

Legenda



Legenda

Scenariusz do systemu *Warhammer Fantasy Roleplay*

Autor: Maciej 'repek' Reputakowski

Współpraca, skład i dodatki: Magdalena Madej-Reputakowska

Ilustracja na okładce: Roch 'Ulrich' Hercka

Ilustracje w tekście: Izabela 'Isbell' Mazur, Magdalena Madej-Reputakowska

Mapa Ostlandu na podstawie mapy autorstwa Andreasa Blichera, udostępnionej na licencji Creative Commons.

Mapa Helmburga: Magdalena Madej-Reputakowska

Testy: Karina 'Linka' Graj, Mateusz Bral, Julian 'Mayhna' Czurko, Artur 'mr_mond' Nowrot, Tomasz 'kaduceusz' Pudło, Maciej Walasek

ZARYS FABUŁY

Wojna z **Chaos**em zagraża stolicy Imperium. Trójka wielkich bohaterów zostaje wysłanych do legendarnego, niezdołanego zamku Helmburg, by poznać jego tajemnicę i zapewnić ocalenie Altdorfu. Gdy docierają na miejsce, sytuacja jest krytyczna. Pan zamku jest na krawędzi śmierci, morale załogi podupada, a Chaos puka do bram.

Bohaterowie będą mieli niewiele czasu, by poznać tajemnicę twierdzy i zmierzyć się z wewnętrznymi i zewnętrznymi zagrożeniami. W międzyczasie okaże się, że misja nieodwracalnie wpłynie na ich własne życie. Finał scenariusza stanowi wielka, epicka bitwa w obronie zamku przed siłami Chaosu.

O SCENARIUSZU

Legenda to scenariusz przeznaczony dla trzech graczy/graczek. Grający otrzymują gotowe, potężne postaci, których osobiste historie i motywacje są połączone z główną osią fabuły. *Legenda* jest klasycznym jednostrzałem, przeznaczonym do rozegrania na dwóch sesjach. W ich trakcie osobiste wątki bohaterów będą mogły w pełni wybrzmieć.

Z tych powodów *Legenda* jest skierowana raczej do MG i graczy, którzy spójną i efektowną opowieść, ograniczoną konwencją i wyczuciem dramatyzmu, przedkładają nad pozbawioną jakichkolwiek barier swobodę decyzji. Motywacje poszczególnych postaci są pomyślane tak, by każdy z graczy miał swoje miejsce w fabule i w naturalny sposób angażował się w opisany w tekście rozwój wydarzeń.

Scenariusz podzielony jest na sceny. Zaproponowana chronologia stanowi ich optymalny z punktu widzenia budowania napięcia układ (szczególnie na początku). Oczywiście już do MG należy zadanie, by elastycznie reagować na deklaracje grających i wprowadzać ich pomysły do fabuły. Warto jednak pamiętać, że w jednostrzałach najważniejsze jest odpowiednie tempo. MG musi dbać o to, by z jednej strony pozwolić graczom pobawić się swoimi bohaterami i żyć z nimi, a z drugiej nie dopuścić do nadmiernego rozwlekania scen.

Fabula *Legendy* powinna zamknąć się w dwóch sesjach. Pierwszą z nich najlepiej byłoby zakończyć przed sceną *Zdrada Pani Kapitan*. W tej scenie gracze toczą walkę. Dlatego, jeśli sesja trwa już długo, lepiej przełożyć ją na kolejne spotkanie i zacząć je od mocnego uderzenia.

Druga sesja składa się ze znacznie mniejszej ilości scen, ale kończy się wielką bitwą, która na pewno zajmie sporo czasu. Ważne, by w trakcie obu zbiorowych walk gracze nie byli nadmiernie zmęczeni.

Jeżeli MG uzna jednak, że pierwsza sesja trwa już bardzo długo, może postanowić zakończyć ją wcześniej. Dobre momenty to scena *Posłaniec* (tuż po ponurych wieściach o śmierci **Siegfrieda**) lub scena *Nocna próba* – w chwili, gdy **Ulrich** prosi **Siegrid** o pomoc w zabiciu ojca.

Mechanika

Legenda jest scenariuszem przeznaczonym do rozegrania w trzeciej edycji systemu *Warhammer Fantasy Roleplay*.

PRZYGOTOWANIE DO PIERWSZEJ SESJI

- ☠ Wydrukuj trzy listy z rozkazami cesarskimi (*Pomoce*).
- ☠ Wydrukuj List Cesarski (*Pomoce*).



☠ Wydrukuj trzy karteczki przeznaczone na detale dotyczące tła postaci (*Pomoce*).

☠ Wydrukuj opisy Bohaterów Graczy (*Pomoce*).

☠ Wydrukuj plan Helmburga, który można pobrać razem z tym scenariuszem. Będzie niezbędny na drugiej sesji, ale pojawi się już na pierwszej. Plan, aby spełniał swoje zadanie, warto wydrukować w formacie A2. Format A3 może okazać się za mały, zaś A1 wymaga ogromnej przestrzeni.

☠ Jeżeli chcesz, przygotuj mapę Imperium, by pokazać graczom, w którym miejscu rozgrywa się przygoda. Warto również przygotować plan Ostlandu z zaznaczoną lokalizacją Helmburga, który możesz pobrać razem z tym scenariuszem. Możesz także wydrukować rycinę przedstawiającą walkę Nazgara z herosami Helmburga (*Pomoce*).

☠ Gracze w *Legendzie* otrzymują potężne, zaawansowane postaci. Z tego powodu warto spotkać się nieco wcześniej, aby mogli spokojnie zapoznać się z ich możliwościami. Dobrym pomysłem jest przeprowadzenie przed sesją symulowanej walki.

☠ Na końcu scenariusza znajdziesz charakterystyki postaci oraz spis akcji, talentów i innych elementów, którymi dysponuje każdy z bohaterów. Przepisz charakterystyki postaci na karty.

☠ Zastanów się, kto z twoich graczy najlepiej będzie się czuł w poszczególnych rolach i kogo najbardziej ucieszą oczekujące wyzwania. Następnie wręcz graczom ich postaci wraz ze wszystkimi elementami.

☠ Wręcz graczom krótkie opisy ich postaci (*Pomoce*).

☠ Podczas wręczania graczom kart bohaterów postaraj się nie zdradzić, kim jest **Siegrid**.

☠ Posadź graczy przy stole w następującej kolejności (od twojej lewej): **Ordo** – **Siegrid** – **Mortimus**. Chodzi o to, by **Siegrid** miała **Mortimusa** po swojej lewej, a **Orda** po prawej stronie.

☠ Wręcz graczom kartę ich drużyny: *Righteous Paragons*.

Zadania dla graczy przed sesją

☠ **Siegrid** - Poproś grającą **Siegrid**, aby na przygotowanej karteczce opisała pamiątkę, która została jej po matce. Przeczytaj karteczkę. Pomysł graczy będzie potrzebny po spotkaniu z **Einarem**, synem władcy Helmburga.

☠ **Mortimus** - Poproś grającego **Mortimusem**, aby na przygotowanej karteczce opisał jeden, szczególnie bliski sercu kapłana przedmiot. Przeczytaj karteczkę. Będzie potrzebna w *Scenie X: Powrót do domu*.

☠ **Ordo** - Poproś grającego **Ordo**, aby na przygotowanej karteczce napisał, dlaczego otrzymał ranę w pojedynku. Przeczytaj karteczkę. Jej treść przyda się w wielu scenach, w tym w *Scenie XII: Pojedynek Ordo*.

Przygotowanie do drugiej sesji

☠ Na tej sesji niezbędny będzie plan Helmburga.

☠ Ta sesja zaczyna się od walki. Przygotuj się do niej, wybierając odpowiednie figurki przeciwników i ich charakterystyki. Zdjęcie figurek i charakterystyki przeciwników znajdziesz w *Scenie XVII: Zdrada Pani Kapitan*.

☠ Wydrukuj dwie karteczki ze statystykami zbroi rodu von Turm (*Pomoce*).

☠ Finałowa scena scenariusza toczy się podczas bitwy. Przygotuj wcześniej wszystkie figurki i żetony (pełny spis i zdjęcie znajduje się w *Scenie XXI: Bitwa*). Zapoznaj się z mechaniką bitwy. Byłoby dobrze, gdybyś rozegrał sobie to starcie na próbę, aby przekonać się, jak funkcjonują podstawowe zasady.

☠ Skrót zasad rozgrywania bitwy znajduje się w dziale *Pomoce*.

☠ Przygotuj kartę błogosławieństwa *Soulfire* dla **Mortimusa**.

☠ Przygotuj kartę talentu *Legendary* dla **Siegrid**.

☠ Przygotuj kartę akcji *Not Done Yet* dla **Ordo**.



BOHATEROWIE GRACZY

Bohaterowie graczy są potężni. Na potrzeby scenariusza traktuj ich tak, jakby posiadali *Rank* 5. W normalnych warunkach osiągnięcie tego poziomu zajęłoby im, w zależności od hojności MG, pewnie ponad dwadzieścia sesji. W tym czasie stopniowo poznawaliby słabe i mocne strony swoich postaci, a także na bieżąco uczyli się przydatności kart akcji i talentów.

W *Legendzie* gracze zostają rzućni od razu na głęboką wodę. Ilość kart i znaczników wykorzystywanych w mechanice trzeciej edycji może przytłoczyć. Z tego powodu w arsenale BG znajdują się tylko karty akcji i talentów najważniejsze z punktu widzenia czekających wyzwania (oraz epickości i miodności!). Przykładowo, **Mortimus** mógłby dysponować wszystkimi błogosławieństwami Sigmara do rangi 5 włącznie, ale część z nich jest już zbyt błaha, by zaprzętać nimi gracza. Na podobnej zasadzie dobrane zostały talenty czy specjalne zdolności przysługujące za skompletowanie kariery.

Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby Mistrz Gry okroił lub uzupełnił arsenał drużyny.

Uwaga: W posiadaniu kapłana Sigmara, **Mortimusa**, znajduje się błogosławieństwo *Sigmar's Light*. Pozwala ono wykrywać zepsucie Chaosu. Może ono pozwolić graczowi stosunkowo szybko poznać tajemnice niektórych Bohaterów Niezależnych i sprowokować przyspieszenie konfliktu. Jeżeli uznasz, że ta umiejętność utrudni ci prowadzenie sesji, możesz z niej zrezygnować.

Warto też zwrócić uwagę na to, że w toku fabuły *Legendy* istotne będą decyzje i podejście Bohaterów do stojących przed nimi wyborów. Część z nich będzie miała znaczący wpływ na rozwój sytuacji. Jest ważne, by gracze czuli, że te decyzje są istotne dla historii i że bez ich podjęcia wyzwanie byłoby znacznie trudniejsze. Słowem: niech dramatyczny wybór ma większą moc niż wyrzucenie na kostce kometa.

Opisy postaci

Wersje do druku znajdują się w rozdziale Pomoce.



Siegrid, młodsza córka cesarza, 25 lat

Siegrid jest drugim dzieckiem panującego cesarza, **Karla Franza**. Odkąd zmarła jej ukochana matka, całe jej młodzińcze i dorosłe życie

upływało w cieniu surowego ojca oraz starszego brata, **Siegfrieda**, szykowanego na następcę tronu. **Siegfried** już zdążył wsławić się jako niezrównany wojownik i generał imperialnych armii.

W tym czasie **Siegrid** również służyła cesarstwu. Ukończyła najlepsze szkoły i podróżowała po Imperium w rozmaitych misjach dyplomatycznych. Jednak większość poddanych cesarza prawdopodobnie nawet o niej nie słyszała.

Tymczasem Chaos znów zagraża Imperium. Starszy brat, **Siegfried**, kilka miesięcy temu wyruszył na czele armii do Kisleva. Jednak **Siegrid** cesarz rozkazał pozostać w domu...



Ordo, cesarski champion, 65 lat

Ordo nie zawsze był przykładnym obywatelem Imperium. Zanim zapisał się w kronikach jako niezrównany szermierz, okrył się zasłużoną niesławą niebezpiecznego, śmiałego banity. Gdy wreszcie został schwytany, cesarz złożył mu ofertę nie do odrzucenia. Ułaskawiony **Ordo** od wielu lat wiernie spłaca dług wobec Imperium. O niesławnej przeszłości przypomina wyłącznie wytatuowany na nadgarstku, niemalże wyblakły imperialny krzyż, którym oznaczono go w więzieniu.

Fechmistrz nigdy nie rozstaje się ze swoim dwuręcznym mieczem, znanym jako **Ordnung** (Porządek). Sława ostrza jest tak legendarna, że choć miecz nie posiada żadnych magicznych właściwości, należy go traktować jako magiczny.

Ordo wciąż nie znalazł przeciwnika, który sprostaby mu w bezpośrednim starciu. Otrzymana niedawno rana, która wciąż nie chce się zagoić, została uznana powszechnie za wypadek przy pracy.

Trudno zresztą o śmiałka, który ośmieliłby się zasugerować **Ordo**, że jest za stary do swojej roboty...



Mortimus, bojowy kapłan Sigmara, 78 lat

Mortimus, często zwany Niezlomnym lub Nieugiętym, jest zasłużonym, oddanym sługą Imperium i zaufanym kapłanem kultu, szanowanym przez samego Wielkiego Teogonistę.

Mortimus od 60 lat skrywa jednak tajemnicę, która zachwiała jego wiarą. Służył wówczas w zamku Helmburg, którym władał **Gardius von Turm**. Twierdza została zaatakowana przez siły Chaosu,



a **Mortimus** – posługujący się wówczas imieniem **Magnus** – stchórzył i uciekł.

Pamięć tamtej zdrady do dziś nie daje mu spokoju...

Motywacje

Motywacje zawarte w powyższych opisach postaci powinny być wystarczająco jasne dla graczy, a dodatkowo już na samym początku przygody pojawiają się przygotowane pod ich kątem wątki. Jeśli wolisz być bardziej dosłowny, możesz dodać, że **Siegrid** chce udowodnić ojcu swoją wartość, **Ordo** boi się umrzeć e własnym łóżku, a **Mortimus** pragnie naprawić błąd z młodości. Pamiętaj jednak, że im mniej zasugerujesz graczom, tym bardziej będą zadowoleni ze swoich późniejszych decyzji.

W trakcie przygody, zwłaszcza na samym początku, gdy gracze przedstawiają swoje postaci i własną wizję ich prowadzenia, uważnie słuchaj ich deklaracji. Staraj się podchwycić ich przewodni pomysł i przywoływać go potem w toku fabuły.

Legenda – zmiana płci bohaterów

Zaproponowane postaci przeznaczone są dla mieszanego składu drużyny. Nic (może poza fanatycznym „realizmem”) nie stoi jednak na przeszkodzie, by każdy z bohaterów był dowolnej płci. Pod koniec scenariusza znajdziesz gotowe do wydrukowania opisy postaci w dwóch wersjach dostosowanych językowo do ich płci. Motywacje i historia pozostają bez zmian.

Alternatywne imiona BG:

- **Siegrid** – **Siegmund**
- **Mortimus** – **Mortianna**
- **Ordo** – **Arda**

Na podobnej zasadzie w tekście scenariusza pojawiają się propozycje przeciwnej płci dla Bohaterów Niezależnych. MG przed poprowadzeniem scenariusza powinien dobrze przemyśleć płeć wszystkich postaci, by gracze na sesji czuli się komfortowo, a wątki były dla nich interesujące.



On czy ona?

