przekonani, że ludzie nie są w stanie zaoferować im zajęcia, ponieważ kopalni tu nie znajdą, a praca u ludzkiego rzemieślnika to raczej nieciekawe zajęcie.

Robotne, acz w tym momencie bezrobotne chłopaki są skłonni do zawarcia nowych znajomości. Zaprzyjaźnieni są z kapłanem Sigmara, który znajduje się w pkt 6. Jeśli BG uda się wkupić w ich łaski za pomocą jakiegoś bardzo przyjaznego gestu bądź podarunku to zostaną zaproszeni do wspólnego spożywania trunku z jednego, wspólnego glinianego kubka. Gestem może być jakiś miły podarunek (tylko nie jałmużna), czy choćby dołączenie do wspólnej pieśni. Drużyna może się dowiedzieć wielu ciekawych plotek jak np. to, że wszystko co potrzebują może im załatwić niejaki Rein (pkt 22), że nie można ufać strażnikom i najlepiej trzymać się od nich z daleka, lub to, że kapłan Sigmara jest najwspanialszym człowiekiem w całej osadzie i ma ogromne poważanie. Jeśli MG uzna za stosowne, mogą opisać powierzchownie inne miejsca znajdujące się na mapie.

Punkt 4: Rodzina Wierzbków

Wydeptana ścieżka kończy się niewielkim okrągłym placem, otoczonym przez skórzane konstrukcje. Kilka z nich jest bardzo dużych, można przy nich dostrzec wózki i służbę. Przeplatają się tu ludzie i niziołki, widać zdenerwowanie panujące wśród mieszkańców. Drużynę przywita wysoki, szczupły sługa w pstrokatym czerwono-żółtym wamsie. Jest to Abelard - prawa ręka Timo Wierzbka, który jest właścicielem tutejszych włości i co gorsza zaginął cztery dni temu.

Powitanie nie będzie należało do przyjemnych, gdyż już wielu osadników zgłosiło się po nagrodę za wieści o miejscu, w którym może się ów zaginiony znajdować. *Nie nie nie, nie ma z Wami Pana Wierzbka nie ma złota!* Abelard może opowiedzieć o tym, że niziołek jest właścicielem karczmy „Pazur Mantikory" z pkt 26 oraz wielu innych w samym Wolfenburgu. Po Timo nie ma śladu, a ostatnie co wiadomo o jego zniknięciu to, że sam rugając swoich podwładnych odszedł z obozu zabraniając im podążać za sobą. Nagroda za jego odnalezienie wynosi 50 koron. Jeśli BG będą drążyć temat dotyczący możliwego zaginięcia, udany łatwy test **przekonywania** bądź **plotkowania**, skłoni sługę do wyjawienia, iż niziołka dręczyła prawdopodobnie depresja, której towarzyszyło nadużywanie alkoholu spowodowane nową sytuacją i zaczynaniem wszystkiego od nowa. Zdarzało się to wcześniej, lecz niziołek odnajdował się zazwyczaj zalany w trupa po dniu bądź dwóch.

Punkt 5: Viggo Riese

Niewielki namiot, który mimo, iż wygląda na porządny widać, że rozkładany był w pośpiechu. Linki trzymające namiot są prowadzone chaotycznie, a konstrukcja wygląda niestabilnie. Jeśli BG zostaną dłużej usłyszą soczyste przekleństwa dochodzące z wnętrza. *Aagh! Gdzie ja zostawiłem kałamarz!*

W środku znajduje się Viggo Riese, magister piromanta w oficjalnym stroju swojego kolegium. Mag wściekły jest na 'zesłanie' jakim jest okresowy pobyt w tym miejscu, w którym ma znajdować się zawsze jakiś przedstawiciel kolegiów z rozkazu rady. Czarodziej ma mocno kościstą twarz z wyraźnie zarysowanym podbródkiem, rude włosy, spore zakola i nieprzystrzyżoną kozią bródkę. Lata spędzone w kolegium ognia obdarzyły go silnym ognistym charakterem, jest niecierpliwy i nadpobudliwy. MG może w trakcie rozmowy wyraźnie przerywać graczom ich wypowiedzi w sposób absolutnie niedyplomatyczny. Czarodziej nie pozwoli sobie na lekceważenie czy obelgę, jest bardzo impulsywny, jednak bardzo ceni sobie odwagę i brawurę. Jeśli dojdzie do nieposłuszeństwa (np. nachalność) bądź prostactwa ze strony 'kolejnych wieśniaków', może próbować ich przestraszyć. W przypływie emocji może nawet wystrzelić za ich plecy ognistą kule albo grozić płonącym mieczem. Jeśli któryś z graczy wykaże się odwagą i przetrzyma to nie atakując magistra, ten obdarzy go szacunkiem.

Viggo jak każdy piromanta ma wpojone wojskowe posłuszeństwo przełożonym, jednakże zdaje sobie sprawę ze swojej wysokiej pozycji wśród innych mieszkańców. Jeśli BG przekonają go, że może skrócić swój pobyt tutaj, przez pomoc drużynie, to skłonny jest nawet udać się z nimi do samego Wolfenburga, jednak nie pomoże znaleźć im drogi do miasta. Taki sojusznik może okazać się bardzo pomocny w drugim akcie.

Punkt 6: Kapliczka Sigmara

Malutki drewniany budynek musiał już tu stać wcześniej. Obecnie jest w opłakanym stanie. Nad schodkami prowadzącymi do dwuskrzydłowych drzwi wisi krzywo ułamana drewniana płaskorzeźba komety z długim ogonem, symbolu Sigmara. W środku nie ma ław, jest tylko podwyższenie i miejsce na księgę. Jedyne niewielkie drzwiczki prowadzą do malutkiej komnaty, w której żyje zawsze uśmiechnięty kapłan Godfryd. W nocy, z małego komina bucha dym, a pod kapliczką można znaleźć doskonale utrzymaną aparaturę do destylacji.

W kapliczce często można spotkać krasnoludy z pkt 3 lub guślarkę z pkt 7, która może zaklęciem podmuch otwierać z hukiem okiennice w kapliczce, stać przed nią ze świecą i w milczeniu przyglądać się gościom. Kapłan próbował z nią rozmawiać, ale kobiecie nie podoba się wiara 'w nowe bóstwa', które tylko mieszają w głowach miast pomagać im żyć zgodnie z naturą. MG może wprowadzić guślarkę w momencie kiedy BG rozmawiają w świątyni z kapłanem, aby gracze poznali konflikt.

Punkt 7: Guślarka

W okolicy znajduje się wiele małych namiotów, a jedyny namiot, który się wyróżnia to dom Rozhildy Kremer, starej guślarki, która ma na pieńku z kapłanem Sigmara. Przed jej namiotem często suszą się przeróżne zioła, a cały namiot wewnątrz wypełniony jest roślinami, ziołami i grzybami. Kobieta mimo wrednego, uszczypliwego charakteru zawsze pomaga potrzebującym ludziom. Potrafi wytwarzać napary kojące i jest wyśmienitym znachorem. *Ząb Cię boli? Najlepsze są końskie pączki!*

Jeśli BG pomogą kobiecie i kapłan Sigmara się wyniesie, bądź w wyjątkowy sposób uprzykrzą mu życie, Rozhilda przekaże im płatki czarnego lotosu, których szuka aptekarka (pkt 18).

Punkt 8: Stolarz

Dwie spore okrągłe konstrukcje oraz jedna mniejsza, prawdopodobnie będąca wygódką. Podniesiona zasłona większego namiotu ukazuje wielką piłę w jego wnętrzu, a podłoga usłana jest wiórami. Dwójka ludzi pracuje zbijając razem stół. Nad wejściem do skóry przywieszone jest poroże jelenia.

Zarówno ojciec jak i syn są gorliwymi wyznawcami Taal'a. Rzemieślnik imieniem Wolgaard ma pełne ręce roboty i uczy syna fachu. Nie jest pozytywnie nastawiony do kapłana Sigmara (pkt 6), w trakcie rozmowy powinien oskarżyć go o pijaństwo. Jeśli BG poproszą go o wykonanie czegoś dla kapłana stanowczo odmówi stwierdzając, że nie ma czasu. MG może wplatać w ich wypowiedzi wychwalanie ich bóstwa. Postać można przekupić oferując potrójną stawkę bądź wykonując bardzo trudny test **przekonywania**. Innym sposobem na zdobycie jego przychylności jest przekazanie pozdrowień od kapłana Taal'a – wystarczy, że usłyszy z ich ust jego imię. *Przyjaciele Hyeronimusa są moimi przyjaciółmi!*

Punkt 9: Lasek

Liściasty lasek, który znajduje się wewnątrz palisady jest gęsty i dość duży. Można w nim znaleźć góry, dołki jak i niewielkie jaskinie. W dzień nikt nie wchodzi ani nie wychodzi z lasu, w nocy natomiast można spotkać zakapturzone postacie, które samotnie bądź parami udają się do ukrytej jaskini, aby składać tam hołd Władcy Much. Są to wtajemniczeni ludzie ze straży miejskiej, którzy znoszą w ogromnych bukłakach szlam i dolewają go pod ołtarz ich pana. Poniżej znajduje się lista możliwych spotkań w lesie. Jeśli gracze będą przeszukiwać go bez konkretnych wskazówek, MG może wybrać jedno ze spotkań lub wylosować je rzucając kością k6.

