**Zabić Księcia!**

**Scenariusz do WFRP 2ed.**

**Intryga przygodowa**

**4-6 graczy, 4-6 godzin**

**Autor: Kamil Piekarz**

08.2018

**Oprawa Graficzna:**

Arek Pawlik

**Podziękowania:**

Ukochanej Pati, za pomoc i wsparcie.

Kolegom z towarzystwa „RPG w Inspiro”, za wszelkie porady i zachęty.

Pawłowi i Agacie, za podpowiedzi i wiarę.

Arkowi, za graficzne dodanie klimatu.

Spis treści

[Wprowadzenie 2](#_Toc522111163)

[Przygotowanie przed grą 3](#_Toc522111164)

[Wstęp 4](#_Toc522111165)

[Początek wyprawy 13](#_Toc522111166)

[Spis Zdarzeń 14](#_Toc522111167)

[Przebieg Wyprawy 16](#_Toc522111168)

[Porady dla Mistrza Gry 26](#_Toc522111169)

[Członkowie Drużyny – Ściąga Mistrza Gry 28](#_Toc522111170)

[Przebieg Przygody – Ściąga Mistrza Gry 29](#_Toc522111171)

[Spis Istot 31](#_Toc522111172)

# Wprowadzenie

Jest to intryga przygodowa, stworzona pod system Warhammera Fantasy 2 edycji, pomysł jednak da się zaadaptować do wielu innych systemów. Rozgrywka dla 4-6 graczy (najlepszy byłby komplet 6 graczy), czas gry to około 4-6 godzin. Przygodę należy rozegrać na jednym spotkaniu – wymaga tego jej dynamiczny charakter. Scenariusz posiada gotowe karty postaci dla graczy.

Zapraszam Cię, o Mistrzu Gry, do poprowadzenia przygody, w której przyjaciel będzie knuł przeciwko przyjacielowi, wróg z wrogiem działał będzie ramię w ramię, a zdanie „A ja ci ufałem, zdrajco!” może paść niejednokrotnie. Zdrada, poświęcenie za sprawę, dylematy i wzajemne mierzenie się wzrokiem – to właśnie oferuje ta przygoda.

**W skrócie:**

Syn książęcy wraz ze swoją eskortą opuszczają po kryjomu stolicę księstwa, owładniętą przez zarazę. Celem ich podróży jest najbliższe miasto, w którym dziedzic tronu będzie bezpieczny. Każdy z graczy wcieli się w jednego z członków eskorty (oraz jeden w samego dziedzica). Wówczas każdy z nich otrzyma także informację o swojej tożsamości ukrytej – nie każdy bowiem jest tym, za kogo się podaje. Gracze dowiedzą się również o specjalnych zdolnościach, wyposażeniu i głównych celach swojej postaci. A Twoim zadaniem, o Mistrzu gry, będzie udostępnić im pole do snucia intryg, prowadzenia wzajemnych śledztw i wbijania noża w plecy.

# Przygotowanie przed grą

W czasie prowadzenia tej przygody przydadzą się następujące pomoce:

1. Niewielkie karteczki do szybkiej, skrytej komunikacji (można je ewentualnie zastąpić pisaniem przez komórkę, a przy grze przez internet wystarczy stworzyć osobne czaty).
2. Znaczniki postaci - każdy członek drużyny będzie potrzebował mieć swój, wyróżniający się znacznik + dodatkowe znaczniki dla przeciwników i ewentualnych BN którzy jeszcze dołączą do drużyny. Można użyć klocków/zakrętek/elementów z planszówek z doklejonymi podpisami. Ja najczęściej używałem szachów (członkowie wyprawy to figury białe: król-książę, hetman-kapitan, wieża-kapłan, goniec-wierny gwardzista, koniki-zwiadowca i tropiciel, 6 pionków-pozostali gwardziści, figury czarne-napastnicy). W przypadku gry przez internet wystarczy stworzyć tokeny na którymś z generatorów map do RPG.
3. Możesz - choć nie jest to konieczne – zaopatrzyć się w siatkę taktyczną, na którą naniesione zostaną znaczniki postaci, w celu dokładniejszej strukturalizacji walk.

# Wstęp

Możesz przeczytać graczom poniższe opisy lub przedstawić je po swojemu.

**Miejsce**

*Księstwa graniczne, położone na południe od imperium, są dzikim i niebezpiecznym miejscem. Jest to kraina podzielona pomiędzy niewielkie państwa, zwane księstwami, w których życie skupia się głównie wokół wielkich miast. Jednym z nich jest Arnalos, stolica Księstwa o tej samej nazwie. Miasto roi się od ludzi różnorodnego pochodzenia, a każdy z nich, kierując się chęcią własnego zysku, przyczynia się do rozwoju tej niesamowitej metropolii.*

**Aktualna Sytuacja**

*Wiele jednak zmieniło się niedługo po tym jak książę, pan i władca księstwa, wyruszył na wyprawę dyplomatyczną do księstwa sąsiedniego, pozostawiając kontrolę nad stolicą namiestnikowi oraz swojemu synowi – Wilhelmowi Delfholt. Tuż po opuszczeniu stolicy przez władcę, w mieście wybucha epidemia nieznanej dotąd zarazy – na ciałach wielu ludzi pojawiają się ciemne przebarwienia, dopada ich gorączka, ślina staje się czarna. W ciągu kilku tygodni po zarażeniu, nieszczęśnicy pokryci niemal całkowicie ciemnymi, lepkimi plamami, wykaszlując czarną maź, umierają w malignie.*

*Szybko okazuje się, że za rozpętanie zarazy – nazywanej Czarną Śmiercią - odpowiedzialni są kultyści Nurgla, wyznawcy chaotycznego boga zarazy, którzy wniknęli do miasta. Prawdopodobnie kultyści mszczą się na władzy, która niedawno wytropiła i zabiła wielu czołowych przedstawicieli ich kultu. Za cel główny kultyści obrali sobie uśmiercenie książęcego potomka, jedynego syna księcia. Kilka groźnych prób skrytobójczych oraz coraz bardziej szerząca się zaraza doprowadziły do podjęcia decyzji o ewakuacji następcy tronu ze stolicy.*

**Dodatkowe informacje dla MG**:

W rzeczywistości główny powód ewakuacji dziedzica jest nieco inny – skóra młodego następcy zaczęła miejscami ciemnieć, jednoznacznie zwiastując zbliżającą się śmierć od plugawej zarazy. Jedyną nadzieją pozostały kapłanki bogini życia, Shallyi, które podobno otrzymały łaskę od swojej bogini do zwalczania Czarnej Śmierci. Niestety te kapłanki, które przebywały w stolicy zostały co do jednej wymordowane przez kultystów Nurgla. Nie pozostało nic innego, jak ewakuować książęcego dziedzica do Lichtubrgu, miasta położonego kilka dni drogi od stolicy, w którym kapłanki Shallyi wciąż prowadzą swój szpital.

Plan miałby spore szanse powodzenia, gdyby nie jedno - zdrajcy ukrywający się wśród książęce eskorty poinformowali o planach wyprawy swoich pobratymców-kultystów. Szpiedzy chaosu - specjalnie wyznaczeni do obserwacji traktu - będą dawali znać przełożonym, którędy drużyna podążyła. Nurglici dostosują w związku z tymi informacjami swój plan zastawienia pułapki na księcia i jego eskortę. Pułapka zostanie przygotowana na ostatnim odcinku ich podróży – gdy ofiary będą najbardziej zmęczone podróżą i najmniej czujne.

**Opis Drużyny – tożsamości jawne**

Nadszedł czas na przedstawienie graczom składu drużyny, która wyrusza w celu eskortowania po kryjomu książęcego dziedzica do miasta Lichtburg. Daj znać graczom, że to co teraz zostanie przedstawione, to „tożsamości jawne” tych postaci – czyli to, co jest o nich wiadomo pozostałym. Wkrótce każdy z graczy wybierze sobie jedną z postaci biorących udział w wyprawie i otrzyma informacje o jej tożsamości ukrytej – jej prawdziwych celach, wyjątkowych umiejętnościach i specjalnym wyposażeniu.

Dla uproszczenia gry proponuję nazywanie głównych członków drużyny po ich funkcji, zamiast imienia – jest to duże ułatwienie zarówno dla graczy jak i dla Mistrza Gry. Imiona poszczególnych postaci podaje w nawiasach i można je całkowicie pominąć. W dalszej części scenariusza, syna książęcego skrótowo nazywać będę po prostu księciem i tak też polecam nazywać go w trakcie gry.

Członkowie drużyny:

* Książę (Wilhelm Delfholt) – charyzmatyczny młodzieniec o wielu talentach, zdaje się być idealnym następcą tronu. Szkolony w stolicy przez mistrzów broni oraz uczony przez najprzedniejszych mędrców, stał się zarówno świetnym wojownikiem jak i znakomicie wykształconym przywódcą. Wykazuje się niesamowitymi zdolnościami do zjednywania sobie ludzi.
* Kapitan Gwardii Książęcej (Diego Benitez) – mąż stanu, patriota, mimo tileańskiego pochodzenia całkowicie oddany służbie rodzinie książęcej Arnalos. Słynie ze swoich mistrzowski umiejętności władania ostrzem. Ma imponujący posłuch u swoich ludzi, z których większość poszłaby za nim choćby i w ogień - ku chwale księstwa Arnalos!
* Kapłan-Inkwizytor bogini Myrmidii (Ignacjo Valades) – został włączony do wyprawy przez wzgląd na wielkie zasługi jakie zaskarbił sobie bezwzględnie ścigając i zwalczając kultystów chaosu na terenie stolicy. Przybysz z Tilei, człowiek fanatycznie oddany misji tępienia chaosu, do której (jego zdaniem) powołała go bogini sztuki wojennej – Myrmidia, zwana też Mroczną Damą.
* Tropiciel (Gunnar Baumann) oraz Zwiadowca (Wilbert Lutzen) – dwójka przewodników, wielokrotnie już najmowanych dla potrzeb Książęcej Gwardii. Znają bardzo dobrze tereny wokół stolicy. Specjalizują się w ukrywaniu się, znajdowaniu drogi, sztuce przetrwania oraz walce w stylu partyzanckim. Tropiciel jest doskonałym łucznikiem, Zwiadowca natomiast łączy w boju umiejętności strzeleckie z brawurową walką wręcz.
* Wierny Gwardzista (Hans Weber) – jeden z 7-miu gwardzistów biorących udział w wyprawie, wyszkolony i oddany sprawie jak każdy z nich.
* Sześciu Gwardzistów – pozostali członkowie wyprawy, znakomicie wyszkoleni w walce, zaprawieni w wielu bojach pod przywództwem swojego Kapitana. Skuteczni zarówno w walce w szeregu, szarży konnej, prowadzeniu pojedynków jak i w podstawowym zakresie w skradaniu się i ataku z ukrycia. Gotowi do spełniania rozkazów zarówno swojego Kapitana jak i Księcia. Ich najwyższym priorytetem będzie ochrona następcy tronu, choćby za cenę własnego życia.