Jeśli zamiast córki cesarza w drużynie pojawi się jego syn, **Siegmund**, możesz zmienić postać **Einara** na jego żeński odpowiednik – **Ulrikę**. Reszta wątku się nie zmienia – kobieta wciąż będzie potrzebowała pomocy ze wszystkimi tego konsekwencjami. Możesz też nie dokonywać żadnej zmiany i pozostawić losy Imperium w rękach dwóch mężczyzn.

Jeśli drużynową fehmistrzynią będzie **Arda**, jej konflikt z Panią Kapitan von Schatten może nabrać dodatkowych rumieńców. Dla samej graczyki wyzwanie będzie również stanowić zyskanie zaufania załogi zamku, która – pomimo jej sławy – może wątpić w umiejętności bitewne innej kobiety. Można również Kapitan von Schatten zamienić na **Kapitana von Schattena**, ale wprowadzanie dodatkowego wątku romansowego jest raczej zbędne.

Wreszcie **Mortianna**, licząca 78 lat, niepozorna kapłanka Sigmara, w istocie dysponująca potężnymi błogosławieństwami i potrafiąca zrobić użytek z bojowego młota. A jeżeli lubisz takie motywy, jej zachwianie wiary może dodatkowo wynikać z dawnego uczucia do pana zamku...

Obsadzenie kobiet w tradycyjnie męskich rolach podnosi emocje. Współcześni twórcy filmów i seriali już to odkryli. Mistrz Gry powinien to przemyśleć, a potem prowadzić tak, jak mu pasuje.

TŁO PRZYGODY

Chaos nie został odparty na długo i jego armie powróciły. Imperium znów stoi na krawędzi przepaści i jest praktycznie pewne, że tym razem upadnie. W takich czasach ludzie bardziej niż kiedykolwiek potrzebują bohaterów.

Akcja scenariusza rozpoczyna się w stolicy, Altdorfie, w pałacu cesarskim. Niewiele wiadomo o tym, co dzieje się na północy i wschodzie, ale strzępki wieści nie napawają optymizmem. Fakty są takie, że wojska imperialne są rozbijane w puch, a armie Chaosu szykują się do natarcia na prowincje Imperium. Z perspektywy stolicy najważniejsza jest groźba, że wrogie armie dotrą aż do Altdorfu. Karl Franz w obawie o serce Imperium ucieka się do poszukiwania najbardziej desperackich rozwiązań.

Przypomniał sobie o legendzie zamku **Helmburg**, który nigdy w swojej kilkusetletniej historii nie został zdobyty. Postanawia wyprawić tam swoją córkę, by poznała tajemnicę twierdzy i przywiozła ją do stolicy.

Helmburg

Zamek Helmburg leży w Ostlandzie, na północ od Wolfenburga (zobacz mapę, którą możesz pobrać razem z tym scenariuszem). Jak przekonają się bohaterowie, nie jest wcale imponującą twierdzą o korzystnym strategicznym położeniu. Wręcz przeciwnie – to jeden z pierwszych zamków, które znajdują się na drodze inwazji z północy.

Jego legenda nie jest znana w całym Imperium, ale im bliżej Helmburga, tym bardziej wiedza o niej jest powszechna. W istocie prawda jest nieco bardziej skomplikowana, o czym bohaterowie przekonają się już na miejscu.

Helmburg bowiem raz upadł, lecz zostało to zachowane w tajemnicy.

Legenda a oficjalna linia fabularna Warhammera

Postać Karla Franza, teoretycznie bardzo ważna dla świata Warhammera, jest bardzo skąpo prezentowana w oficjalnych materiałach. W pierwszej edycji systemu Cesarz zginął w zamachu skavenów, a następcą tronu okazał się mutantem i również został zgładzony. W drugiej edycji ta wersja uległa resetowi, ale o rodzinie Karla Franza wciąż niewiele było wiadomo. W najnowszej edycji, w kampanii *The Enemy Within*, cesarz wyrusza na wojnę i zostaje ranny. Dowiadujemy się także, że ma syna, Luitpolda. W Internecie można też znaleźć informacje, że cesarz posiada córkę – jej imię nie jest znane.

Ostateczne starcie z Archaonem zdaje się zbliżać (wybraniec Chaosu został nawet opisany w *Hero's Call*), ale nie wkroczyło jeszcze w decydującą fazę. We wspomnianej kampanii póki co zagrożenie z północy stanowią Norsmeni, którzy w *The Enemy Within* łupią Ostland, w tym miasta Wolfenburg i Smallhof, w których pobliżu rozgrywa się akcja *Legendy*. Czas akcji niniejszego scenariusza został zaproponowany tak, by poprzedzać wydarzenia z kampanii *The Enemy Within*. Od MG i graczy zależy, czy zechcą połączyć te historie w jedną całość.

Ten scenariusz stara się wykorzystać epicki potencjał Warhammera. Z tego powodu wymaga od MG i graczy zaakceptowania podejścia zakładającego, że podręczniki stanowią przede wszystkim źródło inspiracji. A skoro nie ma w nich ani słowa o dalszych dzieciach cesarza, to nic nie stoi na przeszkodzie, aby takie słowa dopisać sobie samemu.

Z tego powodu w *Legendzie* pojawiają się kolejni potomkowie Karla Franza. Wspomniany w *The Enemy Within* Luitpold wystąpi opcjonalnie w roli trzeoplanowej.

SCENY I UJĘCIA

Scenariusz podzielony jest na sceny. Jest ich ponad dwadzieścia, ale MG powinien pamiętać o starym krasnoludzkim przysłowiu, że „jak piwo piwu, tak i scena scenie nierówna”. Dla przykładu, zazwyczaj sekwencja walki lub dużej konfrontacji społecznej będzie trwała dłużej niż pojedynek lub rozmowa z oberżystą. Jest to istotne przede wszystkim przy panowaniu nad sesją i dzieleniu czasu pomiędzy graczy.

Prowadząc, MG musi zwrócić uwagę na to, ilu BG bierze udział w scenie. Zazwyczaj są to sceny solowe (rozmowy lub starcia z pojedynczym BN) lub zbiorowe, w których niemal zawsze uczestniczą wszyscy członkowie drużyny. W tym drugim przypadku mamy w zasadzie do czynienia z sekwencją mniejszych scen, przypominających filmowe ujęcia. Poszczególni gracze dochodzą na przemian do głosu – ze swojej inicjatywy, ale także dlatego, że MG chce, by deklarowali akcje i wzbogacali fabułę.

Warto zatem pamiętać o dwóch kwestiach: że takie sceny mogą niebezpiecznie wydłużyć czas rozgrywki i że właśnie z tego powodu należy w odpowiednich momentach zdecydowanie je ucinąć.

Muzyka, czas i miejsce, postaci

Na początku każdej sceny zamieszczono sugestię podkładu muzycznego. Naturalnie, jeśli MG ma swoje ulubione motywy muzyczne, nic nie stoi na przeszkodzie, by je zastąpić. Poszczególne sceny mają na tyle jasny charakter, że nie powinno to stanowić problemu.



Całą ścieżkę dźwiękową warto mieć nagraną na jednej płycie lub w jednym katalogu. Najlepiej zgodnie z kolejnością scen, by nie tracić czasu na zmianę podkładu. Dobrym rozwiązaniem, dodatkowo ułatwiającym zmienianie muzyki, jest zmiana nazw utworów i zastąpienie ich tytułami scen, w których są potrzebne.

W opisie sceny MG znajdzie również określenie czasu i miejsca, w których rozgrywa się scena oraz jej przewidywanych uczestników.

Opisy scen są możliwie zwięzłe. MG otrzyma najważniejsze informacje o tym, jak przedstawić scenę i co mogą zrobić w niej BG. Elementy opisu mają dać MG ogólne wrażenie odnośnie klimatu sceny, na podstawie którego będzie mógł na sesji na bieżąco budować swoją wizję i reagować na deklaracje graczy.

Tekst oznaczony czerwoną kursywą zawiera drobne uwagi dla MG dotyczące prowadzenia sceny.

Pod większością scen znajdują się też podsumowania zawierające najważniejsze informacje, które powinni otrzymać w jej trakcie gracze.

Preludium oraz pierwsze sześć scen stanowią pewną zamkniętą całość, którą najlepiej postrzegać jak interaktywne wprowadzenie w świat Warhammera (także dla nieznających tego uniwersum), w postaci i w konwencję przygody. Z tego powodu nie należy nadmiernie przeciągać scen, równocześnie dając graczom chwilę, by zarysowali wstępnie swoje postaci.

W opisie scen zaproponowano konkretne sformułowania, które mają pomóc w płynnym przechodzeniu między scenami. MG **pod żadnym pozorem nie powinien ich czytać**. Ich celem jest również zasygnalizowanie graczom, że narracja nastawiona jest na opowieść i spójność. Oczywiście są to tylko sugestie – jeżeli w toku sceny MG uzna, że ma lepszy pomysł na cięcia i przejścia między scenami, powinien reagować na bieżąco.

Jako ostatni do gry zostaje wprowadzony **Mortimus**, co następuje dopiero w *Scenie IV: Mały Jay i cud*. Jeśli MG obawia się, że gracz będzie się niecierpliwił, powinien uprzedzić go o tym przed sesją. Warto jednak pamiętać, że grający Mortimusem już na etapie otrzymania postaci wie więcej od pozostałych graczy, a *Scena V: Mortimus i Teogonista* jest niejako punktem kulminacyjnym wprowadzenia, podkreślającym

wyjątkową rolę kapłana w historii Helmburga. To powinno zrekomensować graczowi nieco dłuższą chwilę oczekiwania.

Trzy przykazania jednostrzału

Legenda to jednostrzał, a takie przygody rządzą się swoimi prawami. Nawet jeżeli gracze są przyzwyczajeni do takiej formy rozgrywki, warto przypomnieć im tuż przed sesją o poniższych zasadach.

I. Wszystko ma znaczenie.

To jednostrzał. Został zaprojektowany z myślą o konkretnych postaciach. Wszystko jest podporządkowane ich wątkom osobistym. Z tego powodu wszystko, co masz wpisane na karcie lub w opisie postaci, jest ważne.

II. Nie odwlekaj nadmiernie decyzji.

To jednostrzał, a nie kampania. Nie zwlekaj zbyt długo z odważnymi decyzjami. Później nie będzie na nie czasu.

III. Nie bój się odważnych decyzji.

To jednostrzał. Jeśli chcesz zrobić coś epickiego – zrób to. Postać musi wykorzystać swój potencjał, bo jest jednorazowego użytku. Już nigdy więcej nią nie zagrasz. Nie bój się przy tym, że coś popsujesz. Jeśli będziesz trzymał się konwencji, Mistrz Gry bez problemu dostosuje się do twoich deklaracji.



Legenda

PRELUDIUM

Muzyka: *Two Steps From Hell: HORRORS AND ENCHANTMENTS*

Czas i miejsce: 2521 lat temu, Przełęcz Czarnego Ognia

Postaci: **Sigmar**

Poniższy opis powinien być krótki, możliwie plastyczny, przenoszący graczy do Starego Świata. Pod żadnym pozorem go nie czytaj, tylko opowiedz swoimi słowami.

Wielka bitwa dobiega końca. Zewsząd słychać krzyki i szczęk broni.

Potężny mężczyzna paruje uderzenie ogromnego orka i z trzaskiem miażdży jego czaszkę wielkim bojowym młotem. Wszystko wokoło nieruchomieje, bitwa jest wygrana.

Mężczyzna o surowym, lecz szlachetnym obliczu spogląda w niebo. W jego oczach odbija się blask komety o dwóch ogonach.

Wznosimy się w górę za spojrzeniem **Sigmara**, aż ogień z dwóch ogonów komety układa się w płonący napis: WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY, 3. EDYCJA.

2521 lat później.

Patrzymy z góry na pokryte lasami prowincje Imperium. Z tej wysokości wszystko jest ciche i spokojne, a tylko mieniący się fioletem mrok na północy rzuca niepokojące cienie. Jednak nad Altdorfem, Miastem Tysiąca Wież, nad którym teraz się znajdujemy, niebo jest błękitne i – jak na zimę przystało – stale jasne.

Jeszcze.

Przejdź płynnie opisem do kolejnej sceny.

SCENA I: CESARZ I CÓRKA

Muzyka: *Two Steps From Hell: HORRORS AND ENCHANTMENTS*, później *X-Ray Dog: HERE COMES THE KING*

Czas i miejsce: wieczór, sala w pałacu cesarskim

Postaci: **Siegrid**, cesarz **Karl Franz**, **Luitpold**

Opadamy gwałtownie w dół między tłoczne, wciąż pełne wrzawy i codziennych radości uliczki Altdorfu. Pędzimy między zaułkami, ponad wspaniałymi posiadłościami i świątyniami prosto do cesarskiego pałacu.

Mijamy łopoczące na wietrze proporce, krążymy po przestronnych salach i szerokich korytarzach, aż wreszcie wkradamy się do strzeżonej przez gwardzystów sali tronowej. Ta jest pusta, ale z niewielkich drzwi do bocznej komnaty dobiega głos...

W sali na rzeźbionym krześle siedzi ponad pięćdziesięcioletni mężczyzna o przyprószonych siwizną włosach i surowym, lecz szlachetnym obliczu, idealnym do kucia na monetach. Korona dostojnie spoczywa na jego głowie.

Oficjalne materiały do Warhammera mówią o Luitpoldzie, synu cesarza. MG ma dwie możliwości: albo zignorować tę nieodgrywającą znacznej roli postać, albo wprowadzić ją dla smaczku do tej sceny. W tej wersji mały Luitpold to śliczny chłopiec, bawiący się żołnierzami u stóp wydającego rozkazy ojca. Karl Franz powinien w którymś momencie zwrócić się do niego po imieniu.

W komnacie jest jeszcze jedna osoba, na którą cesarz **Karl Franz** kieruje wzrok.

W tym miejscu pozwól gracze wcielającej się w Siegrid opisać swoją bohaterkę. Podczas tej sceny postaraj się zapamiętać jakąś jedną charakterystyczną reakcję lub deklarację dotyczącą jej relacji z ojcem.

W stosunku do swojej córki cesarz jest oschły i formalny. Traktuje ją jak każdego innego poddanego, nie okazuje uczuć.

Graczka wcielająca się w Siegrid wie, że odgrywa córkę cesarza. Pozostali gracze jednak – o ile nie pochwaliła się przed sesją – o tym nie wiedzą. Karl Franz w żadnej chwili nie zwraca się do Siegrid w sposób zdradzający ich pokrewieństwo. Pozwól, by to od grającej Siegrid lub rozwoju sytuacji zależało, w którym momencie wszyscy dowiedzą się, kim jest.



Dla wszystkich graczy – nawet jeśli okaże się, że dla ich postaci była to oczywistość – powinno być to przyjemne zaskoczenie.

Karl Franz wezwał **Siegrid**, by przedstawić jej sytuację panującą na północy i zlecić wypełnienie niebezpiecznej misji. Na północy i na wschodzie w Kislevie trwa wojna. Cesarz wyjaśnia Siegrid, że od dawna nie miał żadnych wieści od swojego pierworodnego syna, **Siegfrieda**, który wyruszył tam na czele licznych wojsk. Do stolicy docierają same niepokojące wieści i władca obawia się, że Altdorf może niebawem być zagrożony.

Gdy Cesarz opowiada o Siegfriedzie, postaraj się oddać, że jest dumny z syna, ale i prawdziwie zaniepokojony. Sama scena, o ile to możliwe, powinna przejść w dialog. Jeżeli graczka skupi się na słuchaniu, nie rozwlekaj sceny – pozostali gracze czekają na swoje wprowadzenia.

