

JUNGDORF: OSTATNIE MIASTO

KAMIL PIEKARZ



Autor: Kamil Piekarz

Oprawa graficzna: Kamil Biernat

Obraz użyty do zrobienia grafiki tytułowej:

<https://fantasyartwatch.tumblr.com/post/144670974686/citadel-by-andreas-rocha>

System: Warhammer Fantasy (2 edycja)

Setting: postapokaliptyczny Stary Świat

Ilość sesji: około 8+

Ilość graczy: dowolna, optymalna: 4+

Postacie: zaawansowane, sugerowane

Wstęp

Imperium już nie ma.

Za czasów panowania imperatora Karla Franza, przez cały Stary Świat przełała się potężna fala chaosu, w liczebności i o zapalczowości jakiej wcześniej świat jeszcze nie widział. Middenheim, Nuln, nawet Altdorf – wszystkie miasta i wioski Imperium zostały zgromione niszczycielską potęgą Mrocznych Bogów. Teraz Stary Świat pełen jest szkaradnych bestii, skrajnie zmutowanych stworów oraz walczących ze sobą wzajemnie kultystów chaosu. Całą krainę rozdzierają anomalie magiczne, wywoływane przez plugawe eksperymenty oszalałych czarnoksiężników.

Wszystkie miasta Imperium upadły? Nie. Przetrwało bowiem jedno. Ukryte w trudnodostępnych górach, w pełni autonomiczne dzięki geniuszowi jego projektantów. Kiedy Stary Świat pogrzyżył się w chaosie, Jungdorf stał się ostatnim niezdobytym bastionem dzieci Sigmara. Jungdorfczycy wystawiani byli na niejedną próbę i nieraz ich egzystencja była bliska zniszczeniu. Jednak teraz... teraz gdy minęło prawie trzysta lat od śmierci ostatniego Imperatora i zamknięcia bram Jungdorfu... teraz gdy Jungdorfczycy stali się liczniejsi i rządzili wolności bardziej niż kiedykolwiek... teraz nadszedł wreszcie odpowiedni czas. Czas aby wyjść z powrotem do świata i wywalczyć dla Imperium nowy początek!

Bohaterami tej kampanii będą przedstawiciele kilku wpływowych organizacji Jungdorfskich, którzy zostali wybrani do pełnienia ważnej i chwalebnej misji pionierskiej, której celem jest znalezienie miejsca odpowiedniego do założenia nowej kolonii Jungdorfu, co będzie pierwszym krokiem do odbudowy Imperium. W trakcie pełnych niebezpieczeństw przygód bohaterowie napotkają na przedziwne zjawiska i egzotyczne istoty, zaś wracając do Jungdorfu wciągani będą w skomplikowane intrygi polityczne, co z czasem może całkowicie odmienić pierwotną naturę ich misji.

Scenariusz ten nie jest instrukcją „od A do Z”, po którego szybkim przeczytaniu można natychmiast usiąść do gry. Zawiera on objaśnienie settingu oraz podsuwa szeroki arsenał wątków fabularnych, abyś w zaciszu swojej pracowni mógł połączyć to w taką serię przygód, która będzie idealnie dopasowana do Twojego indywidualnego stylu gry oraz preferencji Twoich graczy. Śmiało modyfikuj scenariusz, usuwając i dodając co zechcesz.

Życzę Ci dobrej zabawy przy czytaniu scenariusza oraz epickiej gry!



Spis treści

<i>Część I – Jungdorf</i>	4
Historia Jungdorfu.....	4
Jungdorf obecnie.....	8
Okiem kolonisty.....	8
Okiem prostej staruszki	9
Okiem jungdorfskiego gwardzisty	9
Okiem inżyniera	9
Okiem Generała Gwardii	10
Okiem Arcykapłana	11
Bohaterowie graczy.....	12
Cel główny	12
Rasa	12
Podstawowe i modyfikacje	12
Startowe bonusy	12
Powiązania	13
Śmierć bohatera	13
Profesje	13
Główne organizacje Jungdorfu	14
Korpus Zwiadowców	14
Koloniści	15
Korpus Zabójców Potworów	16
Gwardia Jungdorfska.....	17
Zakon Świętego Płomienia.....	18
Zakon Cienia.....	19
Zakon Orla	20
Zakon Strażników Pamięci.....	22
Zakon Strażników Umarłych	22
Akademia im. Karla Franza	24
Kolegium Magii	24
Tarczownicy.....	24
Uzdrowicielki Shallyi.....	25
Urzędy.....	25
Cechy rzemieślnicze i farmerskie	25
Praelf.....	25
Wielka Rada	27
Okolice Jungdorfu.....	28
Ukształtowanie terenu	28
Bestiariusz okolic.....	28
<i>Część II – zgłiszcza Starego Świata</i>	29
Wątki Fabularne	29
Wewnętrzny wróg pionierów + sugestia pierwszej przygody	29
Relikty przeszłości	31
Dzikie elfy	31
Królowa o Tysiącach Oczu	32
Reaktywacja Zakonu Świętego Płomienia	32
Misja ratunkowa.....	33
Kopalnia siarki i spaczenia	33
Bajkowa kraina.....	35
Koni się nie je.....	35
Przyjaźni krwiopijcy.....	35
Co ten Praelf	35
Pakt z diablem	36
Umarli rozrabiają.....	38
Mayday, mayday, tu Imperator.....	38
Człowiek dziwny, człowiek współczesny.....	38

Część I – Jungdorf

W tej części przedstawię Ci Jungdorf, misję bohaterów graczy oraz profesje jakie mogą oni wykonywać. Zachęcam Cię do rozmyślania na bieżąco nad tym, jak mogą potoczyć się przyszłe losy Jungdorfu oraz bohaterów, abyś mógł te pomysły wpleść później do przygód.

Historia Jungdorfu

Sluchajcie uważnie, młodzi studenci akademii imienia Karla Franza... słuchajcie uważnie i zapamiętajcie dobrze to, co dziś będę wam wykladał. Zajmiemy się dziś bowiem historią powstania tego błogosławionego miejsca, jakim jest Jungdorf, nasz dom. Święte miasto, które najchwalebniejszy Sigmar otoczył szczególnymi łaskami, pozwalając mu przezwyciężyć wszelkie zagrożenia ze strony sił zła.

Tę opowieść należy zacząć od wspomnienia natchnionego, świętego czarodzieja-astromanty, o dobrze znanym wam imieniu: Wenera Verandern, największego spośród naszych Wielkich Założycieli, którego pamięć przetrwa po wsze czasy. To właśnie świętego czarodzieja Wenera, jako człowieka na wskroś mądrego i pokornego, wybrali sobie bogowie aby objawić mu w wizjach sposób, w jaki Imperium może przetrwać Ostateczną Burzę Chaosu. Plan powstania Jungdorfu miał swoje miejsce w umyśle właśnie tego, nieskazitelnego człowieka, który zebrał razem wszystkich innych znanych nam Wielkich Założycieli, aby przez 21 lat tworzyć to błogosławione miasto. Najtęższe umysły zaangażowane były w to wielkie dzieło, które bo dziś dzień możemy podziwiać. Jungdorf jest jak opiekuńcza matka, która karmi i chroni swoje dzieci, które przeznaczył jej sam Sigmar. Aby przetrwać Ostateczną Burzę Chaosu, Jungdorf musiał stać się takim miastem, jakiego w Imperium nigdy dotychczas nie było – całkowicie samowystarczalnym oraz niepokonanym dla nadchodzących sił zła. Geniusz Wielkich Założycieli pozwolił zjednać te dwie zdolności, dzięki czemu chwała Sigmara nie przeminęła wraz z Altdorfem i Ostatnim Imperatorem.

W czasie gdy chaos przelewał się przez Imperium niszcząc i plugawiąc wszystko na swej drodze, Wielcy Założyciele stworzyli grupy wybrańców, których przyprowadzili do tego świętego azylu – Jungdorf mógł niestety pomieścić tylko ograniczoną ilość osób.

I nadszedł dzień, gdy święty Werner otrzymał w swej wizji wiadomość o śmierci Ostatniego Imperatora, Karla Franza i tego samego dnia wrota Jungdorfu zamknęły się, chroniąc w swym wnętrzu około 40 tysięcy dzieci Sigmara, 3 tysiące naszych braci krasnoludów, prawie tysiąc elfów i ponad pół tysiąca niziołków. Nastąpiła Nowa Era.

Bogowie jedni wiedzą ile śmierci i zgrozy uniknęliby nasi przodkowie, gdyby Jungdorf pozostał szczęśliwie nieodkryty przez mroczne siły. Tak się jednak niestety nie stało. W roku 7 Nowej Ery rozpoczęło się pierwsze oblężenie Jungdorfu, które trwało kolejne 8 lat, zabierając ze sobą bardzo wiele istnień. Był to czas straszliwej próby i winniśmy wieczną wdzięczność naszym bohaterskim obrońcom. W ostatnim roku oblężenia na czele wrogich sił stanął sam Archaon, Wszechwybraniec mrocznych bogów, który przewodził Ostatniej Burzy Chaosu. Niszczycielska moc sług ciemności została przełamana dopiero wraz ze śmiercią Archaona, którą zadał mu Friedrich Opferhoffe, uczeń świętego Wenera. Bohaterski Friedrich wzniósł się na magicznie stworzonych skrzydłach wysoko w niebiosa, by następnie znienacka runąć na



Archaona, zadając mu śmiertelny cios swoim magicznym mieczem, „Ostrzem Burzy”. Jak zginął nasz wybawca – czy z rąk konającego Archaona czy może od kłów jego smoczego wierzchowca – nie jest pewne. Ciało Archaona zabrali ze sobą jego uciekający słudzy, natomiast ciało świętego Friedricha nigdy nie zostało odnalezione.

Odparcie sił zła spod murów Jungdorfu stało się dla naszych przodków przyczyną wielkiego przyływu nadziei. Przekonali się, że są oni wyjątkowymi wybrańcami, którzy prawdopodobnie jako jedyni w Imperium przetrwali Ostatnią Burzę Chaosu i być może kiedyś rozpoczną odbudowę swojej ojczyzny. Roztropni przodkowie nie zachłysłi się jednak swoim zwycięstwem, lecz dołożyli wszelkich starań, aby jak najlepiej przygotować się na potencjalne kolejne oblężenia. Z Gwardii Jungdorfskiej wyłoniły się wówczas dwie nowe, bardzo istotne organizacje, które istnieją po dziś dzień: Korpus Zwiadowców, który ostrzega nas przed niebezpieczeństwami oraz Korpus Zabójców Potworów, którzy doskonalą techniki walki z bestiami. A co jeszcze ważniejsze, w tym właśnie okresie, w roku 20 Nowej Ery, powstała ta oto Akademia, założona przez najmądrzejszych spośród Wielkich Założycieli. Od tamtej pory bardzo dba się, aby każdy Jungdorfczyk uzyskał choć podstawowe wykształcenie i nauczył się czytać oraz pisać. Powstało wówczas również bardzo wiele urzędów i zakonów, wynosząc organizację ekonomiczną i militarną Jungdorfu na znacznie wyższy poziom. A co prawdopodobnie najistotniejsze, w roku 25 powstała Wielka Rada, której członkami są przedstawiciele wszystkich najważniejszych zakonów, gildii, urzędów i zrzeżeń. Zarządzają oni Jungdorfem roztropnie po dziś dzień.

W roku 29 rozpoczęło się drugie oblężenie Jungdorfu, któremu przewodził czarnoksiężnik nazwany przez przodków Czerwonym Demonem. Natarcia mrocznych sił zostały przełamane po 2 latach i pozostawiły po sobie znacznie mniejsze zniszczenia niż poprzednia inwazja Archaona. Dużo gorsza wojna zaczęła się natomiast w roku 43, i nazwana została Wojną Podziemną, gdyż zaatakowani zostaliśmy od strony tuneli przez armie skaveńskie. Była to najdłuższa z Jungdorfskich obron, która zabrała ze sobą bardzo wiele żyć zarówno wojowników jak i cywili, bowiem w trakcie trwania walk wróg zatruił podziemne źródła wody pitnej, co rozpoczęło czas Wielkiej Epidemii, która zabrała żniwo w ogromnej liczbie 1/4 Jungdorfskiej populacji. Wliczając wszystkich dzielnych krasnoludzkich tarczowników oraz gwardzistów, którzy ponieśli śmierć w walce, liczebność Jungdorfczyków pomniejszyła się o ponad 1/3, a wszystkie towarzyszące nam niziołki nieszczęśliwie wyginęły, co należy wspominać jako stratę straszną. Straciliśmy wtedy również nasze ostatnie konie, które możemy podziwiać tylko na zachowanych szkicach.

Podziemna Wojna zakończyła się w 52 roku, po 9 latach trwania. Jednak konsekwencje tej zagłady trwały jeszcze na długo po jej zakończeniu przez wojnę domową, wywołaną głodem i strachem. W tym to czasie elfy opuściły Jungdorf, udając się w wędrówkę w poszukiwaniu lepszego dla siebie miejsca. W mieście zostało jedynie kilku przedstawicieli tej rasy, a wśród nich Riannsail Księżycowy Mrok, nazywany dzisiaj Praelfem, który jako jedyny w Jungdorfie widział całą historię tego miasta na swoje własne oczy.

Wojna domowa osiągnęła swój szczyt, kiedy czarodzieje żyjący w Jungdorfie sięgnęli po magię, próbując zaprowadzić ład mocą swoich zaklęć. Niestety przyniosło to tragiczne skutki, w postaci katastrofalnych efektów ubocznych, które doprowadziły do jeszcze gorszej paranoi. W mieście wybuchały magiczne pożary, ludzie chorwali na dziwne dolegliwości, a nawet pojawiały się krwiożercze demony. Wtedy to Kościół Sigmara zmobilizował się i został



założony Zakon Świętego Płomienia, którego kapłani i pierwsi mianowani rycerze rozpoczęli powolne lecz sukcesywne zaprowadzanie nowego porządku. Wielu magów straciło wtedy życie, innych zmuszono do porzucenie magii i oddania się pokornej służbie Zakonowi. Wiara w Sigmara przeżyła wtedy powtórny rozkwit, który po wielu latach wreszcie pojednał ludzi, i rok 55 uznaje się za kończący wojnę domową. W wyniku błogosławionych działań Zakonu Świętego Płomienia ustanowiono nową szkołę magii, w której można uczyć się posługiwania tylko dwoma wiatrami magii: niebieskim i żółtym. Stało się tak, ponieważ tradycja magii Niebios - której przedstawicielami byli wielcy Werner i Friedrich oraz tradycja magia światła - uzdrawiająca i zwalczająca demony, były najlepiej zachowanymi tradycjami magii, a wszystkie inne zostały uznane za zbyt niebezpieczne i niepotrzebne, w związku z czym Zakon Świętego Płomienia zakazał ich używania. Zakon ten sięgnął wówczas szczytu swojej władzy, jako że stał się on dla Jungdorfu wybawieniem od samozagłady.

Władza Zakonu nie mogła jednak trwać wiecznie i po zażegnaniu konfliktów Wielka Rada odzyskała swój dominujący głos, a wśród jej członków po dziś dzień znajduje się trzech przedstawicieli Kościoła Sigmara, który z biegiem czasu stał się tożsamy z Zakonem Świętego Płomienia. Przez kolejne 30 lat Jungdorf cieszył się spokojem, a populacja mieszkańców przyrastała, powoli doganiając swoją liczebność sprzed Wielkiej Zarazy. Niestety, w roku 86 miało miejsce czwarte oblężenie Jungdorfu, nazywane Smoczym Oblężeniem. Najeźdźcami były 3 smoki, wraz z armią posłusznych im wyvern, mantikor i wielu innych latających bestii. Przewodził nimi wszystkim czarny smok, którego wiele lat wcześniej dosiadał Archaon. Po 3 miesiącach odparto bestie zabijając dwa smoki towarzyszące czarnemu smokowi, który znów zmuszony został do ucieczki. Zniszczenia w zewnętrznych umocnieniach Jungdorfu były naprawiane przez kolejne kilka lat.

Koniec Smoczego Ataku został uznany na kartach historii za jednoczesny początek długiego okresu spokoju. W kilkanaście lat później populacja Jungdorfu nie tylko powróciła do pierwotnej ilości, ale zaczęła ją coraz bardziej przeganiać, co w dalszej perspektywie niechybnie miało stać się przyczyną przeludnienia. Spośród istotniejszych informacji, w roku 121 miał miejsce przewrót, kiedy to ówczesny kapitan Gwardii Jungdorfskiej, Otwin Kalb wkroczył na zebranie Rady w licznym towarzystwie gwardzistów, aby ogłosić siebie nowym Imperatorem. Uczestniczący w zebraniu rady Riannsail Księżycowy Mrok poprosił wówczas Wielkiego Teogonistę Zakonu Świętego Płomienia o zgodę na użycie magii, którą lata wcześniej Zakon zabronił mu używać. Wielki Teogonista udzielił mu swego przyzwolenia i w chwilę później wszyscy buntownicy spali kamiennym snem. Zbuntowany kapitan został stracony, a jego przybocznych surowo ukarano.

W środku drugiego wieku Nowej Ery przeludnienie w Jungdorfie zaczęło być coraz istotniejszym problemem, w związku z czym w 153 roku założona została u podnóża Jungdorfu kolonia, nazwana Kolonią Karną. Byli tam wysyłani wszyscy przestępcy, nawet ci najdrobniejsi, wraz z całymi rodzinami. Po dziś dzień posyła się tam wielu skazańców. Początkowo wielu kolonistów ginęło, lecz z upływem lat coraz lepiej adaptowali się do skrajnie trudnych warunków panujących poza Jungdorfem. Dziś liczebność kolonistów to prawie 10% ludności z Jungdorfu i zyskali oni z biegiem czasu znacznie więcej praw i szacunku, niż miało to miejsce na początku – głównie za sprawą cennego mięsa i skór, które pozyskują na polowaniach.



W późniejszym czasie Jungdorf nie stawał już w obliczu tak poważnych zagrożeń, jak miało to miejsce w pierwszej połowie jego dotychczasowego istnienia. Rozwijaliśmy się i mnożyli, aż wreszcie uznaliśmy, że nadszedł odpowiedni czas, aby rozpocząć dzieło odbudowy Imperium. W ciągu najbliższych dni poza Jungdorf wysłane zostaną ekipy pionierskie, mające znaleźć nam dogodne miejsca do stworzenia nowych osad i nowych fortec. Drodzy studenci... przyszło wam dożyć przełomowych czasów i zazdroszczę wam, że być może dane wam będzie ujrzeć jakże długo wyczekiwane narodziny Nowego Imperium.



Jungdorf obecnie

Poniżej znajdziesz opisy Jungdorfu z perspektywy jego kilku różnych mieszkańców. Ich celem jest nie tylko przekazanie surowych informacji, lecz także wprowadzenie do klimatu kampanii.

Niektóre z poniższych opisów możesz wykorzystać do zaprezentowania Jungdorfu swoim graczom. Uważaj jednak przy tym, aby nie zdradzić przedwcześnie jakichś Jungdorfskich tajemnic.

