

Tożsamość jawna: Książę

Tożsamość ukryta: Nie jesteś księciem! - jesteś zastępcą Kapitana Gwardii Książęcej. Dla niepoznaki książę przebrał się za jednego z gwardzistów i przebarbował włosy (jest to postać z tożsamością jawną „Wierny Gwardzista”). Ty zaś zostałeś przebrany za niego (przebarbowano ci włosy na rudy). O fortelu wiesz ty, prawdziwy książę, kapitan i reszta gwardii (nie kapłan i nie zwiadowcy).

Co więcej... tak naprawdę jesteś szpiegiem pracującym dla sąsiedniego Księstwa! Cierpliwie piąłeś się po szczeblach kariery, jednocześnie szpiegując dla swoich. I oto nadszedł kulminacyjny moment - otrzymałeś rozkaz zabicia Księcia (którego gwardzistą zostałeś).

Twoim głównym celem jest wykonanie zlecenia na Księcia, najlepiej w taki sposób, by twoja zdrada nie została odkryta. Gdyby udało ci się wspiąć o kolejny szczebel i zająć miejsce Kapitana, byłby to dodatkowy sukces.

Informacje dodatkowe: - komenda „chronić Księcia” oznacza ochronę ciebie i utrzymanie fortelu. Komenda „chronić Pana” oznacza nakaz ochrony prawdziwego księcia.

Zdolności specjalne: posiadasz wiele umiejętności złodziejsko-szpiegowskich (patrz: karta postaci)

Przedmioty specjalne: Posiadasz sztylet i belt zatrute niesłychanie silną trucizną oraz fiolkę kolejnej śmiertelnej trucizny, którą można dodać do jedzenia lub napoju.

Zadania:

- 1) Śmierć Księcia - 2 pkt
- 2) Przejmij rolę kapitana - 1 pkt
- 3) Pozostań niezdemaskowany jako zdrajca księstwa - 1 pkt
- 4) Przeżyj - 1 pkt

Tożsamość jawna: Wierny Gwardzista

Tożsamość ukryta: Tak naprawdę, jesteś... księciem! Dla niepoznaki przebarbowano twoje włosy i twoje miejsce zajął zastępca kapitana (postać z tożsamością jawną „Książę”).

O fortelu wie cała twoja gwardia (nie wie kapłan i zwiadowcy). Twoim głównym celem jest przeżycie. Zachowanie przy życiu jak największej liczby gwardzistów będzie dodatkowym sukcesem.

Sprawę utrudnia fakt, że zaraza dotknęła również ciebie, o czym wie tylko Kapitan Gwardii. Na Twoim ciele zaczęły się pojawiać ciemne plamy. Dlatego też zależy wam na czasie - u celu podróży mają swoje uzdrowisko kapłanki Shally, prawdopodobnie ostatnia deska ratunku dla ciebie.

Informacje dodatkowe: komenda „chronić Księcia” oznacza ochronę przebranej za ciebie postaci i utrzymanie fortelu.

Komenda „chronić Pana” oznacza nakaz ochrony prawdziwego Księcia, czyli ciebie.

Zdolności specjalne: Posiadasz niesamowite zdolności przywódcze i krasomówcze.

Przedmiot specjalny: Nosisz niezwykle, magiczny medalion, który posiada moc jednorazowego ocalenia życia. W sytuacji, gdybyś miał zginąć lub zostać krytycznie ranny zostaniesz magicznie ochroniony, a medalion pęknie z trzaskiem.

Zadania:

- 1) Przeżyj - 2 pkt
- 2) Niech przeżyje co najmniej 4 członków gwardii - 1 pkt
- 3) Odkryj zdrajcę i doprowadź do jego śmierci - 1 pkt
- 4) Pozyskaj sojuszników spoza drużyny - 1 pkt

Tożsamość jawna: Kapitan Gwardii

Tożsamość ukryta: Wszystko się zgadza - jesteś wiernym kapitanem w służbie swojego księcia. Twoim głównym celem jest doprowadzenie go całego do celu podróży.