Cesarz informuje **Siegrid**, że w najczarniejszej godzinie **ratunkiem dla stolicy może być tajemnica położonej w Ostlandzie twierdzy Helmburg**. Zgodnie z legendą i faktami historycznymi zamek ten nigdy w swojej kilkusetletnich dziejach nie został zdobyty. Siegrid otrzyma niezbędne listy żelazne i ma udać się tam w asyście dwójki zaufanych ludzi, by dowiedzieć się, na czym polega sekret zamku.

Wręcz gracze List Cesarski. Nie przeciągaj tej sceny, ale pozwól graczce chwilę pograć z BNem. Gdy nastąpi dobry moment na cięcie, przejdź natychmiast do następnej sceny.

Najważniejsze informacje:

- Na północy, w Kislevie trwa wojna z Chaosem
- Siegfried, syn cesarza, walczy w Kislevie
- Altdorf niebawem może być zagrożony
- Cesarz każe Siegrid wyruszyć do Helmburga
- Helmburg to słynna niezdojta twierdza
- Siegrid ma poznać jej tajemnicę, by ocalić stolicę
- Siegrid dostaje listy żelazne, pojedzie z zaufanymi ludźmi

SCENA II: WOLFENBURG, OSTLAND, OBÓZ UCHODźCÓW

Muzyka: *Two Steps From Hell: MERCY IN DARKNESS*

Czas i miejsce: miesiąc później, ognisko w wielkim obozie uchodźców pod Wolfenburgiem, wieczór

Postaci: **Ordo**, uchodźcy

Położ przed graczami mapę Ostlandu.

Zacznij od słów (możesz zaproponować graczom, by wyobrazili je sobie jako litery pojawiające się na ekranie): Miesiąc później, obóz uchodźców pod Wolfenburgiem w Ostlandzie

Wieczór, pada, deszcz skwierczy na rozrzuconych ogniskach. Obóz uchodźców śmierdzi obozem uchodźców. Paleta zapachów miesza się z pokasywaniem starców i płaczem dzieci.

Przy jednym z wielu wozów rozpalono ognisko. Blask płomieni oświetla twarz starego mężczyzny.

W tym miejscu pozwól opisać się Ordo. Tak jak w przypadku Siegrid uważnie słuchaj gracza i w dalszych scenach nawiązuj do jego wizji postaci.

Gdy grający **Ordo** skończy opis, do BG zwraca się siedzący obok mężczyzna, wyraźnie zmęczony wielodniową podróżą, brudny, w zniszczonym ubraniu. Wygląda na to, że rozmowa toczy się już od jakiegoś czasu.

Mężczyzna przypomina Ordo, że na północy nie ma czego szukać. Wojna szaleje za granicą Ostlandu w Kislevie. Nikt do końca nie wie, co tam się dzieje, ale ludzie już przestali przekraczać granicę. **Na pograniczu grasują liczne oddziały sił Chaosu. Nie ulega wątpliwości, że to tylko awangarda głównych wojsk.** Nastroje przy ognisku są minorowe.



Do rozmowy, dla zabicia czasu, włączają się inni uchodźcy. Bukłak z podłą wódką krąży z rąk do rąk. W końcu ktoś stwierdza, że „jedyna nadzieja w Helmburgu”. Wszystko wskazuje na to, że ludzie z tych stron znają legendę twierdzy i zaczynają na przemian opowiadać coraz to bardziej niestworzone historie o tym, jakie nawałnice przetrwała. Poza tym pewnych informacji od tych prostych ludzi trudno uzyskać, choć wiedzą, że zamkiem rządzi rodzina von Turm.



 Bohater może sam sięgnąć do swojej pamięci i przypomnieć sobie to nazwisko. Aby tego dokonać, musi wykonać test **Folklore (2d)**.

Wszyscy odradzają **Ordo** wyprawę w tamtą stronę. W pewnym momencie ktoś spyta się fehmistrza, z jakiego powodu udaje się do Helmburga.

W tym momencie przejdź do następnej sceny.

Najważniejsze informacje:

- W Kislevie szaleje wojna
- Na pograniczu grasuje wiele oddziałów Norsmenów i sił Chaosu
- Legenda Helmburga jest żywa, ludzie wierzą w moc twierdzy

SCENA III: CESARZ I ORDO

Muzyka: X-Ray Dog: HERE COMES THE KING

Czas i miejsce: miesiąc wcześniej, sala w pałacu cesarskim

Postaci: **Ordo**, cesarz, sługa cesarza

Zacznij słowami: Miesiąc wcześniej, Altdorf, pałac cesarski

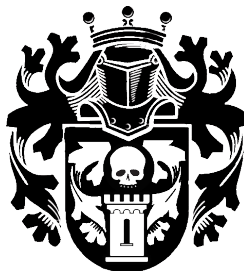
W niewielkiej sali na zdobionym krześle siedzi... ponad pięćdziesięcioletni mężczyzna o przyprószonych siwizną włosach i surowym, lecz szlachetnym obliczu, idealnym do kucia na monetach. Korona dostojnie spoczywa na jego głowie.

Jeżeli chcesz, również w tej scenie możesz wprowadzić postać Luitpolda, najmłodszego syna cesarza, który bawi się ołowianymi żołnierzami u stóp ojca.

W komnacie jest jeszcze jedna osoba, na którą cesarz **Karl Franz** kieruje wzrok.

Tutaj w dwóch słowach opisz Ordo, odwołując się do jego własnych słów z poprzedniej sceny. Zaakcentuj jakąś cechę, którą przywołał wówczas gracz.

Cesarz traktuje **Ordo** z szacunkiem, ale i lekką swadą, jakby byli starymi druhami, którzy niejedno razem przeszli. Pyta się o ranę, którą niedawno odniósł Ordo i mimochodem, z dobrotliwą kpina wtrąca uwagę o wieku fehmistrza.



Podobnie jak w przypadku Siegrid pozwól graczowi na chwilę rozmowy z cesarzem. Dialog ma na celu pozwolić graczowi w paru słowach zaprezentować swoją postać.

Następnie cesarz informuje **Ordo**, że ma dla niego zadanie. Wysłał swojego zaufanego człowieka do twierdzy Helmburg, a szermierz ma mu towarzyszyć i go wspierać. Na jego skinienie zjawia się sługa i wręcza Ordo **skórzany futerał z trzema zalakowanymi listami**.

Wręcz graczowi trzy listy z rozkazami, które znajdziesz w dziale Pomoce.

Jeżeli grający Ordo zapyta się, kim jest ten wysłannik, cesarz odpowie, że to ktoś, kogo fehmistrz dobrze zna. Tożsamość Siegrid powinna jednak jeszcze przez jakiś czas pozostać tajemnicą, by to prowadząca ją graczka mogła wybrać moment na ujawnienie swojej rangi. To chwyt polegający na rozdzieleniu wiedzy postaci od wiedzy gracza.

Cesarz tłumaczy Ordo, jakie jest przeznaczenie wręczonych listów. Znajdują się w nich rozkazy cesarskie, do których ma się stosować podczas swojej misji.

- Pierwszy z nich ma otworzyć, gdy przybędzie do Helmburga.
- Drugi, gdy życie następcy tronu cesarstwa znajdzie się w niebezpieczeństwie.
- Trzeci, gdy nie będzie szans na zwycięstwo.

Jeżeli cesarz zostanie zapytany, co oznaczają te enigmatyczne instrukcje, zbędzie je machnięciem ręki. Poleca Ordo, by ufał swojemu osądowi i postępował zgodnie z jego rozkazami.



Gdy wszystko będzie jasne, nie przeciągaj sceny. Utnij ją i przejdź natychmiast do następnej.

Najważniejsze informacje:

- Ordo wyrusza z wysłannikiem cesarza do Helmburga
- Cesarz pyta się o ranę Ordo
- Ordo otrzymuje od cesarza trzy listy, które ma otworzyć w określonym czasie

SCENA IV: MAŁY JAY I CUD

Muzyka: *Ordo Funebris: LYCANTHIA*, później *Two Steps From Hell: BIRTH OF POWER*
Czas i miejsce: miesiąc później, obóz uchodźców pod Wolfenburgiem, ognisko, wieczór

Postaci: **Mortimus, Ordo, Mały Jay**, uchodźcy

Zacznij od słów: Wieczór, pada, deszcz skwierczy na rozrzuconych ogniskach. Obóz uchodźców śmierdzi obozem uchodźców. Paleta zapachów miesza się z pokasywaniem starców i płaczem dzieci.

Ordo nie ma czasu odpowiedzieć na pytanie o powód wyprawy. Ktoś pycha się między niego i mężczyznę, z którym rozmawiał, bezceremonialnie odpycha tego drugiego i zajmuje jego wygrzane miejsce. Sadowiąc się wygodnie, przywłaszcza sobie bukłak z wódką, pociąga łyk i prycha z dezaprobatą. Stwierdza, że cała ta legenda o Helmburgu to jedna wielka bujda. Jego zdaniem, gdy obrońcy zamku zobaczą wojska Chaosu, umkną, gdzie pieprz rośnie. On sam polega na swojej sile i szczęściu.

Mężczyzną jest **Mały Jay**, zwalisty mężczyzna o łysej czaszce i bujnej, brudnej brodzie. Ma przy sobie łuk i groźnie wyglądający kostur. Traktuje wszystkich z pogardą i nie dzieli się napitkiem.

👤 Grający **Ordo** może wykonać test **Intuition (3d)**, w którym do rzutu otrzymuje 1 dodatkową kostkę Expertise. Jeśli test się powiedzie, Ordo zorientuje się, że Mały Jay jest banitą.

Jay, o ile jeszcze nie zdenerwował Orda, zaczyna go prowokować. Kpi z jego wieku i czyni aluzje do rozmiarów broni. Wreszcie wskazuje na starca drzemiącego obok, opartego o koło wozu i sugeruje, że pewnie „obaj dziadkowie wybrali się na pielgrzymkę”.

W tym momencie pozwól opisać się „dziadkowi”, czyli **Mortimusowi**. Postaraj się zapamiętać przynajmniej jeden charakterystyczny element wyglądu kapłana i wykorzystać go w przyszłości.

Jeżeli Ordo i Mortimus trzymają nerwy na wodzy, Mały Jay daje sobie spokój, dopija wódkę, beka głośno i zmierzyszy wszystkich groźnym wzrokiem, opuszcza kompanię. Jeżeli jednak uda mu się sprowokować kogoś z BG, pozwól na krótką konfrontację. Banita nie jest żadnym wyzwaniem dla bohaterów i mogą go upokorzyć w dowolny wymyślony sposób. On sam nie chce bynajmniej walczyć – pojawił się w obozie, by rzucić okiem na potencjalne ofiary. O ile za sprawą BG nie dojdzie do jakiegoś radykalnego rozwiązania sporu, jeszcze Małego Jay’a spotkają. I to szybciej niż się spodziewają.

Gdy uznasz, że nadszedł odpowiedni moment...

Nagle ktoś woła: „Kapłan! Czy jest tu jakiś kapłan?!” Pomiędzy ogniskami szybkim krokiem przechodzi zdyszany mężczyzna, jeszcze jeden z uchodźców. Jeżeli **Mortimus** się do niego odezwie, człowiek zacznie błagać go, by poszedł za nim. Jego towarzysz podróży, z którym uciekli z rodzinnej wioski, jest ranny.

Nieco dalej, na prowizorycznym posłaniu pod jednym z wozów leży mężczyzna. Trawi go gorączka. Jego stan jest krytyczny i niebawem bardziej przyda mu się kapłan Morra. Szybkie oględziny ciała pozwolą stwierdzić trzy rany po strzałach w plecach i karku. Towarzysz konającego rzuci gniewnie: „Banici”.

Gdyby gracze w tym momencie zadeklarowali, że szukają Małego Jay’a, okaże się, że banita zniknął.

Cud?

Muzyka: *Two Steps From Hell: BIRTH OF POWER*

👤 Ranny miałby większe szanse, gdyby znajdował się w dobrych warunkach. W tej chwili, nawet gdyby interweniowała Siegrid, mężczyzna umrze – jest już za późno. Umrze, jeśli nie stanie się cud.



W chwili obecnej posiada **15 ran**, wobec **Wound Threshold na poziomie 10**. Z tego dwie rany są krytyczne o Severity 3 (Mistrz Gry powinien wybrać dowolne dwie o tej wartości). Posiada też Toughness na poziomie 3 oraz Resilience 1.



☠ Aby doszło do cudu, **Mortimus musi wyleczyć 5 zwykłych ran i 2 krytyczne rany**. Mężczyznę uratuje tylko pomoc medyczna i następujące po nim błogosławieństwo.

Test **Medicine** posiada trudność **2d**. Mortimus otrzymuje przy tym 2 kostki Misfortune ze względu na stan pacjenta i fatalne warunki.

Za każdy uzyskany sukces ranny odzyskuje jedną ranę (maksymalnie 3).

Następnie **Mortimus** musi skorzystać z błogosławieństwa. W swoim arsenale ma wyłącznie *Healing Hand*.

Warto zwrócić uwagę, że najlepiej skorzystać z jego wersji conservative, gdyż to ona pozwala wyleczyć – przy uzyskaniu 5 sukcesów – jedną ranę krytyczną (obraca się ją na normalną) i dwie rany normalne. Wersja reckless pozwala wyleczyć więcej ran normalnych, ale żadnej krytycznej i niesie ze sobą ryzyko wywołania kolejnego krytycznego obrażenia.

Należy pamiętać, że podczas każdego błogosławieństwa Mortimus ma trudność podniesioną o 1d.

Mortimus może poświęcić czas na przygotowanie się do błogosławieństwa, przesuwając swój stance maksymalnie w kierunku conservative.

W tej chwili do szczęścia brakuje udanego testu Resilience (Toughness), odpowiadającego nocnemu odpoczynkowi, który pozwoliłby zniwelować efekty drugiej krytycznej rany. Ranny używa do niego 3 kostek Characteristic i 1 kostki Expertise za skill. Musi uzyskać 3 sukcesy równe poziomowi Severity krytycznej rany.

Niech ten test wykona gracz prowadzący Mortimusa. Jeśli chcesz, możesz pozwolić mu skorzystać z jego własnych kostek Fortune (ale nie drużyny).

Jeżeli test się powiedzie, śmiertelna gorączka ustępuje, a rany goją się. Stan mężczyzny wciąż jest ciężki, ale będzie żył. Zgromadzeni wokół ludzie padają na kolana, modlą się i patrzą z nabożną czcią na Mortimusa. Towarzysz ocalonego klęka przy nim i mówi głośno: „Chwała Sigmarowi, który zesłał nam swojego sługę!”

Dodatkowo, jeżeli Mortimus zdradził się ze swoim imieniem, wszyscy przekazują je z ust do ust. Po chwili cały obóz obiega wieść o tym, że **Mortimus Nieugięty** jest między nimi. Wszyscy nie mogą pojąć, skąd wziął się tutaj tak słynny heros?

Gdy to pytanie wybrzmi, przejdź do kolejnej sceny. Lub...

W bardziej mrocznej wersji jeden z testów może się nie udać (szanse na to są duże). Mortimus będzie świadkiem, jak mężczyzna umiera, bezgłośnie poruszając ustami. Ostatni szept ułoży się w imię Sigmara. Nikt nie będzie obwinał Mortimusa o śmierć uchodźcy. Kapłan usłyszy tylko zawiedzione, pełne goryczy głosy: „Chaos nadciąga i nawet Sigmar nas opuścił”.

To zdanie wybrzmi z jeszcze większą siłą, jeśli wcześniej Mortimus zdradził swoje imię i ludzie zorientują się, kim jest.