Czasy obecne: rok 275 Nowej Ery

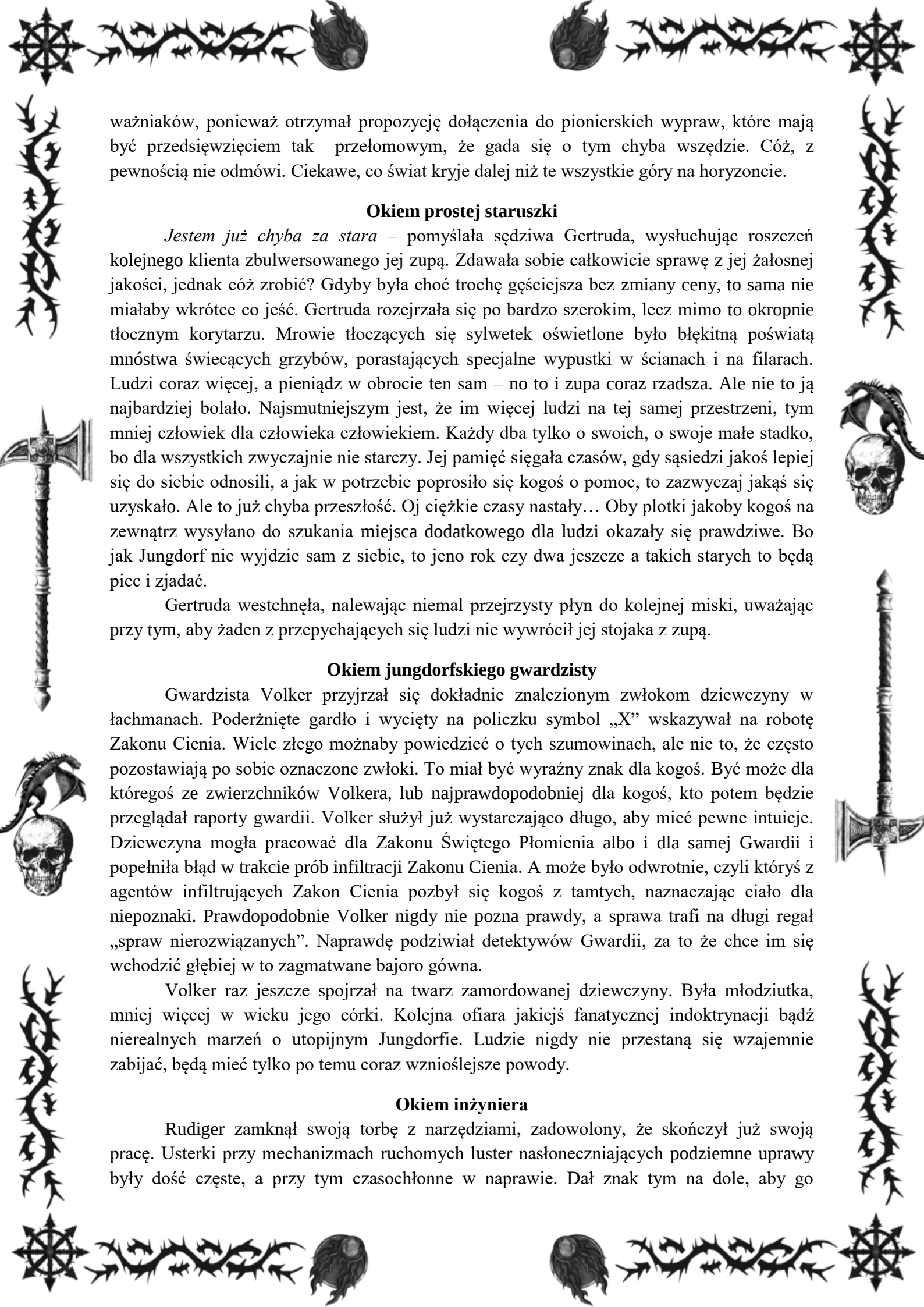
Okiem kolonisty

Felix Nocny Wędrowiec wstał i przeciągnął się aby rozprostować mięśnie pleców i nóg, dając im ulgę po długiej pracy przy wyrabianiu strzał. Uniósł głowę w górę i spojrzał w dal aby dać odpoczynek bolącym oczom. Przesunął wzrokiem po wznoszących się o pół mili dalej surowych lecz majestatycznych murach i wieżach Jungdorfu. Forteca wyglądała jakby była zrośnięta z górą – umocnienia wyrastały w różnych miejscach, tworząc pozornie losową mozaikę konstrukcji obronnych, pełnych od obsadzających je machin wojennych. Niemal cały Jungdorf znajdował się we wnętrzu tej góry, w sieci podziemnych tuneli i komnat. Patrząc z zewnątrz na tą beznamietną skorupę trudno było sobie wyobrazić tłumy ludzi żyjące wewnątrz. Nocny Wędrowiec dziwił się, jak oni mogą spędzać całe życie w takim zamknięciu.

Felix rozejrzał się wokół, po drewnianych domkach kolonistów, dla których obroną była jedynie drewniana palisada, nie zaś uzbrojone po zęby, kamienne mury. Wszyscy zdawali sobie sprawę, że gdyby powtórzyło się którekolwiek z dawnych oblężeń Jungdorfu, Kolonia jako pierwsza zostałaby zrównana z ziemią. Nikt tu jednak nie żył w strachu z tego powodu. Koloniści to twardzi i zaradni ludzie, z głęboko wpojoną potrzebą niezależności.

Trzeba było przyznać, że założyciele Jungdorfu popisali się naprawdę dużą przemyślnością. Lokalizacja była wręcz perfekcyjna. Z jednej strony Jungdorf otoczony był mnóstwem gór i przesmyków, dzięki którym trudno było go znaleźć, a poruszające się przez te tereny wojsko co rusz napotykałoby na masę kłopotów logistycznych. Z drugiej zaś strony forteca położona jest w pobliżu igłaście zalesionych obszarów, które pozwalały na pozyskanie drewna i z wystarczającą ilością zwierzyny, by zdolny łowca był w stanie przetrwać.

Z rozmyślań Felixa wyrwało go nagłe zamieszanie. Zobaczył kilku Gwardzistów Jungdorfskich wywlekających z chatki młodego chłopaka. Znając go, Nocny Wędrowiec domyślał się, że nieszczęśnik zapewne wmieszał się zbyt w jakiś buntowniczy ruch przeciwko „jungdorfskim ciemżycielom”. W najgorszym wypadku chłopaka powieszą, ale bardziej prawdopodobne, że zostanie przykładnie wychłostany i wróci do domu z jeszcze większą nienawiścią do Gwardii. Felix był w stanie zrozumieć buntownicze nastawienie wielu kolonistów, choć sam wolał nie wchodzić w rolę ofiary i zamiast tego cieszyć się swoją wolnością. Był nawet skłonny do współpracy z Jungdorfczykami poprzez wymianę dóbr czy usług – za co wielu sąsiadów go nie lubiło. Tę różnicę w podejściach można by uznać za główną przyczynę podziałów w Kolonii, które skutkują ciągnącymi się konfliktami. Nocny Wędrowiec należał jednak do tych, których renoma nie pozwala aby inni mu w kaszę dmuchali. Jego sława zdolnego tropiciela musiała dotrzeć nawet do Jungdorfskich



ważniaków, ponieważ otrzymał propozycję dołączenia do pionierskich wypraw, które mają być przedsięwzięciem tak przełomowym, że gada się o tym chyba wszędzie. Cóż, z pewnością nie odmówi. Ciekawe, co świat kryje dalej niż te wszystkie góry na horyzoncie.

Okiem prostej staruszki

Jestem już chyba za stara – pomyślała sędziwa Gertruda, wysłuchując roszczeń kolejnego klienta zbulwersowanego jej zupą. Zdawała sobie całkowicie sprawę z jej żalosnej jakości, jednak coś zrobić? Gdyby była choć trochę gęściejsza bez zmiany ceny, to sama nie miałaby wkrótce co jeść. Gertruda rozejrzała się po bardzo szerokim, lecz mimo to okropnie tłoczonym korytarzu. Mrowie tłoczących się sylwetek oświetlone było błękitną poświatą mnóstwa świecących grzybów, porastających specjalne wypustki w ścianach i na filarach. Ludzi coraz więcej, a pieniądz w obrocie ten sam – no to i zupa coraz rzadsza. Ale nie to ją najbardziej bolało. Najsmutniejszym jest, że im więcej ludzi na tej samej przestrzeni, tym mniej człowiek dla człowieka człowiekiem. Każdy dba tylko o swoich, o swoje małe stadko, bo dla wszystkich zwyczajnie nie starczy. Jej pamięć sięgała czasów, gdy sąsiedzi jakoś lepiej się do siebie odnosili, a jak w potrzebie poprosiło się kogoś o pomoc, to zazwyczaj jakąś się uzyskało. Ale to już chyba przeszłość. Oj ciężkie czasy nastały... Oby plotki jakoby kogoś na zewnątrz wysyłano do szukania miejsca dodatkowego dla ludzi okazały się prawdziwe. Bo jak Jungdorf nie wyjdzie sam z siebie, to jeno rok czy dwa jeszcze a takich starych to będą piec i zjadać.

Gertruda westchnęła, nalewając niemal przezrzysty płyn do kolejnej miski, uważając przy tym, aby żaden z przepychających się ludzi nie wyrócił jej stojaka z zupą.

Okiem jungdorfskiego gwardzisty

Gwardzista Volker przyjrzał się dokładnie znalezionym zwłokom dziewczyny w łańchmanach. Poderżnięte gardło i wycięty na policzku symbol „X” wskazywał na robotę Zakonu Cienia. Wiele złego możnaby powiedzieć o tych szumowinach, ale nie to, że często pozostawiają po sobie oznaczone zwłoki. To miał być wyraźny znak dla kogoś. Być może dla któregoś ze zwierzchników Volkera, lub najprawdopodobniej dla kogoś, kto potem będzie przeglądał raporty gwardii. Volker służył już wystarczająco długo, aby mieć pewne intuicje. Dziewczyna mogła pracować dla Zakonu Świętego Płomienia albo i dla samej Gwardii i popełniła błąd w trakcie prób infiltracji Zakonu Cienia. A może było odwrotnie, czyli któryś z agentów infiltrujących Zakon Cienia pozbył się kogoś z tamtych, naznaczając ciało dla niepoznaki. Prawdopodobnie Volker nigdy nie pozna prawdy, a sprawa trafi na długi regał „spraw nierozwiązanych”. Naprawdę podziwiał detektywów Gwardii, za to że chce im się wchodzić głębiej w to zagmatwane bajoro gówna.

Volker raz jeszcze spojrzął na twarz zamordowanej dziewczyny. Była młodziutka, mniej więcej w wieku jego córki. Kolejna ofiara jakiejś fanatycznej indoktrynacji bądź nierealnych marzeń o utopijnym Jungdorfie. Ludzie nigdy nie przestaną się wzajemnie zabijać, będą mieć tylko po temu coraz wznioślejsze powody.

Okiem inżyniera

Rudiger zamknął swoją torbę z narzędziami, zadowolony, że skończył już swoją pracę. Usterki przy mechanizmach ruchomych luster nasłoneczniających podziemne uprawy były dość częste, a przy tym czasochłonne w naprawie. Dał znak tym na dole, aby go



opuszczono i zaczął stopniowo obniżać się, wisząc w powietrzu zabezpieczony liną. W połowie drogi rozkaszał się solidnie. Grzybica płuc dawała mu się mocno we znaki. Efekt uboczny wszechobecnych fluorescencyjnych grzybów – co dziesiąty mieszkaniec Jungdorfu przynajmniej raz w życiu musi się z tego leczyć. Medycy mają już na to dobre, sprawdzone metody, ale niektórzy – jak Rudiger – mają szczególnego pecha. W jego przypadków choroba ciągnęła się już 11 rok. Nie pamiętał już czasów bez kaszlenia, kiedy można było wziąć do płuc pełny wdech. Nie mógł jednak przesadnie narzekać – grzybica to nie mutacja chaosu. A już nieraz się słyszało, że ktoś nagle obudził się rano z jakąś dziwną naroślą na skórze, a potem to już tylko wycieczka w jedną stronę do Zakonu Świętego Płomienia. Z magią zresztą tak samo. Średnio raz na kilka lat trafia do Zakonu jakieś dziecko o nadprzyrodzonych zdolnościach i w większości przypadków słuch o nim ginie. Ledwie niektórzy z nich trafiają do Kolegium Magii a i z tych część potem znika. Także nie pozostaje nic innego, jak zaprzyjaźnić się z grzybicą i dokładnie obserwować swoje dzieci.



Chwilę później Rudiger wrócił do cechu aby złożyć raport z interwencji. Myśłami jednak wciąż był przy tych wszystkich podziemnych polach uprawnych i zwierzęcych pastwiskach. Aby działały, musiało poprawnie funkcjonować mnóstwo inżynierskich konstrukcji, takich jak choćby ruchome lustra, sieć nawadniająca, zraszacze, młyny itd. podziwiał wynalazców tego wszystkiego i cierpiał trochę, że nie pozostało zbyt dużo pola do popisu dla kolejnych wynalazczych umysłów. Wszystko to działało zbyt genialnie, by cokolwiek zmieniać. Poza tym, brakowało materiałów do wytwarzania czegokolwiek nowego. Jedynie rozwój Jungdorfu poza jego aktualne mury dawał takim ludziom jak Rudiger szansę, że ich kreatywność wkrótce znajdzie wreszcie swoje ujście. Gdyby udało mu się dostać do pionierów, to kto wie, może poza-Jungdorfskie powietrze pozwoli mu wreszcie pozbyć się z płuc tego grzyba?

Okiem Generała Gwardii



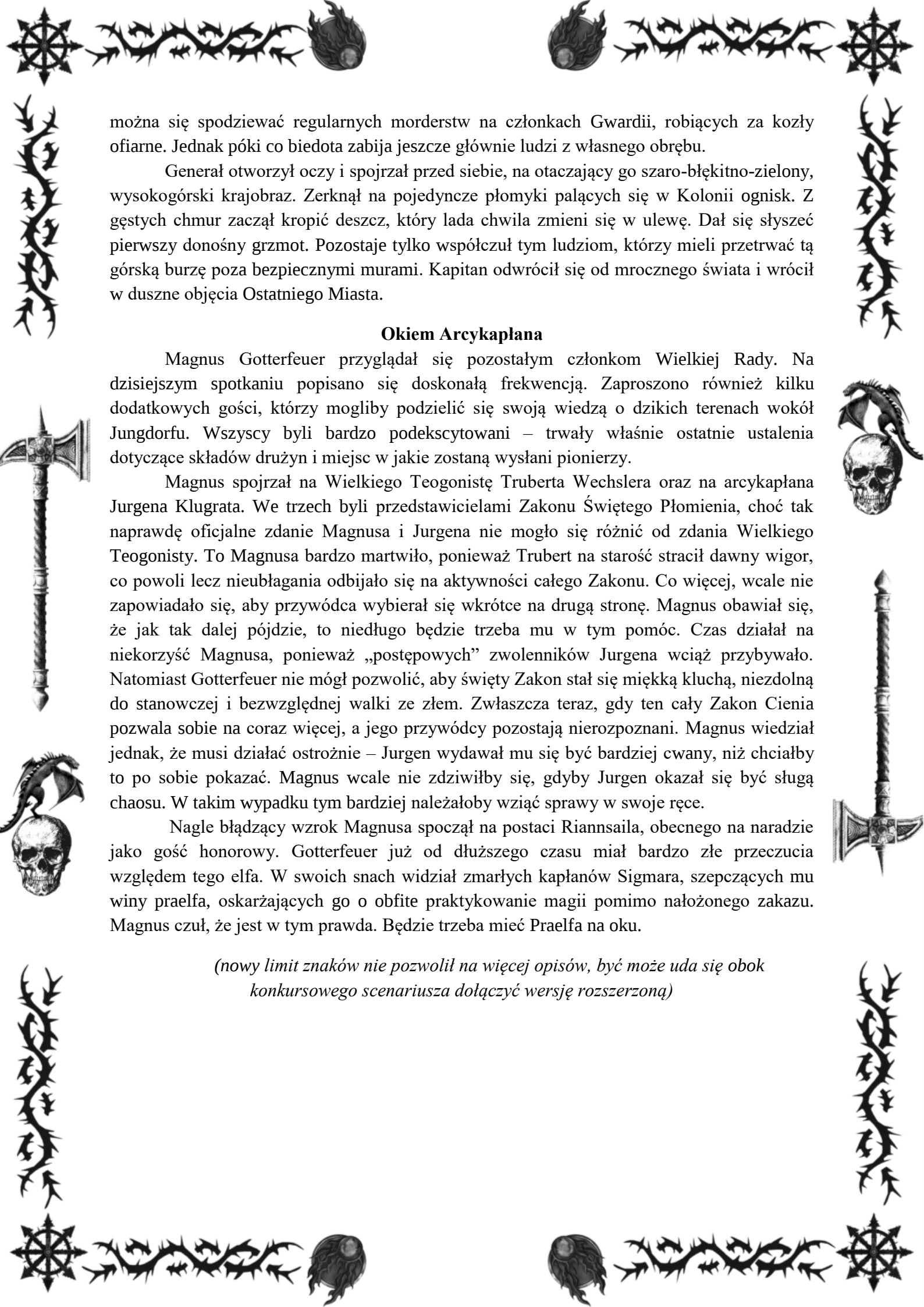
Generał Ulryk Gebauer stał z zamkniętymi oczami na szczycie jednej z Jungdorfskich wierz obronnych. Wziął głęboki oddech świeżego, suchego powietrza, tak bardzo różnego od tego wewnątrz. Większość ludzi w Jungdorfie przeżywała nawet całe życie w całkowitej nieświadomości, jak zatęchłym powietrzem oddycha. Różnica uderza człowieka jak grom, dopiero gdy wyjdzie na zewnątrz.

Ulryk układał w głowie wszystkie ostatnie raporty. Od dawna stale spada śmiertelność ludzi wyprawiających się poza Jungdorf. Coraz mniej żywych potworów i coraz większe doświadczenie wojowników. Coraz większy teren wokół Jungdorfu zostaje poznany. Ostatni szturm chaosu odbył się wiele lat temu. Prawdopodobnie najwyższy już czas, aby spróbować szerzej otworzyć Jungdorf na świat.



A jednak były też sprawy, które Generała Gwardii martwiły. Większym problemem niż potwory są aktualnie ludzie. W Kolonii przestępczość pozostaje bardzo wysoka, a ruch oporu sprzeciwiający się Jungdorfskim władzom naprzykrza się coraz bardziej. Natomiast wewnątrz Jungdorfiu Zakon Świętego Płomienia stał się tak wpływowy, że niemal mogą robić co im się żywnie podoba. Biedniejsze dzielnice aż roją się od rywalizujących gangów oraz buntowników podżegających przeciwko Wielkiej Radzie. Grupy przestępcze zrzeszają coraz więcej złodziei i rzezimieszków. Ludzie gniją się na coraz tłoczniejszych ulicach, z coraz mniejszą ilością pożywienia, zaś coraz bardziej sfrustrowani. Jeszcze chwila i będzie





można się spodziewać regularnych morderstw na członkach Gwardii, robiących za kozły ofiarne. Jednak póki co biedota zabija jeszcze głównie ludzi z własnego obrębu.

Generał otworzył oczy i spojrzał przed siebie, na otaczający go szaro-błękitno-zielony, wysokogórski krajobraz. Zerknął na pojedyncze płomyki palących się w Kolonii ognisk. Z gęstych chmur zaczął kropić deszcz, który lada chwila zmieni się w ulewę. Dał się słyszeć pierwszy donośny grzmot. Pozostaje tylko współczuć tym ludziom, którzy mieli przetrwać tę górską burzę poza bezpiecznymi murami. Kapitan odwrócił się od mrocznego świata i wrócił w duszne objęcia Ostatniego Miasta.

Okiem Arcykapłana

Magnus Gotterfeuer przyglądał się pozostałym członkom Wielkiej Rady. Na dzisiejszym spotkaniu popisano się doskonałą frekwencją. Zaproszono również kilku dodatkowych gości, którzy mogliby podzielić się swoją wiedzą o dzikich terenach wokół Jungdorfu. Wszyscy byli bardzo podekscytowani – trwały właśnie ostatnie ustalenia dotyczące składów drużyn i miejsc w jakie zostaną wysłani pionierzy.

Magnus spojrzał na Wielkiego Teogonistę Truberta Wechslera oraz na arcykapłana Jurgena Klugrata. We trzech byli przedstawicielami Zakonu Świętego Płomienia, choć tak naprawdę oficjalne zdanie Magnusa i Jurgena nie mogło się różnić od zdania Wielkiego Teogonisty. To Magnusa bardzo martwiło, ponieważ Trubert na starość stracił dawny wigor, co powoli lecz nieubłagania odbijało się na aktywności całego Zakonu. Co więcej, wcale nie zapowiadało się, aby przywódca wybierał się wkrótce na drugą stronę. Magnus obawiał się, że jak tak dalej pójdzie, to niedługo będzie trzeba mu w tym pomóc. Czas działał na niekorzyść Magnusa, ponieważ „postępowych” zwolenników Jurgena wciąż przybywało. Natomiast Gotterfeuer nie mógł pozwolić, aby święty Zakon stał się miękką kluchą, niezdolną do stanowczej i bezwzględnej walki ze złem. Zwłaszcza teraz, gdy ten cały Zakon Cienia pozwala sobie na coraz więcej, a jego przywódcy pozostają nierozpoznani. Magnus wiedział jednak, że musi działać ostrożnie – Jorgen wydawał mu się być bardziej cwany, niż chciałby to po sobie pokazać. Magnus wcale nie zdziwiłby się, gdyby Jorgen okazał się być sługą chaosu. W takim wypadku tym bardziej należałoby wziąć sprawy w swoje ręce.