- **1:** Symbol Nurgle'a, np.:
  - Trójkąt z trzema kołami wyryty w drzewie
  - Taki sam znak jak wyżej ułożony z kamieni pod liśćmi
- **2:** Nagie ciało człowieka pokryte jest krostami, z których sączy się brunatna maź. Jest to strażnik, który wyjawił swoje winy kapłanowi Sigmara będąc przerażony tym, co pokazali mu inni strażnicy.
- **3:** Zdychający lis, któremu cieknie brunatna piana z pyska. Zwierzę nie jest w stanie się poruszać, okropnie cierpi. Udany test umiejętności **tropienie**, pozwoli na odnalezienie drogi do jaskini (podpunkt 6).

- **4:** Dziura w palisadzie, która może służyć jako przejście omijające wojsko, aczkolwiek dla bardzo drobnych osób.
- **5:** Skrytka w ziemi zamknięta na kłódkę. W środku znajdują się szare szaty akolity Nurgle'a
- **6:** Wydeptana dróżka prowadzi do niewielkiej nory, są tu ślady butów. Wejście jest bardzo małe, można się tam jedynie wczołgać, udany test **spostrzegawczości**, pozwoli dostrzec ledwie dostrzegalny lekki zielonkawy poblask na końcu tunelu.
    - Tunel zakręca w prawo, rozszerzając w każdą stronę tak, że można tam spokojnie stanąć. Jest tu pochodnia, która odbija zielone światło od małego bagienka, w którym widać brunatno-zieloną maź i pełno robactwa, a nad nim unoszą się muchy. Okropnie tu cuchnie. Na środku bagna jest wystający kamienny ołtarz, na którym plecami do BG siedzi postać. Jest to jeden ze strażników miejskich, który obmywa się nieczystościami prosząc o łaskę swojego pana. MG może według swojego uznania wybrać mutacje Nurgle'a, którymi akolita jest obdarzony.
    - Akolita ma przy sobie sztylet i zaatakuje BG, jeśli ich zauważy.
    - Jeśli BG postanowią zrobić zasadzkę, w nocy do ołtarza przyjdzie kapłan wraz z dwoma akolitami, wszyscy są członkami straży miejskiej. Udany test **inteligencji**, może przypomnieć postaci, że widział tą twarz w mundurze strażnika.

Punkt 10: Gruby Tom

Jeden z największych namiotów w tej części osady. Znad skór wystają cztery masywne kłody podtrzymujące całą konstrukcję. Skóry mają kilka warstw i są mocno przybite do ziemi. Przed chatą na stołku często można spotkać Grubego Toma, który wydaje polecenia strażnikom miejskim. W środku chaty znajdują się duże zapasy jedzenia, ciemnobrązowe habity akolitów Nurgle'a, stroje straży miejskiej, broń, beczki z cuchnącym szlamem robionym z gnijącego mięsa oraz zastraszona, umęczona żona, gdyż Tom rękę ma ciężką.

BG mogą namówić żonę Toma do tego, aby pokazała im cuchnące beczki i szaty pod nieobecność męża. Nienawidzi go, ale jest całkowicie zastraszona. Postać rozmawiająca z nią może próbować trudnego testu **plotkowania**, aby złapać ją gubiącą się w zeznaniach lub **zastraszać**. Żadna próba przekonania kobiety, że mogą jej pomóc nie wchodzi w grę, jeśli MG uzna, że BG są zbyt nachalni, dziewczyna może próbować zwabić ich w pułapkę.

Punkt 11: Siedziba straży

Jeden z największych drewnianych budynków, jak nie największy jest siedzibą straży. Budynki postawione są na planie niepełnego prostokąta z niewielkim placem w środku. Zawsze kręcą się tu strażnicy, a reszta mieszkańców omija to miejsce szerokim łukiem.

Do budynków z placu prowadzą cztery wejścia, które są bardzo podobne, tylko przy jednym z nich zawsze stoi co najmniej jeden strażnik – przy biurze szefa straży. Do samego biura prowadzi wąski korytarz, który po paru krokach przeradza się w pomieszczenie, w którym można znaleźć dwóch skrybów siedzących przy biurkach. Kolejne drzwi prowadzą do Simona, a dalej do jego prywatnych komnat. Pomieszczenie jest urządzone ładnie, znajduje się tu sporo kwiatów wydzielających ostry zapach. Jest tu jedno małe, wąskie krzesło dla petenta, sam zarządca ma wygodny niepasujący do miejsca fotel, najprawdopodobniej wyniesiony jeszcze z miasta.

W pozostałych pomieszczeniach można znaleźć stołówkę straży, magazyny - w których znajdują się mundury, więzy, pałki oraz inne przydatne milicjantom rzeczy, ale nie ma broni białej jak miecze czy topory. W ostatnim pomieszczeniu znajdują się cele, do których BG mogą trafić jeśli zakłócą spokój osady, przynajmniej w ocenie strażników.

Punkt 12: Przybytek madame Hildy

Wielki, ciężki namiot o owalnej podstawie i grubym poszyciu, które dokładnie jest przytwierdzone do ziemi - w końcu odrobina intymności w domu rozpusty jest wymagana. W środku znajduje się wiele mniejszych pomieszczeń, a przy wejściu znajdują się wygodne sofy, prawdopodobnie zabrane z jakiegoś domostwa należącego do arystokracji. Znajduje się tu starsza przesadnie wymalowana kobieta, która może zaproponować usługi swoich pracownic. Ponadto, znajduje się tu też Julka, wysoka muskularna postać z ostrym makijażem i bardzo widocznym jabłkiem Adama.

Na wszelkie pytania odnośnie poszukiwanych postaci, zostaną zapewnieni, że nikogo takiego tu nie było i nie ma. Jednak, jeśli padnie imię Tima, Julka wyjdzie za wychodzącymi z namiotu BG i potwierdzi, że jest, od kilku dni tylko pije i jest w trakcie podpisywania dokumentów, na podstawie których przekaże swoją karczmę na rzecz przybytku madame Hildy, a szkoda jej tego porządnego niziołka. Julka zaproponuje, że zaprowadzi jednego z BG pod przykrywką do komnaty, gdzie pijany Timo odpoczywa w towarzystwie dwóch kobiet i opowiada o rodzie Wierzbków.

Punkt 13: Cyrkowcy

Kolorowe i wystawne namioty z daleka można rozpoznać jako wędrowną trupę cyrkowców. Dominują tu niziołki, ale zdarzają się też ludzie, czy krasnolud, który w klatce trzyma wielkiego tresowanego gada. Niziołki handlują wyrobami, które sprzedają podając na tacach gapiom. Artyści zajmują się rzucaniem nożami, egzotycznymi zwierzętami czy nawet połykaniem ogni. Jeśli BG zaczną pytać o Tima Wierzbka (pkt 4), to zostaną poinformowani, że stary zbereźnik z całą pewnością znajduje się w przybytku Madame Hildy, przepijając ciężko zarobione przez jego pracowników pieniądze (pkt 12).

Punkt 14: Inkwizytor

Duży wojskowy namiot nosi symbol zakonu pochodni. Udany test umiejętności **nauka (teologia)** bądź trudny test umiejętności **wiedza (imperium)**, pozwoli na rozpoznanie odłamu Sigmarytów zajmujących się wypalaniem chaosu.

W namiocie znajduje się fanatyczny rycerz imieniem Herdrick. Jest silnym mężczyzną, jednak już w podeszłym wieku. Bardzo dba o wnętrze namiotu, a ponad wszystko o swoją płytową zbroje, która wisi na stojaku. Został tu aby pilnować miejsca do powrotu łowcy czarownic, który wyruszył do miasta. Nie zamierza się stąd ruszać gdyż otrzymał jasny rozkaz, jednakże jeśli gracze przekonają go o zagrożeniu chaosem w osadzie może poruszać się razem z nimi lecz nie złamie prawa. Jeśli gracze rozpracują kult Wielkiego Plugawiciela odda im swoją zbroję. *Ja już stary jestem, tam nie podążę. Choć kocham to cudo jak własnego syna, oddam je w ręce pogromców chaosu!*

Punkt 15: Kuźnia

Czynna kuźnia z młodym kowalem, który jest ogromnie zapracowany. W osadzie nie ma odpowiednich fachowców, a on sam nie wyrabia się z ilością zamówień. Narzeka na brak chętnych do pracy. Jeśli BG namówią krasnoluda z pkt 3, bądź przyprowadzą innego kowala chętnego do pracy otrzymają w zamian wykuty przez kowala miecz najlepszej jakości. Ponadto kowal za opłatą może wykuwać broń. U kowala można spotkać strażników, którzy proszą o wykłucie mieczy.