Najważniejsze informacje:

- Uchodźców nękają banici
- Nie wszyscy wierzą w legendę Helmburga

SCENA V: MORTIMUS I TEOGONISTA

Muzyka: *Two Steps From Hell: BIRTH OF POWER*

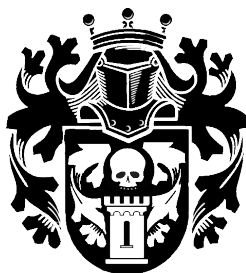
Czas i miejsce: miesiąc wcześniej, Altdorf, komnata Wielkiego Teogonisty w świątyni Sigmara

Postaci: **Mortimus, Wielki Teogonista Sigmara Volkmar Ponury**

Zacznij od: Miesiąc wcześniej, Wielka Świątynia Sigmara w Altdorfie

Powietrze w komnacie Wielkiego Teogonisty Sigmara, **Volkmara**, jest przesycone kwaśnym zapachem potu. Światło świec pada na bruzdy na jego czole i przerzedzone włosy. Reszta wspaniałej komnaty ginie w mroku. Starec leży wsparty na poduszkach. Oddycha z trudem, gdy wita się z **Mortimusem**.

Podobnie jak w przypadku spotkania Ordo z cesarzem, skrótkowo opisz kapłana. Spróbuj zaakcentować jakąś cechę wyglądu lub zachowania Mortimusa, którą gracz wymienił, opisując się w poprzedniej scenie.



Teogonista pyta się **Mortimusa** o zdrowie i stan ducha. **Volkmar** szybko jednak przechodzi z niezobowiązującej rozmowy do sedna sprawy. Pyta się, czy **Mortimus** jest gotów wypełnić misję największej wagi. Wyjaśnia, że cesarz **Karl Franz** prosił go o wyznaczenie zaufanego kapłana, który będzie towarzyszył jego wysłannikowi.

Jeżeli grający Mortimusem zapyta się, kim jest ten wysłannik, Teogonista odpowie, że to ktoś, kogo kapłan dobrze zna. Tożsamość Siegrid powinna jednak jeszcze przez jakiś czas pozostać tajemnicą, by to prowadząca ją gracza mogła wybrać moment na ujawnienie swojej rangi. To chwyt polegający na rozdzielaniu wiedzy postaci od wiedzy gracza.

Celem wyprawy jest Helmburg. Volkmar czeka chwilę na reakcję Mortimusa na dźwięk tej nazwy.

W toku rozmowy Wielki Teogonista wyznaje, że widzi w tym jakiś boży zamysł. Mówi z troską, iż wie o głębokich wątpliwościach duchowych **Mortimusa**. Ma również świadomość, że 60 lat temu kapłan był w Helmburgu i stało się tam coś, co sprawiło, że jego wiara się zachwiała. Uważa, że przeznaczeniem Mortimusa jest powrócić do zamku i dbać o zachowanie porządku.

Staraj się nie przeciągać nadmiernie tej sceny, ale uważnie słuchaj wypowiedzi gracza wcielającego się w Mortimusa. Najważniejsze są jego deklaracje dotyczące wiary.

Volkmar w toku rozmowy powie swojemu przyjacielowi, że nawet jeśli Mortimus stracił wiarę w Sigmara, to Sigmar nigdy nie zwątpił w niego. Nawet jeśli wie, co wydarzyło się w Helmburgu 60 lat temu, ani słowem nie wspomni o ówczesnym tchórzostwie kapłana.

MG również musi pamiętać o tym, by nie zdradzić przeszłości Mortimusa. Decyzja o wyznaniu swojego udziału w przeszłych wydarzeniach należy w tej przygodzie do samego gracza.

Gdy rozmowa dobiegnie końca, przejdź do kolejnej sceny.

Najważniejsze informacje:

- Cesarz potrzebuje zaufanego kapłana
- Wielki Teogonista wie, że Mortimus 60 lat temu był w Helmburgu
- Teogonista chce, aby Mortimus zadbał o zaprowadzenie porządku

SCENA VI: STRAŻNICY DRÓG, CZYLI OSTATNIE SŁOWA MAŁEGO JAYA

Muzyka: *Two Steps From Hell: NORTH COUNTRY*

Czas i miejsce: miesiąc i dwa dni później, poranek, droga z Wolfenburga do Kisleva

Postaci: **Siegrid**, **Mortimus**, **Ordo**, strażnicy dróg, **Mały Jay**

Możesz zacząć od słów: Miesiąc i dwa dni później, wczesny ranek, na drodze z Wolfenburga do Kisleva.

Deszcz przestał padać, zamiast tego w oczy jeźdźców wieje mroźny wiatr z północy. Zamarzające błoto pryska spod końskich kopyt. Jeźdźcy wypadają zza zakrętu i pierwszy z nich gwałtownie osadza wierzchowca w miejscu.

W odległości kilkudziesięciu metrów, przy drodze widać osobliwą scenę. **Oddział strażników dróg przeprowadza właśnie doraźną egzekucję.** Z gałęzi zwisają powrozy, na dwóch z nich dyndają już bezwładnie ciała kobiety i mężczyzny. Na ich szyjach zawieszono tabliczki z napisami: „Napadałem na uchodźców” oraz „Banici, zostaliście ostrzeżeni”. Strażnicy właśnie przygotowują się do powieszenia trzeciego więźnia.

Strażnicy zauważają podróżników. Jest ich ośmiu, wliczając sierżanta.



Test Observation (1d) pozwala zauważyć, że część strażników jest rannych i że oddział posiada kilka nadmiarowych koni.

Strażnicy na chwilę porzucają absorbujące zajęcie. Nie są ostentacyjnie wroddzy, ale kilku ładuje kusze, a pozostali sięgają po włócznie i miecze. Sierżant stanowczym gestem nakazuje drużynie się zbliżyć.

Bohaterowie zostają spytani o to, kim są i jaki jest ich cel podróży. Tylko od nich zależy, ile wyjawia. Sierżant zażąda, by zsiadli z koni i pozwolili przeszukać swój bagaż. Działa z uprawnienia lokalnych władz, które muszą zwracać uwagę na podejrzanych wędrowców i tępić banitów. Powieszeni mężczyzna i kobieta to właśnie członkowie jednej z grasujących band.

Co mogą zrobić Bohaterowie?



Okazanie listu z pieczęcią cesarską załatwi sprawę w okamgnieniu i sprawi, że strażnicy wyraźnie odetchną.



☠ Jeżeli **Siegrid** okaże list i wyjawí, kim jest, strażnicy zaoferują eskortę. Jeżeli stanowczo odmówią, sierżant będzie starał się przemówić im do rozsądku. Zaoferuje również, że mogą udać się z nimi do Wolfenburga (czyli z powrotem), gdzie porozmawiają z jego przełożonym.

☠ Każdy z BG może próbować przekonać sierżanta, by ich puścił bez przeszukiwania. Test **Fellowship (2d)** +1 Fortune, jeśli **Ordo** lub **Mortimus** ujawnią, kim są.

☠ Jeżeli **Siegrid** powie, kim jest, ale nie pokaże listu cesarskiego, spotka się z kpina („Jasne, a ja jestem cesarzem Kataju”) i otrzyma +2 Misfortune do testu.

☠ Bohaterowie mogą też zwyczajnie dać się przeszukać – w końcu nie mają nic do ukrycia. W tym, wypadku dojdzie jednak do nieoczekiwanego incydentu. Sierżant, oddając wodze konia **Ordo**, nagle podciągnie rękaw jego koszuli i odsłoni więzienny tatuaż. Sytuacja nagle stanie się bardzo napięta.

☠ W tym momencie wszystkie testy przekonywania otrzymują +2d do trudności, a sprawę natychmiast może rozwiązać wyłącznie okazanie listu cesarskiego.

W grę wchodzi też walka, ale wtedy bohaterowie powinni poważnie przemyśleć swój status herosów Imperium.

Co z banitą?

Ostatni banita to... **Mały Jay**. Przez cały czas siedzi na koniu i nerwowo przygląda się rozwojowi sytuacji, czekając na okazję do ucieczki. Niestety, ma związane za plecami ręce, a jeden ze strażników trzyma konia. Gdyby jakimś przypadkiem doszło do walki, spróbuje spiąć konia i uciec.

W innym wypadku, gdy strażnicy skończą przesłuchanie podróżnych, wrócą do obowiązków służbowych. Jeden z nich sprawnie przerzuci pętlę przez gałąź, a drugi założy ją na szyję przestępcy. Wszyscy cofną się, a sierżant zaznaczy, że to już trzeci raz, gdy banita ma zostać stracony. W poprzednich dwóch przypadkach zawsze ktoś przychodził mu z odsieczą. Spyta się skazańca, czy z okazji trzeciej edycji swojego wieszania Mały Jay ma coś do powiedzenia. Banita wyraźnie przygo-

Mały Jay

- St 3
- To 3 +3 Fortune
- Ag 3
- Int 3
- WP 3
- Fel 3

Aggression: 3
Cunning: 3
Expertise: 3

Ordo otrzymuje +1 Fortune do wszystkich testów **Intimidation**, jeśli w pobliżu jest Mały Jay.

Umiejętności (Wytrenowanie): Ballistic Skill 3

Conservative stance: 3
Wounds: 13
Damage: 3
Soak: 3
Defence: 3

Mały Jay dysponuje również jedną kartą akcji ataku (wręcz lub dystansowego). W trakcie walki gracz prowadzący Ordo może, zamiast wykonywać swoją akcję w turze, wykonać atak Małego Jaya.

towywał jakieś „słynne ostatnie słowa”, ale w tym momencie jeden ze strażników – ku uciechu pozostałych – klepie konia w zad i kwestia więźni Małego Jaya w gardle.

Gdy Jay skończy wierzgać, jeden ze strażników podjedzie i zawiesi mu na szyi tabliczkę z napisem: „Mały Jay. Szczęście w końcu go opuściło”.

W tym momencie możesz uciąć tę scenę.

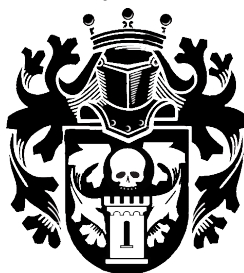
Interwencja Ordo

Gracz prowadzący **Ordo** może zobaczyć w osobie Jaya siebie samego sprzed wielu lat i wstawić się za nim. Stanowcza interwencja cesarskich wysłanników z pewnością ocali życie banity. Pozwól wówczas graczom zdecydować o jego dalszych losach. Mogą odesłać go do więzienia lub nawet zabrać ze sobą...

To, jak będzie postępował później **Mały Jay**, zależy już od MG oraz gracza prowadzącego Ordo.

Od tej pory Małego Jaya należy traktować jako sprzymierzeńca, o którego akcjach decyduje Ordo.

Pozwól graczowi kierującemu Ordo wybrać figurkę dla Jaya.



Scena alternatywna: Mały Jay kontratakuje

Postać Małego Jaya to oczywiście hołd złożony autorowi systemu, Jayowi Lyttle. Jeśli żaden z BG nie postanowił profilaktycznie dobić wisielca i masz ochotę na odrobinę humoru w mrocznym świecie Warhammera, po zakończeniu powyższej sceny opisz graczom, co stało się po ich odjeździe...

Strażnicy odprowadzają wzrokiem trójkę podróżników, aż ci znikną w oddali. Spoglądają ostatni raz na wisielców, spluwają i ruszają do Wolfenburga. Po chwili słychać tylko szum wiatru, krakanie zlatujących się wron i... trzeszczenie drewna.

Trzeszczenie, które przechodzi w trzask. Ciało Małego Jaya zwala się na ziemię. Pierwszy ciekawski kruk siada na tysej czaszce banity i próbuje dziobnąć mężczyznę w oko.

Nagle oko się otwiera, a Mały Jay gwałtownie siada, zaczerpując powietrza, kaszląc i wypływając płuca. Rozgląda się wokoło.

W końcu z jego pokiereszowanego gardła wydobywa się charkot: „Może za czwartym razem wszystkim nam pójdzie lepiej...”

Przejdź do następnej sceny.

PIERWSZY DZIEŃ NA ZAMKU

SCENA VII: PRZYBYCIE DO HELMBURGA

Muzyka: X-Ray Dog: TUNNEL OF DARKNESS

Czas i miejsce: następnego dnia pod wieczór, Helmburg, pod murami, dziedziniec i sala w zamku

Postaci: Siegrid, Mortimus, Ordo, Einar, kapitan von Schatten

Tuż przed zachodem słońca, miesiąc i trzy dni od wyruszenia z Altdorfu, bohaterowie, porzuciwszy wcześniej gęste lasy, docierają do Helmburga. Może to kwestia znużenia podróżników, ale zamek nie wygląda zbyt imponująco. Położony na jednym z licznych wzgórz nie wydaje się specjalnie korzystnie umiejscowiony. Twierdza nie jest nawet otoczona fosą, a do głównej bramy wiedzie wnosząca się

łagodnie, dobrze utrzymana droga. Od strony najbardziej stromego zbocza mury są w zasadzie niedostępne, ale poza tym twierdza nie rzuca bywałych w świecie bohaterów na kolana.

Gdy bohaterowie zbliżają się do murów, dostrzegają ślady walk. Na ziemi nie ma żadnych trupów, ale w wielu miejscach widać pozostałości ognisk, elementy uzbrojenia.

W pewnym oddaleniu widać też coś, co wygląda na ogromny stos spalonych ciał, z którego wystają piki z pozatykanymi głowami.

W tym momencie połów przed graczami plan Helmburga.

Możesz – ale nie musisz! – w którymś momencie tej sceny zasugerować graczowi prowadzącemu Ordo, że powinien otworzyć pierwszy list.

Gdy gracze zbliżają się do zamkniętej bramy, słyszą dobiegające z murów okrzyki. Dostrzegą też herby widniejące na łopoczących na wietrze flagach: przedstawiają one wieżę z wieńczącą ją imperialną czaszką.

☠️ Udany test **Observation (3d)**, **Leadership (2d)** lub **Tradecraft (2d)** pozwoli zauważyć, że brama jest nowsza od reszty zamku. Liczy zapewne ponad pięćdziesiąt lat.

☠️ Gracz prowadzący **Mortimusa** również może wykonać test, by poznać wiek bramy. Jeżeli chcesz lub jeżeli się o to spyta, możesz dodać, że to nie jest ta sama brama, którą pamięta sprzed 60 lat.

Bohaterowie zostaną okrzyknięci z murów, aby się przedstawili. Mogą powiedzieć, kim są, ale nie jest to niezbędne. Jak w przypadku strażników dróg, list cesarski otworzy każdą bramę i ułatwi rozmowę, ale Helmburg nie jest niegościnnie. Nikt nie zostawi przybyszów pod murami.

Za bramą

Skrzydła potężnej bramy uchylają się i bohaterowie mogą wjechać do środka. W wielu miejscach widzą ślady po walce – osmalone mury, plamy krwi i bardziej plugawych substancji, nadpalone części budynków.





Test **Leadership (2d)** pozwoli ocenić, że bitwa rozegrała się około trzech dni temu.

Pomimo okoliczności dziedziniec Helmburga może stanowić wzór porządku. Na pierwszy rzut oka widać, że panuje tutaj wojskowa dyscyplina i wszyscy znają swoje miejsce.

Kapitan von Schatten

Przybycie bohaterów wywołuje spore zainteresowanie. Na dziedzińcu żołnierze pomogą im zsiść z koni i zabiorą je do stajni. Zewsząd będą spoglądać na nich zaciekawione oczy mieszkańców. Przybysze zostaną też niezwłocznie przywitani przez dowódcę załogi zamku, **panią kapitan von Schatten**.