Nagle błędzący wzrok Magnusa spoczął na postaci Riannsaila, obecnego na naradzie jako gość honorowy. Gotterfeuer już od dłuższego czasu miał bardzo złe przeczucia względem tego elfa. W swoich snach widział zmarłych kapłanów Sigmara, szepczących mu winy praelfa, oskarżających go o obfite praktykowanie magii pomimo nałożonego zakazu. Magnus czuł, że jest w tym prawda. Będzie trzeba mieć Praelfa na oku.

(nowy limit znaków nie pozwolił na więcej opisów, być może uda się obok konkursowego scenariusza dołączyć wersję rozszerzoną)

Bohaterowie graczy

Cel główny

Gracze wcielą się w członków kilku najważniejszych organizacji w Jungdorfie, którzy zostali wybrani do udziału w przełomowych wyprawach pionierskich, których celem jest sprawdzenie dalej położonych obszarów, w poszukiwaniu dogodnych terenów na zakładanie nowych osad, co ma powstrzymać przyrastające przeludnienie w Ostatnim Mieście, a także ma rozpocząć chwalebny proces odbudowy Imperium.

Rasa

Preferowaną dla potrzeb scenariusza rasą bohaterów, jest rasa ludzka. Jeśli jednak któremuś z Twoich graczy będzie zależało by zagrać elfem czy krasnoludem, możesz dać im taką możliwość (w przypadku elfa weź pod uwagę, że w Jungdorfie mieszka ledwie kilku przedstawicieli tej rasy).

Podstawowe i modyfikacje

Odnosząc się do umiejętności startowych wspólnych dla wszystkich bohaterów, bohaterowie pochodzący z Jungdorfu otrzymują dodatkowo umiejętność „czytanie i pisanie” (ze względu na dość wysoki poziom edukacji), a zamiast „wiedza (Imperium/elfy/krasnoludy)” otrzymują oni „wiedza (Jungdorf)”. Natomiast bohaterowie-koloniści otrzymują umiejętność „sekretny język (kolonistów)” oraz zamiast „wiedza (Imperium/elfy/krasnoludy)” otrzymują umiejętność „sztuka przetrwania”.

Niektórych umiejętności bohaterowie graczy nie mają realnej możliwości poznać (ze względu na Setting). Są to np. jeździectwo, pływanie czy wiedza na temat dawnych państw starego świata. Jeśli graczowi trafi się z podręcznika głównego taka umiejętność w profesji, pozwól mu zamiast tego rozwinąć coś innego ze swojego schematu rozwoju.

Startowe bonusy

Gracze nie będą grali nowicuszami. Do drużyn pionierskich zostają wybrane wybitne jednostki, które będą miały realną szansę coś odkryć i to przeżyć. Proponuję przyznać im 4000 startowego doświadczenia (jest to wystarczające do tego, aby np. gracz prowadzący czarodzieja mógł rozpocząć profesję mistrza magii). Swoim graczom pozwoliłem także na darmowe awansowanie na kolejne profesje (stanowi to też pewne ułatwienie przy wprowadzeniu profesji łączonych, które proponuję dalej).

Punkty Przeznaczenia natomiast polecam ograniczyć. Niech gracze mają świadomość, że pomimo zaawansowania ich postaci wcale nie będzie to łatwa kampania. Niech poczują presję. Jeśli wszyscy zagrają ludźmi, możesz ograniczyć ilość PP do 1 dla każdego bohatera. Przy większej różnorodności ras, bardziej sprawiedliwe może być po prostu zmniejszenie ilości wylosowanych PP o 1. Rozgrywki powinny być na tyle trudne, aby ryzyko utraty PP w trakcie przygody było dość wysokie. Jednak aby gracze nie poginęli zbyt szybko, na końcu każdej przygody, w której udało im się zrobić coś istotnego dla Jungdorfu, możesz losowo wybrać gracza, który otrzyma przywilej przekazania bonusowego 1PP dowolnemu bohaterowi w drużynie.



Aby podkreślić wyjątkowość bohaterów graczy i zwiększyć satysfakcję graczy z ich odgrywania, możesz pozwolić im na dodanie postaciom jakiejś unikalnej cechy/przedmiotu/chowańca itp. Niech poczują, że ich postać jest interesująca i unikalna.

Powiązania

Kolejnym ważnym elementem jest stworzenie dla bohaterów graczy powiązań z różnymi osobami w Jungdorfie. Niech mają oni przyjaciół, rodzinę, kochanków, wrogów, rywali itd. Pozwoli to wpleść dodatkowe osobiste wątki w trakcie kampanii oraz stworzy bohaterom nowe motywy przy wykonywaniu misji.

Śmierć bohatera

Jeśli któremuś bohaterowi gracza zdarzy się zejść śmiertelnie, możesz przykładowo jego następnej postaci przyznać $\frac{3}{4}$ tego doświadczenia, za które rozwinięta była jego dotychczasowa postać.

Profesje

Bohaterowie mogą wybrać dowolną profesję dla postaci, jeśli tylko będzie ona zgodna z settingiem i ich misją. W następnym rozdziale opisuję wszystkie najważniejsze organizacje Jungdorfu – warto aby gracze przynajmniej skrótowo zapoznali się z nimi i uwzględnili przy swoim wyborze. Zamieściłem też pod opisami propozycję wielu nowych profesji wraz ze schematami rozwoju.

W zależności od ilości graczy, możesz do drużyny dodać bohaterów niezależnych – drużyna pionierów nie powinna liczyć mniej niż 6 osób. W skład każdej takiej ekipy powinien wchodzić (przynajmniej jeden...):

- Zwiadowca (aby prowadził drużynę i pomagał przetrwać na tych niebezpiecznych terenach),
- Naukowiec (aby służył swoją szeroką wiedzą oraz umiał obejść się z napotkanymi relikami dawnych czasów).
- Kapłan (aby leczył, chronił oraz potrafił zwalczać sługi chaosu),
- Wojownik (aby miał kto bronić pozostałych i przyjmować na siebie najgroźniejsze ataki).

Czasem historia bohatera Twojego gracza może skłonić go do wykonywania dwóch profesji jednocześnie. Możesz w takich sytuacjach pozwolić mu po prostu na korzystanie z dwóch schematów rozwoju. Poniżej kilka przykładów takich profesji łączonych:

- Szpieg + ukrywający się czarodziej (cienia),
- Gwardzista Jungdorfski + Szpieg,
- Uczony + Mistrza magii (ukrywający się),
- Łowca (z Kolonii) + czarownik.

Główne organizacje Jungdorfu

Poniżej znajdują się opisy wpływowych organizacji i środowisk Jungdorfskich, których wzajemne powiązania i konflikty składają się na mozaikę polityczno-ekonomiczno-militarnej sytuacji w Ostatnim Mieście. Zapoznaj się z nimi, i przedstaw je swoim graczom, aby mogli oni wybrać do jakiej organizacji chcieliby należeć. Pamiętaj jednak, aby udzielać informacji stosownie do ogólnej wiedzy jaką może posiadać przeciętny Jungdorfczyk, rezerwując tajemnice danego Zakonu wyłącznie dla gracza ostatecznie zdecydowanego na swoją przynależność.

Korpus Zwiadowców

Historia

Korpus Zwiadowców powstał tuż po odparciu pierwszego oblężenia Chaosu, a jego członkowie ostrzegają Jungdorf o potencjalnych niebezpieczeństwach. Pierwszymi zwiadowcami byli ci, którzy coś przeszkrobali, bądź też ci najbardziej odważni, fanatycznie oddani służbie Jungdorfowi. Sytuacja ta niewiele się zmieniła po dziś dzień, choć aktualnie można wśród zwiadowców spotkać także kolonistów, dla których wierna służba w Korpusie Zwiadowców jest jedynym sposobem na dostanie się do Jungdorfu. Większość kolonistów traktuje to jednak jako poważną zdradę.

Funkcja

Zwiadowcy mieszkają w wieżach strażniczych i licznych przyczółkach wokół Jungdorfu, a ich zadaniem jest przepatrywanie całej okolicy, lepsze poznawanie terenów położonych dalej od Jungdorfu i ostrzeganie z wyprzedzeniem o wszelkich zagrożeniach. Starają się oni nie pakować się w niepotrzebne tarapaty i stają do walki wyłącznie wtedy, gdy okoliczności ich do tego zmuszą – czyli i tak wcale nie rzadko. Trudne warunki i obecność wielu groźnych bestii wokół zmusza ich do stania się mistrzami w dziedzinie sztuki przetrwania, nawigacji, unikania groźnych konfrontacji oraz opartej na wzajemnym zaufaniu współpracy. Grupy zwiadowcze porozumiewają się między sobą przy pomocy świetlnych sygnałów, do których używają płonących stosów i sztormowych lamp.

Większość Zwiadowców chce jedynie przeżyć, aby po latach służby zasłużyć sobie na powrót do Jungdorfu. Ci jednak zwiadowcy, którzy znajdują się w korpusie z powołania, mają silniejsze ambicje. Szczerze pragną oni poznawać coraz dalsze tereny wokół Jungdorfu i przygotowują grunt do mającej kiedyś nadejść odbudowy Imperium.

Struktura

Kapitanem Zwiadowców jest Lanwin Kundschafter, który odpowiada przed Generałem Gwardii Jungdorfskiej i od niego otrzymuje wytyczne do kolejnych działań. Zwiadowcy działają w kilkusobowych oddziałach, w których muszą zarówno dostosowywać się do nadsyłanych im nowych rozkazów jak i często improwizować ze względu na dynamicznie zmieniające się warunki w niebezpiecznym terenie.

Zwiadowca Jungdorfski (zaaw.)

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd	A	Żyw	Mag
+10	+20	+10	+20	+20	+20	+20	-	+1	+6	-



Umiejętności: leczenie albo unik, nawigacja, przeszukiwanie, sekretne znaki (zwiadowców), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie, ukrywanie się, wiedza (okolice Jungdorfu), wspinaczka.

Zdolności: bardzo szybki albo strzał precyzyjny, błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (długi łuk), chodu! albo odwaga, strzał mierzony albo wędrowiec, szósty zmysł, wyczucie kierunku.

Wyposażenie: długi łuk i 10 strzał, latarnia sztormowa i olej, odtrutki, pochodnia, skórzana zbroja.

Profesje wstępne: banita, łowca (z kolonii), przepatrywacz.

Profesje wyjściowe: herszt banitów, odkrywca, strzelec, zabójca potworów.

Koloniści

Historia



Kolonia powstała w konsekwencji postępującego przeludnienia i służy jako miejsce odbywania banicji dla przestępców oraz ich potomków, aby nie zajmowali oni coraz cenniejszych Jungdorfskich przestrzeni.

Funkcja

Na przestrzeni lat koloniści zaczęli zyskiwać coraz większe wpływy (startując od zera), ze względu na zdobywane w trakcie polowań mięso oraz rozeznanie w okolicznych terenach. Aktualnie koloniści są częstymi partnerami handlowymi dla Jungdorfczyków, a czasem również najemnikami. Przy pomocy ciężkiej pracy całych pokoleń kolonistów, udało im się zyskać nawet swojego przedstawiciela w Wielkiej Radzie, którym jest Hamlyn Uśmiech Wiatru, arcykapłan Taala i Rhyi.

Struktura

Kolonistów można podzielić na dwie grupy: na kolonistów z urodzenia, którzy są twardymi i zahartowanymi przez mroczny świat osobnikami (których przodkowie zostali wygnani z Jungdorfu) oraz na „świeżaków”, którzy urodzili się w Jungdorfie i zostali skazani na banicję po niedawnym pochwyceniu na przestępstwie. Ci drudzy są w trudniejszym położeniu, ponieważ zostają zmuszeni do wejścia w całkowicie nowy dla nich świat, pomiędzy ludzi o zupełnie odmiennej kulturze, pełnej tradycyjnych wierzeń i obrzędów (możesz sobie wyobrażać rdzennych kolonistów trochę jako jasnoskórych Indian). W kolonii odrodził się kult Taala i Rhyi, który jednak powstawał w większości od nowa, ze względu na brak dobrze zachowanej tradycji.

Koloniści zamiast nazwisk używają przydomków (możesz użyć przydomków elfickich z „Niezbędnika gracza”).

Wśród kolonistów dochodzi do licznych wewnętrznych spięć, ze względu na różnice nastawienia do Jungdorfskiej władzy, której wpływy manifestują się głównie poprzez działania Gwardii Jungdorfskiej, utrzymującej kolonistów w roli pół-więźniów, aby nie pozwalali sobie na za dużo i nie zaczęli sprawiać problemów Jungdorfowi. Część kolonistów jest otwarta na współpracę z Jungdorfem i akceptuje swoją etykietkę skazańców, inni zaś buntują się, prowadząc z Gwardią ideologiczną, a często także siłową wojnę.



Tropiciel z Kolonii (zaaw.)

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd	A	Żyw	Mag
+15	+25	+10	+20	+15	+20	+15	-	+1	+6	-

Umiejętności: nawigacja, przeszukiwanie, sekretne znaki (zwiadowców), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie albo zastawianie pułapek, tropienie, ukrywanie się, unik, wiedza (okolice Jungdorfu), wspinaczka.

Zdolności: bardzo szybki albo strzał przebijający, błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (długi łuk), strzał mierzony, strzał precyzyjny, wędrowiec, wyczucie kierunku.

Wyposażenie: długi łuk i 10 strzał, odtrutki albo wnyki, skórzana zbroja.

Profesje wstępne: banita, łowca.

Profesje wyjściowe: herszt banitów, odkrywca, rozbójnik, strzelec.

Korpus Zabójców Potworów

Historia

W obliczu potężnych strat jakie Jungdorf poniósł w trakcie pierwszego oblężenia Jungdorfu, pewien oficer Gwardii Jungdorfskiej uznał, że aktualnie stosowane techniki walki z potworami Chaosu są niewystarczające i ktoś powinien się zająć ich doskonaleniem. Jego propozycja została pozytywnie rozpatrzona i stał się pierwszym kapitanem Korpusu Zabójców Potworów, do którego dołączyło wielu Gwardzistów.

Funkcja

Zabójcy potworów gromadzą wiedzę na temat wszelkich potworów, ze szczególnym uwzględnieniem skutecznych technik ich zabijania. Poświęcają się bez reszty treningom, przyswajaniu wiedzy o bestiach i polowaniom. Są głównymi organizatorami wypadów poza Jungdorf, w trakcie których oddają się tropieniu i zabijaniu okolicznych potworów. Ich częstymi towarzyszami są kapłanki Myrmidii, które poza umiejętnościami walki służą także zdolnościami uzdrowicielskimi oraz modlitwą, korzystając w zamian z umiejętnościami tropienia i przetrwania Zabójców Potworów.

Struktura

Kapitanem Zabójców Potworów jest Erwin Schultz, odpowiadający przed Generałem Gwardii Jungdorfskiej. Zabójcy Potworów noszą charakterystyczne pancerze wykonane ze skóry wywerny i używają symbolu w postaci wywerny przebitej włócznią.

Zabójca Potworów (zaaw.)

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd	A	Żyw	Mag
+20	+20	+10	+15	+20	+15	+20	-	+1	+5	-

Umiejętności: nawigacja, sekretne znaki (zwiadowców), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie, ukrywanie się, unik, wiedza (bestiariusz)*, wiedza (okolice Jungdorfu), wspinaczka.

Zdolności: błyskawiczne przeładowanie, brawura, broń specjalna (długi łuk), broń specjalna (unieruchamiająca), instynkt potworobójcy*, morderczy atak, odwaga albo wędrowiec, silny cios albo strzał precyzyjny, strzał mierzony, szybkie wyciągnięcie

Wyposażenie: arkan albo sieć, długi łuk i 10 strzał, odtrutki, zbroja ze skóry wywerny (2 PZ), włócznia, zapasowa broń jednoręczna.

Profesje wstępne: przepatrywacz, gwardzista jungdorfski, zwiadowca, żołnierz.

Profesje wyjściowe: fechtmistrz, odkrywca, oficer, strzelec.

**Wiedza (bestiariusz) – bohater posiada szeroką wiedzę na temat potworów jakie można spotkać w postapokaliptycznym starym świecie. Udany test umiejętności pozwala na uzyskanie cennych informacji na temat napotkanego stworzenia, w tym np. jego słabych punktów.*

**Instynkt potworobójcy – bohater uzyskał niebywałą wprawę w walce z potworami. Zawsze gdy zna bestię z którą się mierzy, uzyskuje +5 do wszystkich testów walki (ww, us, zr) w interakcji z tym stworzeniem. Kwestię przysługiwania bonusu można rozstrzygać testem wiedzy (bestiariusz).*

Gwardia Jungdorfska

Historia

Gwardia jest tak stara co sam Jungdorf. Wszyscy wojownicy w nowo powstałej społeczności Ostatniego Miasta byli złączeni w jednej dużej formacji, z której dopiero później wyłoniły się odrębne struktury, takie jak Korpus Zwiadowców czy Korpus Zabójców Potworów.

Funkcja

Gwardia Jungdorfu zajmuje się ochroną Ostatniego Miasta, zarówno przed wrogami zewnętrznymi jak i wewnętrznymi. Na ich codzienność składają się musztry, treningi, patrole, warty, sprawdzanie stanu machin obronnych, tropienie i zwalczanie grup przestępczych, rozstrzyganie drobnych sporów, aresztowania i generalnie pilnowanie porządku. Śmiertelność wśród Gwardzistów była wysoka zarówno w trakcie oblężeń Jungdorfu, jak i w trakcie wojen domowych i zamieszek. Jest to niewdzięczna, ciężka, ale też honorowa i niezwykle ważna praca.

Struktura

Generałem Gwardii jest Ulryk Gebauer, który koordynuje wszelkie militarne siły Ostatniego Miasta, za wyjątkiem głęboko położonych tuneli, które leżą pod jurysdykcją Generała Tarczowników.

Gwardzista Jungdorfski (zaaw.)

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd	A	Żyw	Mag
+20	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+1	+4	-

Umiejętności: dowodzenie, nauka (prawo), nauka (strategia/taktyka), przeszukiwanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, unik, zastraszanie.

Zdolności: bijatyka albo szybkie wyciągnięcie, bardzo silny albo błyskotliwość, błyskawiczne przeładowanie albo rozbrajanie, ogłuszanie, silny cios

Wyposażenie: kusza i 10 bełtów, mundur Gwardii Jungdorfskiej, tarcza, zbroja kolcza.

Profesje wstępne: strażnik, żołnierz

Profesje wyjściowe: detektyw*, oficer, weteran.

**Źródło: nieoficjalna księga profesji*

Zakon Świętego Płomienia

Historia

Jest to najbardziej wpływowa i jednocześnie najbardziej kontrowersyjna organizacja. Pierwotnie została powołana do zaprowadzenia porządku w trakcie wojny domowej i spacyfikowania czarodziejów, którzy pozwalali sobie na zbyt wiele. Zadanie to zostało wykonane i od tamtej pory Zakon utrzymuje bardzo wysokie wpływy i dyktuje wiele warunków.

Funkcja

Członkowie Zakonu Świętego Płomienia są fanatycznie oddani służbie Sigmarowi i zwalczaniu Chaosu. Bezwzględnie tępią Chaos we wszelkim załączku, co często prowadzi do krzywd i nadużyć wobec niewinnych – co jednak jest traktowane jako efekt uboczny świętej wojny. Ich celem przewodnim jest odbudowa Imperium – jeszcze świętszego i czystsze niż poprzednie, które okazało się być zbyt grzeszne, skoro nie dało rady oprzeć się siłom Chaosu.

Struktura

Zakon skupia wokół siebie praktycznie wszystkich gorliwych wyznawców Sigmara: jako bezpośrednich członków bądź sprzymierzeńców. Wielu znaczących Jungdorfczyków stara się wkupić w łaski Zakonu licznymi ofiarami pieniężnymi i użyczeniem swoich wpływów, co jeszcze bardziej umacnia pozycję kultu Sigmara.