W sumie drużyna składa się z 12 osób. Każda z tych postaci może przybrać płeć żeńską – jedynym warunkiem jest, by Książę i Wierny Gwardzista byli tej samej płci.

**Wybór bohaterów**

Teraz spytaj swoich graczy, którą postacią chcieliby zagrać, spośród: Książę, Kapitan Gwardii, Wierny Gwardzista, Kapłan Myrmidii, Tropiciel oraz Zwiadowca.

W przypadku mniejszej ilości graczy niż 6-ściu, niektóre postacie pozostaną pod Twoją kontrolą, o Mistrzu Gry (z uwzględnieniem ich tożsamości ukrytych!). Potrzebne minimum graczy w tej przygodzie to 4 osoby (Książę, Kapitan Gwardii, Wierny Gwardzista i Tropiciel). Przy piątym graczu można dołączyć Zwiadowcę bądź Kapłana Myrmidii - w zależności od preferencji graczy.

**Tożsamości ukryte**

Gdy wszyscy gracze wybiorą już sobie postać, przekaż im:

1. Karty postaci – zgodnie z tożsamością jawną, która jest zapisana na karcie w rubryce „obecna profesja”.
2. Każdemu odpowiednią kartę tożsamości ukrytej.
3. Oprócz tego Księciu, Kapitanowi Gwardii oraz Wiernemu Gwardziście przekaż ściągę z informacjami o pozostałych 6-ściu gwardzistach.
4. Kapłanowi natomiast przekaż „księgę zaklęć”, stanowiącą ściągę ze skrótowo opisanymi mocami dziedziny Myrmidii oraz dwoma zaklęciami magii powszechnej (dla uproszczenia radzę zrezygnować z magii kapłańskiej prostej).

Wymienione pomoce znajdują się w osobnym folderze załączonym do scenariusza.

Zachęć graczy, by dokładnie zaznajomili się z otrzymanymi informacjami. Gdyby coś było dla nich niejasne (szczególnie dotyczącego tożsamości ukrytej) wówczas pójdź z graczem na bok i objaśnij mu co trzeba. Ważne jest, by na starcie przygody dla każdego z graczy jasne było kim jest i jakie są jego cele.

Przestrzeż graczy, aby nie pokazywali pozostałym żadnych otrzymanych na kartkach informacji!

Na kartach postaci umieściłem tylko te umiejętności, które uznałem, że mają szansę przydać się w trakcie gry. Możesz jednak uznać (z inicjatywy własnej lub gracza), że dana postać powinna znać się na czymś jeszcze.

Jako Mistrz Gry, dokładnie zapoznaj się przed sesją z treścią tożsamości ukrytych wszystkich postaci. Są one podane poniżej, wersja do wycięcia dla graczy znajduje się natomiast w osobnym folderze.

**Tożsamość jawna: Książę**

Tożsamość ukryta: Nie jesteś księciem! - jesteś zastępcą Kapitana Gwardii Książęcej. Dla niepoznaki książę przebrał się za jednego z gwardzistów i przefarbował włosy (jest to postać z tożsamością jawną „ Wierny Gwardzista”),. Ty zaś zostałeś przebrany za niego (przefarbowano 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 bełt 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 przefarbowano 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 Shallyi, 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 niezwykły, 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 przefarbowano 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 kultyści, których tępienie jest twoim życiowym celem.

Informacje dodatkowe: kultyści chaosu często posiadają znaki na ciele - tatuaże, mutacje chaosu. Kultyści 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 najwięcej 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 kultyści 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 współkultyści.

Zdolności specjalne: posiadasz niezwykłe 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 książę, 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 najwięcej 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 kultyści 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 2członków drużyny -1 pkt.

Znak szczególny: masz okultystyczny tatuaż na plecach.

Od teraz posługiwać się będę w scenariuszu nazwami zgodnymi z tożsamością jawną postaci – a zatem np. mówiąc „Wierny Gwardzista”, będę miał na myśli tak naprawdę przebranego księcia.

Spośród informacji zawartych w kartach tożsamości ukrytych, zwróć szczególną uwagę na następujące fakty:

* Włosy Księcia oraz Wiernego Gwardzisty zostały przefarbowane – Książę ma teraz włosy rude, a Wierny Gwardzista np. kruczoczarne;
* O chorobie Wiernego Gwardzisty wie tylko on sam oraz Kapitan Gwardii;
* Na komendę „chronić Księcia” gwardziści mają utrzymać fortel i udawać, że chronią przede wszystkim osobę Księcia, natomiast na komendę „chronić Pana” porzucą oni fortel i skupią się na ochronie Wiernego Gwardzisty,
* Tropiciel posiada czerwone plamy wysypki na skórze, zaś Zwiadowca tatuaż z symbolem Khorna na plecach – obie te cechy szczególne są niewidoczne, gdy są ubrani, ale gdyby Kapłan Myrmidii zechciał zbadać ciała każdego z członków wyprawy, może się zrobić nerwowo…
* Pamiętaj o ratującym życie medalionie Wiernego Gwardzisty. Gdy będzie miał zginąć, niech w cudowny sposób nic poważnego mu się nie stanie, a wszyscy wokoło usłyszą dziwny trzask dobiegający gdzieś od jego klatki piersiowej (pękający medalion).
* Drużyna śledzona jest przez dwóch prześladowców, kultystów Khorna. Będą oni starali się zabić każdego, kto samotnie oddaliłby się od drużyny. Są też gotowi przybyć Zwiadowcy z pomocą, gdy tylko ich wezwie.
* Na końcu podane są osobiste zadania każdej postaci. Daj znać graczom, że mają one na celu uczynić rozgrywkę ciekawszą – na koniec sesji każdy będzie mógł się pochwalić jakie zadania udało mu się zaliczyć i ile punktów zdobył (każdy może zdobyć do 5 punktów).

Uważaj, aby nie mylić się przy nazywaniu poszczególnych postaci odgrywanych przez graczy – zwłaszcza w kwestii „Księcia” oraz „Wiernego Gwardzisty”. Zawsze zwracaj się do nich używając tożsamości jawnej! Inna sprawa, gdy to inni, wtajemniczeni gracze będą się mylić i np. do „Wiernego Gwardzisty” będą zwracać się per „Książę”. Nie poprawiaj ich! Ich nieuwaga będzie szansą dla pozostałych, aby połapać się, kto jest kim tak naprawdę.

**Kontakt na osobności**

Przekaż graczom, że gdyby potrzebowali się o coś w tajemnicy dopytać lub coś skrycie zrobić, niech napiszą Ci to na jednej z przygotowanych kartek, lub jeśli rzecz jest bardzo skomplikowana, mogą wziąć Cię na bok. Uważaj jednak, aby nie nadużywać tego rodzaju komunikacji, aby pozostali gracze nie nudzili się, a sesja zbytnio się nie wydłużała.

**Drużynowi prowadzeni przez MG:**

Tobie, o Mistrzu gry, przyjdzie odgrywać 6 gwardzistów oraz - przy niedoborze graczy - dodatkowo Kapłana-Inkwizytora lub/i Zwiadowcę. Poniżej zestawię różnego rodzaju pomoce, dzięki którym łatwiej Ci będzie uczynić te postacie unikatowymi, barwnymi i znaczącymi, bez nadmiernego wysiłku i tracenia czasu na sesji.

**Gwardziści**

Gwardia jest ważnym elementem rozgrywki, stanowi ona pewnego rodzaju zasób do dyspozycji dla części graczy. Ich obecność będzie również powstrzymywała zdrajców przed przedwczesnym ujawnieniem się i stoczeniem rozstrzygającej walki już na początku przygody.

Aktywność gwardzistów będzie zależna od rozkazów otrzymywanych od Kapitana Gwardii, Księcia, a także Wiernego Gwardzisty (z wiadomych powodów). Wydawane rozkazy będą wykonywali bez mrugnięcia okiem, za wyjątkiem tych trudniejszych, wymagających przezwyciężenia strachu lub też w przypadku otrzymania rozkazów sprzecznych od różnych przełożonych – we wszystkich tych wypadkach można rozstrzygnąć jakość wykonania rozkazu testem dowodzenia (ogłada). Bez rozkazów, będą oni zachowywali się w sposób domyślny, czyli taki ja Ty, o Mistrzu Gry uznasz za najstosowniejszy, biorąc przy tym pod uwagę następujące fakty:

* Gwardziści wiedzą kto jest prawdziwym księciem i ich bezwzględnym priorytetem jest ochrona jego życia. Będą ukrywać prawdziwą tożsamość księcia tylko do momentu, aż stanie on w realnym zagrożeniu.
* Gwardia jest formacją elitarną. Gwardziści biorący udział w wyprawie są waleczni, dobrze wyszkoleni i całkowicie oddani sprawie, potrafią też skutecznie ze sobą współpracować, opierając się na wzajemnym zaufaniu.
* Jeśli wydarzy się coś, co podda w wyraźną wątpliwość dobre chęci postaci z tożsamością jawną „Książę”, wówczas nie będą skorzy do wykonywania jego poleceń.

Dobrze by było, gdyby ta szóstka gwardzistów nie była jedynie niezróżnicowanymi pionkami, ale każdy z nich choć trochę się wyróżniał, co ubarwi rozgrywkę. Dlatego poniżej przedstawiam krótką charakterystykę każdego z nich, wraz z przykładową narracją, którą można wpleść do przygody:

Adric – zawadiacki i brawurowy wojownik, specjalizujący się w walce dwoma mieczami. Lubi sprawdzać samego siebie w ryzykownych sytuacjach. Chętnie będzie dążył do stoczenia jakiegoś epickiego pojedynku lub czegoś podobnego. Jego brawura nie przyćmiewa mu jednak celu podstawowego, czyli ochrony księcia.

*Przykładowa narracja:*

*Gwardzista, naprzeciwko którego stanąłeś, odrzuca tarczę i dobywa drugiego miecza. W jego oczach zatańczyły ogniki, a twarz wykrzywił arogancki uśmiech. „No to chodź i pokaż na co cię stać, parszywy zdrajco!” – wykrzyknął.*

Bruno – opanowany, rosły mężczyzna, mistrz w posługiwaniu się tarczą. Pragnienie ochrony swojego księcia jest w jego sercu wyryte w sposób szczególny. Gdy coś będzie zagrażało dziedzicowi, to prawdopodobnie właśnie Bruno pojawi się jako pierwszy, by zasłonić własnym ciałem swego Pana.