Kapitan von Schatten jest pewną siebie, przystojną, zdecydowaną kobietą w wieku około czterdziestu lat. Jasne włosy przetykają pojedyncze siwe pasemka. Surową urodę podkreślają zaciśnięte usta. Ludzie bez chwili wahania wykonują jej rozkazy, a wręcz zdają się uprzedzać życzenia dowódcy.

Jeśli bohaterom uda się poznać jej imię, to brzmi ono: Una.



Test **Observation (2d)** pozwoli dostrzec, że pani kapitan została ranna.

W tym momencie przyda się kartka, na której gracz wcielający się w Ordo opisał okoliczności otrzymania swojej rany. Rana kapitan powinna być niemalże identyczna z tą, której doznał Ordo. Jeżeli to możliwe, spróbuj też od razu zaznaczyć, że i okoliczności jej zadania mogły być identyczne. Nie chodzi tutaj o to, że obie postaci zraniła ta sama osoba, ale by szybko zbudować między nimi więź.

Przybyszów traktuje z szacunkiem, choć bez przesadnej rewerencji, nawet jeśli wyjawia swoje imiona i pochodzenie. Zada im kilka rutynowych pytań i odpowie krótko na pierwsze pytania. Unika jednak opowiadania o samej bitwie. Następnie poprowadzi ich na spotkanie z **władcą zamku** (użyjcie dokładnie tego określenia).

W drodze przez dziedziniec bohaterowie mogą przyjrzeć się jeszcze zamkowi. Ich uwagę zwróci przede wszystkim **duży budynek koszar** oraz nie mniej **imponujące stajnie**, z których co pewien czas dobiega

rzęnie wierzchowców. Zauważą także strażników stojących przy masywnych, prowadzących zapewne do lochów drzwiach. Ostatnim budynkiem, który wpadnie w oko – zapewne **Mortimusowi** – jest niepozorna, **wyglądająca smętnie świątynia Sigmara**.

Pan zamku

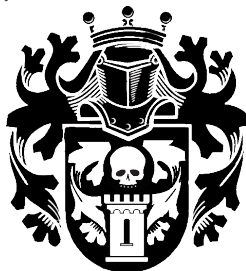
Kapitan von Schatten prowadzi bohaterów chłodnymi korytarzami zamku do przestronnej, lecz surowo urządzonej sali. Przez wąskie, wysokie okna wpadają ostatnie promienie słońca, samotny służący zapala już świece. Długi stół wskazuje na to, że w tej sali spożywane są wspólne posiłki, ale i podejmowani są oficjalnie goście. Władca zamku zasiada wówczas na masywnym, wysokim krześle, obok którego ustawiona jest **wspaniała czarna zbroja**, która już z od-dali mieni się złotymi zdobieniami.

Gdy bohaterowie wchodzą do pomieszczenia, spotyka ich małe zaskoczenie. Na wysokim krześle zasiada nie starzec, lecz młody mężczyzna. Książę **Einar** jest odziany w czerń. Ma krótko obcięte blond włosy i wilczą, mocno zarysowaną szczękę. Nie ulega wątpliwości, że książę jest prawdziwym synem północy. Uwagę zwraca jednak przede wszystkim **czarna opaska zasłaniająca oczy**. Wokół niej widać ślady świeżego poparzenia.

Einar von Turm jest postacią, której wątek jest związany z Siegrid. Jeżeli znasz dobrze graczkę prowadzącą Siegrid, odgrywając tę postać, spróbuj trafić w jej gusta. Legenda nie skupia się na wątku romantycznym, ale dramaturgii przygody nie zaszkodzi na pewno odrobina emocji między tymi bohaterami.

Mężczyzna przedstawia się, wita gości i od razu przeprosza, że jego ojciec, książę von Turm, nie mógł ich podjąć. **Został niestety ranny podczas ostatniej bitwy** i nie jest w stanie wstać z łoża.

Einar, podobnie jak kapitan von Schatten, zada kilka kurtuazyjnych pytań o cel podróży gości. Sam obieca odpowiedzieć na wszystkie pytania przy późnej wieczery, na którą zaprasza bohaterów. Tymczasem rozkazał już służbie, by dla wszystkich przybyszów przygotować kwatery, aby mogli odpocząć i odświeżyć się po podróży. Przeprosza, że nie są zbyt wytworne, ale w twierdzy przebywa obecnie znacznie więcej ludzi niż zazwyczaj.



Ulrika zamiast Einara

Jeśli Mistrz Gry zdecyduje się, by zamiast **Einara** w scenariuszu występowała córka władcy, **Ulrika**, nie musi dodatkowo podkreślać faktu, że kobieta potrzebuje pomocy. Ulrika nie jest bynajmniej słabowitą damulką niezdolną do działania.

Pani zamku nie jest wojowniczką, ale całe życie spędziła na północy. Jest wrażliwa na innych i troszczy się o swoich ludzi, ale przy tym pozostaje silna i pewna siebie. Jeśli prowadzącym sesję jest mężczyzną, powinien uważać, by przez przypadek nie przedstawić jej jako słabej kobiety w opałach. Należy odgrywać ją jako osobę zdecydowaną, stanowiącą równorzędną partnerkę dla Bohaterów Graczy. W przeciwnym wypadku łatwo jest uzyskać efekt odwrotny, a gracze nie będą traktować Ulriki poważnie.

Ubrana jest w czern. Upięte blond, niemalże białe włosy spływają na plecy. Pomimo chłodnej urody, na bohaterów spoglądają ciepłe, brązowe oczy. Dla wszystkich zgromadzonych jest oczywiste, że jej północne piękno byłoby ozdobą każdego dworu. Nawet cesarskiego.



Zbroja rodu von Turm

W głównej sali zamku obok tronu pana twierdzy stoi imponująca, czarna zbroja. Liczy kilkaset lat, jest misternie zdobiona i grawerowana złotem. Kunszt elfickich mistrzów sprawił, że noszący ją wojownik nie czuje jej ciężaru. Gdy ktoś przyjrzy się jej z bliska, bez trudu dostrzeże, że **każde rzeźbienie to w istocie imię. Należą one do wszystkich ludzi, którzy polegli w obronie Helmburga.**

Moc pancerza wynika z poświęcenia obrońców Helmburga. Nikt o tym nie wie, ale od 60 lat zbroja posiada jeden słaby punkt, który właśnie przyczynił się do otrzymania rany przez pana zamku. Utraciła również swoją najpotężniejszą moc zaszczepiającą odwagę w sercach obrońców.

☠ Na lewym ramieniu wykuto bowiem imię **Magnusa**, który w istocie nie zginął. Dopóki pancerz nie odzyska pełni mocy (co zależy od postępowania **Mortimusa**), każdy test wykonywany w walce przez noszącą go osobę otrzymuje następujący efekt:

Gwiazda Chaosu: Pierwsza rana, jaką otrzyma noszący zbroję, jest raną krytyczną. Efekt nie jest kumulatywny, ale aktywuje się ponownie po otrzymaniu kolejnej rany.



☠ Imię **Magnusa** można odnaleźć na zbroi, wykonując udany test **Observation (3d)**. Złoto, którym wykuto jego imię, jest pozbawione blasku. Taki sam test pozwala odszukać nazwisko von Schatten, należące do dziada pani kapitan. Znajduje się ono na prawym ramieniu i lśni szczerym złotem.

☠ Jeżeli gracz zadeklaruje, że szuka imienia **Magnusa** lub nazwiska Schatena, test nie jest konieczny – po chwili je znajdzie. Zamiast tego nagródź deklarację dodaniem punktu Fortune do puli drużyny.

Jak zbroja ma odzyskać swoją moc?

Pancerz utracił swoje magiczne właściwości, gdy 60 lat temu **Mortimus**, znany wówczas jako **Magnus**, uciekł z Helmburga przed bitwą. Co gorsza, aby zachować pozory i ocalić legendę twierdzy, jego imię wykuto na zbroi. Jej moc nie powróci, dopóki wykuta na niej historia nie stanie się prawdą.

To zaś zależy od **Mortimusa**. Najprostszy i najbardziej dosłowny sposób to oczywiście... śmierć Bohatera Gracza w obronie twierdzy. MG może jednak nagrodzić wyjątkowo pomysłowe działania gracza. Przykładowo, jeśli **Mortimus** odzyska wiarę i stwierdzi, że jest zupełnie innym człowiekiem, można uznać, że **Magnus** faktycznie „odszedł”. Mistrz Gry musi być czujny i nagrodzić kreatywność gracza.

W momencie, gdy zbroja odzyska swoją moc, MG powinien opisać, jak na lewym naramienniku imię **Magnusa** rozbłyśka szczerym złotem.

Najważniejsze informacje:

- Zamek niepozorny w stosunku do swojej legendy
- Zamek jest stary, ale brama nowsza: ma kilkadziesiąt lat
- Na wieżach zamku powiewają sztandary z herbem: Wieżą i wieńczącą ją imperialną czaszką
- Niedawno odbyła się tu bitwa, atak odparto z dużym wysiłkiem
- Kapitan von Schatten została lekko ranna
- Pan zamku, Ulrich von Turm, został ciężko ranny
- Bohaterów podejmuje Einar, syn pana zamku
- Bohaterowie zostają zaproszeni na wieczerzę

Zbroja von Turm

Z pancerza i tarczy ma prawo korzystać wyłącznie prawowity władca Helmburga.

W walce zbroja zapewnia premie:

- +1 Defence
- +4 Soak
- Encumbrance 0

Elementem pancerza jest również potężna tarcza z herbem przedstawiającym samą wieżę. Choć jest doskonale wykonana, prawdopodobnie przez tego samego mistrza, nie posiada żadnych magicznych zdolności. Nosi liczne ślady używania.

Tarcza zapewnia premie:

- +1 Defence
- +1 Soak

Jeśli osoba nosząca zbroję wykonuje test, otrzymuje on następujący efekt:

Gwiazda Chaosu: Pierwsza rana, jaką otrzyma noszący zbroję, jest raną krytyczną. Efekt nie jest kumulatywny, ale aktywuje się ponownie po otrzymaniu kolejnej rany.

W chwili, w której pancerz odzyska swoją prawdziwą moc, należy zignorować efekt Gwiazdy Chaosu. Dodatkowo zbroja zyskuje wówczas następującą cechę: **Sprzymierzeńcy znajdujący się w odległości medium od bohatera, są niewrażliwi na Strach i Grozę.**

W tym momencie **Siegrid** znajduje też niezwykle przedmiot – taki sam, jak pamiątka, która pozostała jej po matce. Przedmiot należy oczywiście do **Einara** i jest pamiątką po jego własnej matce, która umarła, gdy mężczyzna był jeszcze dzieckiem.

Ten chwyt ma na celu dodatkowe zbliżenie do siebie postaci Siegrid i Einara. MG musi się tutaj wykazać elastycznością i wyczuciem, umiejętnie wykorzystując pomysły graczy. Sytuacja jest prosta, jeśli graczka opisze jakąś dziecięcą zabawkę. Jeżeli pomysł będzie bardziej nietypowy, MG musi wymyślić mniej typowy odpowiednik.

Siegrid może jeszcze zwrócić uwagę na pięknie rzeźbiony kominek. Widnieje nad nim herb – sama wieża.

Jeżeli córka cesarza zbliży się do kominka, usłyszy głos dobiegający gdzieś zza ściany. Jeśli chwilę ponasłuchuje, jej uszu dobiegnie kilka jęków, odgłos ciężkiego charkotu i stłumiona rozmowa. Wreszcie usłyszy nieco wyraźniejszy, podniesiony głos **Einara**: „Nie prosz mnie o to, ojczel!” Chwilę później rozlegnie się trzask zamykanych drzwi, a po korytarzu poniesie się echo przyspieszonych kroków.

Wkrótce przybędzie sługa, prosząc **Siegrid** na wieczerzę.

Najważniejsze informacje:

- Siegrid otrzymuje najlepszą komnatę w zamku
- Na kominku w komnacie widnieje herb z wieżą
- Siegrid może podsłuchać rozmowę, którą Einar kończy słowami „Nie prosz mnie o to, ojczel!”
- Siegrid znajduje bliźniaczy przedmiot do pamiątki, która została jej po matce

SCENA VIII: KOMNATA SIEGRID

Muzyka: *X-Ray Dog: INTRIGUE*

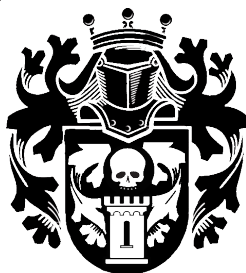
Czas i miejsce: tego samego wieczora, komnata w zamku

Postaci: **Siegrid**, **Einar**

Siegrid otrzymuje najlepszą komnatę spośród wszystkich bohaterów. W drzwiach mija służących, którzy wynoszą kufry i przynoszą ciepłą wodę. Jak na warunki zamku na rubieżach Imperium jest ona co prawda urządzona ascetycznie, ale i tak przewyższająca standardem kwatery w wojskowych placówkach. Siegrid powinna się dość szybko zorientować, że to w istocie komnata **Einara**, którą książę jej odstąpił.

Właściciela komnaty zdradzić mogą dwie rzeczy. Pierwszą jest porzucony niedbale obok łóżka miecz. Drugą zaś zasłonięty portret, wiszący nad kominkiem. Jeśli **Siegrid** go odsłoni, zobaczy twarz **Einara**, spoglądająca na nią czystymi oczami koloru zimowego nieba.

Okno z komnaty wychodzi na dziedziniec. Stoi przy nim krzesło, a na parapecie leżą książki. **Siegrid** znajdzie takie tytuły jak *Historia wojen Imperium*, *Żywoty cesarzy*, *Czemu orki rzomdzom*, *Sto wielkich bitew*, *Chaos i porządek...*



SCENA IX: KOSZARY

Muzyka: *Two Steps From Hell: RISE OF EVIL*

Czas i miejsce: tego samego wieczora, koszary w zamku

Postaci: **Ordo**, żołnierz

Ordo zostaje zaprowadzony do budynku koszar przez przydzielonego mu młodego żołnierza. Po drodze może zwrócić uwagę na pełną obsadę wart na murach i liczne zapalone pochodnie. Wejście do lochu jest również cały czas strzeżone.

Sama budowla koszar, zwłaszcza po zmroku, jest imponująca, dwupiętrowa, w środku panuje chorobliwie wręcz perfekcyjny porządek. Żołnierze nawet w czasie przeznaczonym na odpoczynek pozostają skupieni i zdyscyplinowani. Wszyscy mają świadomość, że trwa wojna.

☠️ **Test Intuition (1d)** + 1 Fortune za specjalizację w *Leadership* pozwoli stwierdzić, że morale jest wysokie.

☠️ **Test Leadership (2d)** pozwoli stwierdzić, że żołnierze są doświadczonymi, bardzo dobrze wyszkolonymi specjalistami.

Ordo otrzymuje własną kwaterę. Towarzyszący mu żołnierz zdradzi, że należała do sierżanta, który zginął w ostatniej bitwie.

Ordo może próbować wykorzystać fakt, że młodemu żołnierzowi wyraźnie imponuje, iż przydzielono mu obowiązek zajmowania się tak znacznym wojownikiem.

Czego może dowiedzieć się Ordo:

- Bitwa była bardzo ciężka, wrogowi udało się wdrzeć na mury.
- Ulrich von Turm nie zdecydował się na kontruderzenie konnicą.
- Gdy pan zamku nie zdążył zasłonić się tarczą i został ranny, kapitan von Schatten rzuciła się mu na pomoc.
- Sama również została zraniona.
- Księżę Einar został oślepiiony, gdy gasił pożar stajni.