Każdy kto chce zostać członkiem Zakonu Świętego Płomienia musi najpierw przejść nowicjat, a samo dostanie się doń wymaga spełnienia trudnych warunków: głównie udowodnienia ponadprzeciętnie gorliwej wiary oraz najczęściej wpłacenia bardzo dużej ofiary. Nowicjusze przechodzą wyczerpujące szkolenia, zarówno fizyczne jak i psychiczne i wielu z nich odpada w trakcie. Jeśli przetrwają, to po około 2 latach zostają posłani na optymalną dla nich specjalizację: zostają Rycerzami Zakonu, szpiegami (nazywanymi oficjalnie „agentami”, a ich rzeczywista ilość i zadania pozostają tajemnicą przełożonych w Zakonie), bądź też dostąpią zaszczytu stania się akolitami, a później kapłanami świętego Zakonu.

Na czele Zakonu stoi podeszły już wiekiem Wielki Teogonista Trubert Wechsler. Jego głównymi pomocnikami są arcykapłani Magnus Gotterfeuer oraz Jurgen Klugrat, którzy toczą ze sobą ideologiczną przepychankę, która dzieli cały Zakon na konserwatywnych fanatyków (stronnictwo Magnusa) i przeciwnych im liberałów (stronnictwo Jurgena). Kiedy Wielki Teogonista umrze, prawdopodobnie jeden z tych dwóch zostanie wybrany jego następcą, określając tym samym dalszy kierunek działania Zakonu.

Rycerstwo

Rycerze Zakonu Świętego Płomienia słyną ze swojej dyscypliny i bezwzględnego posłuszeństwa przełożonym. Są także doskonałymi wojownikami. Noszą wspaniałe zbroje pod czerwonymi mundurami i nie rozstają się ze swoimi długimi mieczami. Najlepsi spośród rycerzy po wielu latach nienagannej służby mają zaszczyt wstąpić do grona Mistrzów, honorowo noszących długie, krwistoczerwone peleryny.

Nowicjusz ZŚP (podst.)

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd	A	Żyw	Mag
+15	-	+5	+10	+5	+10	+15	+5	+1	+2	-

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (magia), nauka (teologia), spostrzegawczość, unik, wiedza (Imperium), znajomość języka (klasyczny).

Zdolności: bardzo silny albo szybki refleks, broń specjalna (dwuręczna), opanowany albo twardziel, silny cios.

Wyposażenie: miecz dwuręczny, mundur nowicjusza ZŚP, zbroja kolcza.

Profesje wstępne: fanatyk, szlachcic.

Profesje wyjściowe: akolita (Sigmara), rycerz ZŚP, szpieg.

Rycerz ZŚP (zaaw.)

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd	A	Żyw	Mag
+30	+5	+15	+15	+15	-	+35	-	+2	+5	-

Umiejętności: dowodzenie albo torturowanie, nauka (teologia), przeszukiwanie, spostrzegawczość, unik, zastraszanie.

Zdolności: błyskawiczny blok, broń specjalna (dowolna), groźny, odporność psychiczna albo niezwykle odporny, odwaga, ogłuszanie albo rozbrajanie, szybkie wyciągnięcie.

Wyposażenie: broń dodatkowa, miecz dwuręczny, mundur rycerza ZŚP, zbroja płytowa.

Profesje wstępne: nowicjusz ZŚP.

Profesje wyjściowe: łowca czarownic, mistrz rycerstwa ZŚP.

Mistrz Rycerstwa ZŚP (zaaw.)

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd	A	Żyw	Mag
+40	+10	+25	+25	+20	+15	+40	+10	+2	+8	-

Umiejętności: dowodzenie, nauka (teologia), nauka (strategia/taktyka), przekonywanie, unik, wiedza (Imperium), zastraszanie.

Zdolności: broń specjalna (dowolna), ogłuszanie albo rozbrajanie, nieustraszony, przemawianie.

Wyposażenie: broń dodatkowa, miecz dwuręczny, mundur rycerza ZŚP, płaszcz mistrza ZŚP, zbroja płytowa.

Profesje wstępne: rycerz ZŚP.

Profesje wyjściowe: bicz boży*, łowca czarownic.

*Źródło: Księga zbawienia.

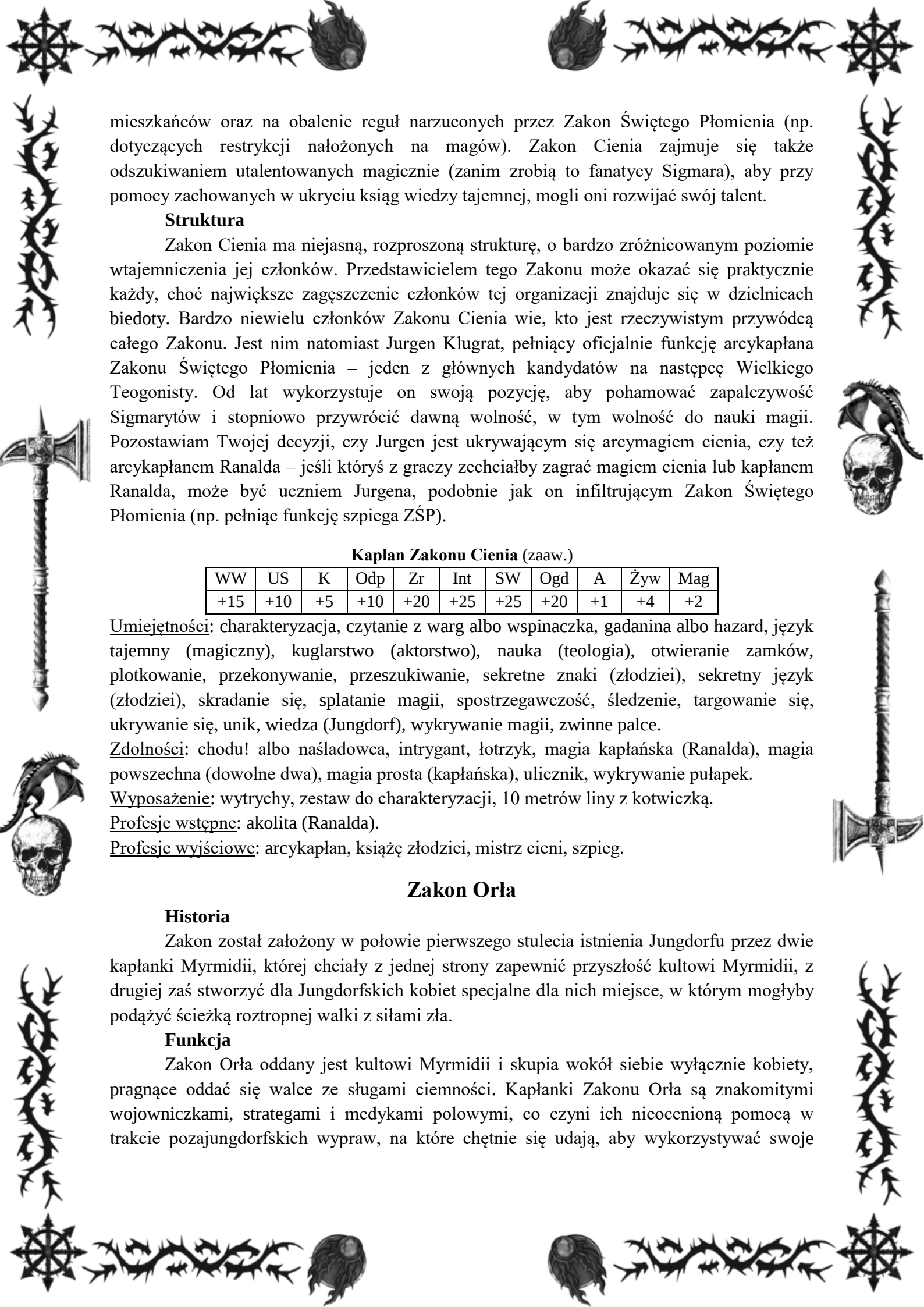
Zakon Cienia

Historia

Trudno stwierdzić kiedy Zakon Cienia miał dokładnie początek. Zrodził się on w odpowiedzi na reżim, jaki Zakon Świętego Płomienia zaprowadził u początków swego istnienia. Jedynie sam przywódca Zakonu Cienia wie o tym, że do jego powstania przyczynił się praelf Riannsail Księżycowy Mrok, który ocalił wiele ważnych dla tradycji magii ksiąg i przekazał je ostatnim ocalałym w ukryciu czarodziejom, którzy widząc promyk nadziei dla ocalenia wiedzy o magii weszli następnie w sojusz z wyznawcami Ranalda w dzielnicach biedoty.

Funkcja

Zakon Cienia skupia się wokół czci Ranalda oraz pragnienia wolności i sprawiedliwości. Członkowie organizacji tworzą skomplikowaną siatkę szpiegów, starających się zinfiltrować cały Jungdorf, szukając sposobów na zmniejszenie różnic w zamożności



mieszkańców oraz na obalenie reguł narzuconych przez Zakon Świętego Płomienia (np. dotyczących restrykcji nałożonych na magów). Zakon Cienia zajmuje się także odszukiwaniem utalentowanych magicznie (zanim robią to fanatycy Sigmara), aby przy pomocy zachowanych w ukryciu ksiąg wiedzy tajemnej, mogli oni rozwijać swój talent.

Struktura

Zakon Cienia ma niejasną, rozproszoną strukturę, o bardzo zróżnicowanym poziomie wtajemniczenia jej członków. Przedstawicielem tego Zakonu może okazać się praktycznie każdy, choć największe zagęszczenie członków tej organizacji znajduje się w dzielnicach biedoty. Bardzo niewielu członków Zakonu Cienia wie, kto jest rzeczywistym przywódcą całego Zakonu. Jest nim natomiast Jurgen Klugrat, pełniący oficjalnie funkcję arcykapłana Zakonu Świętego Płomienia – jeden z głównych kandydatów na następcę Wielkiego Teogonisty. Od lat wykorzystuje on swoją pozycję, aby pohamować zapalczywość Sigmarytów i stopniowo przywrócić dawną wolność, w tym wolność do nauki magii. Pozostawiam Twojej decyzji, czy Jurgen jest ukrywającym się arcymagiem cienia, czy też arcykapłanem Ranalda – jeśli któryś z graczy zechciałby zagrać magiem cienia lub kapłanem Ranalda, może być uczniem Jurgena, podobnie jak on infiltrującym Zakon Świętego Płomienia (np. pełniąc funkcję szpiega ZŚP).

Kapłan Zakonu Cienia (zaaw.)

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd	A	Żyw	Mag
+15	+10	+5	+10	+20	+25	+25	+20	+1	+4	+2

Umiejętności: charakteryzacja, czytanie z warg albo wspinaczka, gadanina albo hazard, język tajemny (magiczny), kuglarstwo (aktorstwo), nauka (teologia), otwieranie zamków, plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, sekretne znaki (złodziei), sekretny język (złodziei), skradanie się, splatanie magii, spostrzegawczość, śledzenie, targowanie się, ukrywanie się, unik, wiedza (Jungdorf), wykrywanie magii, zwinne palce.

Zdolności: chodu! albo naśladowca, intrygant, łotrzyk, magia kapłańska (Ranalda), magia powszechna (dowolne dwa), magia prosta (kapłańska), ulicznik, wykrywanie pułapek.

Wyposażenie: wytrychy, zestaw do charakteryzacji, 10 metrów liny z kotwiczką.

Profesje wstępne: akolita (Ranalda).

Profesje wyjściowe: arcykapłan, książę złodziei, mistrz cieni, szpieg.

Zakon Orła

Historia

Zakon został założony w połowie pierwszego stulecia istnienia Jungdorfu przez dwie kapłanki Myrmidii, której chciały z jednej strony zapewnić przyszłość kultowi Myrmidii, z drugiej zaś stworzyć dla Jungdorfskich kobiet specjalne dla nich miejsce, w którym mogłyby podążać ścieżką roztropnej walki z siłami zła.

Funkcja

Zakon Orła oddany jest kultowi Myrmidii i skupia wokół siebie wyłącznie kobiety, pragnące oddać się walce ze sługami ciemności. Kapłanki Zakonu Orła są znakomitymi wojowniczkami, strategami i medykami polowymi, co czyni ich nieocenioną pomocą w trakcie pozajungdorfskich wypraw, na które chętnie się udają, aby wykorzystywać swoje

umiejętności do zwalczania Chaosu. Współpracują z Zabójcami Potworów, z czego rodzi się także wiele małżeństw, jako że Mymidianki nie ślubują bezżeństwa.

Struktura

Na czele Zakonu Orła stoi rada Mistrzyń. Do nowicjatu przyjmowana jest każda kobieta, niezależnie od pochodzenia, jednak zdecydowana większość kandydatek odpada w pierwszych tygodniach, a nawet w pierwszych dniach wyczerpujących szkoleń. W pierwszej kolejności kadetki wystawiane są na ogromny wysiłek fizyczny, mający sprawdzić ich hart ducha. Dopiero te, które udowodnią swoją determinację, są w dalszej kolejności uczone bardziej rozmaitych rzeczy. W dowolnym momencie szkolenia nowicjuszka ma prawo do zażądania Próby, w ramach której ma przetrwać minutę pojedynku z jedną z Mistrzyń. Jeśli tego dokona, może złożyć śluby i staje się pełnoprawną kapłanką Zakonu Orła.

Nowicjuszka Zakonu Orła (podst.)

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd	A	Żyw	Mag
+10	-	+5	+5	+10	+10	+10	+5	+1	+2	-

Umiejętności: leczenie, nauka (strategia/taktyka), nauka (teologia), spostrzegawczość, unik, znajomość języka (klasyczny).

Zdolności: bijatyka, broń specjalna (rzucana), niezwykle odporny albo urodzony wojownik, rozbrajanie, szybkie wyciągnięcie.

Wyposażenie: tarcza, włócznia, 3x noże do rzucania, zbroja skórzana.

Profesje wstępne: niemal każda.

Profesje wyjściowe: kapłanka ZO.

Kapłanka Zakonu Orła (zaaw.)

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd	A	Żyw	Mag
+20	+10	+10	+10	+20	+15	+25	+10	+1	+5	+2

Umiejętności: dowodzenie, język tajemny (magiczny), nauka (strategia/taktyka), nauka (teologia), przekonywanie albo zastraszanie, rzemiosło (kowalstwo), sekretne znaki (zwiadowców) albo sekretny język (bitewny), skradanie się, splatanie magii, spostrzegawczość, unik, wykrywanie magii.

Zdolności: brawura, błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (dowolne dwa), magia kapłańska (Myrmidii), magia powszechna (dowolne dwa), magia prosta (kapłańska), morderczy atak albo ogłuszanie, pancerz wiary, przemawianie albo silny cios.

Wyposażenie: broń dodatkowa, tarcza, włócznia, zbroja ćwiekowa lub kolecza, 6x noże do rzucania

Profesje wstępne: nowicjuszka ZO.

Profesje wyjściowe: mistrzyni ZO.

Mistrzyni Zakonu Orła (zaaw.)

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd	A	Żyw	Mag
+30	+15	+15	+15	+30	+25	+35	+20	+2	+7	+3

Umiejętności: dowodzenie, język tajemny (magiczny), nauka (strategia/taktyka), nauka (teologia), przekonywanie, rzemiosło (kowalstwo), splatanie magii, spostrzegawczość, unik, wiedza (dowolna), wykrywanie magii, zastraszanie

Zdolności: błyskawiczny blok, broń specjalna (dowolne dwa), magia powszechna (dowolne dwa), nauka (dowolna), przemawianie, silny cios

Wyposażenie: broń dodatkowa, tarcza, włócznia, zbroja ćwiekowa lub kolecza, 6x noże do rzucania

Profesje wstępne: kapłanka ZO.

Profesje wyjściowe: oficer, fechtmistrz.

Zakon Strażników Pamięci

Historia

Od samego początku istnienia Jungdorfu istniała grupa uczonych, którzy uznali za swoje powołanie zbierać i strzec wiedzę zachowaną w księgach i pamięci Jungdorfczyków. Z czasem zaczęto ich nazywać Strażnikami Pamięci i tak powstał nowy zakon, cieszący się bardzo dużym szacunkiem i poważaniem.

Funkcja

Strażnicy pamięci są wyznawcami Vereny (głównie jej kapłanami), którzy postanowili poświęcić swoje życie na rzecz gromadzenia wiedzy na temat upadłego świata, a także samego Jungdorfu. Opiekują się Wielką Biblioteką oraz starają się przyswoić jak najwięcej z zachowanej po Starym Świecie wiedzy. Są oni także odpowiedzialni za prowadzenie Kronik Jungdorfu, które w sposób rzetelny i bezstronny upamiętniają całą historię Ostatniego Miasta, która jest dostępna do wglądu dla każdego, niezależnie od zajmowanej w Jungdorfie pozycji.

Struktura

Zakonem przewodzi arcykapłan Eodred Speicher. Każdy członek Zakonu odpowiedzialny jest za stanie się specjalistą w jakimś konkretnym obszarze/dziedzinie nauki.

Strażnik Pamięci [kapłan] (zaaw.)

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd	A	Żyw	Mag
+10	-	+5	+10	+10	+40	+25	+20	+1	+4	+2

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny), nauka (historia), nauka (dowolne trzy), przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (kaligrafia), rzemiosło (kartografia), splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (dowolne trzy), wiedza (Imperium), wykrywanie magii, znajomość języka (dowolne trzy),

Zdolności: magia kapłańska (Vereny), magia powszechna (dowolne dwa), poliglota

Wyposażenie: kilka własnoręcznie przepisanych ksiąg wiedzy, przybory do pisania, symbol Vereny.

Profesje wstępne: kapłan (Vereny).

Profesje wyjściowe: arcykapłan, odkrywca.

Zakon Strażników Umarłych

Historia

Strażnicy Umarłych powstałi jeszcze w trakcie trwania pierwszego oblężenia Jungdorfu. Wielu, którzy stracili wtedy swoich bliskich zgłaszali, że czują, słyszą a nawet widują tych, którzy już odeszli. Grupa kapłanów Morra zajęła się sprawą tych „psychicznych problemów wywołanych żałobą”, poprzez rozmowy z tymi osobami, modlitwy i odpowiednie rytuały.

Jedynie sami Strażnicy Umarłych wiedzą o tym, że pierwszym Strażnikiem, od którego zaczął się Zakon był (i jest po dziś dzień) Riannsail Księżycowy Mrok. Praelf jak zwykle jednak wolał pozostać w cieniu, jako postać pozornie trzecioplanowa.

Funkcja

Strażnicy Umarłych zrzeszają wyłącznie najbardziej oddanych i doświadczonych kapłanów boga Morra. Oficjalnie zajmują się głównie sprawą pochówków (lub raczej całopaleń odprawianych na Wierzy Pożegnań, jako że prowadzenie cmentarzy w Jungdorfie byłoby zbyt problematyczne) oraz opieką nad rodzinami zmarłych i interpretacją snów. Nieoficjalnie natomiast, strzegą oni największej Jungdorfskiej tajemnicy, o której rozmachu nie śniło się nawet arcykapłanom w Zakonie Cienia. Prawda bowiem jest taka, że Jungdorf pełen jest nie tylko żywych, lecz także umarłych. Po przejściu Ostatecznej Burzy Chaosu, dusze zmarłych zaczęły mieć problem z dotarciem do zaświatów. Droga do Ogrodów Morra stała się niejasna i pełna niebezpieczeństw, ponieważ wiele groźnych demonów zaczęło nań polować w trakcie tej ostatniej wędrówki, w celu ich opętania bądź żerowania na ich eterycznej energii. Z tego względu wiele duchów decyduje się na pozostanie w Ostatnim Mieście, w oczekiwaniu na lepsze czasy, gdy „przejście” będzie łatwiejsze. Większość z nich „śpi” pogrążona w letargu, niektóre zaś krążą wśród żywych obserwując ich, a czasem także (niestety) próbują ingerować w ich świat. Tutaj właśnie rozpoczyna się prawdziwa rola Strażników Umarłych, którzy pilnują aby żywi i umarli nie wchodzili sobie w drogę. Używają oni mocy udzielanej im przez Morra do prowadzenia negocjacji ze zmarłymi w sytuacjach tego wymagających, a w wyjątkowo trudnych przypadkach konieczne staje się użycie wobec nich przymusu, który czasem doprowadza do toczenia z nimi najprawdziwszych walk. Strażnicy Umarłych mają jednak wśród zmarłych także wielu sojuszników, którzy pomagają im w utrzymywaniu porządku.