Jednak Uwaga! - dla niepoznaki zastosowaliście następujący fortel - postać o tożsamości jawnej „Książę” jest w rzeczywistości twoim zastępcą, natomiast prawdziwym księciem jest postać o tożsamości jawnej „Wierny Gwardzista” (obydwu przebarbowano włosy). O fortelu wie tylko twoja gwardia, nie kapłan i nie zwiadowcy.

Niestety sprawę utrudnia fakt, że książę stał się ofiarą epidemii - na jego ciele zaczęły pojawiać się ciemne plamy (o czym wie tylko wasza dwójka). Dlatego też zależy wam na czasie - u celu podróży mają swoje uzdrowisko kapłanki Shally, prawdopodobnie ostatnia deska ratunku dla księcia.

Informacje dodatkowe: komenda „chronić Księcia” oznacza ochronę przebranego zastępcy i utrzymanie fortelu. Komenda „chronić Pana” oznacza nakaz ochrony prawdziwego księcia.

Zdolności specjalne: Twoim atutem są nadzwyczajne umiejętności bojowe i przywódcze.

Przedmiot specjalny: Posiadasz wspaniałej jakości półtoraręczny miecz (ww +5, trzymany w obu rękach otrzymuje cechę „druzgocący”)

Zadania:

- 1) Książę musi przeżyć - 2 pkt
- 2) Niech przeżyje co najmniej 4 członków gwardii - 1 pkt
- 3) Niech przeżyje co najmniej 6 członków gwardii - 1 pkt
- 4) Odkryj zdrajcę i doprowadź do jego śmierci - 1 pkt (do „gwardii” zaliczasz się ty, twój zastępca i pozostałych 6 twoich ludzi)

Tożsamość jawna: Kapłan Inkwizytor

Tożsamość ukryta: Rzeczywiście jesteś tym, za kogo się podajesz. Książę jest twoim sojusznikiem na zasadzie bycia „wrogiem twojego wroga” - ponieważ twoim największym wrogiem jest chaos i jego kultysty, których tępienie jest twoim życiowym celem.

Informacje dodatkowe: kultysty chaosu często posiadają znaki na ciele - tatuaże, mutacje chaosu. Kultysty Nurgla często są też „obdarzeni” przewlekłymi, widocznymi chorobami.

Zdolności specjalne: Posiadasz magię kapłańską (zapoznaj się ze swoimi zaklęciami) oraz wysokie zdolności przywódcze i uzdrowicielskie.

Zadania:

- 1) Książę musi przeżyć - 1 pkt
- 2) Niech przeżyje co najmniej 5 członków wyprawy - 1 pkt
- 3) Zabij co najmniej 2 kultystów chaosu - 1 pkt
- 4) Dokonaj oczyszczenia na splugawionym przez chaos świętym miejscu - 1 pkt
- 5) Przeżyj - 1 pkt

Tożsamość jawna: Tropiciel

Tożsamość ukryta: Prawda jest taka, że ty i twój kompan „Zwiadowca” jesteście... Kultystami Chaosu (mówiąc dokładnie - wyznawcami boga zarazy Nurgla). Waszym celem jest naprowadzenie drużyny na jak największe niebezpieczeństw i wypatrywanie najlepszej okazji do zdrady, ostatecznie doprowadzając do śmierci księcia, a najlepiej również jego gwardii oraz kapłana-inkwizytora.

Informacje dodatkowe: - w okolicy grasują również kultysty Khorna - najbardziej krwiożerczy z kultystów, wrogowie zarówno księcia jak i waszego kultu.

Do szczególnie niebezpiecznych lokalizacji należą Pradawne Ruiny (zagnieździli się tam mutanci) i Czarne Bagna. Na ostatnim odcinku trasy przygotowują swoją zasadzkę twoi współkultysty.