Punkt 16: Gubernator

W centrum osady znajduje się drewniany, piętrowy budynek, przy którym jest zdecydowanie największy ruch. Jest to siedziba włodarza, którym jest Otto Weiss, żołnierz w służbie samego von Raukova, władcy Ostlandu. Kręcą się tu wojskowi, urzędnicy oraz wszyscy Ci, którzy chcą załatwić urzędnicze sprawy. Do gabinetu Otta zawsze jest kolejka, a on sam ma pełne ręce roboty. Pomieszczenie jest bardzo skromnie urządzone, bardziej przypomina wojskowy barak niż urząd.

Punkt 17: Wejście do miasta

Wejście do miasta jest dzień i noc pilnowane przez ósemkę żołnierzy. Będą oni trzymać na dystans chcących się dostać do miasta BG. Widać, że z dużym niepokojem spoglądają na zrujnowaną ulicę, która znajduje się za prowizoryczną barykadą.

Punkt 18: Apteka

Jednym z nielicznych dobrze utrzymanych domostw jest posiadłość szanowanego aptekarza/medyka. Właścicielem jest Lienna Storm oraz jej „pechowcy". Cała załoga apteki z wyjątkiem Lienny jest dręczona codziennie bardzo nieprzyjemnymi wydarzeniami. Np. ochroniarz może mieć bandaż na czole, a podająca wywar pomocnica może przewrócić się i wybić sobie zęby. W razie próby siłowego rozwiązania problemu Lienna powinna zawołać straż, a w centrum osady reakcja ludzi i strażników będzie szybka. Sama nie zdaje sobie sprawy z mocy monety, którą podarowała jej kobieta za uratowanie życia synowi.

Punkt 19: Centrum

Drewniane domy są zbudowane jeden przy drugim. Wszystkie z nich należą do najbogatszych mieszkańców, co od razu się rzuca w oczy. Każdy złodziej rozpozna, że właśnie tu może się dorobić. Poza tym nie mają większego znaczenia, mieszkają tu oficerowie straży i dawna arystokracja z Wolfenburga, która z tylko z sobie znanych powodów nie opuściła osady. Poniżej przykładowe miejsca:

1: Dwupiętrowa chata, w której na dole znajduje się ogromny salon z niepasującymi do drewnianej zabudowy powieszonymi obrazami w złotych ramach. Znajdują się w nim skrzypce, które wystawnie leżą na wysokiej kolumnie. Na górnym piętrze można spotkać śpiących właścicieli, w tym sławną artystkę.

2: Jednopiętrowa chata z wielkim porożem jelenia nad drzwiami. W środku można znaleźć drogie futra, kolejne trofea łowcy, jego wielkiego agresywnego psa i strasznie zawziętego właściciela z nabitą rusznicą.

3: Niewielka chatka, która wydaje się być utrzymana w największym porządku. Z zewnątrz fasada jest bardzo zadbana, a w środku w pomieszczeniach można spotkać oficera straży, który razem ze kilkoma podwładnymi w maskach zrobionych z pokrytych jeszcze zgniłym mięsem czaszek zwierząt modli się przed ołtarzem złożonym z odchodów, robactwa i krwi.

Punkt 20: Anton

Wiele małych namiotów i tylko jeden mężczyzna w sile wieku, która biega od jednego do drugiego poprawiając mocowania i odpędzając obcych. Anton jest mieszkańcem Wolfenburga, który nie może się pogodzić ze stratą całej rodziny, tj. sióstr, rodziców, żony i dwójki córek, którym nie udało się wydostać z miasta. Poprosi BG o odnalezienie rodziny, jednak sam panicznie się boi tego co widział i nie uda się do miasta. Opowie o demonie, z którego czerwonej, napęczniałej od pulsujących żył skóry sączyła się krew, a ślad jego bicza nie chce się zagoić na jego plecach. W drugim akcie BG mogą spotkać jego żonę i dzieci, aczkolwiek postać ma na celu opisanie krwiopuszcza, z którym przyjdzie się im zmierzyć.

Punkt 21: Baraki

Pilnie chroniona wielka konstrukcja służy jako wojskowe baraki. Znajduje się tu niewielki garnizon pod rozkazami Otto Wiess'a. Jeśli dojdzie do zamieszek między strażą, a wojskiem zostanie podpalony, a strażnicy będą blokować wyjście. Płonący punkt będzie widoczny z całej osady.

Punkt 22: Szwalnia

Przy dwóch niskich, acz szerokich namiotach kręci się mnóstwo kobiet, noszących przeróżne tkaniny. Znajduje się tu wielka szwalnia, a BG zostaną przywitani przez Reina Szaffera.

Punkt 23: Samwick z rodziny Wierzbków

Wystawny namiot jest wąski, lecz wyjątkowo wysoki, jakby jego właściciel miał jakiś kompleks. W środku mieszka młodszy brat Tima – Samwick Wierzbek. Panowie są skłóceni, gdyż młodszy z braci nie jest w stanie znieść pijaństwa starszego i wierzy, że ten prędzej czy później przepuści odziedziczony majątek. Wie gdzie znajduje się jego brat, ale dlaczego miałby o tym mówić? Jeszcze za darmo? BG mogą go próbować namówić do powrotu do rodziny Wierzbków, ocena trudności testu pozostaje po stronie MG, w zależności od przytoczonych argumentów

Punkt 24: Opuszczone namioty

Częściowo spalone namioty wyglądają na niedawno postawione, jednak obecnie są opuszczone. BG mogą tu spotkać młodą siostrę miłosierdzia Alayę, która kadzidłem święci to miejsce. Oznajmi im, że wybuchła tu zaraza, większość z ludzi umarła bądź umiera w lecznicy. Siostra nic więcej nie powie, może jedynie wspomnieć, że matka przełożona chętnie udzieli wszelkich informacji, a ona tylko służy. Oczywiście to strażnicy miejscy rozprowadzili zarazę w tym miejscu za pomocą zatrutego jedzenia. Ofiary cierpiały na zieloną ospę, a ciała spalono. MG może pozwolić na przeszukiwanie miejsca w celu odnalezienia zatrutego mięsa, jednak tylko osoba znająca się na truciznach może to rozpoznać.

Punkt 25: Siostry miłosierdzia

Ogromny namiot o szpiczastym czubku jest lecznicą prowadzoną przez siostry miłosierdzia. Nad wejściem widać drewnianą płaskorzeźbę przedstawiającą gołębice w locie. W środku znajdują się oddzielone warstwami skóry pomieszczenia, w których leżą chorzy.

Matka przełożona chętnie porozmawia z BG, jeśli wspomną o swoich podejrzeniach dotyczących Wielkiego Plugawiciela, inaczej będzie ich zbywać, gdyż jak twierdzi niesie pomoc potrzebującym, jest ich tu wielu, a BG na takich nie wyglądają. Jeśli postacie graczy przekonają ją, że mają twarde dowody na obecność wyznawców chaosu, wyśle z nimi akolitkę Alayę w celu potwierdzenia tych informacji. Sama ma wątpliwości co do ich obecności ze względu na rozpoznaną przez nią zieloną ospę, która może, ale nie musi być przypadkowa. Jej autorytet może stanowić twardy dowód dla Otto Weissa i doprowadzić do konfrontacji.

Punkt 26: Pazur Mantikory

Namiot jest oparty na drewnianej konstrukcji, jest otwarty z każdej z czterech stron. Nad każdym wejściem znajduje się drewniana rzeźba przedstawiająca pazur. W środku znajdują się cztery bardzo długie ławy, przy których często można spotkać strażników miejskich i wojskowych, jednak zawsze przy osobnych ławach. Karczmą „Pazur Mantikory" zarządzają niziołki oraz ludzie pracujący dla Timo Wierzbka. BG mogą tu zakupić piwo oraz dziczyznę, która jest bardzo popularna w osadzie. Jeśli zostaną tu dłużej mogą zaobserwować narastający konflikt między wojskiem, a strażą, MG może wprowadzić bójkę lub słowną utarczkę.