Struktura

Zakon ma dwóch liderów: oficjalnego arcykapłana Semunda Tothelfena oraz nieoficjalnego Riannsaila Księżycowy Mrok. Członkowie ślubują dochowanie i strzeżenie tajemnicy oraz ofiarną służbę w utrzymaniu równowagi światów i wzajemnego pokoju. Nie byłoby niczym zaskakującym, gdyby wśród członków zakonu znalazł się jeden lub dwóch czarodziejów śmierci, którzy rozwinęli swój talent w tajemnicy i poprzez ingerencję Praelfa dołączyli do Strażników Umarłych - natomiast prawdziwa, pozateologiczna natura ich mocy pozostaje kolejną zakonną tajemnicą.

Strażnik Umarłych (zaaw.)

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd	A	Żyw	Mag
+15	-	+5	+10	+10	+25	+35	+20	+1	+4	+2

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny), nauka (historia), nauka (dowolna), nauka (genealogia/heraldyka), nauka (teologia), przekonywanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (dowolne dwa), wiedza (Imperium), wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (dowolne dwa).

Zdolności: magia kapłańska (Morra), magia powszechna (dowolna), magia powszechna (magiczna broń), odwaga, strażnik umarłych*.

Wyposażenie: symbol Morra.

Profesje wstępne: kapłan (Morra).

Profesje wyjściowe: arcykapłan, łowca wampirów.

**Strażnik umarłych - postać pozostaje w kontakcie z zaświatami, dzięki czemu może korzystać ze znajdujących się tam sojuszników, aby np. pozyskać różne dodatkowe informacje. Bohater może też próbować nakłonić duchy do poważniejszych ingerencji w świat żywych, co jednak jest w tym zakonie surowo zabronione. Zakres możliwości działań zmarłych pozostawiam Twojej intuicji.*

Akademia im. Karla Franza

Akademia ta powstała niedługo po pierwszym oblężeniu Jungdorfu, w celu scentralizowania i nadania struktury Jungdorfskiej edukacji.

Uczni akademii zajmują się prowadzeniem nauk dla wszystkich dzieci, a także dla chętniej (i wystarczająco bogatej lub szczególnie zdolnej) młodzieży. Najbardziej zaangażowani uczni otrzymują kolejne tytuły i stają się specjalistami w różnorodnych dziedzinach wiedzy. Akademia jest skarbnicą i laboratorium mądrości, która ratuje Jungdorf przed pogrążeniem się marazmie i degradacji.

Kolegium Magii

Od czasu powstania Zakonu Świętego Płomienia wpływy i możliwości czarodziejów zostały znacznie ograniczone. Kolegium Magii składa się z ledwie kilku resztkowych członków, którzy sięgają tylko po dwa dozwolone wiatry magii: niebieski wiatr Niebios lub żółty wiatr Światła. Magowie pozostają pod ścisłym nadzorem Sigmaryckich inkwizytorów, co wyklucza prowadzenie jakichkolwiek śmielszych badań, co z jednej strony zmniejsza potencjalne niebezpieczeństwo, z drugiej zaś hamuje rozwój czarodziejów.

Kolegium bardzo rzadko przyjmuje nowych członków. Dzieje się tak, ponieważ wszyscy potencjalni kandydaci najpierw trafiają do siedziby Zakonu Świętego Płomienia, gdzie inkwizycja orzeka, czy dana osoba nadaje się (jest wystarczająco posłuszna i pogojna) na to by poddać go magicznym naukom. W trakcie nauk dalej jest obserwowany i jeśli inkwizytorzy będą zaniepokojeni, osoba taka zazwyczaj znika lub zostaje zmuszona do pokornej służby zakonowi pod ścisłą kontrolą.

Często najbardziej problematyczne dla kadetów magii jest przymusowa konieczność do nauki posługiwania się nie tym wiatrem magii, który czują w sposób naturalny. Czasem przestawienie się na wymagany wiatr magii jest możliwe, a czasem kończy się to dla młodego adepta tragicznie.

Pomimo bardzo ograniczonych wpływów czarodziejów, ich talenty wciąż pozostają cenionym zasobem i z pewnością duża część z nich zostanie włączona do pionierskich wypraw.

Tarczownicy

Jungdorf można umownie podzielić na 4 części: naziemne umocnienia, ukryte farmy, obszar mieszkalny oraz głębokie tunele, które stanowią linię obrony przed ewentualnym podziemnymi przeciwnikami, takimi jak Skaveny. Właśnie ta ostatnia część pozostaje w rękach krasnoludzkich Tarczowników, którzy kontrolują te tunele i pozostają w gotowości na podjęcie działań obronnych. Wojownicza natura tarczowników sprawia jednak, że z powodu bardzo długiego czasu spokoju zaczyna ich coraz bardziej nosić, a pojedynki i bójkę toczące



pomiędzy sobą nie są już dla nich wystarczające. Z tego powodu ubiegają się o to, aby również uczestniczyć w wypadach poza Jungdorf choćby u boku Zabójców Potworów. Do tej pory takie wspólne wypadki były bardzo rzadkie, ponieważ krótkonodzy i nieprzystosowani do walki na otwartym terenie Tarczownicy stanowią tam raczej problem niż pomoc. Pozostaje jednak tylko kwestią czasu, aż bardziej zdeterminowani Tarczownicy nadrobią swoje braki i należycie wspomogą długonogich towarzyszy.

Uzdrowicielki Shallyi

Jednym z głównych filarów na których opiera się życie w Jungdorfie jest utrzymywana na wysokim poziomie pomoc medyczna. W samym sercu Jungdorfu znajduje się szpital, który zrzesza wszystkich, którzy chcą w sposób rzetelny oddać się nauce medycyny i pomocy całej społeczności. Znaczną część personelu stanowią tu kapłanki Shallyi, które zamiast prowadzić polityczne przepychanki wolą całkowicie poświęcić się ratowaniu i polepszaniu ludzkich żyć.

Urzędy

Jednym z głównych urzędów jest w Jungdorfie sąd, na którego czele stoi tzw. Pierwszy Sędzia, arcykapłan Vereny Rufus Gerechten. W Ostatnim Mieście znajduje się także Bank Jungdorfski oraz poczta, której posłańcy (za drobną opłatą) wyręczają ludzi w przekazywaniu informacji między zatłoczonymi i czasem bardzo odległymi częściami miasta.

Cechy rzemieślnicze i farmerskie

Pośród wszystkich wymienionych wyżej zakonów, korpusów, zrzeszeń itd., prawdziwą solą Jungdorfskiej ziemi są rzemieślnicy i farmerzy, których ciężka praca pozwala dalej działać tym wszystkim kołowrotkom misternej struktury Ostatniego Miasta.

Praelf

Riannsail Księżykowy Mrok nie jest co prawda organizacją ani urzędem, jednak jego niepowtarzalna rola w funkcjonowaniu Ostatniego Miasta warta jest dodatkowego opisu.

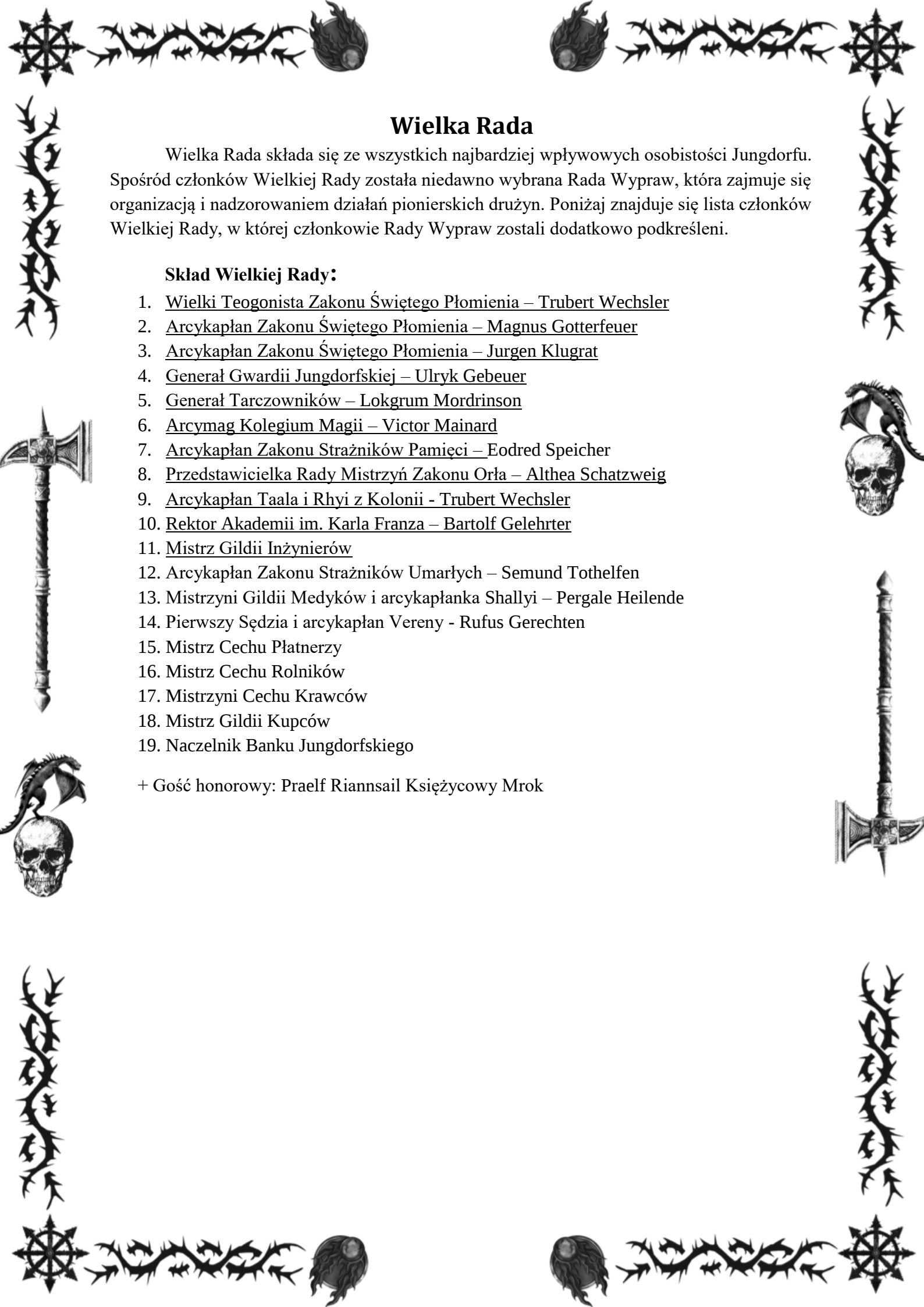
Riannsail nie był młody już jak Jungdorf powstawał. Widział całą jego historię na własne oczy i jest prawdziwą skarbnicą wiedzy na temat historii zarówno samego miasta jak i w ogóle świata który istniał przed Ostateczną Burzą Chaosu. Jest to jednak skarbnica niezwykle mało wylewna, jako że Riannsail jest wyjątkowo trudnym rozmówcą. Jeśli już zdarzy się tak, że przy pomocy jakichś niesamowitych wpływów uda Ci się dostać do niego aby chwilę porozmawiać, będzie się on zachowywał, jakby w ogóle Cię nie było. Jeśli nawet jakkolwiek Ci odpowie, zrobi to zapewne poprzez zlepek tak wielkich skrótów myślowych, że rozszyfrowywanie tego mogłoby stanowić pracę doktorską. Praelf jest permanentnie pogrążony we własnym umyśle, co ludziom może kojarzyć się z efektami poważnej demencji. Riannsail jednak nieustannie myśli, planuje, rzuca zaklęcia i sięga świadomością do przeszłych i przyszłych wydarzeń. Wczoraj dziś i jutro zlewa mu się w jedną całość.

Księżykowy Mrok podobnie jak inni dąży do odbudowy Imperium (przynajmniej w tej „krótszej” perspektywie) i dzięki swoim zdolnościom posługiwania się wysoką magią jest w stanie pomóc w tym jak nikt inny. Ze względu jednak na ograniczoność ludzkich umysłów, które doprowadziły do zabobonnego strachu przed magią, musi on działać z ukrycia, oficjalnie będąc tylko bardzo starym, ekscentrycznym reliktem dawnych czasów. W



rzeczywistości wie on niemal o wszystkim ważnym co dzieje się w Jungdorfie i stara się tak ingerować, aby poprowadzić te zabiegane, wypalające się z szybkością zapalki istotki taką drogą, która ma jakąkolwiek przyszłość. Zapewne nieraz pomoże bohaterom graczy coś im podpowiadając, przekazując jakiś pomocny przedmiot lub wstawiając się za nimi u kogoś. Jest to dobra okazja, gdyby na przykład jeden z graczy odgrywał szpiega Zakonu Cienia lub ukrywającego się czarodzieja i w jakiś sposób się zdradził – słowa Riannsaila przesiąknięte są taką mocą, że mogą uratować bohatera nawet z tak poważnych opresji.

Świat, który nastał po apokalipsie jest jednak jeszcze mroczniejszy niż nawet Praelf mógłby się spodziewać i nie wybacza on błędów. Magia od zawsze jest drogą, którą Chaos może dostać się z eteru do świata materialnego. A Praelf wydaje się być dla demonów szczególnie smaczkowym kąskiem, jako że zawładnięcie nim oznaczałoby rychły koniec tych nędznie wierzgających resztek Imperium. Jak wiele lat można pozostać nieomylnym, gdy kroczy się po tak zdradliwej ścieżce?



Wielka Rada

Wielka Rada składa się ze wszystkich najbardziej wpływowych osobistości Jungdorfu. Spośród członków Wielkiej Rady została niedawno wybrana Rada Wypraw, która zajmuje się organizacją i nadzorowaniem działań pionierskich drużyn. Poniżej znajduje się lista członków Wielkiej Rady, w której członkowie Rady Wypraw zostali dodatkowo podkreśleni.

Skład Wielkiej Rady:

1. Wielki Teogonista Zakonu Świętego Płomienia – Trubert Wechsler
2. Arcykapłan Zakonu Świętego Płomienia – Magnus Gotterfeuer
3. Arcykapłan Zakonu Świętego Płomienia – Jurgen Klugrat
4. General Gwardii Jungdorfskiej – Ulryk Gebeuer
5. General Tarczowników – Lokgrum Mordrinson
6. Arcymag Kolegium Magii – Victor Mainard
7. Arcykapłan Zakonu Strażników Pamięci – Eodred Speicher
8. Przedstawicielka Rady Mistrzów Zakonu Orła – Althea Schatzweig
9. Arcykapłan Taala i Rhyi z Kolonii - Trubert Wechsler
10. Rektor Akademii im. Karla Franza – Bartolf Gelehrter
11. Mistrz Gildii Inżynierów
12. Arcykapłan Zakonu Strażników Umarłych – Semund Tothelfen
13. Mistrzynie Gildii Medyków i arcykapłanka Shallyi – Pergale Heilende
14. Pierwszy Sędzia i arcykapłan Vereny - Rufus Gerechten
15. Mistrz Cechu Płatnerzy
16. Mistrz Cechu Rolników
17. Mistrzynie Cechu Krawców
18. Mistrz Gildii Kupców
19. Naczelnik Banku Jungdorfskiego

+ Gość honorowy: Praelf Riannsail Księżycowy Mrok



Okolice Jungdorfu

Ukształtowanie terenu

Jungdorf znajduje się w Górach Szarych. Zbudowano go częściowo na górze, a w większości wydrążono w jej wnętrzu. Wokół rozciągają się bardzo kształtne tereny, pełne gór, dolin, kanionów i urwisk. Zimą warunki są bardzo trudne przez pokrywające wszystko grube warstwy śniegu. W pobliżu Ostatniego Miasta znajdują się iglaste lasy, stanowiące źródło drewna pozyskiwane przez kolonistów.

Bestiariusz okolic



Stary Świat roi się od licznych niebezpieczeństw. W ciągu prawie trzystu lat od Ostatecznej Burzy Chaosu, w wyniku licznych mutacji powstało wiele nowych gatunków potworów, a z tych istot które przetrwały, wiele uległo szokującym przemianom. Dzielni wojownicy organizujący wypady, mające zmniejszyć ilość bestii z okolic Jungdorfu, znacznie przetrzebili ich liczebność w pobliżu. Jednak gdy drużyny pionierów zapuszczają się dalej, ich członkowie będą musieli wyrzesać z siebie wszystkie nabyte umiejętności, aby przetrwać.

Przy prowadzeniu tej kampanii zdecydowanie przyda Ci się „Bestiariusz Starego Świata”, w którym znajdziesz opisy i statystyki potworów, które możesz wprowadzić w kampanii. Zachęcam także do wymyślania własnych, aby można było zaskoczyć graczy czymś wyjątkowo interesującym lub paskudnym.

Do bestii najczęściej występujących w okolicach Jungdorfu, o których Zabójcy Potworów wiedzą prawdopodobnie wszystko, zaliczają się: wywerny, zębacz, trolle (w każdej odmianie), harpie (które emigrowały z okolic nadmorskich), koczownicze grupy centigorów, wielkie pająki, mroczne pegazy, gromady mutantów.





Część II – zgliszcza Starego Świata



W tej części scenariusza przedstawię proponowane wątki fabularne. Niektóre z nich mogą stanowić pomysł na całą przygodę (lub nawet więcej), inne natomiast można połączyć w interesujące kombinacje. Zapraszam Cię do skorzystania ze wszystkiego co Ci się spodoba oraz do opracowania własnych pomysłów, dzięki którym dostosujesz tą kampanię do własnego stylu prowadzenia gry oraz do upodobań swoich graczy.

Wątki Fabularne

Wewnętrzny wróg pionierów + sugestia pierwszej przygody

Wprowadzenie



Wybranie do grona pionierów wiąże się z zaszczytem i prestiżem, ale także z oczywistym niebezpieczeństwem – i to nie koniecznie tylko tym, które czeka daleko o domu. Wyprawy pionierskie mogą rozpocząć długo wyczekiwany czas odbudowy Imperium, ale też mogą zwrócić uwagę sił ciemności, które przypomną sobie o pozostawionych przy życiu dzieciach Sigmara. Z tego względu, może pojawić się opozycja, dążąca do powstrzymania wypraw.