Zdolności specjalne: posiadasz niezwykle zdolności tropicielskie. Potrafisz również oddać trzy ataki bronią dystansową (łuk/rzucane noże) w jednej turze.

Przedmiot specjalny: Posiadasz spaczony amulet, w którego został zaklęty demon - możesz otworzyć go w dowolnej chwili, a wtedy demon zostanie uwolniony - po chwili w pełni się zmaterializuje i rzuci się na wszystko co żywe. Posiadasz również zatruty sztylet i zatrutą strzałę.

Zadania:

- 1) Śmierć Księcia - 2 pkt
- 2) Śmierć Kapłana Inkwizytora - 1 pkt
- 3) Śmierć co najmniej 4 członków gwardii - 1 pkt
- 4) Przeżyj - 1 pkt

Znak szczególny: twoje ciało (bez twarzy) pokrywa czerwona wysypka - „dar” od twojego boga.

Tożsamość jawna: Zwiadowca

Tożsamość ukryta: Prawda jest taka, że ty i twój kompan „Tropiciel” jesteście... Kultystami Chaosu. Twój „przyjaciel” nie wie jednak, że jesteś agentem podwójnym - wspólnie jesteście w szeregach kultystów Nurgla, podczas gdy w rzeczywistości jesteś szpiegiem, wyznawcą Khorna - najbardziej krwiożerczego z bóstw chaosu, a twoim wrogiem jest cała drużyna: zarówno księżę, cała jego gwardia, kapłan inkwizytor, jak i twój „przyjaciel”, który ma cię za sojusznika w prowadzeniu do zguby pozostałych. Twoim celem jest naprowadzenie drużyny na jak największe niebezpieczeństw i wypatrywanie najlepszej okazji do zdrady.

Informacje dodatkowe: Do szczególnie niebezpiecznych lokalizacji należą Pradawne Ruiny (zagnieździli się tam mutanci) i Czarne Bagna. Na ostatnim odcinku trasy przygotowują swoją zasadzkę kultysty Nurgla.

Zdolności specjalne: Potrafisz doprowadzić się do szału bojowego, w którym jesteś w stanie wykonać aż dwa ataki szaleńcze w jednej turze (opanowanie się bywa trudne).

Towarzysze specjalni: Drużyna jest śledzona przez dwóch prześladowców - twoich braci w wierze, kultystów Khorna - którzy będą starali się zabić każdego, kto oddali się od grupy. Posiadasz gwizdek, na dźwięk którego agenci postarają się przyjść ci z pomocą.

Zadania:

- 1) Śmierć Księcia - 1 pkt
 - 2) Śmierć Kapłana Inkwizytora - 1 pkt
 - 3) Śmierć co najmniej 4 członków gwardii - 1 pkt
 - 4) Śmierć twojego „przyjaciela” - 1 pkt
 - 5) Zabij własnoręcznie co najmniej 2 członków drużyny - 1 pkt
- Znak szczególny: masz okultystyczny tatuaż na plecach.

Gwardziści

ww	us	k	odp	zr	int	sw	ogd
50	45	40	40	45	40	45	35
A	żyw	s	wt	szyb			
2	15	4	4	4			

- 1) **Adric:** miecznik, brawurowy, awanturnik, +5ww +5sw, +oburęczność
- 2) **Bruno:** tarczownik, honorowy, obrońca, +2żyw, +błyskawiczny blok
- 3) **Dieter:** topornik, milczący, siłacz, +10k, +zapasy
- 4) **Emilio:** kusznik, ironiczny, weteran, +10us, +strzał mierzony
- 5) **Felix:** rajtar, zdyscyplinowany, +5us, +5zr, +artylerzysta
- 6) **Gretta:** nożownicza, łotrzyk, zadziorna, +10zr, +umiejętności złodziejskie