Punkt 27: Pechowiec

W kilku różnorodnych namiotach żyje wielodzietna rodzina, której głowa i jedyny żywiciel siedzi przed namiotem na ławce z zabandażowaną głową, nogą i ręką. Jest to jeden z pomocników aptekarki, który pracował z nią najdłużej. Chłop jest załamany swoim pechem i opowie BG o tym, jak pomagając aptekarce co dzień przydarzała mu się inna kontuzja. *Co za pech! No co za pech! Za co ja rodzinę wyżywię? Żona biadoli, że robić mi się nie chce. Życia tu nie mam!*

Punkt 28: Odbicie drużyny

Duży namiot widać, że był rozbity niedawno, natomiast mniejsze są tu od dłuższego czasu. W tym miejscu MG powinien wprowadzić lustrzane odbicie drużyny graczy. Postacie mogą mieć podobne lub te same profesje i ten sam cel – dostanie się do miasta. Jednakże Ci próbowali wszelakich sposobów na zrealizowanie tego celu, łącznie z wtargnięciem siłowym przez co wiele dni spędzili w areszcie. Drużyna nie wierzy w jakąkolwiek możliwość dostania się do Wolfenburga i planuje wkrótce opuścić to miejsce. Miejsce ma dać do zrozumienia graczom, że ani siłowe rozwiązanie ani brak jakiegokolwiek działania nie przyniesie efektu.

Punkt 29: Gildia łowców

Kryty strzechą budynek, o okrągłych pomieszczeniach po bokach jest bardzo wystawny. Gildia łowców cieszy się ogromnym szacunkiem, gdyż zaopatruje miasto w pożywienie, a zawód łowcy jest ogromnie niebezpieczny. Kilku z nich rozciąga skóry do suszenia. Nad wejściem widać ogromne poroże wielkiego jelenia, które napawa szacunkiem do tego miejsca.

Łowców jest coraz mniej, często się zdarza, że nie wracają z lasu. Poinformują graczy, że polowanie w lesie bez licencji jest karane nawet przez więzienie. Licencje można wykupić za 10zk. Łowcy ponadto sprzedają własnoręcznie robione łuki myśliwskie, strzały, wnyki oraz co najważniejsze mogą wynająć łowcę, który może pomagać w przemierzaniu lasu.

Punkt 30: Świątynia Taal'a

Niewielka świątynia zbudowana jest na kamiennym podwyższeniu. Na nim stoi owalna konstrukcja stworzona ze skór i drewna z dziurą w środku, z której wydobywa się dym. Nad wejściem osłoniętym płachtą ze skóry widnieje czaszka niedźwiedzia. Wewnątrz znajduje się kamienne wysokie palenisko, w którym tlą się gałęzie.

Przy niewielkim jeziorze obok świątyni znajduje się gaj starych dębów, świętych drzew, o które dbają tutejsi kapłani. Jeden z nich – Hieronymus - zawsze z uśmiechem na twarzy wita nowych gości. Poza tym, że może próbować nauczać BG o wierze w Pana Natury, może również poinformować ich o niebezpieczeństwach znajdujących się w skażonym chaosem lesie cieni. Ponadto stary kapłan może udzielić informacji o tym, co BG mogą tam znaleźć, a na pewno nie zapomni przekazać pozdrowień dla swojego przyjaciela - stolarza Wolgaarda (pkt 6).

Punkt 31: Las Cieni

Gęsty, mroczny i owiany złą sławą Las Cieni. Po zagłębieniu się w gęstwinę, drzewa są tak poskręcane ze sobą, że ich zaplecione korony niemal całkowicie blokują światło słoneczne – panuje tu półmrok. MG ma do dyspozycji poniższe spotkania, z których może wybierać lub losować. Ważne jest to, że jeśli gracze przyjęli zadanie na zdobycie czarnego lotosu nie trafili na niego w pierwszej kolejności, chyba, że poprzez losowanie.

- **1**: Zwierzę. może to być ogromy jeleń lub łoś.
- **2**: Zastawione wnyki. Udany test **spostrzegawczości** pozwoli spostrzec, iż są znaczone przez gildię.
- **3**: Dwójka łowców. Mają łuki i topory, polują i mogą mieć przy sobie zwierzynę. Sprawdzą czy BG nie są kłusownikami.
- **4**: Młody wilk we wnykach. Jeszcze dyszy, ale ma mocno pokaleczoną łapę, próbował ją sobie odgryźć.
- **5**: Zioła. Udany test **sztuki przetrwania** pozwala określić, że po wysuszeniu i zalaniu wrzątkiem działają jak odtrutka.

- **6**: Wilcze jagody. Udany test **sztuki przetrwania** pozwala określić, że ich gęsty wywar powoduje zatrucie, a w skrajnych przypadkach śmierć.
- **7**: Martwy łowca, w korpusie ma wiele małych goblinich strzał. Do tego ma przy sobie myśliwski łuk, kołczan, bukłak z winem, wnyki i napary kojące.
- **8**: Trójka goblinów znęcająca się nad sarenką we wnykach.
- **9**: Ogromna nora, do której coś zaciągnięto. Udany test **tropienia** bądź trudny test **spostrzegawczości**, pozwoli określić, że ślady zostawiło ogromne parzystokopytne zwierzę. W jaskini leże ma centigor.
- **0**: Szczelina w skale. W kilkumetrowym dole znajdują się czarne kwiaty. Trudny test **sztuki przetrwania** bądź prosty test **rzemiosło (zielarstwo)**, pozwoli określić, że jest to czarny lotos. Jeśli gracze dostali opis, to trudność testu zmienia się na bardzo łatwy.

Wydarzenia

Opisane w tej części wydarzenia mogą zostać wywołane przez graczy, bądź wprowadzone przez MG w celu naprowadzenia ich na trop.

Otwarcie szkatułki

Po włożeniu kluczyka do szkatułki i przekręceniu, otworzy się ona z słyszalnym syknięciem. W środku znajduje się metalowa rurka do spuszczania krwi, zacisk, rzemień i trzy małe fiolki. Dołączony jest też list.

Skoro czytacie ten list to oznacza, że jesteście wewnątrz miasta, a nie chowacie się w jednym z namiotów pod nim, niczym tchórze. Wolfenburg jeszcze jest opanowany przez Chaos, ale Wy razem ze mną położycie temu kres. Opracowałem rytuał, który jest w stanie oczyścić miasto z plugastwa, jednak wymaga on wielu rzadkich składników. Jesteście jedną z kilku drużyn, które zostały wysłane z mocy kolegiów w celu ich odnalezienia. Waszym zadaniem jest zdobycie krwi demona, który służy Panu Zniszczenia. Poznacie go po jego znaku – literze X z połączoną środkową belką. Nie wątpię, że takie plugastwo też się tam znajduję, a nawet jestem tego pewien. Wierzę w Wasz spryt, inteligencję i siłę, powodzenia TL.

Wizyta Toma

Jeśli gracze przez dłuższy czas nie będą mogli wpaść na żaden trop, do ich namiotu wieczorem zawita sam Gruby Tom ze swoimi ludźmi. Grubas siądzie na dwóch pieńkach w środku namiotu i zacznie przesłuchanie zadając niewygodnie pytania np. skąd przybyli, dokąd zmierzają, czy to prawda że mają przy sobie spaczone przedmioty, czy to prawda, że wyznają niszczycielskie potęgi. Może dojść do szczegółowej rewizji.

Tom jest łasy na łapówki, ale chętnie też pokaże kto tu rządzi. BG mogą spostrzec podczas spotkania, że kilku z przedstawicieli straży ukrywa coś, bądź nawet nosi lekkie mutacje Nurgla. Mogą to być robaki, cuchnący zapach, wrzody itp.

Dziwna straż

Na skraju lasu BG mogą spostrzec dwójkę strażników rozmawiających z postacią w szarym habicie. Postacie jak tylko spostrzegą obcych rozejdą się – akolita Nurgle'a do lasu, a dwójka strażników pójdzie przywitać drużynę. Strażnicy zapytają czy BG nie szukają kłopotów i ich stąd przegonią.

Pechowiec

Na namiot wpadnie jeden z pracowników apteki. Wracał do domu, po tym jak w pracy jedząc to co zawszę bardzo źle się poczuł. Niestety przemierzając osadę potknął się i stracił przytomność. W nocy szukając drogi do domu wpadł na ich namiot łamiąc sobie nos.

Postacie aktu I

Otto Weiss

Otto jest starszym, postawnym żołnierzem o bardzo konserwatywnym podejściu do życia. Ubrany zawsze jest w wojskowy mundur z herbem Ostlandu. Pod żadnym pozorem nie wyda glejtu pozwalającego na przejście przez bardzo dobrze strzeżoną bramę miasta nowoprzybyłym osadnikom. Ostatnia wyprawa, jaką musiał przepuścić ku swojemu głębokiemu niezadowoleniu był oddział łowcy czarownic – niejakiego Adrica Vogt'a. Wyprawa miała trwać do zachodu słońca, a już od tygodnia nie ma żadnych wieści.