*Przykładowa narracja:*

*Napastnicy byli już tuż, tuż od szaleńczej szarży wprost na Wiernego Gwardzistę, gdy nagle między nimi pojawił się inny gwardzista, Bruno – rosły mężczyzna nadstawił swą tarczę i miecz w stronę przeciwników i krzyknął: „Mój Panie, uciekaj!”.*

Dieter – potężnie zbudowany siłacz, chętnie zastępujący miecz i tarczę swoim dwuręcznym toporem. Małomówny i trochę nieokrzesany, niezastąpiony jednak gdy potrzeba użyć brutalnej siły.

*Przykładowa narracja:*

*Jeden z gwardzistów, ten najbardziej rosły, o imieniu Dieter, usiadł na przydrożnym kamieniu i zaczął z namaszczeniem ostrzyć swój dwuręczny topór, którego zawsze nosi przy sobie.*

Emilio – długobrody, tileański weteran z upodobaniem do czarnego humoru i ironii. Ma wyjątkowo celne oko, a zamiast łuku używa swojej ukochanej kuszy.

*Przykładowa narracja:*

*Monstrum zaryczało przeraźliwie, okazując szereg straszliwych zębów. Emilio, jeden z gwardzistów, uniósł swą kuszę, szepcząc „stul ten paskudny pysk” i precyzyjnie posłał bełt w głowę bestii.*

Felix – wąsaty wojownik w stylu rajtarskim, umiłował sobie zarówno jazdę konną jak i posługiwanie się pistoletami. Wyjątkowo zdyscyplinowany i trochę zmanierowany.

*Przykładowa narracja:*

*Przeciwnik właśnie miał opuścić swój topór na twój obojczyk, gdy nagle padł na ziemię pod ciężarem kopyt wierzchowca prowadzonego przez gwardzistę Felixa. Rajtar pochylił się w siodle i wystrzelił z pistoletu w obalonego napastnika.*

Gretta – gibka gwardzistka o mrocznej przeszłości, związanej z życiem w slumsach. Jako jedyna w gwardii nosi lżejszy, ćwiekowy pancerz zamiast kolczego. W walce często sięga po nieczyste zagrywki, a gdy trzeba chętnie służy swoimi złodziejskimi umiejętnościami. Arogancka podobnie jak Adric, przez co często wzajemnie sobie dogryzają.

*Przykładowa narracja:*

*Gretta – gwardzistka – spojrzała na niechętnego do współpracy jeńca i zaproponowała: „A może tak wsadzę mu po prostu nóż pod paznokieć, jeden, drugi, trzeci, aż zacznie nam wszystko śpiewać sukinsyn?” Mówiąc to bawi się w ręce swoim nożem.*

W osobnym folderze znajdziesz ściągę dla Mistrza Gry, dotyczącą cech głównych, umiejętności i zdolności gwardzistów.

Pamiętaj, aby testując różne cechy główne gwardzistów, uwzględniać ich osobiste premie do niektórych cech (zapisane na ściądze). W przypadku testów zbiorowych, jak testy spostrzegawczości lub testy przeciwko strachowi, możesz rzucić raz za wszystkich gwardzistów – test na styku powodzenia uznaj wówczas za zdany test dla połowy gwardii, a każdy stopień sukcesu/porażki niech będzie kolejnym gwardzistą, któremu test się powiódł/nie powiódł.

Kapłan-Inkwizytor i Zwiadowca – Jeśli przyjdzie ci odgrywać te postacie, zrób to w sposób jaki uznasz za najstosowniejszy, dopasowując się do sytuacji. Miej na uwadze ich ukryte tożsamości – niech starają się spełniać swoje osobiste cele.

# Początek wyprawy

**Drużyna na rozstaju**

*Przykładowa narracja:*

*Dwunastu odzianych w podróżne płaszcze ludzi, pod którymi skrywają się ich pancerze, dosiadający znakomitych wierzchowców, zatrzymali się na rozstaju dróg. Nadszedł czas na podjęcie decyzji, którą drogą udać do celu podróży.*

Poinformuj graczy, że każdy z nich dysponuje koniem bojowym, oraz że drużyna jest dobrze uzbrojona – każdy gwardzista posiada co najmniej miecz i tarczę, dwa pistolety oraz krótki łuk. Również gracze mogą opisać co (widocznego) mają przy sobie.

W tym momencie pokaż graczom mapę terenu (znajduje się wraz z kartami postaci). Ustaw ją tak, by każdy mógł jednocześnie się jej przyglądać, a następnie podaj następujące informacje (w oparciu o dodatkową mapę dla Mistrza Gry):

1. Gdzie jesteśmy? (rozstaje, punkt Z)
2. Gdzie zmierzamy? (Lichtburg)
3. Jakie mamy dostępne drogi?
4. Droga najdłuższa głównym traktem: 6dni drogi konno, ryzyko ataku kultystów chaosu na szlaku (ostatnimi czasy często napadają na tym odcinku). Można także natknąć się na zarażonych Czarną Śmiercią, zmierzających do Lichtubrgu, gdzie stacjonują kapłanki Shaylli, które – jak głoszą pogłoski – znalazły sposób na zwalczanie tej strasznej choroby. Możliwość zahaczenia o przydrożną kapliczkę (Y)
5. Droga pośrednia: 5dni drogi konno, możliwość zahaczenia o kapliczkę (Y), wioska (F) i dalsza podróż przez mroczny, dziki las, wzdłuż czarnych bagien (I).
6. Droga najkrótsza: 4dni drogi konno, od początku prowadzi przez mroczny, dziki las, przejazd przez pradawne ruiny (C), wioska (F), dalsza podróż wzdłuż czarnych bagien (I).

*Którędy zamierzacie iść?*

Daj graczom czas na przedyskutowanie drogi.

**Formacja**

Gdy już zapadnie decyzja co do trasy, zapytaj graczy o formację w jakiej będą się przemieszczać. Niech użyją w tym celu przygotowanych znaczników (figury szachowe, klocki z naklejonymi podpisanymi itp.). Przekaż każdemu graczowi jego znacznik, a Kapitanowi Gwardii dodatkowo znaczniki gwardzistów.

W przypadku, gdy to Ty odgrywasz Kapłana i/lub Zwiadowcę, znacznik Kapłana możesz przekazać do ustawienia Kapitanowi Gwardii, zaś znacznik Zwiadowcy - Tropicielowi.

Drużyna wyruszy jak tylko ustalą swój szyk.

# Spis Zdarzeń

W zależności od wybranej przez drużynę trasy, przewidziane są dla niej różne „atrakcje”. Poniżej wymienione są one wszystkie, wraz z oznaczeniem z jakim miejscem na mapie się one wiążą (patrz: mapa dla Mistrza Gry). W dalszej części zostaną one z osobna dokładnie opisane.

Wszelkie wrogie istoty, na które drużyna może się natknąć, mają opisane swoje cechy główne, umiejętności, zdolności oraz wyposażenie na ściądze dla Mistrza Gry, pod koniec scenariusza.

Spis wszystkich zdarzeń:

* A – Pierwsza noc – sen Kapłana
* B – Atak zwierzoludzi
* C – Atak mutantów lub zwierzoludzi
* Y – Wizyta w kapliczce (opcjonalne)
* D – Druga noc – szelesty
* E – Komplikacje na moście
* F – Dotarcie do wioski
* G – Spotkanie Taboru Strzygan
* H – nasilenie objawów Czarnej Śmierci.
* I – Atak bagiennych węży (opcjonalne)
* J – Pułapka.

**Trasa a) najdłuższa:**

Trasa prowadzi całościowo przez główny trakt.

* + opis podróży głównym traktem. Spotkanie z zarażonymi
* A – Pierwsza noc – sen Kapłana
* B – Atak zwierzoludzi
* Y – Wizyta w kapliczce (opcjonalna)
* D – Druga noc – szelesty (opcjonalnie)
* E – Komplikacje na moście
* G – Spotkanie Taboru Strzygan
* H – Nasilenie objawów Czarnej Śmierci
* J – Pułapka

**Trasa b) pośrednia:**

Częściowo prowadzi przez główny trakt, by potem odbić w stronę lasu.

* + opis podróży głównym traktem. Spotkanie zarażonych
* A – Pierwsza noc – sen Kapłana
* B – Atak zwierzoludzi
* Y – Wizyta w kapliczce (opcjonalne)
* D – Druga noc – szelesty
* + opis podróży przez las
* E – Komplikacje na moście
* F – Dotarcie do wioski
* H – Nasilenie objawów Czarnej Śmierci
* I – Atak bagiennych węży (opcjonalne)
* J – Pułapka

**Trasa c) najkrótsza**

Od początku prowadzić będzie przez las.

* + opis podróży przez las
* A – Pierwsza noc – sen Kapłana
* C – Atak mutantów lub zwierzoludzi
* D – Druga noc – szelesty
* E – Komplikacje na moście
* F – Dotarcie do wioski
* I – Atak bagiennych węży (opcjonalne)
* J – Pułapka

# Przebieg Wyprawy

Jeśli używasz na sesji muzyki, początek podróży to dobry moment na jakiś mroczny soundtrack.

Przygoda ma swój początek wczesną jesienią. W zależności od obranej trasy, przedstaw graczom jeden z poniższych, krótkich opisów:

**Trakt:**

*Po waszej lewej stronie rozciągają się jak okiem sięgnąć brązowo-żółte stepy, porośnięte trawami i niewielkimi krzewami. Po prawej zaś stronie ciągnie się ściana mrocznego lasu, którego liście straciły już swój żywy kolor, który został zastąpiony ponurą, choć piękną żółcią.*

**Las:**

*Zagłębiacie się w gęsty las. Mijacie kolejne drzewa, wśród których co chwila słychać jakiś niepokojący szelest. Cicha puszcza zdaje się was obserwować, choć zapewne to tylko wasza wyobraźnia podsuwa wam mroczne obrazy.*

**Dokładny opis zdarzeń**

Poniżej znajdują się dokładne opisy każdego przewidzianego elementu podróży. Przy niektórych znajdziesz dopisek „wątek dodatkowy” - te części przygody możesz pominąć, jeśli uznasz, że gra wymaga przyspieszenia.

**A – Pierwsza noc – sen Kapłana**

Gdy już opiszesz nieco graczom jak wygląda początek ich podróży, daj im znać, że bez żadnych komplikacji podróżowali cały pierwszy dzień. Nastał wieczór, coraz mniej widać, wszyscy są zmęczeni.

Jeśli drużyna podąża traktem, pierwszego wieczoru dostrzegą niewielkie obozowisko, zrobione przez mniej-więcej dwie rodziny ubogich mieszczan – czworo dorosłych i kilkoro dzieci. Zobaczywszy drużynę graczy, podbiegną na skraj drogi, by już z daleka błagać ich o coś do jedzenia. *„Błagam, nasze dzieci od wczoraj nie miały nic w ustach!”* Poproś graczy o test spostrzegawczości – któryś z nich zapewne dostrzeże ciemne plamy zarazy na ich skórze. Daj znać, że drużyna ma przy sobie prowiantu na około dwa tygodnie. Do graczy należy decyzja, co zrobią względem grupki żebraków.