Z przebiegu rozmowy wynika, że **kapitan von Schatten** cieszy się ogromnym szacunkiem podwładnych i przynosi chlubę swoim przodkom, którzy od pokoleń służą w Helmburgu.

Młody żołnierz stwierdzi co prawda, że kapitan stała się ostatnio bardziej wymagająca i ostra, ale zrzuca to na karb czyhającego zagrożenia.

W tym momencie – lub w chwili, gdy **Ordo** spyta o loch – rozmowę przerwie pojawienie się kapitan von Schatten. Pani kapitan zrugą ostro swojego podwładnego za plotkarstwo i każe zameldować się do pomocy w stajni. Następnie poprosi **Ordo**, by przygotował się do wieczery.



Najważniejsze informacje:

- Wysokie morale załogi
- Żołnierze są bardzo dobrze wyszkoleni
- Dobre opinie o kapitan von Schatten
- Kapitan uratowała pana zamku i sama została ranna
- Ostatnio kapitan jest bardziej wymagająca i ostra

SCENA X: POWRÓT DO DOMU

Muzyka: *Two Steps From Hell: TWO STEPS FROM HAEVEN*

Czas i miejsce: tego samego wieczora, cela kapłana przy kaplicy Sigmara

Postaci: **Mortimus**, duchy przeszłości

Zanim rozpoczniesz tę scenę, przypomnij sobie, jaki ulubiony, bliski sercu przedmiot gracz wcielający się w Mortimusa opisał na swojej karteczce przed sesją.

W kaplicy bliżej ołtarza znajduje się ogrodzone zejście do krypty, w której spoczywają członkowie rodu von Turm. Drzwi do podziemi są zamknięte na klucz.

Sługa prowadzi Mortimusa do niewielkiej, pustej, ale utrzymanej w porządku kaplicy Sigmara. Otwiera przed nim drzwi celi, w której tradycyjnie mieszka kapłan...

W tym momencie przerwij normalną narrację. Zamiast tego opowiedz, jak wiele lat temu...

Drzwi otwierają się przed młodym, lecz obiecującym nowicjuszem Sigmara. Chłopak spogląda na miejsce, w którym ma zamiar spędzić wiele lat służby...

W tym momencie pozwól graczowi prowadzącemu Mortimusa opisać wnętrze celi. Jej wygląd, umeblowanie, detale. Wczekaj odpowiedni moment i spróbuj wpasować opisany przez gracza przedmiot w opis. Przykładowo, jeśli był to symbol Sigmara lub jakiś inny niewielki przedmiot, Mortimus znajdzie go przy łóżku, w miejscu, w którym go zostawił.

Gdyby wymyślony przez gracza przedmiot zupełnie nie pasował do opisu tego miejsca, nie wprowadzaj go „na siłę”. Pomyśl jedynie, gdzie w przyszłości mógłby się pojawić.

Mortimus spogląda na swoją celę, jest sam. Ma chwilę, by obmyć się po podróży. Nagle słyszy cichy głos, prawie szept dobiegający ze świątyni. Po chwili głos znów go dobiega, wzywając jego imię.

Użyj właśnie określenia „imię”, opisz ten głos, nie odgrywaj go. To gracz prowadzący Mortimusa powinien zdecydować o tym, jak i kiedy wyjawia, że jest Magnusem.

Gdy **Mortimus** wejdzie do kaplicy, ta jest pusta. Z góry spogląda na niego tylko surowe oblicze Sigmara, siedzącego na swoim tronie z czaszek, z młotem na kolanach. Wtedy Mortimus już wyraźnie słyszy swoje imię: „Panie Mortimus?”

Mortimus i duchy przeszłości

Życie **Mortimusa** w zamku nie będzie lekkie. Nie pozwolą na to mściwe duchy zdradzonych przez niego obrońców. Słyszane przez kapłana szeptaki to tylko preludium.

W dalszej części scenariusza pojawią się sugestie wprowadzenia motywu uprzykrzających życie Mortimusa duchów. W większości wypadków są to ujęcia opcjonalne, które MG powinien umiejętnie wprowadzać bez szkody dla przebiegu sesji. Stanowią one jednak bardzo ważny element wątku tego bohatera, więc nie należy całkowicie ich eliminować.

To sługa przyszedł, by zaprowadzić go na wieczerzę.

Najważniejsze informacje:

- Kaplica jest od wielu lat nieużywana, ale utrzymano ją w porządku
- Kapłana nie ma od lat
- W celi Mortimus znajduje „bliski sercu przedmiot”
- Mortimusowi wydaje się, że słyszy wzywający go głos

SCENA XI: WIECZERZA

Muzyka: BRAK!

Czas i miejsce: późny wieczór, sala zamku

Postaci: **Siegrid, Mortimus, Ordo, Einar, kapitan Schatten, Dziadunio**

Pomimo trudnej sytuacji, pan zamku nie zapomina o gościn-

ności. Zaczyna również podejrzewać, z jakiego powodu Helmburg odwiedziły tak znaczne osobistości. Przede wszystkim martwi się jednak o zdrowie ojca. Z tych wszystkich powodów atmosfera na wieczerzy jest początkowo napięta i sztuczna. Nieliczna służba wnosi potrawy.

Przy stole oprócz Einara i kapitan von Schatten siedzi również wiekowy starzec, **Dziadunio**. Mężczyzna nie ma jednej ręki i jest skupiony na zawartości swojej miski oraz pilnowaniu, by trafić łyżką do ust.

Jeżeli bohaterowie nie będą kwapić się z zadawaniem pytań, w końcu **kapitan von Schatten** dość obcesowo spyta się o cel wizyty.

W toku rozmowy, która powinna się wywiązać, poruszone zostaną zapewne rozmaite kwestie. Oto najważniejsze z nich.

Odgrywanie Einara

Pan zamku jest wojownikiem, całe życie spędził na północy. Jest wrażliwy na innych i troszczy się o swoich ludzi. Jest przy tym świadomy swojego okaleczenia i tego, że nie będzie w stanie dowodzić wojskiem w walce.

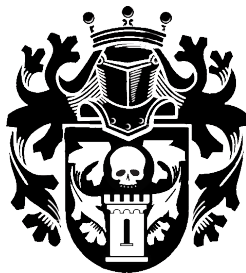
Nie jest pewien, czego spodziewać się po bohaterach, ale z wdzięcznością przyjmie ich pomoc. Wcześniej chce jednak dobrze ich poznać. Przetwanie Helmburga jest dla niego nadrzędnym celem, dla którego jest w stanie poświęcić niemal wszystko. Ale nie ma przy tym zamiaru oddać zamku w niegodne tego obowiązku ręce. Nawet jeśli należą do córki cesarza i dwóch herosów Imperium.

Bitwa i pan zamku

Ludzie z pobliskich wiosek zbiegli lub skryli się po lasach, część udała się do Smallhofu i dalej do Wolfenburga – czekają na wieści, sam zamek ma zapasy na wielomiesięczne oblężenie.

Zapytany swoją ranę, **Einar** wyjaśni, że został oślepiiony, gdy w trakcie bitwy próbował gasić pożar stajni.

Ulrich von Turm został zraniony przez wojownika Chaosu. Schatten wyjaśni, że dowódca nie zdążył się zasłonić tarczą, lewa ręka odmówiła mu posłuszeństwa. Został wówczas trafiony w lewy bok. Kapitan rzuciła się na pomoc i zabiła przeciwnika.



Ulrich jest przez większość czasu nieprzytomny. Jeśli bohaterowie zażądadają spotkania z nim, Einar będzie nalegał, by poczekać, aż ojcu się poprawi. Ostatecznie zgodzi się wezwać ich, gdy odzyska przytomność.

Jeżeli bohaterowie będą bardzo stanowczy, zgodzi się na widzenie. Ulrich w jego czasie nie odzyska przytomności. Kapłan Sigmara może jednak zorientować się – dzięki błogosławieństwu – że Ulrich znajduje się pod wpływem postępującego spaczenia.

Więcej informacji o stanie pana zamku można znaleźć w Scenie XVI: Nocna próba.

Tajemnica

Einar, jak i wszyscy w zamku, oczywiście wie o legendzie. Nie jest jednak w stanie – i to zupełnie szczerze – powiedzieć, na czym polega sekret. Jedyną osobą, która go zna, jest zawsze władca zamku. Ojciec nigdy mu go nie zdradził.

Legenda zamku

Muzyka: *Two Steps From Hell: BATTLE OF DARK VS. DARK*

Więcej o legendzie może opowiedzieć **Dziadunio**, stary sługa, który najlepiej zna opowieści o zamku, również te z zamierzchłej przeszłości. Bohaterowie mogą poprosić starca o przytoczenie legendy.

Dziadunio jest już bardzo wiekowy, brakuje mu też lewej ręki – ramię ucięto w łokciu. Mówi powoli, ale wyraźnie, umysł nie odmawia mu posłuszeństwa.

Poniższej legendy nie należy przytaczać wprost, odgrywając Dziadunia. Zamiast tego spróbuj opisać poniższą scenę tak, jakby właśnie rozgrywała się na oczach bohaterów. Oto Gardius stoi na dziedzińcu zamku i stawia czoła słudze Chaosu...

Legenda Helmburga jest znana – zamek nigdy nie został zdobyty. Symbolem jego potęgi jest próba, jakiej został poddany 60 lat temu. Wojska Chaosu pod wodzą Wojownika Chaosu Nazgara przybyły pod zamek. Ówczesny władca, **Gardius von Turm**, wspierany przez młodego kapłana Sigmara **Magnusa** i swojego kapitana, **von Schattena** (dziada obecnej pani kapitan) pokonali **Nazgara**. Przybocznicy oddali w tej walce swoje życie, ale ich ofiara nie poszła na marne.

Gardius nie miał dzieci, więc zamek objęła rodzina pradziada Einara, który był jednym z obrońców twierdzy.

Więcej znaleźć można w księgach – Dziadunio zaprasza **Mortimusa** rano do archiwum, gdyby chciał je przejrzeć. Gdy skończy opowieść, sam uda się na spoczynek, wymawiając się późną porą.

Plany na przyszłość

Pan zamku jest nieprzytomny, co powoduje problemy decyzyjne. Einar jednak nie wyobraża sobie pozostawienia zamku i ojca.

Pozwól graczom porozmawiać z Einarem i Schattenem. Nie przeciągaj jednak nadmiernie tej sceny.

Najważniejsze informacje:

- Pan zamku został ciężko ranny
- Einar nie zna tajemnicy zamku
- Dziadunio opowiada legendę zamku

Historia zamku

Aby umiejętnie wprowadzać graczy w historię zamku i stopniowo pozwalać na jej odkrycie, MG powinien znać ją na tym etapie. Dla intrygi i fabuły istotny jest przebieg kluczowego momentu w dziejach, czyli bitwy sprzed 60 lat.

Helmburg przez wieki rzeczywiście był niezdobyty. Najdłużej władał nim **ród von Turm** i to jego herb z wieżą zdobi wiele starszych miejsc w zamku.

60 lat temu twierdza stanęła przed kolejną próbą. Pod jej murami stanęły wojska **Nazgara**. Obrońcy stanęli do walki, lecz... przegrali. Wróg strzaskał bramę i wtargnął do środka. Pan zamku oraz dowódca załogi, kapitan von Schatten, stanęli przeciwko wrogowi. **Schatten** zginął, a **Gardius von Turm** stracił ramię. Resztę załogi wycięto w pień.

Przewrotne są jednak plany Chaosu. Następnego dnia do Helmburga dotarł oddział dziesięciu jeźdźców, który wrócił z dalekiej wyprawy rozpoznawczej (w jego skład wchodził **Ulrich**, pradziad Einara,



Dziadunio

Dziadunio to... sam **Gardius**, czyli pan zamku, którego zdradził **Mortimus**, znany wówczas jako **Magnus**. Od razu poznał swojego dawnego sługę, ale się z tym nie zdradza. MG powinien uważać, by za szybko nie zdradzić tożsamości starca. Jeżeli jednak prowadzący Mortimusa się jej domyśli i zapyta Dziadunia wprost, czy jest Gardiusem, ten nie będzie się wypierał.

MG powinien dodatkowo nagrodzić gracza 1 żetonem szczęścia do wspólnej puli drużyny.

Gardius jest ranny. Więcej o ranie w scenie XIII: Biblioteka.

Dawny pan zamku otrzymał ją podczas walki z Nazgarem 60 lat temu. Przeciwnik uciął mu rękę w łokciu i zostawił żywego. Ocalałego z rzezi Gardiusa, samotnego na placu boju, znaleźli przybyli z odsieczą żołnierze.

Gracz prowadzący **Mortimusa**, jeśli jest domyślny, może w każdej chwili odkryć karty i spróbować szczerej rozmowy z Gardiusem-Dziaduniem. Nie ma żadnego powodu, by do tego nie dopuścić, ale powinno to wynikać z inicjatywy gracza.

Rozmowa ze strony Gardiusa będzie wówczas bardzo szczerą. Starzec na pewno będzie chciał się dowiedzieć, co się stało z Magnusem i dlaczego ich opuścił. W zależności od tego, jakie emocje na sesji chce wywołać MG, Gardius może żywić żal do dawnego sługi lub wręcz przeciwnie – być wyrozumiałym, pełnym współczucia i nawet cieszyć się, że Magnus stał się tak sławnym kapłanem.

Poza tym Dziadunio-Gardius może nawet wyjawić całą prawdziwą historię (patrz niżej), choć byłoby lepiej, gdyby to gracze ją sami odkryli lub się jej domyślili. Jednej rzeczy starzec nie powie nigdy – jaka jest tajemnica zamku. W ostateczności odpowie, że prawo do jej wyjawienia ma tylko prawowity władca Helmburga. Którym on już z woli Cesarza nie jest.

oraz ojciec obecnej kapitan Schatten, wówczas jeszcze młodzieniec). Ku swojemu zdziwieniu żołnierze pod wodzą Ulricha, pradziada Einara, zastali zamek niemal nietknięty, a wśród trupów żywego **Gardiusa**. To właśnie pan zamku ukuł wówczas plan zachowania upadku twierdzy w tajemnicy.

Dziesięciu żołnierzy zobowiązano do całkowitej tajemnicy. Do stolicy posłano list objaśniający zamysł Gardiusa.

Na mocy dekretu cesarskiego Ulrichowi nadano nazwisko von Turm i tytuł książęcy. Stał się on – „za zasługi i wierną służbę” – władcą

Helmburga. Pozostałym żołnierzom nadano tytuły szlacheckie i zobowiązano do odbudowania siły Helmburga. Nikt nie miał prawa usłyszeć o upadku twierdzy.

60 lat to długi okres czasu. Wierni żołnierze pozostali w zamku, pozakładali rodziny, zaczęli dbać o okoliczne ziemie. W tej chwili na zamku żyją już ich wnuki i prawnuki, a większość z nich już umarła lub opuściła te strony. Dla wszystkich mieszkańców Helmburga twierdza jest więc czymś więcej niż placówką – jest domem.

Dlaczego **Nazgar** i jego mroczni bogowie nie spalili Helmburga do ziemi? Niezbądane są przewrotne plany Chaosu, który uwielbia zasiewać w ludzkich sercach nadzieję i ponownie ją odbierać...

DRUGI DZIEŃ NA ZAMKU

Kolejne trzy sceny w czasie fabularnym rozgrywają się równocześnie.