Zarządca miasta w rozmowie z BG w twardych żołnierskich słowach oznajmi, że w mieście czai się ogromne zło i oni na pewno nie są w stanie temu zapobiec. Ponadto szabrownicy starają się przedostawać do środka i wynosić majątki należące do mieszkańców osady. Zaznaczy również, że BG muszą okazać się godni zaufania, aby stawiać jakiekolwiek żądania. Sam też myśli o wysłaniu ekspedycji ratunkowej, ale czuje się odpowiedzialny za życie swoich ludzi. *Przyznaję, że Pan Vogt postąpił lekkomyślnie mimo moich ostrzeżeń. Mimo to, ja odpowiadam za moich ludzi, może rzeczywiście w przyszłości wyślemy kogoś w celu ustalenia co się tam stało. Ale jeszcze nie teraz…*

Simon Geshafer

Simon jest bardzo wysoki i przeraźliwie chudy. Ma zapadnięte policzki i pociągłą twarz. Zawsze ubrany jest w czarną szatę, której kołnierz zakrywa nawet szyję. Mówiąc wydaje się być bardzo opanowany i spokojny, często robi długie przerwy nim wypowie następne zdanie. Szef straży pod szatami skrywa wiele mutacji, jako najstarszy kapłan Nurgle'a otrzymał wiele nagród swego pana – mutacje odór, robaczywy oraz wychudła sylwetka.

Simon rzadko wychodzi poza swój gabinet, raczej posługuje się swoją prawą ręką Grubym Tomem. Silny zapach kwiatów zawsze mu towarzyszy doskonale maskując odór wydobywający się z jego ciała. On sam zlecił pozbycie się zadającego zbyt wiele pytań strażnika oraz rozprowadzenie zarazy (pkt 24) przy lecznicy w nadziei, że zarazi również siostry miłosierdzia. Jego celem jest obdarzenie łaskami Nurgle'a całego Wolfenburga.

Gruby Tom

Prawa ręka szefa straży jest przeokropnie grubym, łysym człowiekiem o pucołowatej twarzy. Z tyłu wygląda jakby nie miał karku, a jego biceps jest wielkości uda normalnego człowieka. Tom uwielbia swoją pozycję, jest łasy na przekupstwa, ale nic nie przekłada nad możliwość znęcania się nad często bezbronnymi mieszkańcami. Tom wzywany jest przez Simona do najtrudniejszej roboty jak uciszanie podejrzewających spisek osadników, więc jeśli BG postawią się otwarcie straży to najprawdopodobniej czeka ich spotkanie ze strażnikami, którzy pod osłoną nocy nie będą mieli drewnianych pałek, a miecze i topory. Jeśli potężny kultysta zauważy BG może urządzić im przesłuchanie, a nawet rewizję osobistą. Tom posiada mutacje 'potworna otyłość'.

Niski, łysy, gruby i niesamowicie silny Tom bardzo lubi swoją pozycję i wcale się z tym nie kryje – nic bardziej nie ceni jak możliwość użycia swojej metrowej dębowej pały w celu zaprowadzenia porządku lub wymuszenia łapówki.

Godfryd

Godfryd jest mężczyzną przed czterdziestką, bardzo postawnym z popisową, długą brodą. Kapłan dba o wiarę Sigmara w mieście, mimo, iż mieszkańcom bliżej to Pana Natury. Wyznawca obrońcy Imperium będzie jedynie narzekał, że nie może nic zrobić z kometą nad wejściem i brakuje mu kogoś, kto umiałby to naprawić bądź wykonać inny święty symbol, a on sam na stolarce się absolutnie nie zna.

Jeśli BG zagadną go o sprawę wejścia do miasta, bądź o strażników może powiedzieć, że przyjaciołom zawsze pomoże, ale ta kapliczka… nie ma świętych symboli, zniszczona kometa… nie jest łatwo. Po otrzymaniu od nich pomocy opowie o spowiedzi strażnika, który był u niego i roztrzęsiony wyjawił, że strażnicy zmuszają go do tak bluźnierczych i plugawych czynów, że błaga o Sigmara o wybaczenie, bo jego dusza jest przeklęta. Do tego prawdopodobnie był chory, ponieważ spostrzegł wrzody na jego ciele. Niestety ów strażnik nie zdradził szczegółów i wybiegł, a słuch o nim zaginął. Godfryd przekaże też informacje, że w osadzie był jeszcze jeden kapłan, młodszy od niego, ale razem z łowcą czarownic udał się do samego Wolfenburga tydzień temu.

Timo Wierzbek

Timo jest niziołkiem, właścicielem karczmy "Pazur Mantikory" o bardzo zmiennych nastrojach. Odnaleziony w przybytku madame Hildy nie będzie chętny do jego opuszczenia. Jest skłócony z bratem Samwickiem, który opuścił rodzinę i osiedlił się najdalej gdzie to było możliwe.

Wyciągnąć niziołka z objęć kobiet nie powinno być łatwo. BG mogą próbować przekonać go, jednak poziom trudności testu nie powinien być łatwiejszy niż bardzo trudny. Natomiast, jeśli wytoczony zostanie argument, że coś stało się z karczmą niziołka, np. spłonęła, Timo może wręcz do niej pobiec. Kiedy niziołek wytrzeźwieje podziękuję BG i zapyta co ich sprowadza do osady. Zaproponuje, że może mieć przydatne informacje, które pozwolą zdobyć zaufanie Otto Weissa. Jeśli gracze przyprowadzą do niego jego brata Samwicka (pkt 23) i udanie przeprowadzą mediacje, przekaże im informacje o tym co się dzieje w lasach wewnątrz osady.

Jeśli BG doprowadzą do konfrontacji bracia zaczną się kłócić, a młodszy brat będzie stawiał żądania jak np. przysięga trzeźwości na piśmie lub przekazanie części majątku. Ponadto bracia będą wzajemnie się oskarżać zarzucając sobie z jednej strony pozostawienie rodziny samej sobie, a z drugiej pijaństwo i marnotrawienie pozostawionego im dziedzictwa. Zadaniem BG jest prowadzenie negocjacji w taki sposób, aby bracia się porozumieli, a nie rzucili sobie do gardeł.

Rein Shaffer

Rein przechadza się w prostym podróżnym stroju z kolczykiem w lewym uchu. Jest to były złodziej, kapłan Ranalda, wróg władzy pod każdą postacią i przyjaciel biedoty. Jeśli BG nie powiedzą, że przysłał ich do niego ktoś, kto naprawdę wie kim on jest, może zaproponować jedynie uszycie nowego stroju, bądź uczciwą pracę w szwalni i nic poza tym. MG może przeprowadzić ukryty test **znaków złodziei**, aby BG odkryli, że Rein zbyt często krzyżuje palce w specyficzny dla wyznawców Boga Oszustwa sposób.

Kapłan pomaga ludziom i nie znosi ograniczeń narzucanych przez władze. Ma kontakty w całym półświatku, może skontaktować graczy z paserami jak i zaprowadzić ich do kapliczki, która znajduje się w szwalni. Jest to drewniana statuetka kota, znajdujące się na kupce pozornie rozrzuconych tkanin. Ważne, aby MG zaakcentował, że Rein może BG zaoferować dosłownie wszystko. Jeżeli gracze od początku będą starać pomagać straży, bądź uprzykrzać życie bezbronnym mieszkańcom, Rein do ich namiotu może podrzucić coś kradzionego i zawiadomić straż.

Lienna Storm

Lienna Storm, która jest wiecznie uśmiechniętą kobietą w średnim wieku. Ma dwóch pomocników i ochroniarza, którzy pomagają jej w prowadzeniu lecznicy, jednakże ze względu na obecność sióstr miłosierdzia zajmuje się głównie warzeniem lekarstw.

Kobieta usilnie próbuje zdobyć kwiaty czarnego lotosu (wierzy, że jest w stanie zrobić z niech silny środek uśmierzający ból), które BG mogą znaleźć w lesie cieni bądź otrzymać od guślarki w zamian za wystąpienie przeciwko kapłanowi Sigmara. Lienna zawsze nosi złoty naszyjnik, który pod bluzą

posiada monetę Ranalda. Nie jest ona widoczna – BG mogą zobaczyć tylko złoty łańcuszek. Jeśli rozwikłają zagadkę i dostarczą płatki czarnego lotosu otrzymają w nagrodę naszyjnik.