W końcu gracze zapewne zadeklarują chęć rozbicia obozu. Dopytaj o miejsce obozu oraz jak ma on wyglądać. (Dysponują sześcioma 2-3 osobowymi namiotami). Zapewne gracze będą chcieli ustalić też warty. Gdy wszystko będzie gotowe i wszyscy poza wartownikami pójdą spać, przekaż Kapłanowi Myrmidii kartę „Sen Kapłana”. Gdy będzie się z nią zapoznawał, możesz przytoczyć graczom poniższą narrację:

*Przykładowa narracja:*

*Teraz, gdy wokół panuje ciemność, a wy zasypiacie nie chronieni już przez mury miasta, czujecie znajomy niepokój wdzierający się do waszych myśli. Choć każdy z was widział i przeżył niejedno, to do spędzania nocy pod gołym niebem w niebezpiecznych ostępach Księstw Granicznych nie da się nigdy całkowicie przyzwyczaić.*

Jeśli sam będziesz odgrywał kapłana, doradzałbym zrezygnowanie z wątku snu – jest on ciekawy wówczas, gdy to jeden z graczy będzie w posiadaniu informacji, którymi dowolnie będzie mógł dysponować.

**Wątek dodatkowy – mały złodziej**

Jeśli zarażeni żebracy nie dostaną od drużyny jedzenia lub dostaną go bardzo mało, nocą około dziesięcioletni (również chory na Czarną Śmierć) chłopiec podkradnie się do obozu, aby spróbować ukraść prowiant z juków. Gdy zostanie przyłapany przez wartowników, gracze mogą mieć zagwozdkę, co z nim zrobić.

**<Trasa c) najkrótsza>** - w tej wersji podróży, na wieczór gracze dotrą do Pradawnych Ruin (nie spotkają natomiast po drodze zarażonych podróżnych). Dopytaj, czy chcą wejść do ruin i tam obozować, czy pozostać przed ruinami. Gdyby postanowili nocować wśród ruin (choćby i na samych obrzeżach), w nocy nastanie zdarzenie C – Atak mutantów.

**B – Atak zwierzoludzi**

Gdy drużyna dalej będzie podążała głównym traktem lub gdy uda jej się całkowicie ominąć konfrontację z mutantami w Pradawnych Ruinach, wówczas – około południa dnia drugiego - czeka na nich atak paskudnych, pół-zwierzęcych humanoidów:

* Zwierzoludzie zaatakują od strony lasu (z prawej strony traktu).
* Pierwsze co drużyna spostrzeże, to dziki ryk od strony zarośli. W sekundę potem wypadnie stamtąd grupa szarżujących, pokaźnych bestii. Jednocześnie w stronę podróżujących posypie się kilka strzał z łuków.
* Siły zwierzoludzi to: najpotężniejszy i najpaskudniejszy przywódca na samym przedzie, czterech wielkich samców tuż za nim oraz cztery mniejsze osobniki początkowo trzymające się z tyłu i strzelające z łuków.
* Bestie są dosyć paskudne, ale nie aż tak by wywołać silny strach u tak doświadczonej eskorty książęcej. Przywódca zwierzoludzi ma jednak zdolność „niepokojący” którą dobrze by było uwzględnić.
* Taktyka stworów jest prosta – szarżujące bestie będą dążyły do wbicia się w sam środek grupy wędrowców i rozpoczęcia masakry. Przywódca stada dzierży potężną maczugę, zdolną do łatwego zrzucenia kogoś z wierzchowca, a nawet zaatakowania dwóch jeźdźców jednocześnie. Mniejsze osobniki będą głównie ostrzeliwać drużynę. W przypadku klęski większych pobratymców, rzucą się do ucieczki.
* Nim bestie dobiegną do traktu, drużyna zdąży wykonać dwie tury działania (zarządź rzut na inicjatywę, aby ustalić kolejność ich ruchów).

Oszalałe bestie są co prawda groźne, ale nie aż tak groźne jak uzbrojeni po zęby, doskonale wyszkoleni gwardziści i pozostali członkowie eskorty. Zastosowanie w miarę rozsądnej taktyki powinno poskutkować rozstrzygnięciem potyczki bez znaczących strat po stronie drużyny graczy.

Bardzo błyskotliwym pomysłem będzie również natychmiastowe pogonienie koni, aby uciec przed atakującymi. Potężni zwierzoludzie są szybcy, lecz nie dorównają koniom bojowym.

**Y – Wizyta w kapliczce (opcjonalna)**

Być może, pod namową kapłana, drużyna zechce wstąpić do przydrożnej kapliczki, znajdującej się przy rozstajach. Dotarcie do niej będzie wymagało zejścia z głównej drogi na boczną ścieżkę i podążania nią przez kilka minut.

Jeśli tam dotrą, ich oczom ukarze się kapliczka wraz z pierwszymi oznakami splugawienia. Kaplica jest drewniana, wejście stanowią puste odrzwia. Na ścianach wymalowane są krwią okultystyczne symbole – dzieło kultystów chaosu.

Pierwsza osoba, która zdecyduje się wejść do środka będzie musiała wykonać test spostrzegawczości, jeśli ktoś będzie szedł tuż za nią, również niech wykona taki test, ale z modyfikatorem -20. Udany test pozwoli zauważyć napiętą linkę, zamocowaną nisko przy ziemi, tuż za progiem – spust pułapki. Jeśli natomiast testy okażą się nieudane, na nieszczęśnika idącego jako pierwszy opadnie z góry potężny topór. Jeśli postać go nie uniknie - test trudny (-20) - otrzyma trafienie o sile k10 + 6 i z cechą „druzgocący”.

Po wejściu do środka, bohaterom graczy ukarze się całkowicie splugawione miejsce – wszędzie widnieć będą napisy z krwi, która poprzez plugawą magię pozostaje ciągle świeża i niemożliwa do zmycia zwykłą wodą. Miejsce można oczyścić przy pomocy wody święconej którą posiada kapłan. Potrzebne będzie również około godziny jego żarliwych modlitw.

Nie jest to jedyna splugawiona kapliczka przewidziana w scenariuszu – druga znajduje się w wiosce Shweigdorf.

**C – Atak mutantów lub zwierzoludzi**

Gdy drużyna wybierze najkrótszą trasę, pierwsza noc wypadnie im w Pradawnych Ruinach lub w ich pobliżu. Jeśli gracze zdecydują się nie wjeżdżać wieczorem od ruin i przenocują poza nimi, nocą wartownikom będzie się wydawało, że coś z ruin ich obserwuje. Jeśli następnego dnia ominą ruiny (nadkładając około dwóch godzin drogi lasem) wówczas uda im się ominąć czyhające tam zagrożenie. W takim wypadku, popołudniu zostaną zaatakowani przez zwierzoludzi, zgodnie z opisem zdarzenia z lokacji B.

Jeśli natomiast postanowią jechać przez ruiny lub wjadą do nich wieczorem by tam przenocować, wówczas „mieszkańcy” ruin zechcą ich wygonić ze swojego terenu.

**Atak mutantów…**

Najpierw wszyscy usłyszą straszliwy ryk. Potem zza najbliższego zniszczonego domu, bądź elementu umocnień, wychynie potężnej postury bestia, przypominająca połączenie trolla z jaszczurem. Będzie miała trzy metry wysokości, muskularne ciało, grube łuski, dużą, gadzią głowę, gruby ogon i chwytne dłonie, a w jednej z nich dzierżyć będzie potężną maczugę. W drugiej dłoni trzymać będzie duży kamień, którym zaraz rzuci w drużynę – mniej więcej w jej środek. Określ inicjatywę drużyny i zażądaj testów przeciwko strachowi. Każdemu komu uda się zdać test, daj jedną akcję na zrobienie czegoś zanim mutant-olbrzym wykona swój rzut.

Rzucony kamień może zranić dwie osoby (losowe, mniej więcej ze środka). Obie będą miały szansę na spróbowanie uniku na połowę zręczności lub blokowania tarczą – udany test ww zmniejszy obrażenia o połowę. Pierwszy trafiony otrzyma obrażenia k10+7, drugi k10+3. Trafieni będą musieli również wykonać test zręczności by nie spaść z konia/przewrócić się.

Po wykonaniu rzutu mutant rzuci się by rozgromić ludzików swoją maczugą. Pamiętaj o jego zdolności „potężny cios”, który daje modyfikator -30 do prób parowania jego ciosów.

W międzyczasie mniejsi pobratymcy mutanta (8 osobników) będą podkradać się coraz bliżej drużyny, by po około minucie (6 tur) znienacka dołączyć do walki – o ile drużyna wcześniej nie ucieknie lub nie pokona olbrzyma, co sprawiłoby, że przestraszeni mutanci wycofają się. Owi mutanci to na wpół ludzie, a na wpół jaszczury – ich ciała pokrywają łuski, twarze są wydłużone, oczy i języki są gadzie.

Ta walka może okazać się dla drużyny bardzo trudna, wiele będzie zależało od obranej taktyki.

Gdy drużynie uda się wydostać z ruin, z ulgą pozostawią za sobą to okropne miejsce.

**D - Druga noc – szelesty**

Jeśli druga noc wypadnie graczom w lesie (nie w wiosce ani nie w oddaleniu od zarośli) niech pierwsi wartownicy usłyszą krótki, lecz wyraźny szelest spośród krzewów, około 20 metrów od obozu, a jednemu z wartowników wydawać się będzie, że przez chwilę dostrzegł w ciemnościach czyjąś sylwetkę. Jeśli ktoś pokwapi się o przeszukanie tej okolicy, będzie miał szansę (test przeciwstawny przeszukiwania a ukrywania się) znaleźć tajemniczą postać, w stroju o kamuflujących barwach.

Tajemniczym szeleszczącym jest jeden z dwóch wyznawców Khorna śledzących drużynę, wspólnik Zwiadowcy. Jeśli Zwiadowca sam natknie się na niego, przekaż mu bez słowa odpowiednią kartkę spośród pomocy do scenariusza – „To twój agent – prześladowca.” Jeśli natomiast zostanie on wykryty przez kogoś innego, zerwie się do ucieczki. Pogoń za nim nie będzie łatwa, ale jeśliby drużynie udało się go dopaść, kultysta będzie zapalczywie walczył, a w ostateczności wypije truciznę, zawieszoną w buteleczce na szyi.

Jeśli jednak ogromnym wysiłkiem drużynie uda się go pojmać, wówczas będzie twardo milczał, co najwyżej złowieszczo krzywiąc wargi. Dopiero długotrwałe tortury będą miały jakąś szansę na wydobycie z niego enigmatycznych informacji. Na jego plecach będzie wytatuowany okultystyczny symbol boga chaosu Khorna.