Wiąże się z tym pewien pomysł, którego możesz użyć na pierwszej sesji, wprowadzającej graczy w świat gry. Pierwsze spotkanie to znakomita okazja, by zderzyć graczy z mrokiem tego świata, poprzez otarcie ich o śmierć zanim jeszcze na dobre rozpoczną swoją misję

Początek



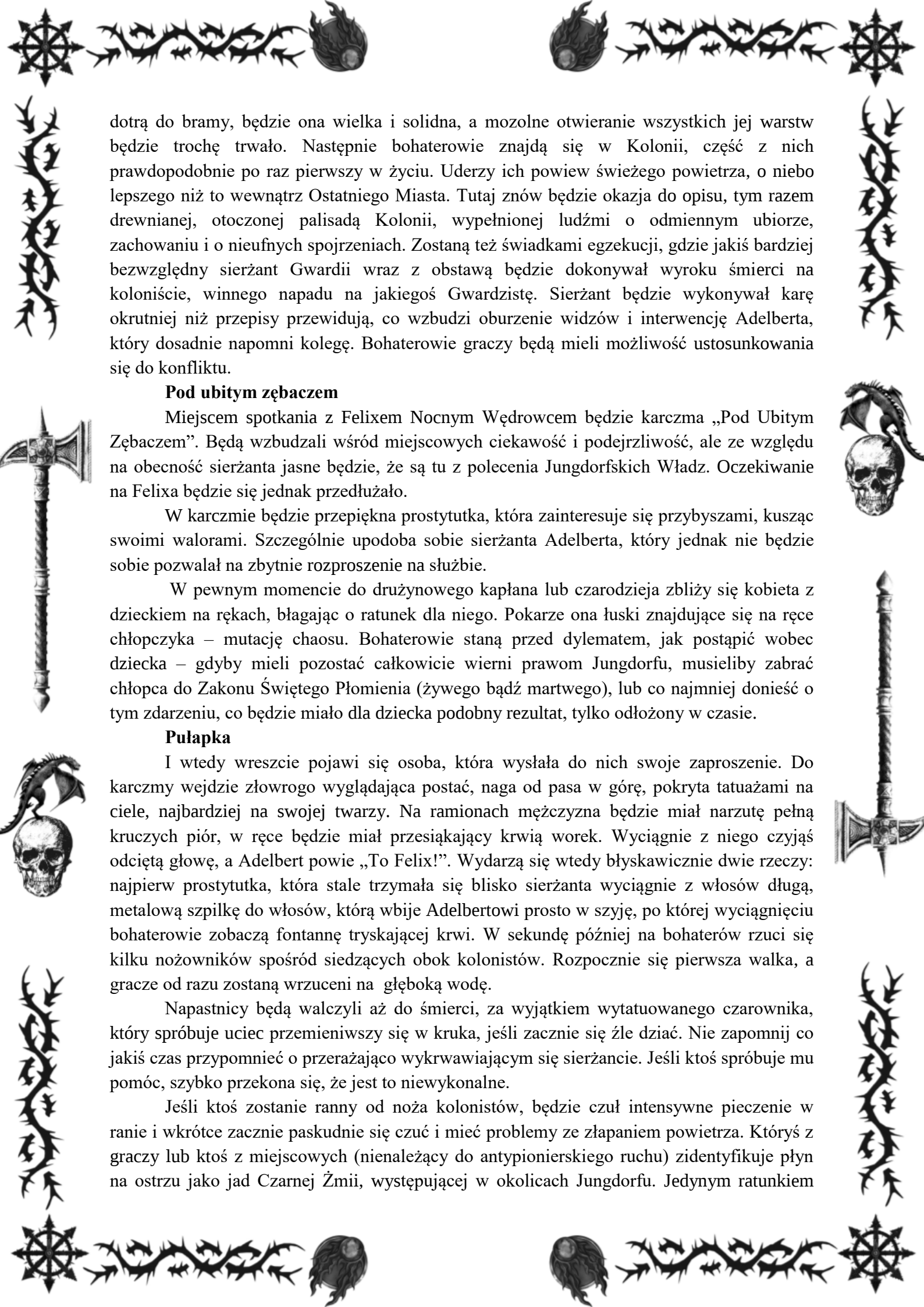
Przed rozpoczęciem pierwszej sesji kampanii – gdy wszyscy bohaterowie będą już gotowi i wzajemnie przedstawieni – poproś graczy o następującą rzecz: niech każdy z nich przygotuje sobie jedno zdanie, które mógłby powiedzieć osobie, którą niedawno poznał i bardzo polubił, ale okazało się, że przyjdzie im się na zawsze rozstać. Gdy będą gotowi, puść między nich dyktafon i nich po kolei nagrywaj swoje zdanie. Później bez szczególnych wyjaśnień przejdź do narracji.

Pierwszą przygodę kampanii możesz rozpocząć od spotkania drużyny z Radą Wypraw, na której dowiedzą się, że data wysłania ich poza Jungdorf opóźnia się, gdyż tropiciel z Kolonii, Felix Nocny Wędrowiec, który miał dołączyć do drużyny, odmówił stawienia się, nalegając by to towarzysze pionierzy zjawili się po niego w Kolonii. Gdyby bowiem Felix wszedł do Jungdorfu, współkoloniści uznali by to za zdradę, a ich reakcja byłaby trudna do przewidzenia. Rada postanowiła się przychylić do tej prośby i pierwszym zadaniem drużyny bohaterów będzie udanie się do Kolonii pod przewodnictwem sierżanta Adelberta Hocha (od lat działającego w Kolonii), aby poznać się z tropicielem i przekazać mu datę rychłej wyprawy. Postaraj się tak odgrywać Adelberta, aby wzbudził on jak największą sympatię graczy.

Wycieczka do Kolonii

W czasie gdy bohaterowie graczy będą przemierzali tunele w stronę głównej bramy, możesz wykorzystać okazję by jeszcze opisać im trochę Jungdorf i jego mieszkańców. Gdy





dotrą do bramy, będzie ona wielka i solidna, a mozolne otwieranie wszystkich jej warstw będzie trochę trwało. Następnie bohaterowie znajdą się w Kolonii, część z nich prawdopodobnie po raz pierwszy w życiu. Uderzy ich powiew świeżego powietrza, o niebo lepszego niż to wewnątrz Ostatniego Miasta. Tutaj znów będzie okazja do opisu, tym razem drewnianej, otoczonej palisadą Kolonii, wypełnionej ludźmi o odmiennym ubiorze, zachowaniu i o nieufnych spojrzeniach. Zostaną też świadkami egzekucji, gdzie jakiś bardziej bezwzględny sierżant Gwardii wraz z obstawą będzie dokonywał wyroku śmierci na koloniście, winnego napadu na jakiegoś Gwardzistę. Sierżant będzie wykonywał karę okrutniej niż przepisy przewidują, co wzbudzi oburzenie widzów i interwencję Adelberta, który dosadnie napomni kolegę. Bohaterowie graczy będą mieli możliwość ustosunkowania się do konfliktu.

Pod ubitym zębaczem

Miejscem spotkania z Felixem Nocnym Wędrowcem będzie karczma „Pod Ubitym Zębaczem”. Będą wzbudzali wśród miejscowych ciekawość i podejrzliwość, ale ze względu na obecność sierżanta jasne będzie, że są tu z polecenia Jungdorfskich Władz. Oczekiwanie na Felixa będzie się jednak przedłużało.

W karczmie będzie przepiękna prostytutka, która zainteresuje się przybyszami, kusząc swoimi walorami. Szczególnie upodoba sobie sierżanta Adelberta, który jednak nie będzie sobie pozwalał na zbytne rozproszenie na służbie.

W pewnym momencie do drużynowego kapłana lub czarodzieja zbliży się kobieta z dzieckiem na rękach, błagając o ratunek dla niego. Pokarze ona łuski znajdujące się na ręce chłopczyka – mutację chaosu. Bohaterowie staną przed dylematem, jak postąpić wobec dziecka – gdyby mieli pozostać całkowicie wierni prawom Jungdorfu, musieliby zabrać chłopca do Zakonu Świętego Płomienia (żywego bądź martwego), lub co najmniej donieść o tym zdarzeniu, co będzie miało dla dziecka podobny rezultat, tylko odłożony w czasie.

Pułapka

I wtedy wreszcie pojawi się osoba, która wysłała do nich swoje zaproszenie. Do karczmy wejdzie złowrogo wyglądająca postać, naga od pasa w górę, pokryta tatuażami na ciele, najbardziej na swojej twarzy. Na ramionach mężczyzna będzie miał narzutę pełną kruczych piór, w ręce będzie miał przesiąkający krwią worek. Wyciągnie z niego czyjaś odciętą głowę, a Adelbert powie „To Felix!”. Wydarzą się wtedy błyskawicznie dwie rzeczy: najpierw prostytutka, która stale trzymała się blisko sierżanta wyciągnie z włosów długą, metalową szpilkę do włosów, którą wbije Adelbertowi prosto w szyję, po której wyciągnięciu bohaterowie zobaczą fontannę tryskającej krwi. W sekundę później na bohaterów rzuci się kilku nożowników spośród siedzących obok kolonistów. Rozpocznie się pierwsza walka, a gracze od razu zostaną wrzuceni na głęboką wodę.

Napastnicy będą walczyli aż do śmierci, za wyjątkiem wytatuowanego czarownika, który spróbuje uciec przemieniwszy się w kruk, jeśli zaczną się źle dziać. Nie zapomnij co jakiś czas przypomnieć o przerażająco wykrwawiającym się sierżancie. Jeśli ktoś spróbuje mu pomóc, szybko przekona się, że jest to niewykonalne.

Jeśli ktoś zostanie ranny od noża kolonistów, będzie czuł intensywne pieczenie w ranie i wkrótce zaczną paskudnie się czuć i mieć problemy ze złapaniem powietrza. Któryś z graczy lub ktoś z miejscowych (nienależący do antypionierskiego ruchu) zidentyfikuje płyn na ostrzu jako jad Czarnej Żmii, występującej w okolicach Jungdorfu. Jedynym ratunkiem



przed śmiercią będzie szybkie udanie się do miejscowego cyrulika, który zrządzeniem losu prowadzi ostatnimi czasy badania nad skuteczną odtrutką na ten jad. Jeśli bohaterowie się pospieszą, ocalą swoje życie.

Najprawdopodobniejszym rezultatem pierwszej wyprawy naszych bohaterów będzie zatem wpadnięcie w pułapkę, strata towarzysza i otarcie się wszystkich o śmierć – a jeszcze nawet nie zdążyli oddalić się od Jungdorfu. To powinno im uświadomić, że ta kampania to nie będą przelewki i jeśli nie zachowają ciągłej czujności, będzie ich to kosztowało życie.

Po powrocie do Jungdorfu, przenieś graczy o kilka godzin wprzód, na Wieżę Pożegnań, gdzie będzie się odbywało pożegnanie z sierżantem Adelbertem Hochem. Póść w tle jakąś ckiwą muzyczkę i opisz powoli zajmujący się ogniem stos, kapłankę Morra śpiewającą przenikającą duszę pieśń pożegnania, zwróć uwagę graczy do żonę sierżanta i jego dwie zapłakane córeczki, na salutujących mu kolegów z Gwardii... dym ze stosu niech zaś powieje w stronę, gdzie wkrótce drużyna ma wyruszyć na pionierską wyprawę, tak jakby Adelbert chciał pójść tam przed nimi i przygotować im drogę...

A później wyłącz muzyczkę i bez słowa puść graczom nagrane przez nich pożegnania.

Fortel

Jeśli jeden z graczy będzie chciał odgrywać Kolonistę, wówczas możliwe będzie wprowadzenie do pierwszej przygody pewnej modyfikacji. Możesz umówić się z tym graczem, i udawać, że bohaterem tego gracza będzie sierżant Gwardii Adelbert Hoch. Niech gracz odgrywa tę postać, poprowadzi ich do kolonii i zdobędzie ich sympatię. A później niech wykrwawi się na oczach pozostałych. Daj im troszkę czasu na obserwowanie w szoku co bezwzględnie wyczyniasz z jednym z nich. Potem opowiedz temu graczowi, jak to siedzi sobie za ladą (będąc kolonistą) i przed chwilą zobaczył, jak wytatuowana postać wyciągnęła z worka głowę jego wuja Felixa Nocnego Wędrowca. Prawdziwa postać gracza ocknie się z szoku i będzie mogła dołączyć do walki. Później bohater ten zastąpi swojego wuja w roli jaką ten miał pełnić i stanie się przewodnikiem drużyny.

Być może przeciwnicy wypraw nie poprzestaną na tej jednej zasadce i kiedyś znów przygotują coś przeciwko bohaterom lub innym pionierom.

Relikty przeszłości

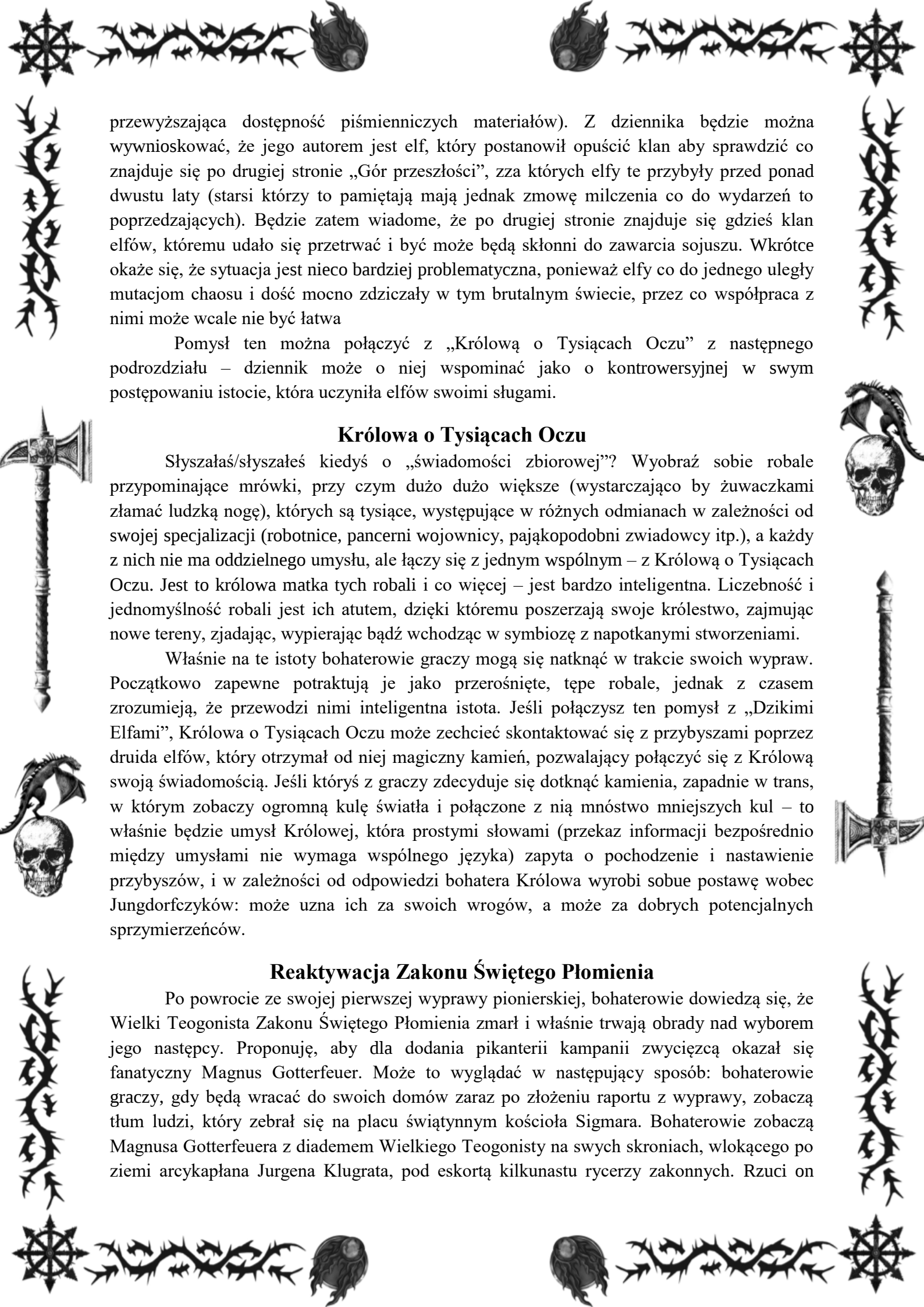
W trakcie wypraw, bohaterowie graczy będą mieli okazje odnaleźć liczne relikty pozostałe po dawnym Starym świecie: ruiny zamków i świątyń, stare księgi, ukryte przed nadchodzącymi najeźdźcami skarby i wiele innych. Umieszczanie tego rodzajów wątków w kampanii pozwoli graczom na zabawę w odkrywców i archeologów, którzy odszukują ślady dawnych czasów i je interpretują.

Dzikie elfy

Pamiętacie może wzmiankę o elfach, które przed laty opuściły Jungdorf? Być może bohaterowie graczy będą mieli okazję odkryć, co później się z nimi stało.

Na północy od Jungdorfu znajduje się linia górskich grzbietów, za którymi rozciągają się terytoria, na których wzrastało kiedyś Imperium – główny obszar, na który posyłani będą pionierzy. Kiedy po około tygodniu żmudnej i niebezpiecznej wędrówki bohaterom uda się dotrzeć do górskiej linii, w trakcie przeprawy natkną się na szczątki humanoidalnej istoty i znajdą przy nich skonstruowany z prymitywnych materiałów dziennik (kultura pisma





przewyższająca dostępność piśmienniczych materiałów). Z dziennika będzie można wywnioskować, że jego autorem jest elf, który postanowił opuścić klan aby sprawdzić co znajduje się po drugiej stronie „Gór przeszłości”, zza których elfy te przybyły przed ponad dwustu laty (starsi którzy to pamiętają mają jednak znowę milczenia co do wydarzeń to poprzedzających). Będzie zatem wiadome, że po drugiej stronie znajduje się gdzieś klan elfów, któremu udało się przetrwać i być może będą skłonni do zawarcia sojuszu. Wkrótce okaże się, że sytuacja jest nieco bardziej problematyczna, ponieważ elfy co do jednego uległy mutacjom chaosu i dość mocno zdziczały w tym brutalnym świecie, przez co współpraca z nimi może wcale nie być łatwa

Pomysł ten można połączyć z „Królową o Tysiącach Oczu” z następnego podrozdziału – dziennik może o niej wspominać jako o kontrowersyjnej w swym postępowaniu istocie, która uczyniła elfów swoimi sługami.

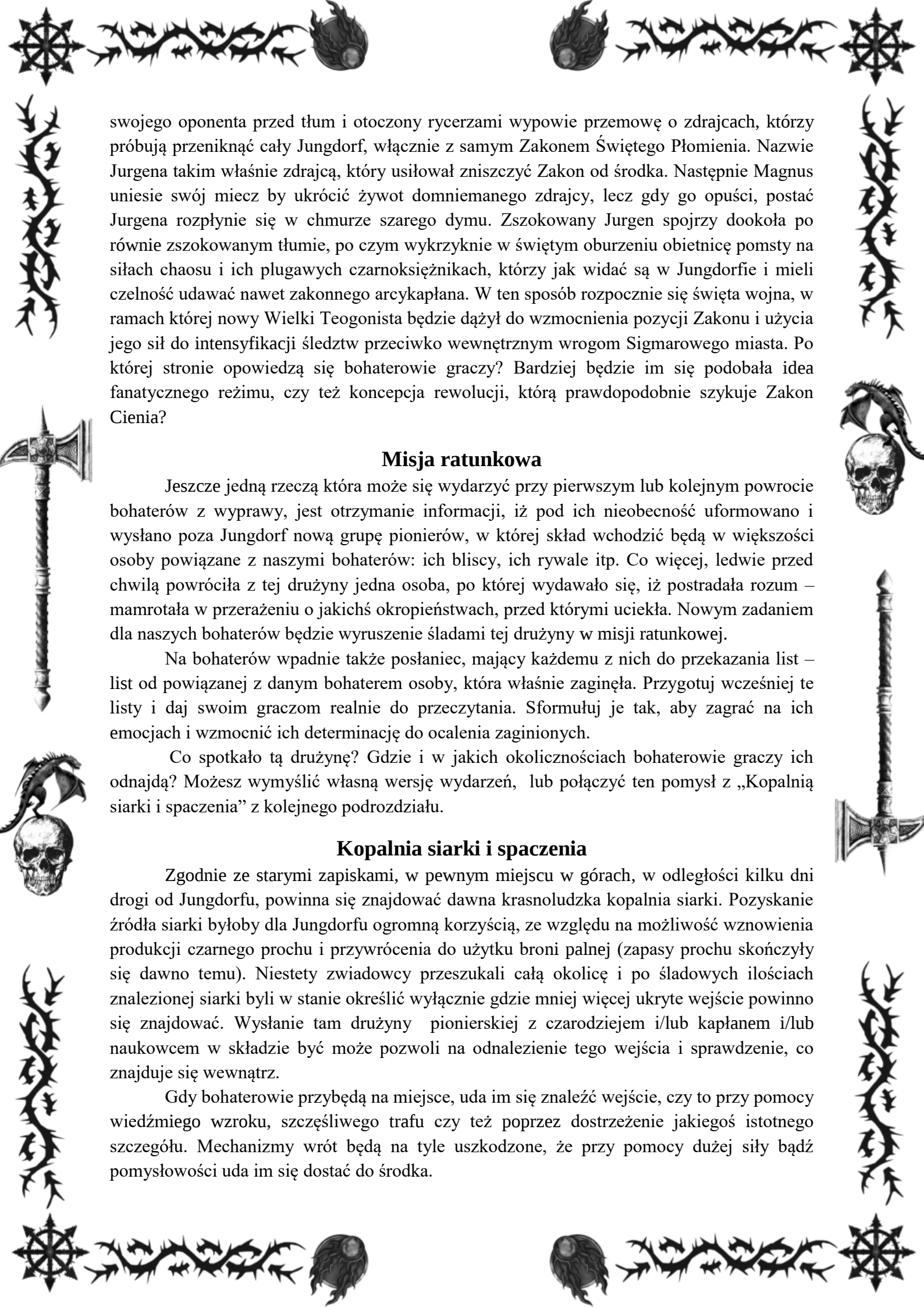
Królowa o Tysiącach Oczu

Słyszałaś/słyszałeś kiedyś o „świadomości zbiorowej”? Wyobraź sobie robale przypominające mrówki, przy czym dużo dużo większe (wystarczająco by żuwaczkami złamać ludzką nogę), których są tysiące, występujące w różnych odmianach w zależności od swojej specjalizacji (robotnice, pancerni wojownicy, pajakopodobni zwiadowcy itp.), a każdy z nich nie ma oddzielnego umysłu, ale łączy się z jednym wspólnym – z Królową o Tysiącach Oczu. Jest to królowa matka tych robali i co więcej – jest bardzo inteligentna. Liczebność i jednomyślność robali jest ich atutem, dzięki któremu poszerzają swoje królestwo, zajmując nowe tereny, zjadając, wypierając bądź wchodząc w symbiozę z napotkanymi stworzeniami.