Akt II: Krew Demona

W akcie II gracze przemierzają zrujnowane miasto w poszukiwaniu krwi demona Khorne'a. Opis zawartości szkatułki, którą przekazał im zleceniodawca znajduje się tu. Przygoda składa się z kilku części:

- Wstęp
- Spotkania I
- Spotkanie kapłana Sigmara
- Spotkania II
- Finał

Spośród spotkań I oraz II MG może wybrać bądź wylosować część z nich, w zależności od planowanej długości sesji. Akt nie posiada własnej mapy, MG może dać graczom alternatywę – jeśli spotkanie wygląda na niebezpieczne z daleka i gracze chcą je ominąć to powinni mieć możliwość wyboru innej ścieżki. Spotkania mają na celu pokazanie graczom jak wygląda miasto i dlaczego mieszkańcy żyją w osadzie pod nim.

Wstęp

Bohaterowie graczy od kilku godzin przemierzają Wolfenburg. Miasto jest mocno zniszczone i wygląda na opuszczone co wzbudza grozę. MG może przeczytać poniższy wstęp bądź zastosować się do wymienionych w dalszej części wskazówek, które powinien przekazać graczom.

Godziny minęły na przemierzaniu zniszczonej metropolii. Uliczki Wolfenburga są puste i ciche, lecz wyczuwalna jest uśpiona groźba. Im dalej zapuszczacie się w głąb miasta, tym bardziej czujecie się niepewnie, wszystko co o nim słyszeliście może być prawdziwe. Budynki noszą ślady walki, wiele z nich ma zabite deskami okna, ktoś próbował się tu bronić lecz na próżno. Stajecie przed kolejnym skrzyżowaniem dawno nie czyszczonych uliczek. Jesteście niemal pewni, że zgubiliście drogę powrotną. Zawalone budynki, barykady i kłody blokujące drogi nie ułatwiają nawigacji. Ale czy uda się wrócić? Zawartość tajemniczej szkatułki mówi, że …

- Miasto jest zniszczone i na pierwszy rzut oka wydaje się być opuszczone
- BG odczuwają lęk przez to co widzą i co słyszeli o mieście
- BG nie są pewni co do drogi powrotnej
- Jeśli nie otworzyli jeszcze szkatułki, to przypomnienie o tej możliwości

Spotkania I

Dzieci

Bohaterowie spostrzegą, że przy jednej z bocznych uliczek, małe obdarte dziecko walczy z kotem o martwego gołębia. Wielki stary czarny kocur zasyczy i zaparska, a dziecko kucając rzuci w niego kamieniem i szybko złapie gołębia oburącz. W tym momencie spostrzeże drużynę i zacznie uciekać w wąską uliczkę między budynkami.

Wytropienie małego obdartusa nie będzie trudne - tuż za uliczka znajduje się kupka śmieci, a za nią niewielka szopka, która z daleka jest niewidoczna. W szopce znajduje się matka z dwójką kilku letnich córek. Kobieta kurczowo trzyma w ramionach płaczące ze strachu dzieci, które wtulają się w jej piersi. Ciało kobiety wieńczy łeb ptaka zamiast głowy. BG mają tu problem moralny, z jednej strony jest to mutant, a z drugiej strony matka z dwojgiem dzieci.

Niewielki rynek

Na końcu brukowanej ulicy widać ryneczek. Gęsto upakowana, niezliczona ilość stoisk, z których większość wygląda na połamane i częściowo zniszczone. Nie można dostrzec jakichkolwiek towarów, a jedynie niezliczoną ilość kamiennych posągów. Posągi przedstawiają żołnierzy, przerażonych ludzi oraz dzieci.

W środku ryneczku swoje leże ma bazyliszek (księga spaczenia 138). BG mogą tu spotkać jego właściciela – jest to odziany jedynie w przepaskę biodrową mężczyzna, z bliznami na całym ciele, które łączą się przedstawiając wieloramienną gwiazdę. Człowiek nie mówi w języku staroświatowym, BG nie są w stanie rozpoznać tego języka, a jego kolor skóry wskazuje na południowe pochodzenie. Po wykrzyczeniu kilku niezrozumiałych słów postać wejdzie w sam środek rynku i BG stracą ją z oczu, chyba, że podążą za nią. Postać wraz ze swoim zakutym w łańcuch i obrożę pupilem będzie próbował przegonić graczy z rynku. BG mogą z daleka słyszeć łańcuch stukający o bruk, a co niektórzy mogli słyszeć o zamieniających w kamień stworach.

Zamknięty stwór

Niewielka chata nie posiada drzwi ani okiennic. W środku znajdują się trzy gnijące ciała, które mają połamane kości i widoczne nadgryzienia. Na środku jednoizbowego domu znajdują się wszystkie meble z całego mieszkania. Na łóżku położona jest szafa, na nich skrzynki, ławki i krzesła – wszystko zniesione z całego mieszkania. A pod tym wszystkim znajduje się klapa.

W środku jest zamknięty stwór Slaanesha (księga spaczenia 273), który jest wściekły, że dał się zwabić w pułapkę. Trupy na zewnątrz to część walczących z nim ludzi. Jeśli BG zejdą do niewielkiej piwniczki to zostaną zaatakowani.

Kusicielka

Piętrowy stary dom, z otwartymi na oścież okiennicami na piętrze. BG mogą spostrzec nagą, piękną kobietę, która z uśmiechem na twarzy przemieszcza się między pomieszczeniami. W pomieszczeniach znajduje się duża liczba przegniłych, również nagich ciał. W tym samym pomieszczeniu znajduje się duża ilość aksamitów i wygodnych poduch. Na samym środku znajduje się na kamiennej kolumnie pierścień z ciemnoniebieskim kamieniem.

Podczas najazdu, kultyści Slaanesha przywołali demona. Demon zaklęty jest w pierścieniu i ukazuje się graczom, gdyż chce przejąć ciało, aby opuścić to miejsce. Niestety podczas przywoływania wszyscy kultyści zginęli i szuka kolejnych ofiar. Jeśli BG dotknie pierścienia kamień wyblaknie, a BG straci przytomność. Od tego czasu MG może w wybranym przez siebie momencie przejąć kontrole nad postacią, która zacznie się dziwnie zachowywać. Gracz może wykonywać test **siły woli**, aby przejąć kontrolę nad ciałem. Sytuacja może się powtarzać, gdyż demon jest słaby i nie ma siły na całkowite przejęcie ciała nosiciela.

Kapłan Sigmara

Gracze napotkają postać powoli zmierzającą w ich kierunku. Mężczyzna podpiera się o długim kiju, a twarz zasłania kapturem. Jednakże gracze spostrzegą, że podarty, zniszczony habit jednoznacznie wskazuje na przynależność do zakonu Sigmara. Kapłan nie ma jednego oka, uszu i nosi wiele blizn na twarzy, które bardzo go postarzają.

Jest to kapłan, który razem z drużyną łowcy czarownic udał się do miasta. Jako jedyny przeżył starcie z krwiopuszczami Khorne'a. Następnie był przez nie torturowany oraz porzucony dla żartu, gdyż kto zrozumie humor mrocznych potęg? Postać jest całkowicie obłąkana, nie pamięta co tu robi ani kim jest. Na pytanie odnośnie religii bądź samego Sigmara może jedynie odpowiedzieć: **Sigmar nie żyje**. Na wspomnienie łowcy czarownic lub postaci z pierwszego aktu zareaguje, lecz nie może sobie do końca

ich przypomnieć. MG ma tu pole do popisu – obłąkany kapłan, który stracił wiarę w swojego Boga, starł się z demonami, przegrał i był wiele dni torturowany. Postać powie o bramie, za którą spotkał demony i zaznaczy, że wiele z nich padło ale siła mrocznych potęg jest niezwyciężona. Jeśli BG będą chcieli z daleka ominąć kapłana, MG powinien zwrócić na niego ich uwagę, np. *nie podążajcie tą drogą! Tam tylko śmierć! Uciekajcie! Nie dajcie się złapać demonom Wielkiego Rzeźnika!*

Spotkania II

Martwy żołnierz

Na środku drogi leży ciało żołnierza w mundurze Ostlandu, gracze spotkali już te stroje w I akcie. Po wojskowym został tylko bezgłowy korpus. Ciało ma wielką ranę ciętą przez cały brzuch. BG mogą spostrzec bliznę na plecach, która jest wyciętym wielkim X z poprzeczną belką.

Oficer zaczął uciekać podczas walki z demonami, lecz nie uciekł daleko. Przy sobie ma notatki, które robił w trakcie przeszukiwania miasta. Notatki zawierają opisy starć z demonetkami oraz to, że wbrew rozkazowi łowcy nie zdołał zabić kobiety z dwojgiem dzieci. Ostatnim wpisem jest brama prowadząca do innej dzielnicy, w której wszyscy wyczuwają coś niebezpiecznego. Łowca miał to sprawdzić, a po tym mieli wracać do osady.