Gwardziści

ww	us	k	odp	zr	int	sw	ogd
50	45	40	40	45	40	45	35
A	żyw	s	wt	szyb			
2	15	4	4	4			

- 1) **Adric:** miecznik, brawurowy, awanturnik, +5ww +5sw, +oburęczność
- 2) **Bruno:** tarczownik, honorowy, obrońca, +2żyw, +błyskawiczny blok
- 3) **Dieter:** topornik, milczący, siłacz, +10k, +zapasy
- 4) **Emilio:** kusznik, ironiczny, weteran, +10us, +strzał mierzony
- 5) **Felix:** rajtar, zdyscyplinowany, +5us, +5zr, +artylerzysta
- 6) **Gretta:** nożownicza, łotrzyk, zadziorna, +10zr, +umiejętności złodziejskie

Gwardziści

ww	us	k	odp	zr	int	sw	ogd
50	45	40	40	45	40	45	35
A	żyw	s	wt	szyb			
2	15	4	4	4			

- 1) **Adric:** miecznik, brawurowy, awanturnik, +5ww +5sw, +oburęczność
- 2) **Bruno:** tarczownik, honorowy, obrońca, +2żyw, +błyskawiczny blok
- 3) **Dieter:** topornik, milczący, siłacz, +10k, +zapasy
- 4) **Emilio:** kusznik, ironiczny, weteran, +10us, +strzał mierzony
- 5) **Felix:** rajtar, zdyscyplinowany, +5us, +5zr, +artylerzysta
- 6) **Gretta:** nożownicza, łotrzyk, zadziorna, +10zr, +umiejętności złodziejskie

<p>Gwardziści – Ściąg MG</p> <p>ww us k odp zr int sw ogd</p> <p>50 45 40 40 45 40 45 35</p> <p>A żyw s wt szyb</p> <p>2 15 4 4 4</p> <p>Umiejętności: jeździectwo, język staroświatowy, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, skradanie się, spostrzegawczość, ukrywanie się, unik, zastraszanie</p> <p>Zdolności: błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (dwuręczna + palna + rzucana), ogluszanie, rozbrajanie, szybkie wyciągnięcie.</p> <p>Wposażenie: miecz, tarcza, pistolet x2, krótki łuk i 10 strzał, nóż bojowy, zbroja kolcza, mikstura lecznicza, 20zk, prowiant</p> <p>1) Adric: miecznik, brawurowy, awanturnik, +5ww +5sw, +oburęczność, +miecz</p> <p>2) Bruno: tarczownik, honorowy, obrońca, +2żyw, +błyskawiczny blok</p> <p>3) Dieter: topornik, milczący, siłacz, +10k, +zapasy, +topór dwuręczny</p> <p>4) Emilio: kusznik, ironiczny, weteran, +10us, +strzał mierzony, +kusza i bełty</p> <p>5) Felix: rajtar, zdyscyplinowany, +5us, +5zr, +artylerzysta</p> <p>6) Gretta: nożowniczka, łotrzyk, zadziorna, +10zr, +umiejętności złodziejskie, +4 noże, ćwiekowa zbroja zamiast kolczej</p>		<p>Sen</p> <p>Śnią Ci się następujące po sobie sceny:</p> <p>Widzisz Księcia i Wiernego Gwardzistę walczących ze sobą.</p> <p>Widzisz Tropiciela i Zwiadowcę walczących ze sobą.</p> <p>Widzisz Kapitana Gwardii, stojącego w pozycji bojowej naprzeciw niewyraźnej postaci, spowitej czerwoną mgłą.</p>	
Oni żyją. To pułapka kultystów chaosu.	Oni żyją. To pułapka kultystów chaosu.	Wierny Gwardzista wygląda na osłabionego.	
800m w górę rzeki jest brud - bezpieczne przejście.	800m w górę rzeki jest brud - bezpieczne przejście.	Wierny Gwardzista wygląda na osłabionego.	
To Twój agent - prześladowca.	To Twój agent - prześladowca. Natknął się na jednego z bandytów i go zabił.	Czujesz się osłabiony postępującą chorobą (-5 do wszystkich testów).	