**E – Komplikacje na moście**

W końcu ekipa dotrze do mostu na rzece – niezależnie od drogi, którą obiorze. Gracze szybko przekonają się, że ktoś wyrąbał w moście solidną, około 4-ro metrową dziurę. Przeskakiwanie jej konno byłoby wysoce ryzykowne, a nurt w rzece jest dosyć wartki. Przekaż Tropicielowi oraz Zwiadowcy informację spośród pomocy – „800m w górę rzeki jest brud - bezpieczne przejście.”

 W tym miejscu nakaż każdemu członkowi drużyny wykonać test spostrzegawczości (uwzględnij gwardię). Udany test pozwoli na zauważenie kryjącej się w zaroślach, po lewej stronie drogi postaci, w ręce trzymającej nienapięty łuk. Jeśli drużyna da po sobie poznać, że zauważyła jego obecność, postać ta rzuci się do ucieczki. Jeśli natomiast ktoś z drużyny w pierwszej kolejności wymierzy w niego z broni dystansowej lub ktoś z eskorty spróbuje otoczyć go - natychmiast podda się błagając o litość. Zbliżenie się do zarośli pozwoli również na odkrycie jeszcze dwóch, ukrytych zaraz obok, podobnych postaci.

Są to rabusie, którzy w gronie z kilku kompanów przygotowali pułapkę na przejezdnych. To oni wyrąbali wyrwę w moście a następnie ukryli się po obu stronach drogi – po trzech na każdą stronę. Widząc nadjeżdżającą drużynę przestraszyli się ich liczebności - postanowili pozostać w ukryciu i przy najbliższej okazji ostrożnie się wycofać.

Nasi bandyci są słabo zorganizowani i niebyt odważni. Zastraszeni wyśpiewają wszystko, zapytani podzielą się informacją o brodzie znajdującym się niedaleko w górę rzeki oraz o ukrytych nieopodal kilku siekierach, którymi wyrąbali wyrwę w moście.

Od graczy zależy co zrobią z bandytami. Mogą ich zabić, mogą zmusić do naprawy mostu, mogą puścić wolno, być może wynajmą ich, by podjęli podróż wraz z drużyną.

**Wątek dodatkowy – druga szansa odkrycia prześladowcy.**

Ten akapit dotyczy jedynie sytuacji, jeśli drużyna nie schwytała jeszcze jednego z kultystów-prześladowców.

Jakąś minutę od szansy odkrycia rabusia, jeśli do tego czasu drużyna nie nakryje wycofujących się po przeciwnej stronie kolejnych kompanów bandyty, drużyna usłyszy krzyk bólu, dobiegający gdzieś z przeciwnej strony niż kryjówki tych bandytów, których drużyna wykryła. Jeśli pokwapią się o poszukanie źródła hałasu, znajdą zastrzeloną postać (jednego z wycofujących się rabusiów) oraz kilkanaście metrów od niego ranną od strzały inną postać, ubraną w kamuflujący strój. Jest to nie kto inny jak jeden z kultystów-prześladowców, który przypadkiem natrafił na wycofujących się bandytów i doszło do wymiany strzałów. Jest to druga szansa dla drużyny na znalezienie prześladowcy – tym razem będzie on jednak udawał zwykłego myśliwego, który przypadkiem znalazł się w złym miejscu o nieodpowiednim czasie. Rana (8 obrażeń) będzie dla niego pewnym utrudnieniem w wykonywanej misji, chętnie więc skorzysta z medycznej pomocy kapłana, by później grzecznie sobie pójść. Może też stać się tak, że dojdzie do walki z nim, lub może będzie towarzyszył drużynie przez całą dalszą podróż. Podobnie jak we wcześniejszym wariancie spotkania, jeśli to Zwiadowca go odnajdzie, przekaż mu tylko karteczkę z odpowiednim napisem.

**Wracając do wyrwy…**

Możliwe, że drużyna nie zdobędzie informacji o brodzie – a Tropiciel i Zwiadowca nie zechcą się podzielić. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że wpadną na pomysł ścięcia kilku mniejszych drzewek i przerzucenia ich przez wyrwę – pomysł ten może również poddać któryś z gwardzistów. Niektórzy członkowie wyprawy dysponują jednoręcznymi toporami, Dieter posiada topór dwuręczny. W około pół godziny są w stanie – dysponując tymi narzędziami – zrobić prowizoryczny pomost. Brak porządnej liny do związania przerzuconych bali powoduje jednak, że konstrukcja ta pozostaje mało stabilna (drużyna ma najwyżej trochę sznurka, tak na ewentualne związanie rąk kilku jeńcom). O ile przejście pieszo w pojedynkę przez most nie stanowi problemu, to przeprowadzenie przez niego konia będzie wymagało bardzo łatwego testu zręczności (+30). Jeśli komuś test się nie uda, jedna z bali obsunie się i koń wraz z człowiekiem znajdą się w nurcie rzecznym, a sam pomost będzie potrzebował naprawy, bez której kolejna próba pokonania go będzie już pozbawiona dodatniego modyfikatora.

Przykładowe rozstrzygnięcie topienia się postaci:

Postać, która znalazła się w wodzie będzie musiała co turę wykonywać test pływania (-20 w przypadku kolczej zbroi). Test zdany oznaczać będzie samodzielne wydostanie się z rzeki. Każdy nieudany test oznacza utratę tylu punktów żywotności, ile wynik miał stopni porażki. Jeśli pozostali kompani będą chcieli wydostać nieszczęśnika z rzecznego nurtu, to co turę jeden z nich będzie mógł spróbować tego testem zręczności. Jeśli taka osoba nie zabezpieczy się w żaden sposób (np. trzymając za rękę innych towarzyszy), to trzy stopnie porażki w teście będą oznaczały dołączenie do tonącego.

**F – dotarcie do wioski Shweigdorf**

Jeśli drużyna podróżuje najkrótszą (drugi wieczór) lub pośrednią (trzeci wieczór) trasą, dotrze w końcu do wioski Shweigdorf.

Jest to wioska łowiecko – drwalska, otoczona palisadą. Brama wjazdowa jest zamknięta, a przy zatrzaśniętych odrzwiach jakiś podróżnik stara się przekonać straż znad bramy do wpuszczenia go do środka.

Wartownicy na bramie nie będą chcieli wpuścić nikogo – z rozkazu zarządcy. Pociągnięci za język napomkną, że w wiosce stało się coś strasznego. Dość łatwo dadzą się przekonać do sprowadzenia zarządcy - Rubena Dahmbach.

W tym czasie tajemniczy podróżnik będzie próbował zagadać do kogoś z drużyny (tego który najwięcej rozmawia z wartownikami) i poprosi o pomoc w przemyceniu go do wioski, jeśli drużyna zostanie wpuszczona. Będzie tłumaczył, że kończą mu się zapasy i koniecznie musi je uzupełnić. Zapytany wyjaśni, że zmierzał do stolicy, aby spróbować kariery w wielkim mieście. Próbował wcześniej dostać się przez drugą bramę, po przeciwnej stronie wioski, lecz bez skutku, więc teraz próbuje z tej strony. Jeśli zorientuje się, że członkowie drużyny są kimś ważnym ze stolicy, jego zainteresowanie nimi wzrośnie i będzie chętny by dołączyć do nich na dłużej.

Tajemniczym podróżnikiem jest wędrowny mag Fredrich, któremu zamarzyło się dotrzeć do któregoś z większych miast Księstw Granicznych, by tam zostać nadwornym magiem. Do tej pory napotykał same trudności, więc z entuzjazmem przyjmie możliwość dołączenia do kogoś wpływowego. Choć wygląda podejrzanie, postać ta nie jest dla księcia (prawdziwego) zagrożeniem. Jest to jedna z szans dla Wiernego Gwardzisty na spełnienie swojego dodatkowego celu - znalezienia sojuszników spoza drużyny.

**Wracając do zamkniętej wioski…**

Zarządca (lub nawet wcześniej wartownicy przy bramie) wreszcie poda przyczynę zamknięcia Shweigdorfu. Poprzedniej nocy ktoś wtargnął do wioskowej kaplicy, zabił opiekującego się nią kapłana i zbezcześcił to święte miejsce wymalowując krwią niezmywalne okultystyczne symbole. Wśród nich jest napis: „wrócimy wkrótce i zabijemy was wszystkich”. Zarządca wysłał posłańca z prośbą o pomoc do stolicy i nakazał zamknięcie wioski, dopóki nie zjawi się wsparcie.

Drużyna stanie przed wyborem – albo przekonają zarządcę do wpuszczenia ich do środka, lub też spędzą noc poza wioską. Jeśli gracze spróbują przekonać, że są ludźmi księcia i/lub mają ze sobą kapłana, który chętnie oczyści splugawioną kaplicę, wówczas udane testy przekonywania (z ewentualnym bonusem za argumenty) poskutkują wpuszczeniem ich. Zarządca i reszta mieszkańców będą jednak ostrożni – wszelkie sygnety i symbole mogły zostać przecież podrobione lub skradzione.

Jeśli drużyna przenocuje poza wioską, nie wydarzy się nic szczególnego. Rano zapewne ominą ją i ruszą w dalszą drogę. Jeśli natomiast wjadą do wioski, zdarzą się następujące rzeczy:

* Zaraz jak drużyna znajdzie się wewnątrz wioskowych umocnień, zostanie to zauważone przez Wolfganga, przywódcę miejscowych myśliwych, który nie będzie zadowolony, że wpuszczono obcych i to tak licznych. Weźmie zarządcę na stronę i odbędzie z nim nerwową dyskusję. Sprawę łagodzi jedynie fakt, że Wolfgang zna się z drużynowym Tropicielem oraz ze Zwiadowcą. Chętnie porozmawia również z nimi by dowiedzieć się, czy wioska na pewno nie będzie miała problemów ze strony przybyszów. Przywódca myśliwych będzie miał drużynę na oku tak długo, dopóki nie opuszczą wioski.
* Kapłan Myrmidii będzie zapewne zainteresowany splugawioną kaplicą. Gdy do niej wejdzie zobaczy wszystko tak, jak opisano mu wcześniej – okultystyczne malunki z krwi wraz z napisem „wrócimy wkrótce i zabijemy was wszystkich”. Jeśli zechce oczyścić świątynię, może to zrobić przy pomocy swojej wody święconej + około godziny modłów. Daj jednak kapłanowi znać, że gdy zabrał się za zmywanie krwawej groźby, poczuł nagle coś dziwnego – jakby uruchomił jakieś tajemnicze zaklęcie. Nic poza tym się jednak nie stanie.
* Około godziny/dwóch po przybyciu drużyny do wioski, niebo zacznie przybierać nienaturalny, ciemno-czerwony kolor a wszystkie zwierzęta w wiosce zaczną robić się coraz bardzie niespokojne. Konie drużyny – zapewne pozostawione we wioskowej stajni przy karczmie – staną się wkrótce trudne do opanowanie - możliwe nawet, że któryś wyrwie się ze swojego boksu. Również ludzie staną się nienaturalnie nerwowi – także członkowie drużyny (gdy nie opanują się testem siły woli). Strach padnie na wszystkich mieszkańców Shweigdorfu, a przybysze staną się głównymi podejrzanymi o wywołanie dziwnych zjawisk. Od tego jak drużyna na to wszystko zareaguje zależy, czy mieszkańcy zdecydują się im ufać, czy też nakażą im natychmiast opuścić wioskę, w skrajnym wypadku może nawet dojść do mordobicia. Jeśli któryś bohater gracza np. Wierny Gwardzista popisze się swoimi zdolnościami dyplomatycznymi, może w jakiś sposób uda mu się pozyskać sobie sojuszników wśród mieszkańców wioski.