SCENA XII: POJEDYNEK ORDO

Muzyka: *Two Steps From Hell: RISE OF EVIL*

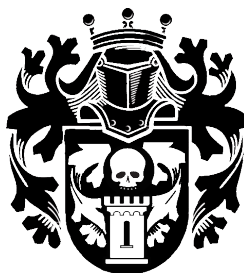
Czas i miejsce: następnego dnia rano, koszary

Postaci: **Ordo**, **kapitan Schatten**, żołnierze

Ordo zostaje obudzony bardzo wcześnie. Nikt nie puka do jego pokoju – z zewnątrz dobiegają go odgłosy walki. Na wewnętrznym dziedzińcu koszar odbywają się regularne ćwiczenia – żołnierze walczą w parach, atakują manekiny, strzelają z kusz. Pomiędzy żołnierzami przechadza się **Schatten**, od czasu do czasu obcesowo poprawiając ich błędy.

Gdy pojawia się Ordo, Schatten wykorzystuje okazję, by wyzwać go na pojedynek. Nie jest przy tym agresywna. Tłumaczy to chęcią pokazania żołnierzom prawdziwego kunsztu w akcji. W ostateczności ucieknie się do prośby – zawsze marzyła o zmierzeniu się z legendarnym Ordo.

Pojedynek uważa za równy, bo przecież oboje są ranni.



Kapitan von Schatten

Sugerowaną figurkę Kapitan von Schatten znajdziesz w rozdziale Pomoce.

- St 3 +2 Fortune
- To 3 +1 Fortune
- Ag 3
- Int 2
- WP 2
- Fel 3

Reckless stance: 3

Wounds: 15

Damage: 8 (długi miecz)

Soak: 2

Defence: 2

Aggression: 4

Cunning: 2

Expertise: 2

Umiejętności (Wytrenowanie):

Weapon Skill 1 (Specjalizacja: miecze)

Akcje: Melee Strike, Nimble Strike, Setup Strike, Insulting Blow

Schatten jest również naznaczona przez Khorna i posiada Mark of Khorne.

W tym momencie rozlega się KRZYK!

Nie używaj żadnego określenia. Niech gracze nie mają pewności, do kogo należy głos.

W tym momencie przejdź do kolejnej sceny.

SCENA XIII: BIBLIOTEKA

Muzyka: *Two Steps From Hell: TWO STEPS FROM HAEVEN*

Czas i miejsce: rano, następnego dnia, biblioteka

Postaci: **Mortimus, Dziadunio**

O ile rozpoczęcie sceny z Ordo jest dość proste, o tyle w przypadku Mortimusa MG musi elastycznie zareagować na deklarację gracza. Kapłan został poprzedniego wieczora zaproszony do biblioteki przez Dziadunia, ale może postanowić, że robi coś innego. Oczywiście, jeśli chcesz, możesz postawić gracza przed faktem dokonanym i zadeklarować, że po Mortimusa przybył sługa lub po prostu zacząć scenę już w Bibliotece.

Rozmiary biblioteki czy raczej archiwum, trudno określić. Panuje tu niespotykany wręcz chaos i rozgardiasz. Księgi leżą w stosach, wysypują się z półek i niemalże atakują każdego, kto wkroczy w ten zakurzony świat. Wygląda jednak na to, że okaleczony Dziadunio doskonale wie, gdzie wszystko leży. Od dawna dba o zamkowe zasoby, sprowadzając książki dla pana zamku.

Gdy **Mortimus** wchodzi do biblioteki, jest świadkiem, jak sługa zmienia opatrunek na kikucie starca.

 **Test Observation (2d)** +1 Fortune za wyszkolenie w *Medicine* pozwoli dostrzec, że rana wciąż się jątrzy.

Jeżeli starzec się zgodzi, kapłan może ją obejrzeć. Ramię zostało ucięte jakąś sieczną bronią, a ranę porządnie opatrzone. Pomimo tego rana wyraźnie nie chce się zagoić i nie jest to wynik obrażenia krytycznego. Spytny o okoliczności otrzymania rany będzie odpowiadał niechętnie i ogólnikowo.

 Jeżeli Mortimus użyje odpowiedniego błogosławieństwa, dowie się, że ciało Dziadunia-Gardiusa jest w tym miejscu do pewnego stopnia spaczone.

Podczas bitwy Schatten została zraniona i w efekcie spaczona przez Chaos. Na jej ciele pojawiło się Znamie Khorna, a fehmistrzyni powoli zaczyna odczuwać jego wpływ na swoje umiejętności bojowe.

Walkę należy przeprowadzić całkowicie normalnie, zaczynając od ustalenia inicjatywy. Oboje walczący wyprowadzają normalnie ciosy i zadają sobie rany.

Celem walki jest pokazać nadludzki refleks kapitan von Schatten i dać możliwość Ordo, by wykazał się umiejętnościami przed załogą.

Prezentacja walki opiera się na chwycie. Bohaterowie zadają sobie nawzajem ciosy, raniąc się, bez litości. Gdy wreszcie jedno z nich zadaje obrażenia, które pozbawiłyby przeciwnika przytomności lub go zabiły, walka się kończy. Zwycięzca zatrzymuje ostrze tuż przed zadaniem trafienia. Okazuje się, że cały pojedynek toczył się w umysłach walczących.

W trakcie walki spróbuj nawiązać do tego, co o otrzymanej ranie napisał przed sesją gracz kierujący Ordo. Przeciwniczka może, na przykład, zaatakować go w podobnie podstępny sposób lub wykorzystać wymyśloną przez gracza słabość starego fehmistrza. Jeżeli pomysł gracza nie pasuje do tego pojedynku, zastanów się nad innym momentem, w którym mógłbyś się do niego odnieść.





Jak będzie przebiegał dalszy rozwój sytuacji z Dziaduniem, zależy wyłącznie od inicjatywy gracza prowadzącego Mortimusa.

Czego można dowiedzieć się w bibliotece?

W trakcie rozmowy z Dziaduniem Mortimus może uzyskać – poparte źródłami pisemnymi – następujące informacje.

Kronika zamku

60 lat temu doszło do bitwy, w której załoga z trudem odparła atak. Wśród odnotowanych ofiar znaleźli się bohatersko polegli kapłan Sigmara **Magnus** oraz kapitan **Schatten**.

Kronika informuje również o potrzebie wymiany bramy, która znacząco uciepiała w wyniku ataku.

Z dalszych rozdziałów wyczytać można, że zamek nie stał się już nigdy obiektem tak ciężkiego ataku. Jego legenda skutecznie odstraszała najeźdźców. Załoga poświęciła się też dbaniu o bezpieczeństwo okolicznych ziem i często wyprawiała się w misjach patrolowych. Liczne dowody uznania napływały i ze stolicy, i od sąsiadów.

Rycina

Aby mistyfikacja była pełna, tamte wydarzenia uwiecznia pełna patosu rycina, na której widać władcę zamku, w zbroi, z tarczą z wieżą, a po jego bokach – kapitana **Schattena** po prawej i kapłana **Magnusa** po lewej stronie. Naprzeciw nich stoi **Nazgar**.

Możesz wręczyć graczowi wydrukowany obrazek, który widać obok. Znajdziesz go również w rozdziale Pomoce.

Gdy **Mortimus** spogląda na rycinę, niemalże słyszy odgłosy walki i czuje przeszywające serce ukłucie strachu.

Prowadzący go gracz wykonuje test **Discipline (3d)**. Jeśli test się nie powiedzie, bohater otrzymuje do końca przygody kartę insanity *Nagging Doubts*. Może ją odrzucić, gdy odkupi swoje winy w sposób opisany przy Zbroi rodu von Turm.

Dekret

Kolejny ważny dokument to dekret cesarski, który „w uznaniu zasług i wiernej służby i wobec braku dziedzica rodu von Turm nadaje nazwisko von Turm, zamek, okoliczne ziemie i tytuł książęcy Ulrichowi Baumannowi”.

W dekreście wymienione są też nazwiska dziesięciu żołnierzy, którzy otrzymują tytuły szlacheckie. Wśród nich znajduje się nazwisko Schatten, brzmiące od tej pory von Schatten.

Jak to często bywa w przypadku kronik zamkowych – jej autor jest anonimowy. Można się domyślać, że prowadził ją jakiś skryba, kapłan lub w ostateczności pan zamku.



Pozwól graczowi poznać nieco wiedzy o przeszłości zamku, a także pograć chwilę z Dziaduniem. Nie przeciągaj jednak nadmiernie tej sceny, a gdy uznasz, że już pora do uszu Mortimusa dobiegnie...

KRZYK!

Nie używaj żadnego określenia. Niech gracze nie mają pewności, do kogo należy głos.

Najważniejsze informacje:

- Mortimus widzi zmianę opatrunku Dziadunia, może też odkryć, że rana jest nieznacznie spaczona
- Dekret cesarski sprzed 60 lat nadający te zamek Ulrichowi w podzięcie za bohaterską walkę
- Rycina z bitwy – Gardius, Magnus, Schatten i wojownik Chaosu Nazgar

SCENA XIV: LOCH I RANNI

Muzyka: Ordo Funeris: LYCANTHIA, później Two Steps From Hell: RISE OF EVIL

Czas i miejsce: poranek, lochy pod zamkiem

Postaci: **Siegrid**, **Einar**, ranni żołnierze

Siegrid budzi pukanie do drzwi. Sługa przyniósł śniadanie, którego prosty i płaski smak jest rekompensowany wybornym winem. Sługa, zanim się oddali, przekazuje prośbę od księcia Einara, by Siegrid zaszczyciła go spotkaniem w sali gościnnej.

Gdy Siegrid wchodzi do sali, zastaje Einara stojącego samotnie przed zbroją von Turmów. Wielki, czarny pancerz wygląda jak groźny przeciwnik, rzucając na mężczyznę mroczny cień.

W drodze do lochu może wywiązać się rozmowa między bohaterami. Pozwól na nią, ale cały czas posuwaj akcję do przodu. Graczka zapewne spodziewa się, że coś się stanie i rozlegnie się KRZYK! Trzymaj ją w napięciu i niepewności, komu grozi niebezpieczeństwo i czyj krzyk to był.

Einar wyjaśnia, że poprosił Siegrid o spotkanie, gdyż potrzebuje jej rady. Idzie powoli, stawiając krok za krokiem. Dobrze zna zamek, ale to nie oznacza, że przywykł do życia w ciemności. Jeśli Siegrid weźmie go pod ramię i pozwoli się prowadzić, przyjmie ten gest z wdzięcznością.



Bohaterowie wychodzą na zewnątrz donżonu i zmierzają do wejścia do lochu. Strażnicy rozstępują się i wpuszczają Einara. Za drzwiami strażnik wręcza Siegrid zapaloną pochodnię, a Einar kieruje się w głąb podziemi.

Po drodze mijają żołnierzy, którzy niosą puste naczynia, miski, a także opatrunki. Kłaniają się księciu, ale nie odzywają się ani słowem. Twarze mają wyraźnie smutne.

Mortimus i duchy przeszłości

Scena w bibliotece stanowi dobrą okazję do delikatnego podręcznika kapłana upiorami przeszłości.

Gdy wejdzie do pomieszczenia, wyda mu się ono przytłaczające i duszne, jakby książki napierały na niego z różnych stron. Gdy otworzy kronikę rodu, usłyszy szept wymawiający „jego imię” (podobnie jak wcześniej, należy użyć tego właśnie sformułowania).

Biblioteka może również zachować się bardziej agresywnie – na kapłana spadnie ciężko okuta książka. Lub trzy.

Docierają wreszcie do zamkniętych drzwi, pod którymi stoi strażnik. Einar zatrzymuje się i wyjaśnia **Siegrid**, że w bitwie stracili trzydziestu dwóch ludzi. Ranni, którzy ocaleli, znajdują się za drzwiami. Mężczyzna wpuszcza ich do środka. Einar wchodzi i zamyka drzwi za Siegrid.

Obszerne pomieszczenie za drzwiami podzielone jest na dwie części ciężką kratą biegnącą od ściany do ściany, od ziemi do sufitu. Pośrodku kraty znajduje się ciężka furta, zamknięta na zamek i kłódkę. Pomieszczenie to w zasadzie wielka cela. Gdy tylko **Einar** wchodzi do pomieszczenia, zza kraty rozlegają się głosy powitania i szacunku.

Szybki rzut oka pozwala podliczyć, że w celi znajduje się dziesięciu żołnierzy. Każdy z nich jest mniej lub bardziej ranny. Jedni leżą na posłaniach, inni wstają i skłaniają się księciu.

Einar szeptem wyjaśnia Siegrid, że wszyscy ranni zachowują się... dziwnie. Podejrzewa niestety wpływ Chaosu.

W tej scenie MG musi dobrze ocenić odpowiedni moment na gwałtowne przyspieszenie akcji. Powinno ono nastąpić w chwili, w której...

...**Einar**, wciąż rozmawiając z Siegrid, zbliża się do kraty. Zwraca się do jednego z żołnierzy, który stoi oparty czołem o kratę i wyraźnie płacze. Mężczyzna wypowiada słowa pociechy, zwraca się do niego po imieniu. Mężczyzna spogląda na niego, cały we łzach i wykrztusza z siebie „przepraszam”. Słowa są ledwie zrozumiałe.

W tym momencie z jego ust przez kratę wystrzeliwuje mackowaty język i zaciska się na szyi Einara, która wydaje z siebie **KRZYK!**

Co się dzieje?

To nie jest scena walki, nie ma potrzeby wykonywania rzutu na inicjatywę. **Siegrid** powinna działać szybko.

☠ Siegrid może zareagować w dowolnym momencie, lecz problem stanowi język, który zaciska się coraz mocniej. Jedyne wyjście to ucięcie go. Jeżeli Siegrid ma miecz, wystarczy jedno cięcie.

Jeżeli Siegrid nie posiada broni, może ją wziąć od strażnika za drzwiami. Zajmie jej to 2 rundy i będzie wymagać udanego testu **Agility (2d)**, by wyrwać broń lub **Leadership (2d)**, by żołnierz oddał jej oręż.

W nawiasach podana jest trudność testu ataku mieczem w zależności od tego, w której turze się odbywa.

1. runda. Mutant chwytą Einara. (1d)
2. runda. Mutant przyciąga Einara do kraty. (2d)
3. runda. Mutant próbuje udusić księcia. (3d)
4. runda. Na mutantą rzucają się współwięźniowie. (4d)

☠ Brak sukcesu oznacza, że miecz nie zdołał przeciąć jęzora.

☠ **2 Bane w teście w 4. rundzie:** cios trafia przy okazji w rękę jednego z żołnierzy próbujących odciągnąć mutantą.

☠ **Gwiazda Chaosu wyrzucona w tym teście:** trafiony zostaje Einar. Od decyzji MG zależy powaga tego trafienia. Dobrym pomysłem jest, by koniec ostrza trafił go w twarz, pionowo. Rana nie powinna okazać się bardzo groźna, ale blizna oczywiście pozostanie.

Gdy mutant padnie, Einar osuwa się na ziemię, z trudem łapiąc oddech. Na szczęście, poza paskudną pręgą wokół szyi, nic poważnego mu się nie stało. Wspierając się na ramieniu Siegrid, ruszy do wyjścia z lochów.

Przejdź do następnej sceny.

Alternatywny przebieg sceny

Ta scena może mieć oczywiście inny przebieg. Siegrid może pilnować, by Einar był bezpieczny i trzymać go z dala od kraty. Wówczas celem ataku stanie się ona sama lub któryś ze współwięźniów mutantą. W tych przypadkach to również Einar wyda okrzyk, alarmując cały zamek..