Właśnie na te istoty bohaterowie graczy mogą się natknąć w trakcie swoich wypraw. Początkowo zapewne potraktują je jako przerośnięte, tępe robale, jednak z czasem zrozumieją, że przewodzi nimi inteligentna istota. Jeśli połączysz ten pomysł z „Dzikimi Elfami”, Królowa o Tysiącach Oczu może zechcieć skontaktować się z przybyszami poprzez druida elfów, który otrzymał od niej magiczny kamień, pozwalający połączyć się z Królową swoją świadomością. Jeśli któryś z graczy zdecyduje się dotknąć kamienia, zapadnie w trans, w którym zobaczy ogromną kulę światła i połączone z nią mnóstwo mniejszych kul – to właśnie będzie umysł Królowej, która prostymi słowami (przekaz informacji bezpośrednio między umysłami nie wymaga wspólnego języka) zapyta o pochodzenie i nastawienie przybyszów, i w zależności od odpowiedzi bohatera Królowa wyrobi sobie postawę wobec Jungdorfczyków: może uzna ich za swoich wrogów, a może za dobrych potencjalnych sprzymierzeńców.

Reaktywacja Zakonu Świętego Płomienia

Po powrocie ze swojej pierwszej wyprawy pionierskiej, bohaterowie dowiedzą się, że Wielki Teogonista Zakonu Świętego Płomienia zmarł i właśnie trwają obrady nad wyborem jego następcy. Proponuję, aby dla dodania pikanterii kampanii zwycięzcą okazał się fanatyczny Magnus Gotterfeuer. Może to wyglądać w następujący sposób: bohaterowie graczy, gdy będą wracać do swoich domów zaraz po złożeniu raportu z wyprawy, zobaczą tłum ludzi, który zebrał się na placu świątynnym kościoła Sigmara. Bohaterowie zobaczą Magnusa Gotterfeuera z diademem Wielkiego Teogonisty na swych skroniach, wlokącego po ziemi arcykapłana Jurgena Klugrata, pod eskortą kilkunastu rycerzy zakonnych. Rzuci on



swojego oponenta przed tłum i otoczony rycerzami wypowie przemowę o zdrajcach, którzy próbują przeniknąć cały Jungdorf, włącznie z samym Zakonem Świętego Płomienia. Nazwie Jurgena takim właśnie zdrajcą, który usiłował zniszczyć Zakon od środka. Następnie Magnus uniesie swój miecz by ukrócić żywot domniemanego zdrajcy, lecz gdy go opuści, postać Jurgena rozplynie się w chmurze szarego dymu. Zszokowany Jurgen spojrzy dookoła po równie zszokowanym tłumie, po czym wykrzyknie w świętym oburzeniu obietnicę pomsty na siłach chaosu i ich plugawych czarnoksiężnikach, którzy jak widać są w Jungdorfie i mieli czelność udawać nawet zakonnego arcykapłana. W ten sposób rozpocznie się święta wojna, w ramach której nowy Wielki Teogonista będzie dążył do wzmocnienia pozycji Zakonu i użycia jego sił do intensyfikacji śledztw przeciwko wewnętrznym wrogom Sigmarowego miasta. Po której stronie opowiedzą się bohaterowie graczy? Bardziej będzie im się podobała idea fanatycznego reżimu, czy też koncepcja rewolucji, którą prawdopodobnie szykuje Zakon Cienia?

Misja ratunkowa

Jeszcze jedną rzeczą która może się wydarzyć przy pierwszym lub kolejnym powrocie bohaterów z wyprawy, jest otrzymanie informacji, iż pod ich nieobecność uformowano i wysłano poza Jungdorf nową grupę pionierów, w której skład wchodzić będą w większości osoby powiązane z naszymi bohaterów: ich bliscy, ich rywale itp. Co więcej, ledwie przed chwilą powróciła z tej drużyny jedna osoba, po której wydawało się, iż postradała rozum – mamrotała w przerażeniu o jakichś okropieństwach, przed którymi uciekła. Nowym zadaniem dla naszych bohaterów będzie wyruszenie śladami tej drużyny w misji ratunkowej.

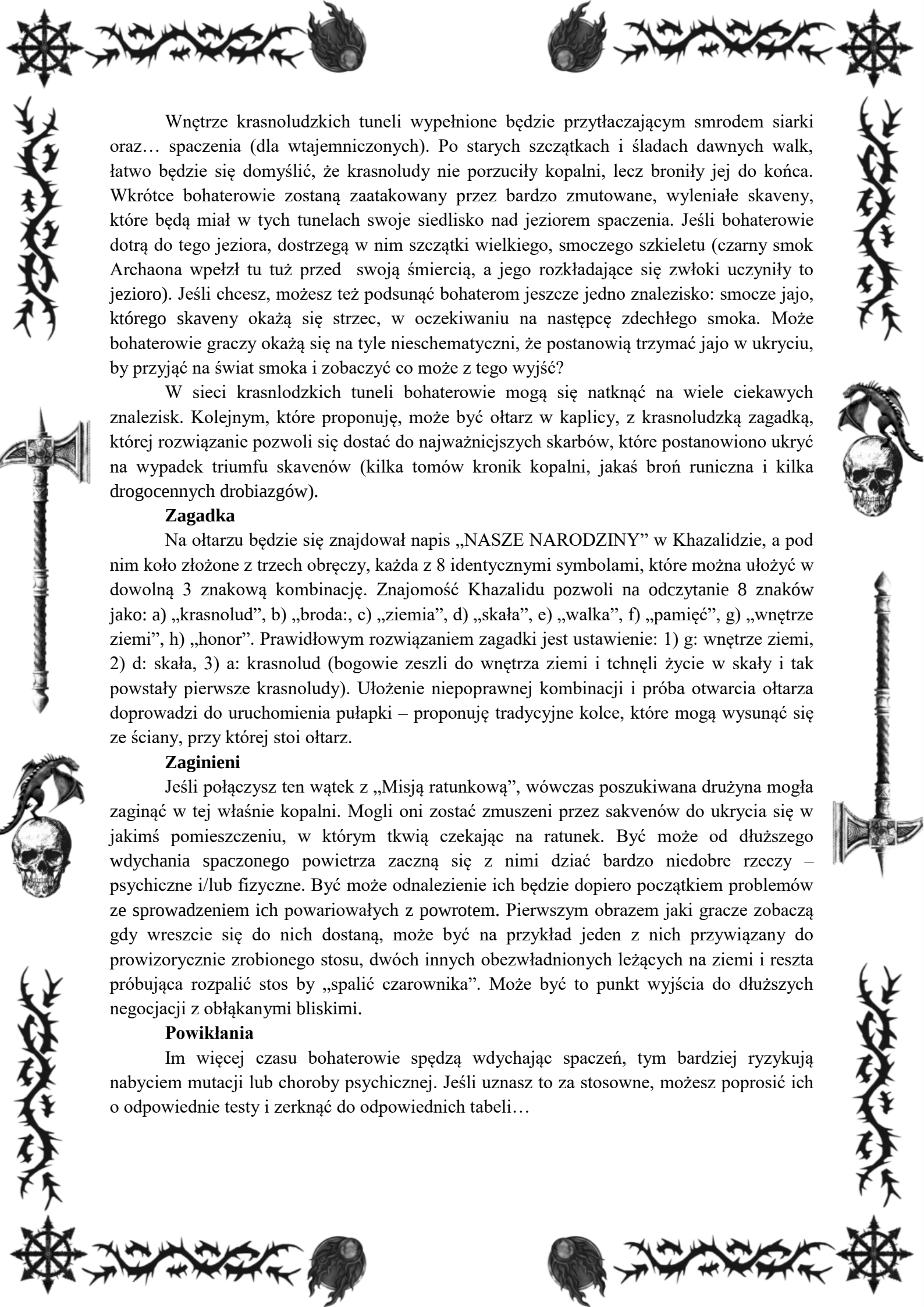
Na bohaterów wpadnie także posłaniec, mający każdemu z nich do przekazania list – list od powiązanej z danym bohaterem osoby, która właśnie zaginęła. Przygotuj wcześniej te listy i daj swoim graczom realnie do przeczytania. Sformułuj je tak, aby zagrać na ich emocjach i wzmocnić ich determinację do ocalenia zaginionych.

Co spotkało tą drużynę? Gdzie i w jakich okolicznościach bohaterowie graczy ich odnajdą? Możesz wymyślić własną wersję wydarzeń, lub połączyć ten pomysł z „Kopalnią siarki i spaczenia” z kolejnego podrozdziału.

Kopalnia siarki i spaczenia

Zgodnie ze starymi zapiskami, w pewnym miejscu w górach, w odległości kilku dni drogi od Jungdorfu, powinna się znajdować dawna krasnoludzka kopalnia siarki. Pozyskanie źródła siarki byłoby dla Jungdorfu ogromną korzyścią, ze względu na możliwość wznowienia produkcji czarnego prochu i przywrócenia do użytku broni palnej (zapasy prochu skończyły się dawno temu). Niestety zwiadowcy przeszukali całą okolicę i po śladowych ilościach znalezionej siarki byli w stanie określić wyłącznie gdzie mniej więcej ukryte wejście powinno się znajdować. Wysłanie tam drużyny pionierskiej z czarodziejem i/lub kapłanem i/lub naukowcem w składzie być może pozwoli na odnalezienie tego wejścia i sprawdzenie, co znajduje się wewnątrz.

Gdy bohaterowie przybędą na miejsce, uda im się znaleźć wejście, czy to przy pomocy wiedzmięgo wzroku, szczęśliwego trafu czy też poprzez dostrzeżenie jakiegoś istotnego szczegółu. Mechanizmy wrót będą na tyle uszkodzone, że przy pomocy dużej siły bądź pomysłowości uda im się dostać do środka.



Wnętrze krasnoludzkich tuneli wypełnione będzie przytłaczającym smrodem siarki oraz... spaczenia (dla wtajemniczonych). Po starych szczątkach i śladach dawnych walk, łatwo będzie się domyślić, że krasnoludy nie porzuciły kopalni, lecz broniły jej do końca. Wkrótce bohaterowie zostaną zaatakowani przez bardzo zmutowane, wyleniałe skaveny, które będą miały w tych tunelach swoje siedlisko nad jeziorem spaczenia. Jeśli bohaterowie dotrą do tego jeziora, dostrzegą w nim szczątki wielkiego, smoczego szkieletu (czarny smok Archaona wpadł tu tuż przed swoją śmiercią, a jego rozkładające się zwłoki uczyniły to jezioro). Jeśli chcesz, możesz też podsunąć bohaterom jeszcze jedno znalezisko: smocze jajo, którego skaveny okażą się strzec, w oczekiwaniu na następcę zdechłego smoka. Może bohaterowie graczy okażą się na tyle nieschematyczni, że postanowią trzymać jajo w ukryciu, by przyjąć na świat smoka i zobaczyć co może z tego wyjść?

W sieci krasnoludzkich tuneli bohaterowie mogą się natknąć na wiele ciekawych znalezisk. Kolejnym, które proponuję, może być ołtarz w kaplicy, z krasnoludzką zagadką, której rozwiązanie pozwoli się dostać do najważniejszych skarbów, które postanowiono ukryć na wypadek triumfu skavenów (kilka tomów kronik kopalni, jakaś broń runiczna i kilka drogocennych drobiazgów).

Zagadka

Na ołtarzu będzie się znajdował napis „NASZE NARODZINY” w Khazalidzie, a pod nim koło złożone z trzech obręczy, każda z 8 identycznymi symbolami, które można ułożyć w dowolną 3 znakową kombinację. Znajomość Khazalidu pozwoli na odczytanie 8 znaków jako: a) „krasnolud”, b) „broda”, c) „ziemia”, d) „skała”, e) „walka”, f) „pamięć”, g) „wnętrze ziemi”, h) „honor”. Prawidłowym rozwiązaniem zagadki jest ustawienie: 1) g: wnętrze ziemi, 2) d: skała, 3) a: krasnolud (bogowie zeszli do wnętrza ziemi i tchnęli życie w skały i tak powstały pierwsze krasnoludy). Ułożenie niepoprawnej kombinacji i próba otwarcia ołtarza doprowadzi do uruchomienia pułapki – proponuję tradycyjne kolce, które mogą wysunąć się ze ściany, przy której stoi ołtarz.

Zaginieni

Jeśli połączysz ten wątek z „Misją ratunkową”, wówczas poszukiwana drużyna mogła zaginać w tej właśnie kopalni. Mogli oni zostać zmuszeni przez skavenów do ukrycia się w jakimś pomieszczeniu, w którym tkwią czekając na ratunek. Być może od dłuższego wdychania spalonego powietrza zaczęły się z nimi dziać bardzo niedobre rzeczy – psychiczne i/lub fizyczne. Być może odnalezienie ich będzie dopiero początkiem problemów ze sprowadzeniem ich powariowały z powrotem. Pierwszym obrazem jaki gracze zobaczą gdy wreszcie się do nich dostaną, może być na przykład jeden z nich przywiązany do prowizorycznie zrobionego stosu, dwóch innych obezwładnionych leżących na ziemi i reszta próbująca rozpaść stos by „spalić czarownika”. Może być to punkt wyjścia do dłuższych negocjacji z obłąkanymi bliskimi.

Powikłania

Im więcej czasu bohaterowie spędzą wdychając spacznię, tym bardziej ryzykują nabyciem mutacji lub choroby psychicznej. Jeśli uznasz to za stosowne, możesz poprosić ich o odpowiednie testy i zerknąć do odpowiednich tabeli...

Bajkowa kraina

A co gdyby zaskoczyć graczy i pozwolić im odkryć miejsce, które nie tylko nie będzie paskudnie wyglądało ale nawet wydawać się będzie idealnym miejscem do zamieszkania? Może wędrując przez góry bohaterowie natkną się nagle na kotlinkę, która okaże się być piękną, zieloną, pokrytą bujną roślinnością, nieomal bajkową krainą? Taką z sarenkami, jagódkami, orzeźwiającą wodą w rzeczce i na wskroś żyzną ziemią? Ale gdzieś musi być haczyk, czyż nie? Zapewne tak wspinała miejscówka będzie już przez kogoś zamieszkała i powodem dla którego miejsce to nie zostało już dawno wyeksplorowane jest iż... każda inna istota, która tam trafia zostaje zaraz uśmiercona przez aktualnych mieszkańców. Być może tego miejsca strzeże driada, która zrozpaczona po spaleniu jej lasu przez siły Chaosu, błądząc odnalazła to ukryte miejsce i przekuła swój smutek na zazdrosne bronienie jej nowego domu? Czy po wpadnięciu w jej sidła, bohaterom graczy uda się z tego jakoś wykaraskać? Będą walczyć z driadą, a może uda im się z nią jakoś dogadać? A może nieoczekiwanie driada postanowi dobrowolnie przekazać im to miejsce, w zamian za uczynienie jakiejś wymagającej przysługi (takiej jak np. dotarcie do jej dawnego gaju i wymordowanie wszystkich sług Chaosu jakich tam znajdą).

Koni się nie je

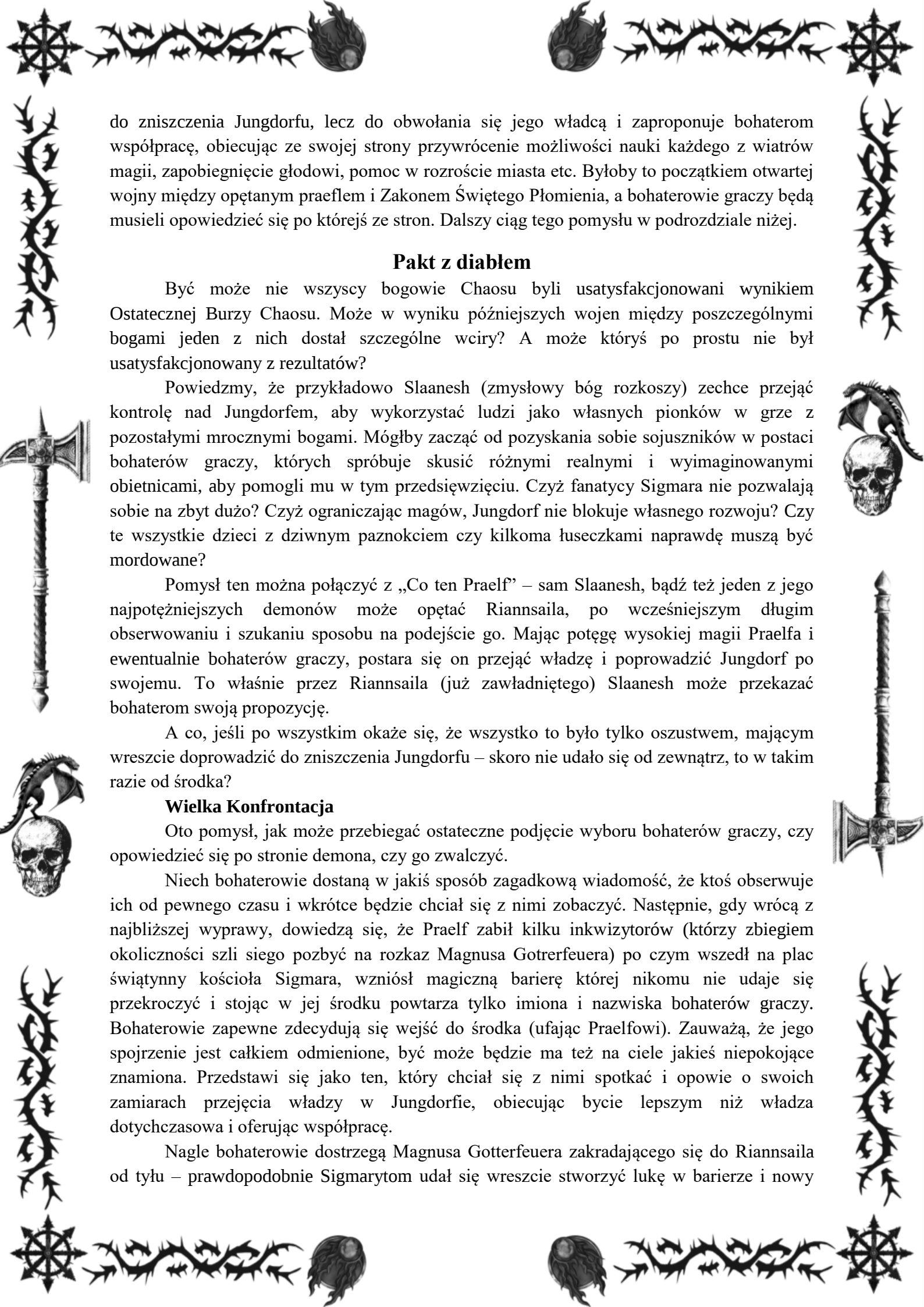
Jedną z większych Jungdorfskich strat, była utrata koni podczas Wielkiej Zarazy. Gdyby bohaterom graczy udało się natrafić na jakieś dziko żyjące konie, mógłby to być początek sporego przełomu, który znacznie usprawniłby logistykę w trakcie odnowy Imperium. Być może bohaterowie znajdą takowe w „Bajkowej krainie” (patrz wyżej), a może zobaczą przerośnięte robale, zaciągające końskie zwłoki do jednego ze swoich gniazd (patrz jeszcze wyżej). W każdym razie misja odzyskania koni może być bardzo ciekawą przeprawą.