Objaśnienie: Kultyści chaosu obserwowali wioskę i jak tylko eskorta księcia wjechała do środka, rozpoczęli magiczny rytuał, pod wpływem którego zaczęły się dziać niepokojące rzeczy w wiosce. Kultyści mają nadzieję, że zdjęci strachem mieszkańcy wioski rzucą się na ludzi księcia i tym samym uszczuplą jego ochronę. Naruszenie krwawego napisu w kaplicy będzie dla głównego szamana dodatkowym sygnałem, że rytuał najwyższy czas zacząć.

Niezależnie od tego jak potoczą się losy drużyny w wiosce, w końcu zapewne ją opuszczą, by przebyć ostatnie dwa dni drogi dzielące ich od celu podróży.

**F – Spotkanie Taboru Strzygan**

Jeśli drużyna podąża cały czas głównym traktem, na drugim skrzyżowaniu dróg (patrz: mapa) dostrzegą duży obóz, złożony z kilku strzygańskich wozów (Strzyganie to po prostu warhammerowi Cyganie). Obozowisko Strzygan jest żywe i kolorowe, a młode, piękne dziewczęta będą machać przejeżdżającej drużynie. Będzie się również dało zauważyć pewnego podróżnika, rozmawiającego przy drodze ze starą cyganką. Jak tylko staruszka dostrzeże przejezdnych to zawoła do nich z przejęciem:

*Widziałam was! Widziałam was w swoich snach! Jedziecie prosto ku swej zgubie! Widziałam waszą krew wsiąkającą w ziemię! Korona spadnie z głowy władcy. Strzeżcie się!*

Gracze mogą zignorować staruszkę lub mogą zechcieć dowiedzieć się więcej. Jeśli zechcą podarować staruszce coś cennego – choćby mieszek ze złotem – powie ona więcej:

*Strzeżcie się, oj strzeżcie, gdyż nie wiecie skąd nadejdzie cios! Jest wśród was tylko jeden, który nie musi się bać o swoje plecy, tylko jeden mówię! Ten z was, to jednak nie człowiek, a bestia w ludzkiej skórze.. i jeszcze jedno wam powiem: zdrowy prosił będzie o pomoc, ranny zaś zapragnie śmierci. To wszystko, co mogę wam powiedzieć. Tyle widziałam.*

(Bestią z przepowiedni jest Zwiadowca, zdrowy proszący o pomoc to kultysta chaosu oparty o wóz przy pułapce, rannych chętnych by umrzeć za swą sprawę również nie zabraknie).

Drużyna nie wyciągnie od staruszki już nic więcej. Gdyby z jakichś powodów postanowili zostać trochę ze Strzyganami, zostaną ciepło zaproszeni do ognisk i będą mogli poczuć niesamowity nastrój Strzygańskiej muzyki, ballad i tańców. Oczywiście zostaną również okradnięci, o ile wpierw nie dadzą jakichś podarunków w zamian za gościnę.

Tajemniczym podróżnikiem, który rozmawiał ze starą Strzyganką jest Friedrich, pewien wędrowny mag… więcej informacji o nim znajduje się w poprzednim podrozdziale. Przepowiednia dotycząca drużyny zaintryguje go, zwłaszcza fragment o koronie spadającej z głowy. Podejdzie do drużyny i zaproponuje im swoje usługi, dostrzegając w tym możliwość zaimponowania komuś wpływowemu.

**H – nasilenie objawów Czarnej Śmierci**

Choroba, na którą cierpi Wierny Gwardzista da w końcu o sobie wyraźniej znać piątego dnia wyprawy. Każdy gracz niech wykona koło południa trudny (-20) test spostrzegawczości, tym którym się uda przekaż kartkę spośród pomocy: „Wierny Gwardzista wygląda na osłabionego”. Samemu Wiernemu Gwardziście daj natomiast informację o ujemnym modyfikatorze (-5 do wszystkich testów) spowodowanym postępującą chorobą. Jeśli podróż będzie trwała dłużej, każdy kolejny dzień będzie się wiązał z powiększeniem ujemnego modyfikatora o kolejne 5 i coraz łatwiej będzie rozpoznać drużynie, że Wierny Gwardzista cierpi na jakąś poważną dolegliwość. Każdy kto zechce mu się dokładniej przyjrzeć, zauważy ciemne plamy na ciele. Co drużyna z tym zrobi? Czy będzie trzeba ujawnić prawdziwą tożsamość chorego?

**I – Atak bagiennych węży (opcjonalne)**

Podążanie drogą wzdłuż Czarnych Bagien nie jest szczególnie niebezpieczne (ostatnie dwa dni drogi przez las). Prawdziwe niebezpieczeństwo czai się dopiero w głębi tych moczar, gdzie można napotkać np. olbrzymie bagienne węże, gotowe bronić swojego terytorium. Możliwe, że Tropicielowi i Zwiadowcy uda się znaleźć wymyślny powód do tego, by nieco zagłębić się w Czarne Bagna. Mało prawdopodobne, że drużyna zdecyduje to zrobić, jeśli jednak to zrobi wkrótce przekona się, że pełza tu coś sporego – i na dodatek pełza coraz bliżej. Wejście choćby o 300 metrów wgłęb bagien oznaczać będzie atak 5-ciu bagiennych węży. (ludzie poruszający się w bagnie będą mieli co najmniej -10 do wszystkich testów walki).

Najprawdopodobniej jednak drużyna spokojnie podąży główną drogą, nie narażając się niepotrzebnie.

**J – Pułapka kultystów**

**Przerwa…**

Nim nastanie ostatni dzień podróży, dobrym pomysłem będzie zarządzenie kilkuminutowej przerwy, aby każdy mógł chwilę odpocząć, skorzystać z toalety, zjeść coś itd. Możesz wtedy jeszcze raz, na spokojnie prześledzić wzrokiem opis tego ostatniego wydarzenia, aby o niczym nie zapomnieć. Przygotuj się dobrze, aby potem nie pogubić się w sytuacji. I chwilkę odpocznij, by strudzony grą umysł podołał w tym kulminacyjnym momencie.

**Pobojowisko…**

Ostatniego dnia podróży, około południa, za kolejnym zakrętem drogi drużyna dostrzeże niezwykłą sytuację:

* Niecałe 100 metrów przed drużyną rozciąga się pobojowisko. Leży tam około 20 zakrwawionych ciał (z niektórych sterczą strzały), przy drodze stoją dwa wozy, konie są zastrzelone. Część ciał ubrana jest raczej jak mieszczanie oraz ochrona wozów, część natomiast odziana jest w futra i wygląda raczej na bandytów – z tej odległości jednak, trudno jest się dobrze przyjrzeć.
* Jeśli Tropiciel i/lub Zwiadowca zostaną wysłani by przyjrzeć się pobojowisku to utrzymuj, że leżą tam same trupy. Przekaż im jednak kartkę spośród pomocy: „Oni żyją. To pułapka kultystów.”
* Gdy gracze zbliżą się do pobojowiska lub będą stali i przypatrywali się mu bardzo długo, jedno z ciał (oparte o wóz) poruszy się i okaże się być żywym człowiekiem, błagającym o pomoc. Jeśli drużyna – lub jej część – bardzo zbliżą się do wozu, o którego „ocalały” się opiera, wówczas drużyna dostrzeże jakąś odzianą po mieszczańsku kobietę, która wybiegnie z tyłu wozu i będzie uciekała w stronę lasu. Jednocześnie usłyszą dziwny syk dobiegający z wozu.
* Co zrobi drużyna? Ustal kolejność ruchów. Jeśli ktoś nie zorientuje się co jest grane i natychmiast nie wbiegnie do wozu by ugasić lont zapalony przez kultystkę, wówczas po maksymalnie 20 sekundach (2tury) baczka prochu na wozie wybuchnie. Jeśli kapłan starał się w międzyczasie pomóc „ocalałemu”, to po upłynięciu 1 tury zorientuje się, że pod jego krwią nie kryje się żadna poważna rana. Sekundę później mężczyzna zaatakuje kapłana.

**Wybuch!**

Jeśli do niego dojdzie, wszyscy w pobliżu zostaną porażeni mocą eksplozji. Siła uderzenia, ogień i latające kawałki drewna wprowadzą zamęt wokół. Wszyscy znajdujący się do 8 metrów od wozu otrzymają trafienie z siłą 2k10 (z pominięciem pancerza) oraz spadną z konia/przewrócą się. Ci znajdujący się dalej, do 16 metrów, otrzymają trafienie z siłą 1k10 (z pominięciem pancerza) i od testu zręczności zależy, czy spadną z konia/przewrócą się. Pamiętaj o konieczności poświęcenia 1 tury, aby wstać.

Po wybuchu, na początek ustalonej inicjatywy wylądują kultyści chaosu, którzy w pierwszym ruchu skończą z udawaniem trupów i zerwą się z ziemi chwytając za broń. Ich pozycje niech będą różnorodne i częściowo pomieszane z pozycjami członków drużyny (o ile ci nie uciekli wcześniej z pobojowiska). Jest tam 12 kultystów chaosu (8 przeciętnych i 4 doświadczonych). Niektórzy kultyści będą również poranieni przez wybuch.

Jeśli drużyna – lub jej część - szybko zareaguje i ucieknie od wozu, wówczas wybuch nie wyrządzi im żadnej szkody, a powstający kultyści będą w znacznie gorszej pozycji.

Jeśli Drużyna postanowi całkowicie ominąć pobojowisko, ignorując „dogorywającego nieszczęśnika”, wówczas w trakcie manewru omijania kultyści również powstaną (na sygnał jednego z nich) i rzucą się za drużyną. Dobrym wyjściem dla gwardii będzie wówczas po prostu pogonić konie – choć ukryci zdrajcy w drużynie zapewne nie pozwolą, by odbyło się to tak łatwo.