Mieszkaniec

Niski, szczupły mężczyzna w wieku nie przekraczającym trzydzieści lat. Jest brudny, a jego szaty są poszarpane. Zapyta czy BG mają coś do jedzenia i czy nie zrobią mu krzywdy. Jeśli go przekonają to podejdzie do drużyny i będzie prosił o jedzenie. Postać się nagle wzdrygnie i spojrzy w kierunku, z którego przybyli bohaterowie i krzyknie *One tu są!* Następnie mężczyzna rzuci się do szalonej ucieczki przez zrujnowane budynki.

BG jeśli będą chcieli się przyjrzeć temu, czego przestraszył się człowiek zobaczą demonetkę na rumaku Slaanesha, która powoli jedzie przez ulicę. Nieatakowana nawet ich nie zauważy, ważne aby MG podkreślił jej wygląd. Nagie piersi, szczupła talia i tajemniczo piękna twarz, a z drugiej strony długi szpon wyrastający z jednej ręki zakończony ogromnymi szczypcami. Jest jednocześnie niesamowicie piękna i okrutnie przerażająca.

Szabrownicy

BG usłyszą rumor wydobywający się z jednego z domostw. W środku znajduje się trójka ludzi, z niewielkim, koślawo zbitym wózkiem. Szabrownicy z domu arystokracji wynoszą co się da – obrazy, zastawę, butelki wina itp.

Złodzieje nie będą przyjaźnie nastawieni – boją się, że albo zostaną złapani albo okradzeni z ich łupu. Zaatakowani staną do walki, ale na pytania o demony wystraszeni szybko się zbiorą i będą próbowali uciec.

Młodzi akolici Khorne'a

Dwójka młodych, silnych wojowników. Oboje noszą pozbierane zewsząd, niepasujące do siebie elementy zbroi. Nie są naznaczeni żadnymi mutacjami, są to młodzi ludzie zafascynowani siłą, ale nie wiele mają wiedzy nt. mrocznych potęg. Należy wybrać najsilniejszą postać z drużyny – MG może poprosić o testy **krzepy**, aby określić, który w oczach wojowników będzie najsilniejszy.

Postacie z uśmiechem na twarzy podejdą do drużyny i zapytają co tu robią rozmawiając z najważniejszą w ich oczach postacią. Oni szukają walki i poproszą o nią, ale nie będą nalegać. Mogą też prosić najsilniejszego w ich oczach o dołączenie do nich. Chętnie też przyłączą się do drużyny, jednak przy pierwszym zagrożeniu uciekną z krzykiem.

Finał

Drużyna dociera do wielkiej drewnianej bramy, która prowadzi do innej dzielnicy miasta. Brama jest lekko rozchylona, lecz nie to przykuwa uwagę. Kawałki skrwawionych ciał, ręce i nogi są poprzybijane do bramy tworząc literę X z poprzeczną belką. Na górze przyczepiony jest kapelusz, z szerokim rondem, jakie noszą łowcy czarownic. Widok jest tak makabryczny, że BG powinni wykonać test **siły woli**, porażka oznacza przyznanie punktu obłędu.

Dzielnica za bramą nie różni się od poprzedniej, za wyjątkiem krwawego śladu, który po kilkunastu metrach zakręca w jedną z ulic. Tam bohaterowie ujrzą ogromny stos czaszek i będą świadkami otwarcia portalu do domeny chaosu.

Krwawy ślad prowadzi do kopca usypanego z czaszek, przy którym znajdują się dwie mroczne postacie. Ogromna czerwona bestia klęczy przed tronem głów, jej cztery żółto-białe rogi są pochylone oddając hołd Panu Zniszczenia. Purpurowe ciało pulsuje od setek nabrzmiałych, grubych żył, z których sączy się krew. Znacznie drobniejsza postać, która skrywa swe oblicze, ze kapturem otrzymuje z rąk demona ogromny czarny, dwuręczny miecz. Z niesamowitą szybkością miecz opada, a głowa krwiopuszcza zostaje oddzielona od korpusu, po czym z godnością uniesiona i wrzucona na szczyt tronu. Szaty postaci opadają ukazując nagie ciało człowieka, które całe pokryte jest tatuażami zawierającymi mroczne runy. Chuda postać niezgrabnie wspina się na szczyt tronu, gdzie obraca się w Waszym kierunku. Twarz mężczyzny ma całkowicie czarne oczy, a jego usta rozciągają się w uśmiechu. Z jego gardła wydobywa się ciężki, metaliczny głos – „długo Was oczekiwałem". Mężczyzna wbija sobie sztylet w serce i opada na tron, po którym zaczyna spływać jego krew. Słychać dudnienie, a brukowana ulica zaczyna się trząść. Ze szczytu tronu wystrzeliwuje w niebo czerwona błyskawica, która zataczając łuk nad Waszymi głowami uderza w ziemię z hukiem tworząc zawieszony nad ziemią portal. Owalne przejście w środku jest ciemne, lecz nie tak jak noc, wydaje się wręcz pochłaniać światło. Na jego obrzeżach pulsuje ognista korona złożona z tańczących czerwonych błyskawic. W dwa uderzenia serca, po Waszej stronie portalu ukazują się ogromne żelazne łapy, on nadszedł.

Przez portal wydostanie się żelazny moloch (księga spaczenia 275), po czym przejście się zapadnie i zniknie. BG nie muszą podejmować z nim walki – krwawiące ciało krwiopuszcza znajduje się przed tronem i z niego mogą pozyskać krew. Demon zaatakuje i jeśli wygra zostawi przy życiu jednego z nich. Akt kończy się w momencie zakończenia walki bądź ucieczki. Jeśli MG nie zdobędą krwi, to na sam koniec spostrzegą się, że jedna z fiolek jest pełna. Nie mogą jednak wiedzieć, że Pan Zniszczenia bardzo chce aby rytuał się odbył.

Akt III: Rytuał renegata

Akt trzeci poświęcony jest przeprowadzanemu przez Tomasa Lutzena rytuałowi. Zadaniem graczy jest pomoc podczas jego przygotowań oraz ochrona magów w trakcie jego trwania. Całość składa się z czterech części:

- Wstępu
- Przygotowań do rytuału
- Rytuału
- Przywołania demona lub przerwania rytuału

We wstępie gracze zostaną wprowadzeni przez MG do osady gdzie będzie na nich czekał ich zleceniodawca. Jeśli wcześniej wybuchły tu zamieszki to zostały już stłumione, jednak wojsko poniosło ogromne straty, kapliczka Sigmara spłonęła, a siostry miłosierdzia zostały wymordowane. Podczas przygotowań do rytuału BG mają czas na wypytanie Tomasa o szczegóły. Wydarzenia w trakcie rytuału mają naprowadzić graczy na to, że coś się nie zgadza i rytuał należy przerwać.

Tomas odkrył rytuał w kryjówce jednego z renegatów i postanowił za jego pomocą na własną rękę oczyścić rodzinne miasto z chaosu. Nie wie o tym, że jest to pułapka będąca swoistą zemstą renegata i mimo opisu rytuał nie ma na celu zniszczenia panującego tu zła a przyzwanie wielkiego demona. Lutzen nie zdaje sobie sprawy również z tego, że demony walczą ze sobą o dominację w mieście, a rytuał może przechylić szalę na jedną ze stron.

Wstęp

W zależności od wyniku finału aktu drugiego, MG powinien doprowadzić do tego, że postacie uciekają przez opętane miasto szukając bramy, którą tu przybyli. BG mogą uciekać przed bestią, która przybyła przez portal bądź przed innym zagrożeniem jak np. krwiopuszcze czy demonetki na rumakach. MG może przeczytać poniższy wstęp, bądź stworzyć własny stosując się do wskazówek, które znajdują się w dalszej części:

Puste i szare uliczki, wszechobecnie wyczuwalne zagrożenie. Biegnąc i tracąc dech w piersiach zdajecie sobie sprawę, że za każdym skrzyżowaniem może czaić się śmierć. I w zasadzie nie śmierci się lękacie, bo to nie jest najgorsze co może Was spotkać. Potępienie jakie może spotkać duszę w domenie chaosu jest niewyobrażalne i pozostaje tylko domysłem.

Przeklęte miasto – pomyślał każdy z Was. Jesteście pewni, że coś Was tropi i jeśli nie będziecie wystarczająco szybcy – dopadnie. Znowu bieg. Kolejna uliczka, kolejne skrzyżowanie. Chyba już tu byliśmy ale czy na pewno? Bieg w drugą stronę, zawalona ulica, nie da się przejść. Wracamy. Pędem! Przed nami pochodnie, dwie, nie jednak trzy. Jest i czwarta – blask oświetla twarz Tomasa, który uśmiecha się półgębkiem. Mam nadzieję, że dobrze Was oceniłem i zdobyliście to po co Was przysłałem.