Przyjaźni krwiopijcy

Nie jest to powszechnie znaną prawdą, ale jednymi z naturalnych wrogów chaosu są wampiry (konflikt na linii „ciągła zmiana vs nieśmiertelność”). Całkiem możliwe, że wampiry znalazły sposób na ukrycie się i przeczekaanie Ostatecznej Burzy Chaosu, by po czasie (podobnie jak Jungdorfczycy) wyjść na zewnątrz w poszukiwaniu nowych perspektyw. Znalazłszy Jungdorf, mogą zaproponować śmiertelnikom połączenie sił we współpracy: co naturalnie może się skończyć próbą przybicia ich wszystkich kołkami i ukapania w wodzie święconej przez Zakon Świętego Płomienia. Znając schematyzm ludzkiego myślenia, wampiry mogą w pierwszej kolejności udać się do wyruszających poza Jungdorf drużyn, aby wobec nich, bez pochoptego zdradzania swojej prawdziwej tożsamości przygotowywać grunt do dalszej symbiozy. Zwykła wymiana przysługi za przysługę z bohaterami graczy może być dobrym początkiem.

Co ten Praelf

Pamiętasz, jak wspominałem o zagrożeniach od strony demonów, które czekają na błąd praelfa aby móc zawładnąć nad jego duszą? Założmy, że w końcu im się to uda. Wyobraź sobie sytuację, w której bohaterowie graczy wracają do Jungdorfu po kolejnej z wypraw i okazuje się, że Riansail zaczął czynić tam przy użyciu swych mocy totalną masakrę? Lub być może demon który go opętał jest bardziej wyrafinowany i nie będzie dążył



do zniszczenia Jungdorfu, lecz do obwołania się jego władcą i zaproponuje bohaterom współpracę, obiecując ze swojej strony przywrócenie możliwości nauki każdego z wiatrów magii, zapobiegnięcie głodowi, pomoc w rozroście miasta etc. Byłoby to początkiem otwartej wojny między opętanym praelfem i Zakonem Świętego Płomienia, a bohaterowie graczy będą musieli opowiedzieć się po którejś ze stron. Dalszy ciąg tego pomysłu w podrozdziale niżej.

Pakt z diabłem

Być może nie wszyscy bogowie Chaosu byli usatysfakcjonowani wynikiem Ostatecznej Burzy Chaosu. Może w wyniku późniejszych wojen między poszczególnymi bogami jeden z nich dostał szczególne wciry? A może któryś po prostu nie był usatysfakcjonowany z rezultatów?

Powiedzmy, że przykładowo Slaanesh (zmysłowy bóg rozkoszy) zechce przejąć kontrolę nad Jungdorfem, aby wykorzystać ludzi jako własnych pionków w grze z pozostałymi mrocznymi bogami. Mógłby zacząć od pozyskania sobie sojuszników w postaci bohaterów graczy, których spróbuje skusić różnymi realnymi i wyimaginowanymi obietnicami, aby pomogli mu w tym przedsięwzięciu. Czyż fanatycy Sigmara nie pozwalają sobie na zbyt dużo? Czyż ograniczając magów, Jungdorf nie blokuje własnego rozwoju? Czy te wszystkie dzieci z dziwnym paznokciem czy kilkoma łusczkami naprawdę muszą być mordowane?

Pomysł ten można połączyć z „Co ten Praelf” – sam Slaanesh, bądź też jeden z jego najpotężniejszych demonów może opętać Riannsaila, po wcześniejszym długim obserwowaniu i szukaniu sposobu na podejście go. Mając potęgę wysokiej magii Praelfa i ewentualnie bohaterów graczy, postara się on przejąć władzę i poprowadzić Jungdorf po swojemu. To właśnie przez Riannsaila (już zawładniętego) Slaanesh może przekazać bohaterom swoją propozycję.

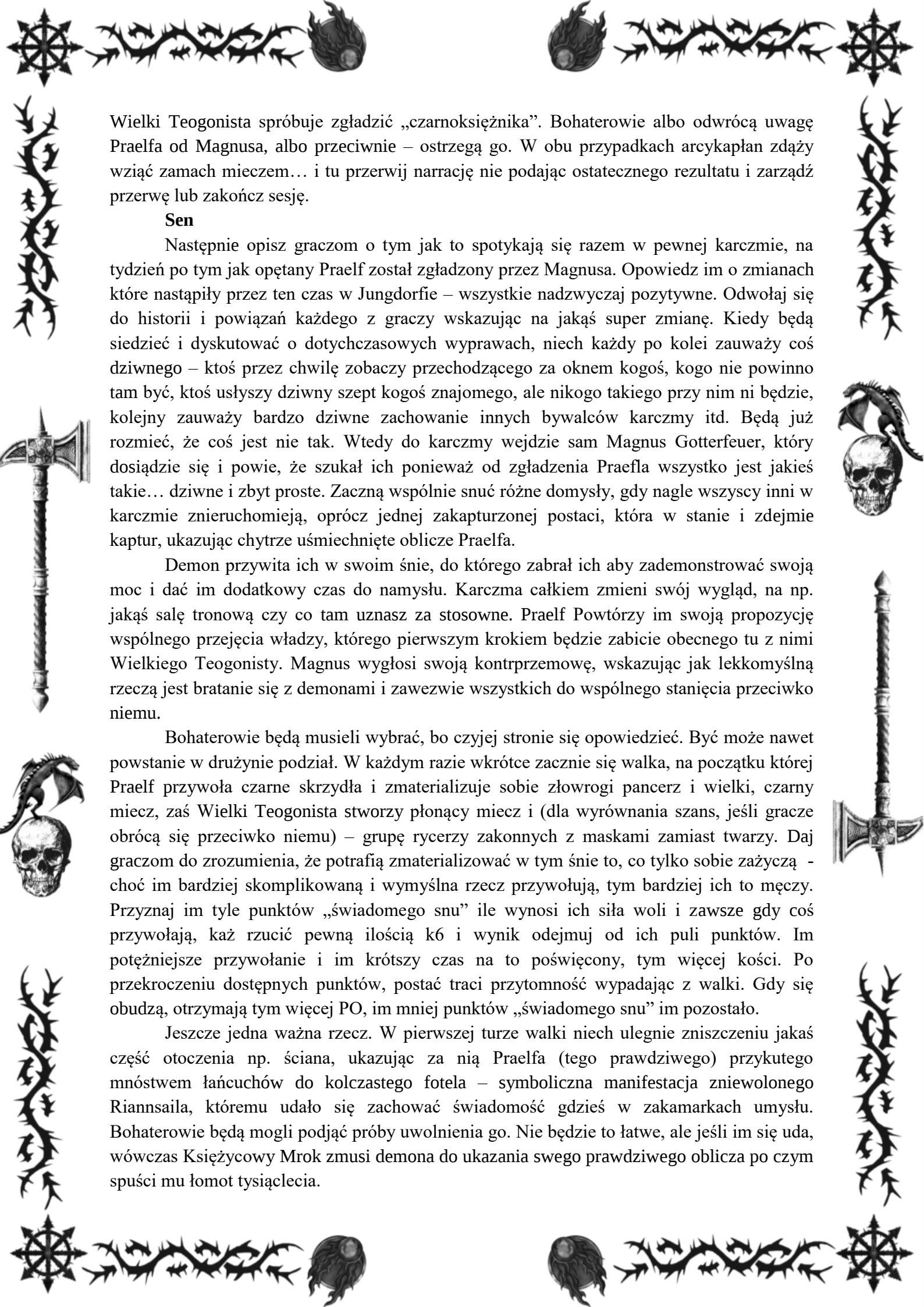
A co, jeśli po wszystkim okaże się, że wszystko to było tylko oszustwem, mającym wreszcie doprowadzić do zniszczenia Jungdorfu – skoro nie udało się od zewnątrz, to w takim razie od środka?

Wielka Konfrontacja

Oto pomysł, jak może przebiegać ostateczne podjęcie wyboru bohaterów graczy, czy opowiedzieć się po stronie demona, czy go zwalczyć.

Niech bohaterowie dostaną w jakiś sposób zagadkową wiadomość, że ktoś obserwuje ich od pewnego czasu i wkrótce będzie chciał się z nimi zobaczyć. Następnie, gdy wrócą z najbliższej wyprawy, dowiedzą się, że Praelf zabił kilku inkwizytorów (którzy zbiegiem okoliczności szli siego pozbyć na rozkaz Magnusa Gotterfeuera) po czym wszedł na plac świątynny kościoła Sigmara, wzniósł magiczną barierę której nikomu nie udaje się przekroczyć i stojąc w jej środku powtarza tylko imiona i nazwiska bohaterów graczy. Bohaterowie zapewne zdecydują się wejść do środka (ufając Praelfowi). Zauważą, że jego spojrzenie jest całkiem odmienione, być może będzie ma też na ciele jakieś niepokojące znamiona. Przedstawi się jako ten, który chciał się z nimi spotkać i opowie o swoich zamiarach przejęcia władzy w Jungdorfie, obiecując bycie lepszym niż władza dotychczasowa i oferując współpracę.

Nagle bohaterowie dostrzegą Magnusa Gotterfeuera zakradającego się do Riannsaila od tyłu – prawdopodobnie Sigmartyom udał się wreszcie stworzyć lukę w barierze i nowy



Wielki Teogonista spróbuje zgładzić „czarnoksiężnika”. Bohaterowie albo odwrócą uwagę Praelfa od Magnusa, albo przeciwnie – ostrzegą go. W obu przypadkach arcykapłan zdąży wziąć zamach mieczem... i tu przerwij narrację nie podając ostatecznego rezultatu i zarządz przerwą lub zakończ sesję.

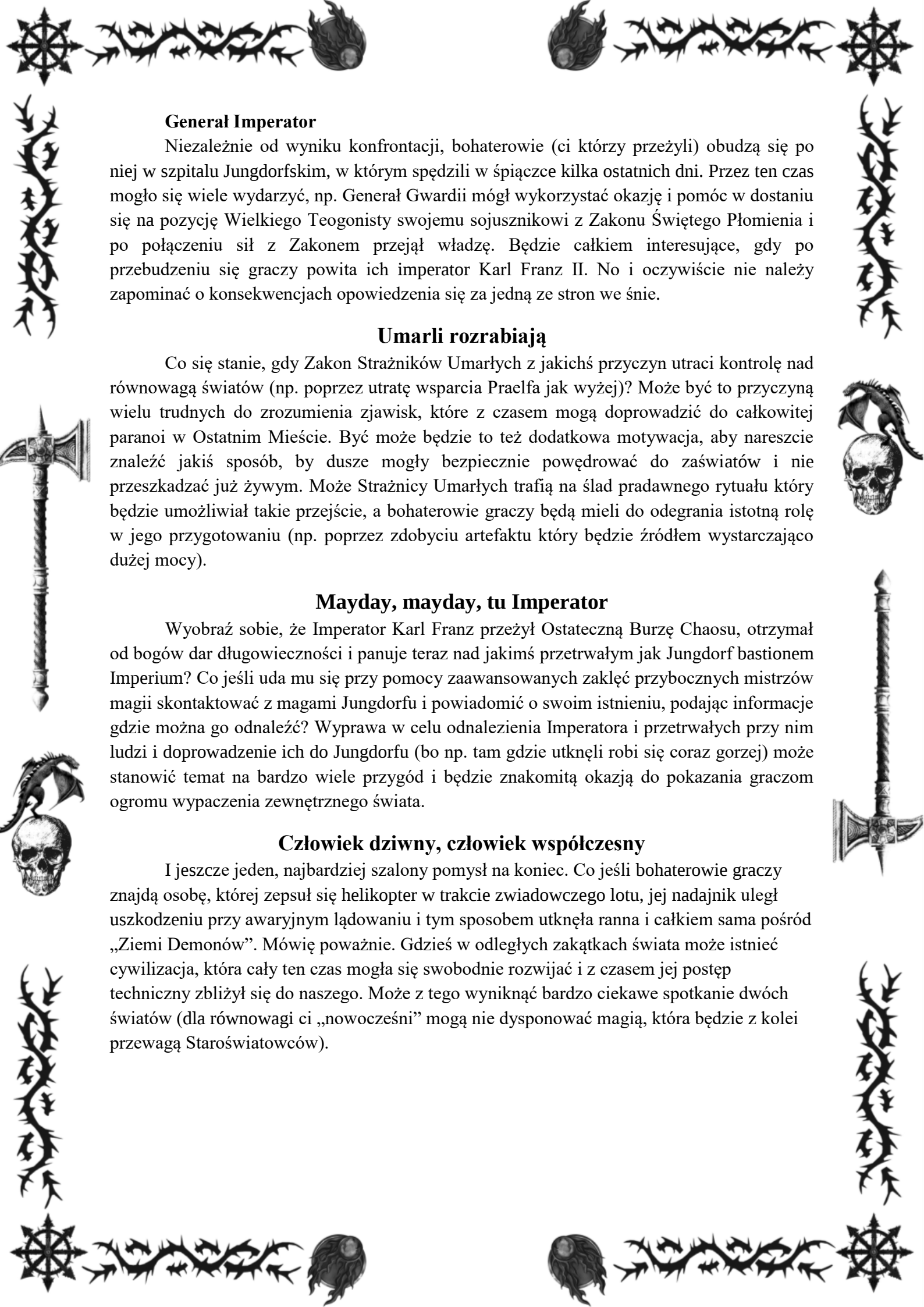
Sen

Następnie opisz graczom o tym jak to spotykają się razem w pewnej karczmie, na tydzień po tym jak opętany Praelf został zgładzony przez Magnusa. Opowiedz im o zmianach które nastąpiły przez ten czas w Jungdorfie – wszystkie nadzwyczaj pozytywne. Odwołaj się do historii i powiązań każdego z graczy wskazując na jakąś super zmianę. Kiedy będą siedzieć i dyskutować o dotychczasowych wyprawach, niech każdy po kolei zauważy coś dziwnego – ktoś przez chwilę zobaczy przechodzącego za oknem kogoś, kogo nie powinno tam być, ktoś usłyszy dziwny szept kogoś znajomego, ale nikogo takiego przy nim ni będzie, kolejny zauważy bardzo dziwne zachowanie innych bywalców karczmy itd. Będą już rozmyślać, że coś jest nie tak. Wtedy do karczmy wejdzie sam Magnus Gotterfeuer, który dosiadzie się i powie, że szukał ich ponieważ od zgładzenia Praelfa wszystko jest jakieś takie... dziwne i zbyt proste. Zaczną wspólnie snuć różne domysły, gdy nagle wszyscy inni w karczmie znieruchomią, oprócz jednej zakapturzonej postaci, która w stanie i zdejmie kaptur, ukazując chytrze uśmiechnięte oblicze Praelfa.

Demon przywita ich w swoim śnie, do którego zabrał ich aby zademonstrować swoją moc i dać im dodatkowy czas do namysłu. Karczma całkiem zmieni swój wygląd, na np. jakąś salę tronową czy co tam uznasz za stosowne. Praelf Powtórzy im swoją propozycję wspólnego przejęcia władzy, którego pierwszym krokiem będzie zabicie obecnego tu z nimi Wielkiego Teogonisty. Magnus wygłosi swoją kontrprzemowę, wskazując jak lekkomyślną rzeczą jest bratanie się z demonami i zawezwie wszystkich do wspólnego stanięcia przeciwko niemu.

Bohaterowie będą musieli wybrać, bo czyjej stronie się opowiedzieć. Być może nawet powstanie w drużynie podział. W każdym razie wkrótce zacznie się walka, na początku której Praelf przywoła czarne skrzydła i zmaterializuje sobie złowrogi pancerz i wielki, czarny miecz, zaś Wielki Teogonista stworzy płonący miecz i (dla wyrównania szans, jeśli gracze obrócą się przeciwko niemu) – grupę rycerzy zakonnych z maskami zamiast twarzy. Daj graczom do zrozumienia, że potrafią zmaterializować w tym śnie to, co tylko sobie zażyczą - choć im bardziej skomplikowaną i wymyślną rzecz przywołują, tym bardziej ich to męczy. Przyznaj im tyle punktów „świadomego snu” ile wynosi ich siła woli i zawsze gdy coś przywołają, każ rzucić pewną ilością k6 i wynik odejmuj od ich puli punktów. Im potężniejsze przywołanie i im krótszy czas na to poświęcony, tym więcej kości. Po przekroczeniu dostępnych punktów, postać traci przytomność wypadając z walki. Gdy się obudzą, otrzymają tym więcej PO, im mniej punktów „świadomego snu” im pozostało.

Jeszcze jedna ważna rzecz. W pierwszej turze walki niech ulegnie zniszczeniu jakaś część otoczenia np. ściana, ukazując za nią Praelfa (tego prawdziwego) przykutego mnóstwem łańcuchów do kolczastego fotela – symboliczna manifestacja zniewolonego Riannsaila, któremu udało się zachować świadomość gdzieś w zakamarkach umysłu. Bohaterowie będą mogli podjąć próby uwolnienia go. Nie będzie to łatwe, ale jeśli im się uda, wówczas Księżycowy Mrok zmusi demona do ukazania swego prawdziwego oblicza po czym spuści mu łomot tysiąclecia.



General Imperator

Niezależnie od wyniku konfrontacji, bohaterowie (ci którzy przeżyli) obudzą się po niej w szpitalu Jungdorfskim, w którym spędzili w śpiączce kilka ostatnich dni. Przez ten czas mogło się wiele wydarzyć, np. Generał Gwardii mógł wykorzystać okazję i pomóc w dostaniu się na pozycję Wielkiego Teogonisty swojemu sojusznikowi z Zakonu Świętego Płomienia i po połączeniu sił z Zakonem przejął władzę. Będzie całkiem interesujące, gdy po przebudzeniu się graczy powita ich imperator Karl Franz II. No i oczywiście nie należy zapominać o konsekwencjach opowiedzenia się za jedną ze stron we śnie.

Umarli rozrabiają

Co się stanie, gdy Zakon Strażników Umarłych z jakichś przyczyn utraci kontrolę nad równowagą światów (np. poprzez utratę wsparcia Praelfa jak wyżej)? Może być to przyczyną wielu trudnych do zrozumienia zjawisk, które z czasem mogą doprowadzić do całkowitej paranoi w Ostatnim Mieście. Być może będzie to też dodatkowa motywacja, aby nareszcie znaleźć jakiś sposób, by dusze mogły bezpiecznie powędrować do zaświatów i nie przeszkadzać już żywym. Może Strażnicy Umarłych trafią na ślad pradawnego rytuału który będzie umożliwiał takie przejście, a bohaterowie graczy będą mieli do odegrania istotną rolę w jego przygotowaniu (np. poprzez zdobyciu artefaktu który będzie źródłem wystarczająco dużej mocy).

Mayday, mayday, tu Imperator

Wyobraź sobie, że Imperator Karl Franz przeżył Ostateczną Burzę Chaosu, otrzymał od bogów dar długowieczności i panuje teraz nad jakimś przetrwałym jak Jungdorf bastionem Imperium? Co jeśli uda mu się przy pomocy zaawansowanych zaklęć przybocznych mistrzów magii skontaktować z magami Jungdorfu i powiadomić o swoim istnieniu, podając informacje gdzie można go odnaleźć? Wyprawa w celu odnalezienia Imperatora i przetrwałych przy nim ludzi i doprowadzenie ich do Jungdorfu (bo np. tam gdzie utknęli robi się coraz gorzej) może stanowić temat na bardzo wiele przygód i będzie znakomitą okazją do pokazania graczom ogromu wypaczenia zewnętrznego świata.

Człowiek dziwny, człowiek współczesny

I jeszcze jeden, najbardziej szalony pomysł na koniec. Co jeśli bohaterowie graczy znajdą osobę, której zepsuł się helikopter w trakcie zwiadowczego lotu, jej nadajnik uległ uszkodzeniu przy awaryjnym lądowaniu i tym sposobem utknęła ranna i całkiem sama pośród „Ziemi Demonów”. Mówię poważnie. Gdzieś w odległych zakątkach świata może istnieć cywilizacja, która cały ten czas mogła się swobodnie rozwijać i z czasem jej postęp techniczny zbliżył się do naszego. Może z tego wyniknąć bardzo ciekawe spotkanie dwóch światów (dla równowagi ci „nowocześni” mogą nie dysponować magią, która będzie z kolei przewagą Staroświatowców).

Dziękuję za zainteresowanie moim scenariuszem i życzę dobrej gry!

Podziękowania

Dla moich graczy za rozegranie scenariusza: Sylwii, Basi, Alicji, Maksowi, Arkowi, Aleksowi, Kamilowi i Mirkowi.

Dla Kamcia za oprawę graficzną.

Dla najdrożej Pati, za okazane wsparcie.

Dla Ciebie drogi czytelniku, za zainteresowanie moim scenariuszem.