W lesie, około 30 metrów od pobojowiska, kryje się jeszcze 4 doświadczonych kultystów, dosiadających wierzchowców. Nie zapomnij o nich! Gdy rozpocznie się walka, będą oni gotowi do rzucenia się za kimś w pościg lub po prostu do dołączenia do walki.

Pamiętaj, priorytetem kultystów jest zabicie tego rudego! – chyba, że Tropiciel lub Zwiadowca dadzą im znać, że to nie tego trzeba zabić lub też, gdy sam Książę wespnie się na wyżyny przekonywania, że to nie on jest księciem.

To ostanie wydarzenie, które rozstrzygnie o rezultacie przygody. Gdy bitewny kusz opadnie, będzie już jasne, po czyjej stronie leży prawo do triumfu. Potem każdy będzie mógł już opowiedzieć kim tak naprawdę był i jakie zadania udało mu się wykonać.

# Porady dla Mistrza Gry

Poniżej zamieszczam kilka porad dla Ciebie, o Mistrzu Gry, które mogą Ci pomóc w poprowadzeniu tej przygody:

1. **Gwardia vs inni BN** – koniecznie zrezygnuj z precyzyjnego rozstrzygania walki między gwardzistami i innymi postaciami wtedy, gdy żaden gracz nie bierze w nich bezpośredniego udziału (wydłużyłoby to grę, gracze by się nudzili a Ty obciążyłbyś umysł mnóstwem obliczeń). Możesz zamiast tego co turę wykonywać pojedynczy rzut kośćmi – im wynik niższy, tym lepiej radzi sobie gwardia, natomiast im wyższy, tym większy dostaje ona wycisk od przeciwników. Na podstawie każdego rzutu postaraj się wymyślić adekwatny rezultat – przy uwzględnieniu, która strona ma przewagę w umiejętnościach bojowych oraz przewagę liczebną.
2. **Przedwczesna śmierć bohatera** - jest dosyć prawdopodobne, że nie każdy z bohaterów graczy dotrwa do ostatecznego rozstrzygnięcia w trakcie zasadzki kultystów. W takim wypadku proponuję dać takiemu graczowi nową rolę. Może on zacząć ogrywać na przykład: jednego z gwardzistów, Friedricha (jeśli ten dołączył do drużyny) albo - jeśli śmierć nadeszła niedługo przed pułapką - możesz również dać graczowi do poprowadzenia jednego z doświadczonych kultystów chaosu, biorących udział w zasadzce – może nawet ich przywódcę.
3. **Intensywne knucie** – istnieje prawdopodobieństwo, że karteczki do tajnej komunikacji z MG pójdą mocno w ruch, bo gracze będą chcieli a to zatruć komuś bukłak z wodą, a to zanożować kogoś w nocy, a to „przez przypadek” strzelić do nie tego walczącego, udawać że dzielnie walczą z bestią ale tak naprawdę nie zdawać jej poważnych obrażeń, nakazywać gwardzistom śledzenie kogoś itp., Itd. Twoim zadaniem będzie wówczas jakoś to wszystko ogarnąć, tak by w miarę możliwości spełnić oczekiwania graczy, jednocześnie samemu ich przypadkiem nie wsypując. Czasem być może będziesz musiał dać informacje zwrotną, że coś jest po prosu za trudne lub czegoś nie da się sensownie przeprowadzić. Staraj się nie zahamowywać zbytnio biegu scenariusza.
4. **Rozdzielenie się** – podział drużyny może stanowić problem. Najbardziej prawdopodobną opcją podziału jest oddzielenie się Tropiciela i/lub Zwiadowcy od drużyny i dalsze śledzenie jej z ukrycia. W takim wypadku, to drużyna na przedzie będzie pierwszorzędnym świadkiem kolejnych wydarzeń, a ci odłączeni pozostaną w pozycji „możliwości zareagowania w dowolnym momencie”. Z takiego obrotu spraw również może wyjść coś ciekawego, postaraj się jednak wówczas nie zatrzymywać zbyt długo nad wątkami, które zajmować będą jedynie część drużyny.
5. **Dbanie o epickość -** dobrze wpłynie na klimat, gdy co jakiś czas włączysz do opowieści jakieś drobne, barwne narracje – zarówno dotyczące postaci niezależnych, jak i tych prowadzonych przez graczy. Gdy Kapitan Gwardii dobędzie miecza, możesz dopowiedzieć, jak słońce błysnęło w klindze tej wspaniałej broni. Gdy Książę zada cios w plecy Wiernego Gwardzisty, daj znać jak przeraźliwie zimne jest jego spojrzenie. Gdy Wierny Gwardzista będzie przekonywał kogoś do współpracy, niech wszyscy poczują z jaką mocą przemawia. Gdy Kapłan Myrmidii stanie naprzeciwko kultysty chaosu, opisz nienawiść i determinację rysujące się na jego obliczu. Gdy Tropiciel uda się na zwiady powiedz, że rozpłynął się w ciemności niczym mgła. A gdy Zwiadowca dobędzie broni doprowadzając się do szału, niech będzie jasne jak groźną i drapieżną bestią potrafi się stać.
6. **Prowadzenie dla 3 graczy –** jeśli będziesz chciał poprowadzić tę przygodę dla jedynie 3 graczy, nie jest to niemożliwe. Możesz wówczas dać graczom wybrać między postaciami: Książę, Wierny Gwardzista, Tropiciel, natomiast Kapitan Gwardii pozostanie pod Twoją kontrolą. Nie na długo jednak – w pierwszej walce zginie bowiem trafiony w oko strzałą, bądź zmiażdżony kamieniem ciśniętym przez mutanta-olbrzyma. Może się wówczas rozpocząć ciekawa rywalizacja, kto przejmie dowodzenie nad pozostałą gwardią. Dla równowagi za śmierć Kapitana, możesz uszczuplić nieco ilość napotykanych przeciwników.

# Członkowie Drużyny – Ściąga Mistrza Gry

**Książę – przebrany szpieg**

- Umiejętności szpiegowskie.

- Cel główny: śmierć księcia.

- Dodatki: śmiertelna trucizna na sztylecie oraz fiolka trucizny spożywczej – obie zabijają w ciągu 1k10 tur, bez możliwości odparcia. Po silnym rozcieńczeniu efekt słabnie.

**Wierny Gwardzista – prawdziwy książę**

- Charyzmatyczny.

- Cel główny: przeżyć.

- Dodatki: magiczny medalion, który raz ratuje życie.

**Kapitan Gwardii – oddany patriota**

- Fechtmistrz, dowódca.

- Cel główny: ochrona księcia.

- Dodatki: półtoraręczny miecz najlepszej jakości: +5ww, w dwóch rękach: druzgocący.

**Kapłan Myrdmidii - inkwizytor**

- Medyk, wojownik, strateg.

- Cel główny: zwalczanie chaosu.

- Dodatki: magia kapłańska Myrmidii, apteczka (+10 do leczenia)

**Tropiciel – kultysta Nurgla**

- Ekspert walki dystansowej, sztuki przetrwania, ukrywania i skradania się.

- Cel główny: śmierć księcia.

- Dodatki: 1) amulet z zaklętym demonem: demon w pełni formuje się w ciągu 2 tur po otworzeniu amuletu i w kolejnej turze natychmiast atakuje najbliższą żywą istotę (cechy w spisie istot – pamiętaj o zdolności „broń naturalna”, która uniemożliwia parowania ataków demona oraz o zdolności „straszny”). Demon ma czerwoną skórę, sześć kończyn, resztkowe skrzydła, potężną paszczę najeżona zębami, kolce na plecach. 2) Zatruta strzała i zatruty sztylet – zraniony przez 1k10 tur traci dodatkowy 1 PŻ na turę + test należy wykonać test odporności ofiary, nieudany oznacza -10 do testów w trakcie działania trucizny.

**Zwiadowca – kultysta Khorna**

- Nieustraszony, umiejętności zwiadowcze, berserker – po doprowadzeniu się do szału, może wykonać 2 ataki szaleńcze w turze. Próba opanowania szału wymaga testu siły woli, póki go nie zda, musi kogoś atakować.

- Cel główny: zabić wszystkich członków drużyny.

- Dodatki: 1) gwizdek – sygnał dla współbraci-prześladowców, że należy przyjść i pomóc (cechy prześladowców w spisie istot). Prześladowcy mają cele takie same co Zwiadowca. 2)Trucizna spożywcza – po nieudanym teście odporności (-20) zabija w ciągu 2k10 tur. Jeśli ofiara przeżyje, do końca wyprawy otrzymuje -10 do wszystkich testów. Po silnym rozcieńczeniu efekt słabnie.

# Przebieg Przygody – Ściąga Mistrza Gry

**Wprowadzenie:**

* Zapoznanie z sytuacją w stolicy: zaraza, kultyści, próby skrytobójcze, decyzja o przeniesieniu dziedzica w bezpieczne miejsce.
* Charakterystyka członków wyprawy i rozdysponowanie postaci między graczy.
* Zapoznanie z tożsamościami ukrytymi, objaśnienia, informacja o możliwości komunikacji poprzez kartki lub ewentualne branie na bok.

**Rozstaje:**

* Wybór drogi.
* Określenie szyku w jakim drużyna się przemieszcza – wprowadzenie znaczników postaci.

**Trasa długa (6dni) lub średnia (5dni):**

* Pierwsza noc: wieczorem spotkanie z zarażonym żebrakami, nocą sen kapłana, ewentualna próba kradzieży przez głodnego chłopca.
* Drugiego dnia: atak zwierzoludzi: wypadają z lasu, przywódca + 4 bestie + 4 mniejsze osobniki.
* Później tego samego dnia – dotarcie do rozstajów (dalsze podążanie głównym traktem lub skręt w las).
* Ewentualna wizyta w splugawione kapliczce – pułapka przy wejściu.
* Druga noc – szelesty w gęstwinie (prześladowca).

**Trasa Długa – ciąg dalszy:**

* Czwartego dnia – dotarcie do zniszczonego mostu: wyrwa na 4 metry, trudna do przeskoczenia konno, nurt wartki, zwiadowca i tropiciel otrzymują informację o brodzie, w krzakach ktoś zauważa przyczajonego rabusia, ewentualnie wycofujący się rabusie z przeciwnej strony trafiają na kultystę-prześladowcę.
* Napotkanie taboru Strzygan – Friedrich rozmawiający ze staruszką, wypowiedzenie przez starą ostrzeżenia, ewentualne opowiedzenie przepowiedni, mag chce się przyłączyć.
* Pułapka na trakcie: pobojowisko, wiele ciał na drodze, dwa wozy, jeden ocalały prosi o pomoc opierając się o wóz, uciekająca z wozu kobieta i dźwięk syczenia, po chwili wybuch – obrażenia i ryzyko spadnięcia z konia, kultyści (8 przeciętnych, 4 doświadczonych) wstają i rzucają się na drużynę – priorytetem jest Książę, dodatkowi czterej konni kultyści ukryci w zaroślach - gotowi do ewentualnego pościgu lub dołączenia do walki.