Tomas wprowadził Was do osady, lecz niewiele z tego pamiętacie. Wykończeni pobytem w mieście udaliście się do namiotu i padliście ze zmęczenia. Sen wydawał się wiecznością. Rankiem do namiotu wszedł Was zleceniodawca w szarym, oficjalnym stroju swojego kolegium. Już południe, czas na nas. Ostatnia część naszego zadania, zaprowadźmy porządek pośród chaosu.

- BG uciekali przez zniszczone miasto i zdawali sobie sprawę z zagrożenia
- Czekał na nich Tomas i wprowadził ich do osady
- W południe Tomas poinformował BG o ostatniej części ich zadania jakim jest przeprowadzenie rytuału

Przygotowania do rytuału

Bohaterowie graczy wraz z Tomasem, jego czwórką uczniów oraz dwójką strażników docierają do niewielkiego wzgórza w pobliżu osady. Dwa wozy są wypełnione beczkami, toporami, przeróżnymi misami i zwojami potrzebnymi do przeprowadzenia rytuału. Poniżej znajduje się opis przygotowań – Tomas będzie prosił BG o pomoc. MG może wedle uznania rozdzielić zadania bądź pozwolić graczom zdecydować, w których czynnościach chcą pomóc. Przygotowania polegają na:

- Usunięcie drzew z płaskiego wzgórza
- Przygotowanie krwi, trzeba zagotować krew bydlęcą i dodać tam zdobycz z aktu II
- Usypanie na wzgórzu wielkiego koła z proszku, który jest mieszaniną pyłów i rozdrobnionych diamentów
- Wewnątrz usypanego koła należy wyrysować pentagram za pomocą przygotowanej krwi, koło okalające należy również naznaczyć krwią
- Wokół koła należy zatknąć pochodnie, tak aby rzucały jak największy cień na magów

Przygotowania trwają do późnego wieczora. W ich trakcie Tomas będzie wypytywał bohaterów graczy o to, co widzieli w mieście. Zapytany o „specyficzne" składniki będzie tłumaczył, że wysoka magia wymaga bardzo rzadko spotykanych substancji. Krew demona Khorne'a jest doskonałym izolatorem i dopiero przerwanie kręgu uwolni odpowiednią ilość energii, która jest w stanie usunąć czarną energie Dhar z ogromnego obszaru. Tomas zaznaczy, że w trakcie rytuału mogą dziać się dziwne rzeczy, jak różne wyładowania energii. Ale najgorsze co może się stać, to przerwanie rytuału. Bohaterowie wraz ze strażnikami mają chronić magów przez całość jego trwania i pod żadnym pozorem nic nie może go zakłócić. Cała piątka odprawiających go czarodziei w trakcie trwania będzie w transie i nie będzie z nimi kontaktu.

Rytuał

Magowie oraz straż noszą szare, oficjalne szaty swojego kolegium. Tomas stanie w środku pentagramu, a reszta po jego bokach. Strażnicy ustawią się na zewnątrz okręgu i poinstruują BG, aby okręgiem otoczyli czarodziei. Wszyscy uniosą ręce ku górze i zaczną wypowiadać inkantacje, żeby po chwili zamilknąć i pogrążyć się w transie.

Efekty pierwszej części rytuału mogą dostrzec tylko obdarzeni wiedźmim wzrokiem. Szara energia ulgu w ogromnych ilościach ściąga spod wzgórza w kierunku okręgu, żeby tam się magazynować i delikatnie wirować. Magowie nie będą reagować na jakiekolwiek wydarzenia, jedynie powalenie może ich wyciągnąć z transu. Do rytuału wystarczy trójka magów, więc żeby przerwać rytuał trzeba przeszkodzić trzem z nich.

MG ma do dyspozycji kilka wydarzeń, które mają zwiastować to, że dzieje się jednak coś złego i należy rytuał przerwać. Pierwszym z nich jest silny wiatr i zgaszona bądź powalona pochodnia. Jeśli BG podejdzie ją poprawić ujrzy cienie pozostałych, które układają się w kształt ogromnej rogatej bestii. Po chwili kształt zniknie.

Kolejnym wydarzeniem jest przybycie z osady osoby obdarzonej wiedźmim wzrokiem. Może być to kapłan Sigmara bądź ktokolwiek inny, który jest w stanie wyczuwać magie. Nieproszony gość jest przerażony tym, co drużyna wyczynia na wzgórzu i będzie się starać przerwać rytuał. Widząc wyrysowany pentagram i mnóstwo szarego wiatru jest pewien, że szykuje się coś okropnego. W pierwszej kolejności będzie próbować namówić do tego BG, a jeśli to się nie uda to rzuci się na magów. Jeśli nie bohaterowie graczy to strażnicy będą go powstrzymywać.

Magowie zgromadzili już taką ilość mocy, że wewnątrz kręgu kamienie, gałęzie i inne niewielkie przedmioty zaczynają lewitować jakby nie było tam grawitacji. Od teraz, żeby wejść do kręgu trzeba zdać test **siły woli**, w przypadku porażki postać odbija się jak od ściany. W środku poruszając się należy wykonać test **zręczności**, aby nie zawisnąć w powietrzu.

Wewnątrz kręgu utworzą się dwa portale. BG widzieli już takie w finale II aktu. Pierwszy z nich różni się tym, że tańczące błyskawice na jego krawędziach są fioletowe. Portal powstanie bardzo szybko, a z niego do świata przeniknie demonetka, która swoimi szczypcami, które ma zamiast rąk przebije jednego ze strażników na wylot. Za jej plecami powstanie drugi portal, dokładnie taki sami jaki gracze widzieli w Wolfenburgu. Krwiopuszcz w jednej ręce będzie trzymał bat, a w drugiej miecz. Szybkim ruchem żylastej ręki złapie demonetkę batem za szyje, przyciągnie do siebie i przetnie mieczem. Po tym krwiopuszcz ustawi się w miejscu martwego strażnika – dołączy do straży. To jest jeden z ostatnich momentów, w którym gracze mogą zareagować przed ukończeniem rytuału i przyzwaniem wielkiego demona.

Rytuał zaczyna przechodzić w końcową część, w której postacie czułe na magię mogą zauważyć, że w środku już nie tylko znajduje się ulgu. Wszystkie wiatry magii łączą się tworząc wirująca trąbę powietrzną wypełnioną czarną Dhar. W środku zacznie się tworzyć kolejny portal, lecz tym razem wielokrotnie większy. BG mogą próbować wejść do okręgu i przerwać rytuał, jednak jeśli nie zrobią tego szybko przez otwór do świata dostanie się demon. Pozostały przy życiu strażnik może zapytać BG co teraz lecz jeśli decyzja nie będzie natychmiastowa rytuał się powiedzie. Finał jest zależny od wyboru graczy.

Finał

Przyzwanie demona

Przez ogromny demoniczny portal wydostanie się krwiopijca Khorne'a (księga spaczenia 297). MG powinien przedstawić bestie jako przerażającego wroga, z którym BG nie mają szans w bezpośrednim starciu. Bestia ma kilka metrów, ogromny psi pysk, a jego skóra wydziela krwawy pot. Ludzki korpus nosi pozlepiane krwią futro, a odnóża przypominają wielkie kopyta. Ponadto jego plecy zakończone są skórzastymi skrzydłami. Bestia posługuje się dwoma toporami Khorne'a, w których zaklęte są setki dusz pokonanych demonów.

Potwór zaatakuje w pierwszej kolejności Tomasa, który otumaniony z niedowierzaniem patrzy na to co sprowadził. Bestia zaatakuje każdego kto na nią ruszy, a następnie poleci siać zniszczenie do osady pod Wolfenburgiem.

Przerwanie rytuału

Jeśli BG przerwą rytuał Tomas uzna ich za zdrajców. Wszyscy magowie chwycą za broń i dojdzie do kłótni. Lutzen będzie wykrzykiwał groźby i pytania. Dlaczego przerwano rytuał? Komu służą? Dlaczego zniweczono miesiące przygotowań? Po chwili dyskusji, każdy z magów biorących udział w rytuale otrzyma trzy losowe mutacje Pana Rzezi. Ich umysły zostaną przejęte przez demony Khorne'a i rzucą się do ataku na BG.

Epilog

Ocalali zatrzymują się przy drodze, na wzgórzu, z którego doskonale widać oświetloną osadę. Ostatnie wydarzenia dowodzą, że z chaosem nie warto eksperymentować. Zło w czystej postaci jest nie do opanowania mimo najszczerszych chęci. Ludzkie życie jest niczym dla Mrocznych Potęg, a co najwyżej może się stać narzędziem w ich rękach. Od chaosu najlepiej trzymać się z daleka. Niech przeklęte miasto pozostanie przeklęte.