**Trasa Średnia – ciąg dalszy:**

* Trzeciego dnia pod wieczór – dotarcie do zniszczonego mostu: wyrwa na 4 metry, trudna do przeskoczenia konno, nurt wartki, zwiadowca i tropiciel otrzymują informację o brodzie, w krzakach ktoś zauważa przyczajonego rabusia, ewentualnie wycofujący się rabusie z przeciwnej strony trafiają na kultystę-prześladowcę.
* Dotarcie do wioski: brama zamknięta, Friedrich-mag chce wejść, nocą splugawiono wioskową kaplicę i zabito kapłana, krwawy napis: „Wrócimy wkrótce i zabijemy was wszystkich”, czerwone niebo + panika zwierząt + ogólny niepokój niedługo po wejściu do wioski, podejrzliwy przywódca myśliwych.
* Pułapka na trakcie: pobojowisko, wiele ciał na drodze, dwa wozy, jeden ocalały prosi o pomoc opierając się o wóz, uciekająca z wozu kobieta i dźwięk syczenia, po chwili wybuch – obrażenia i ryzyko spadnięcia z konia, kultyści (8 przeciętnych, 4 doświadczonych) wstają i rzucają się na drużynę – priorytetem jest Książę, dodatkowi czterej konni kultyści ukryci w zaroślach - gotowi do ewentualnego pościgu lub dołączenia do walki.

**Trasa Krótka (4dni):**

* Pierwsza noc – w ruinach lub poza – sen kapłana.
* Jeśli nocleg w ruinach lub przejazd przez nie – atak mutantów: potężny mutant z maczugą i kamieniem, podkradająca się ósemka pozostałych. Jeśli całkowite ominięcie ruin – atak zwierzoludzi: wypadają z lasu, przywódca + 4 bestie + 4 mniejsze osobniki.
* Drugi dzień pod wieczór: dotarcie do zniszczonego mostu: wyrwa na 4 metry, trudna do przeskoczenia konno, nurt wartki, zwiadowca i tropiciel otrzymują informację o brodzie, w krzakach ktoś zauważa przyczajonego rabusia, ewentualnie wycofujący się rabusie z przeciwnej strony trafiają na kultystę-prześladowcę.
* Dotarcie do wioski: brama zamknięta, Friedrich-mag chce wejść, nocą splugawiono wioskową kaplicę i zabito kapłana, krwawy napis: „Wrócimy wkrótce i zabijemy was wszystkich”, czerwone niebo + panika zwierząt + ogólny niepokój niedługo po wejściu do wioski, podejrzliwy przywódca myśliwych.
* Pułapka na trakcie: pobojowisko, wiele ciał na drodze, dwa wozy, jeden ocalały prosi o pomoc opierając się o wóz, uciekająca z wozu kobieta i dźwięk syczenia, po chwili wybuch – obrażenia i ryzyko spadnięcia z konia, kultyści (8 przeciętnych, 4 doświadczonych) wstają i rzucają się na drużynę – priorytetem jest zabicie Księcia, dodatkowi czterej konni kultyści ukryci w zaroślach - gotowi do ewentualnego pościgu lub dołączenia do walki.

# Spis Istot

**Zwierzoczłek - Przywódca**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ww** | **Us** | **K** | **Odp** | **Zr** | **Int** | **Sw** | **Ogd** |
| **50** | **30** | **60** | **60** | **35** | **20** | **40** | **-** |
| **A** | **Żyw** | **S** | **Wt** | **Sz** |  |  |  |
| **2** | **20** | **6** | **6** | **5** |  |  |  |

Umiejętność: skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się, zastraszanie, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: groźny, niepokojący, szał bojowy, wyostrzone zmysły,

Wyposażenie: Potężna maczuga (dwuręczna, druzgocąca), rogi (Obr. S-1)

**Zwierzoczłek – Duży Osobnik**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ww** | **Us** | **K** | **Odp** | **Zr** | **Int** | **Sw** | **Ogd** |
| **45** | **30** | **55** | **55** | **35** | **15** | **30** | **-** |
| **A** | **Żyw** | **S** | **Wt** | **Sz** |  |  |  |
| **1** | **18** | **5** | **5** | **5** |  |  |  |

Umiejętność: skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się, zastraszanie, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: groźny, szał bojowy, wyostrzone zmysły

Wyposażenie: Włócznia, rogi (Obr. S-1)

**Zwierzoczłek – Mały Osobnik**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ww** | **Us** | **K** | **Odp** | **Zr** | **Int** | **Sw** | **Ogd** |
| **35** | **40** | **30** | **30** | **40** | **20** | **20** | **-** |
| **A** | **Żyw** | **S** | **Wt** | **Sz** |  |  |  |
| **1** | **13** | **3** | **3** | **4** |  |  |  |

Umiejętność: skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się, unik, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: wędrowiec, wyostrzone zmysły

Wyposażenie: broń jednoręczna, łuk i 10 strzał

**Mutant – Olbrzym**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ww** | **Us** | **K** | **Odp** | **Zr** | **Int** | **Sw** | **Ogd** |
| **60** | **35** | **70** | **70** | **40** | **20** | **30** | **-** |
| **A** | **Żyw** | **S** | **Wt** | **Sz** |  |  |  |
| **3** | **25** | **7** | **7(9)** | **5** |  |  |  |

Umiejętność: znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: nieustraszony, potężny cios, straszny

Wyposażenie: Maczuga (S), łuski (2PZ)

**Mutant (zwykły)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ww** | **Us** | **K** | **Odp** | **Zr** | **Int** | **Sw** | **Ogd** |
| **40** | **40** | **40** | **45** | **45** | **30** | **35** | **-** |
| **A** | **Żyw** | **S** | **Wt** | **Sz** |  |  |  |
| **1** | **14** | **4** | **4(5)** | **4** |  |  |  |

Umiejętność: przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się, unik, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: brak

Wyposażenie: broń jednoręczna, łuk i 10 strzał, łuski (1PZ)

**Bagienny Wąż**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ww** | **Us** | **K** | **Odp** | **Zr** | **Int** | **Sw** | **Ogd** |
| **50** | **-** | **50** | **50** | **40** | **10** | **10** | **-** |
| **A** | **Żyw** | **S** | **Wt** | **Sz** |  |  |  |
| **2** | **16** | **5** | **5(7)** | **4** |  |  |  |

Umiejętność: Unik, Spostrzegawczość + 20

Zdolności: broń naturalna, czuły słuch, zapasy

Wyposażenie: Łuski (2 PZ)

**Kultysta Chaosu (przeciętny)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ww** | **Us** | **K** | **Odp** | **Zr** | **Int** | **Sw** | **Ogd** |
| **35** | **35** | **35** | **35** | **35** | **30** | **35** | **30** |
| **A** | **Żyw** | **S** | **Wt** | **Sz** |  |  |  |
| **1** | **12** | **3** | **3(4)** | **4** |  |  |  |

(brak umiejętności i zdolności, które przydadzą się w czasie gry)

Wyposażenie: broń jednoręczna, skórznia (1 PZ)

**Kultysta Chaosu (doświadczony)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ww** | **Us** | **K** | **Odp** | **Zr** | **Int** | **Sw** | **Ogd** |
| **45** | **45** | **40** | **40** | **40** | **35** | **40** | **35** |
| **A** | **Żyw** | **S** | **Wt** | **Sz** |  |  |  |
| **2** | **14** | **4** | **4(6)** | **5** |  |  |  |

Umiejętności: jeździectwo, spostrzegawczość, unik, zastraszanie

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), ogłuszanie

Wyposażenie: broń jednoręczna, broń dwuręczna albo włócznia, zbroja ćwiekowa (2 PZ)

**Kultysta Khorna – prześladowca**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ww** | **Us** | **K** | **Odp** | **Zr** | **Int** | **Sw** | **Ogd** |
| **50** | **50** | **40** | **40** | **50** | **50** | **50** | **35** |
| **A** | **Żyw** | **S** | **Wt** | **Sz** |  |  |  |
| **2** | **15** | **4** | **4(5)** | **4(5)** |  |  |  |

Umiejętności: jeździectwo, pływanie, przeszukiwanie, skradanie się, ukrywanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, torturowanie, tropienie, unik, wspinaczka, zastraszanie

Zdolności: bardzo szybki, błyskawiczne przeładowanie, brawura, broń specjalna (długi łuk+rzucana), odwaga, strzał mierzony, szybkie wyciągnięcie, wędrowiec

Wyposażenie: broń jednoręczna, długi łuk i 10 strzał, 2 noże bojowe, 4 noże do rzucania, fiolka z trucizną (spożywczą), skórznia

**Mieszkaniec wioski (przeciętny) / Rabuś**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ww** | **Us** | **K** | **Odp** | **Zr** | **Int** | **Sw** | **Ogd** |
| **35** | **40** | **35** | **35** | **35** | **35** | **30** | **35** |
| **A** | **Żyw** | **S** | **Wt** | **Sz** |  |  |  |
| **1** | **12** | **3** | **3** | **4** |  |  |  |

Umiejętność: język staroświatowy, plotkowanie, przeszukiwanie, sekretne znaki (łowców), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie, ukrywanie się,

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna) albo błyskawiczne przeładowanie, wędrowiec

Wyposażenie: dwuręczna siekiera albo broń jednoręczna, łuk i 10 strzał

**Wędrowny Mag – Friedrich**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ww** | **Us** | **K** | **Odp** | **Zr** | **Int** | **Sw** | **Ogd** |
| **35** | **35** | **30** | **35** | **40** | **50** | **55** | **45** |
| **A** | **Żyw** | **S** | **Wt** | **Sz** | **Mag** |  |  |
| **1** | **14** | **3** | **3** | **4** | **2** |  |  |

Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo, język tajemny (magiczny), nauka (magia), plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wykrywanie magii, znajomość języka (staroświatowy + klasyczny)

Zdolności: magia powszechna (dotyk na odległość + pancerz eteru), magia tajemna (prosta), magia tajemna (tradycja ognia), zmysł magii

Wyposażenie: broń jednoręczna, księga wiedzy tajemnej, kij, 50 zk

**Demon z amuletu**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ww** | **Us** | **K** | **Odp** | **Zr** | **Int** | **Sw** | **Ogd** |
| **50** | **-** | **60** | **60** | **50** | **10** | **50** | **-** |
| **A** | **Żyw** | **S** | **Wt** | **Sz** |  |  |  |
| **3** | **25** | **6** | **6** | **5** |  |  |  |

*Umiejętności: unik*

*Zdolności: broń naturalna, straszny, wyostrzone zmysły, żelazna wola*