Jeżeli to nie Siegrid rozprawi się z mężczyzną, rzuca się na niego pozostali żołnierze i zabijają go. Jednak jeżeli nikt nie odetnie języka mutantowi, ten umierając poważnie zrani swoją ofiarę.

☠ Zraniony bohater otrzymuje losowe trafienie krytyczne pasujące do sytuacji.

W tej scenie chodzi o osiągnięcie dwóch celów: kolejne związanie Siegrid z Einarem oraz zarysowanie problemu, z którym będą musieli poradzić sobie bohaterowie.

Najważniejsze informacje:

- Ranni w bitwie są trzymeni w lochu
- Istnieje obawa, że są skażeni przez Chaos
- Obawa się potwierdza, gdy jeden z żołnierzy atakuje Einara

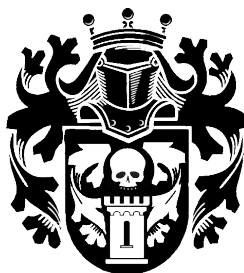
SCENA XV: POSŁANIEC

Muzyka: *Two Steps From Hell: DAWN OF WAR*

Czas i miejsce: poranek, dziedziniec zamku

Postaci: **Siegrid**, **Mortimus**, **Ordo**, **Einar**, **Schatten**, posłaniec

Zaalarmowani krzykiem Einara **Ordo** i **Mortimus** docierają na dziedziniec, gdzie pod drzwiami do lochów widać pana zamku. Mężczyzna właśnie puszcza ramię **Siegrid** i próbuje stać o własnych siłach. Podbiega do niego kapitan von Schatten i ostro pyta się Siegrid, co się stało.



W tej scenie nie musi zostać podjęta decyzja, ale musi paść pytanie: co z więźniami? Bez cienia wątpliwości zostali spaczeni przez Chaos, co może potwierdzić Mortimus, jeśli użyje błogosławieństwa Sigmar's Light.

Mogą oni stanowić zagrożenie dla zamku, jeśli dojdzie do ataku Chaosu. Nie wiadomo przecież, jak potężne mutacje się u nich objawiają. Jeżeli nikt nie powie tego głośno, uczyni to von Schatten.

Ona także, o ile bohaterowie się na to nie odważą, zaproponuje zabicie więźniów.

Gracze mogą nie chcieć prowadzić tej rozmowy na oczach załogi, ale von Schatten – oczywiście celowo! – nie będzie się tym przejmowała. Jej słowa będą wyraźnie słyszane przez ludzi wokół.

MG musi ponownie wyczuć, w którym momencie przerwać ewentualną kłótnię/dyskusję. Gdy padają mocne argumenty, nagle słychać krzyk znad bramy.

„Jeździec!”

Na dziedzińcu wpada na niemalże zajeżdżonym rumaku posłaniec. Zeskakuje z siodła i natychmiast żąda nowego konia. Żołnierze podają mu wodę i coś do jedzenia.

Posłaniec ma same złe wieści:

- Armia Siegfrieda została pobita w Kislevie.
- Syn cesarza nie żyje. Posłaniec widział jego śmierć na własne oczy i może o niej zaświadczyć.
- Wojska Chaosu będą pod Helmburgiem najpóźniej następnego dnia wieczorem.

To najważniejsze informacje, jakich może udzielić jeździec.

W tym momencie gracz prowadzący Ordo może (ale zależy to tylko od niego) otworzyć drugi list.

Po przekazaniu ponurych wieści posłaniec wsiada na konia i rusza w dalszą drogę, wołając tylko przez ramię: „Niech Sigmar ma was w swojej opiece!”



Spaczona załoga

Jeżeli gracze dodadzą dwa do dwóch lub kapłan Sigmara z sukcesem użyje błogosławieństwa *Sigmar's Light*, mogą domyślić się, że pan zamku, żołnierze i kapitan von Schatten prawdopodobnie ulegli spaceniu podczas ostatniej bitwy. Jednym z logicznych wniosków może być chęć uśmiercenia wszystkich skażonych spaceniem.

Jeżeli Mistrz Gry obawia się, że to mogłoby utrudnić mu prowadzenie sesji, może nie dawać **Mortimusowi** karty błogosławieństwa. Nie gwarantuje to jednak, że gracze nie dojdą do właściwych wniosków.

To może doprowadzić do konfliktu i – jak najbardziej pożądanego – trudnych wyborów. O ile książę von Turm i żołnierze są zdani na łaskę bohaterów, o tyle **Schatten** nie będzie bierna. Jeżeli gracze nieopatrznie stwierdzą, że chcą się z nią rozprawić, zniknie i pojawi się dopiero w *Scenie XVII: Zdrada Pani Kapitan*.

Nie ma jednak powodu, by unikać tej konfrontacji na siłę. Jeżeli bohaterowie doprowadzą do starcia z kapitan von Schatten i ją pokonają, istotne jest tylko, by wyjawiała prawdę o tajemnym przejściu, którym można wydostać się z zamku. W ten sposób nawet po śmierci Bohaterowie Graczy będą mogli wpaść w jej pułapkę. I - co ważniejsze - poznać tajemnicę Helmburga.

DECYZJE I PRZYGOTOWANIA

Ta część scenariusza celowo nie została określona jako Scena. Helmburg czeka niebawem ostateczna próba, ale zanim ona nastąpi, Bohaterowie Graczy również zostaną poddani testowi.

Do tej pory zapewne to Mistrz Gry narzucał ramy poszczególnych sytuacji, określając ich miejsce i występujące w nich postaci. W najbliższej sekwencji ujęć inicjatywa przechyli się na stronę graczy. W takich momentach nietrudno o spowolnienie i rozmycie się sesji. MG musi jednak spróbować zachować dotychczasowe tempo i początek każdego spotkania akcentować tak, jakby to była zaplanowana Scena. To pole do improwizacji dla prowadzącego, który musi szybko sygnalizować scenerię i nastrój, a także sprawnie ucinąć przeciągające się ujęcia.

W tej chwili, nawet jeśli to jeszcze do nich nie dociera, wszystko znajduje się w rękach Bohaterów. W istocie, choć jeszcze nie zdają sobie z tego sprawy, praktycznie stali się dowódcami twierdzy.

Einar

Einar jest wyraźnie przygnębiony i wygląda, jakby bił się z myślami. O ile nie będzie potrzebny Bohaterom, udaje się do ojca i spędza z nim czas.

Schatten

O ile BG sami nie wyjdą z inicjatywą, kapitan von Schatten spyta się, jakie są rozkazy. Ona sama jest dziwnie bierna. Jeżeli jakieś polecenie jej się nie spodoba, swój opór wytłumaczy tym, że rozkazy może przyjmować wyłącznie od pana zamku. Gdy tylko nadarzy się okazja, stara się zejść Bohaterom z oczu. Od tej chwili jest całkowicie nieuchwytna, co błyskawicznie odbija się na morale żołnierzy.

Więźniowie

Bohaterowie muszą podjąć decyzję, co zrobić z więźniami. Zarówno Einar jak i Schatten mogą zauważyć, że stanowią oni potencjalne zagrożenie, gdyż nikt nie wie, jak rozwiną się ich mutacje.

Jeśli BG zdecydują się ich oszczędzić, wszyscy odetchną z ulgą, ale konsekwencje tego czynu dadzą o sobie znać w trakcie bitwy (*Scena XXI: Bitwa*).

☠ Jeżeli zapadnie decyzja o zgładzeniu skażonych żołnierzy, nikt jej nie zakwestionuje. Bohaterowie mogą wydać rozkaz zabicia zakażonych członków załogi komuś innemu, choćby kapitan von Schatten. Należy wówczas podnieść Tension na karcie drużyny o 3. Kapitan lub jej ludzie zajmą się sprawą po cichu, zabijając swoich towarzyszy w lochu.

☠ Jeżeli ktoś z BG weźmie ten makabryczny obowiązek na siebie, Tension należy podnieść o 4, ale drużyna otrzymuje równocześnie 2 punkty Fortune do wspólnej puli.

Egzekucja

Jeżeli to gracze podejmą się zabicia żołnierzy, należy zostawić im decyzję, jaki przebieg ma mieć egzekucja. W założeniach, o ile MG nie ma ochoty na przeprowadzenie walki, skażeni członkowie garnizonu nie stawiają oporu.

Gracze mogą zatem uciąć sprawę krótko, deklarując, że „załatwili sprawę” lub opisując, w jaki sposób uśmiercają żołnierzy. W tym drugim przypadku musisz umiejętnie podjąć narrację graczy. Możesz też w odpowiednim momencie uciąć narrację, pozostawiając detale przygnębiającej sceny w niedopowiedzeniu.

☠ Wszyscy Bohaterowie, którzy brali udział w egzekucji otrzymują kartę insanity *Nagging Doubts*. Od tej pory za każdym razem, gdy BG obleje test cechy psychicznej, otrzymuje 1 stress.

Pogrzeb

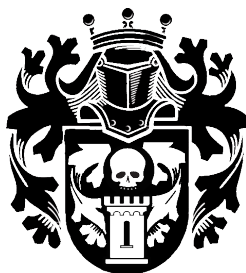
Naturalną konsekwencją śmierci żołnierzy jest konieczność zrobienia czegoś z ciałami. O ile BG sami o tym nie pomyślą, ktoś z załogi poprosi ich o podjęcie decyzji.

Wieści o śmierci więźniów rozchodzą się szybko, ale załoga akceptuje tę decyzję. Pomimo tego transport zwłok oczywiście zwróci uwagę wszystkich obecnych na dziedzińcu i murach. Scena wynoszenia ciał z lochu i ładowania ich na wóz powinna być przygnębiająca i ponura.

Optymalnym rozwiązaniem byłoby spalenie ciał na stosie poza murami twierdzy. Jeżeli Bohaterowie wstrzymają się z decyzją, pogrzeb żołnierzy może zostać połączony z ostatnią drogą władcy Helmburga (patrz *Scena XVI: Nocna próba*). Jeżeli jednak BG będą działać szybko, czekają ich zapewne dwa oddzielne pochówki.

Pogrzeb stanowi również dobrą okazję, by przemówić do garnizonu i podnieść na duchu żołnierzy. Nie trzeba bowiem wykonywać żadnego testu, by zorientować się, że morale żołnierzy zostało mocno zachwiane. Poszczególne gracze mogą pokazać, że są godni zaufania jako dowódcy.

☠ Jeżeli dowolny z Bohaterów wykaże się w tej sekwencji wyczuciem i zdolnościami przywódczymi, warto nagrodzić go 1 punktem szczęścia do wspólnej puli drużyny.



Ocena potencjału obronnego

Gracze mogą chcieć dowiedzieć się, jakimi siłami dysponuje zamkowy garnizon.

W chwili obecnej na zamku stacjonuje:

- 60 piechurów
- 20 kuszników
- 20 łuczników
- 50 kawalerzystów

Liczba żołnierzy jest celowo zaokrąglona na potrzeby mechaniki bitwy. Zasady jej rozegrania znajdują się w *Scenie XXI: Bitwa*. Podczas przeglądu Bohaterowie mogą wydawać rozkazy dotyczące przygotowania do nadchodzącej bitwy i dopytywać się o strategiczne detale.

Duchy Mortimusa

Po załadowaniu ciał martwych żołnierzy na wóz, ten ruszy w stronę bramy. Na koźle obok woźnicy siedzi jeszcze jeden żołnierz.

W pewnym momencie, gdy Mortimus spojrzy na wóz lub będzie odprowadzał go wzrokiem, żołnierz obróci się i upiornie się do niego uśmiechnie. Gdy Mortimus będzie próbował się do niego odezwać lub zwrócić na niego uwagę innych bohaterów, duch przeszłości rozplynie się w powietrzu. Oczywiście nikt poza Mortimusem tego nie widzi.

Możesz pozwolić, by gracze uzyskali informacje dzięki testom umiejętności Leadership. O ile to jednak możliwe, pozwól im się wykazać i pozadać odpowiednie pytania. Te najbardziej błyskotliwe i uzasadnione opracowaniem taktyki nagradzaj punktami szczęścia do puli drużyny lub Puli Szczęścia załogi Helmburga (patrz niżej).

Najważniejsze informacje o potencjale Helmburga:

- Załogą zamku zawsze dowodził jego władca.
- Brak pani kapitan von Schatten podczas przygotowań do obrony mocno podkopał morale żołnierzy.
- Chlubą Helmburga była zawsze jego kawaleria, która sprawdzała się zarówno w dalekich misjach zwiadowczych, jak i podczas starć w obronie zamku.
- Zamek dysponuje aktualnie kilkunastoma nadmiarowymi końmi.



Pula szczęścia załogi Helmburga

Jeżeli w czasie poprzedzającym bitwę Bohaterowie podejmują trafne strategiczne decyzje lub podnoszą morale załogi, należy utworzyć specjalną pulę punktów szczęścia dla żołnierzy Helmburga.

Najlepsze pomysły oznaczają otrzymanie 1 lub 2 punktów, które przydadzą się podczas nadchodzącej bitwy. Ich zastosowanie zostało opisane w *Scenie XXI: Bitwa*.

Niewypowiedziana obawa

Tej informacji nie da się uzyskać poprzez udany test umiejętności. Jeżeli jednak, któryś z Bohaterów zada głośno pytanie o przewidywane szanse zwycięstwa w bitwie, należy nagrodzić drużynę 1 punktem szczęścia do wspólnej puli. Oraz podnieść poziom Tension na karcie drużyny o 2.

Wizyta u pana zamku

Najbardziej dramatyczny sposób rozwiązania wątku pana zamku opisany jest w *Scenie XVI: Nocna próba*. Gracze mogą jednak znacznie wcześniej dojść do wniosku, że **Ulrich** jest skażony podobnie jak jego żołnierze i postanowią złożyć mu wizytę.

Jeśli do tego dojdzie, zmieni się charakter i nastrój sceny, ale **Einar** złoży **Siegrid** tę samą propozycję.

Tajemnica Pani Kapitan

Bohaterowie mogą nabrać (uzasadnionych) podejrzeń co do osoby pani kapitan **von Schatten** lub nawet spróbują ją zabić. MG powinien elastycznie reagować na ich poczynania, ale nie musi za wszelką cenę unikać konfrontacji. Byłoby dobrze, gdyby starcie z kapitan wypadło efektownie i odbyło się w mrocznej scenerii katakumb, ale jeszcze ważniejsze jest przekazanie kluczowej informacji.

Optimalny moment opisany jest w *Scenie XVII: Zdrada Pani Kapitan*. Jeżeli jednak zaproponowany obrót spraw nie jest możliwy Schatten w odpowiednim momencie sama dotrze do Bohaterów. Wyjawi im, że zdradzi tajemnicę zamku. Twierdzi, że odkryła ją sama. Aby ją poznać, muszą czekać na nią godzinę przed świtem w kaplicy Sigmara.

Gdyby gracze doprowadzili do walki z kapitan wcześniej, musisz jedynie pamiętać, by Schatten podzieliła się informacją o miejscu, w którym znajduje się tajemnica zamku. Leży to zresztą w interesie jej nowego pana. Bohaterowie, jeśli połkną haczyk, wpadną w pułapkę. A jeżeli nawet sobie z nią poradzą, zostaną wystawieni na znacznie cięższą próbę.

A Dziadunio?

Gracze mogą zadać sobie pytanie, czy również **Dziadunio** nie został nadmier- nie zepsuty przez Chaos. Nawet jeśli ustalą, że stało się to 60 lat temu, mogą uznać, że należy podjąć ostateczną decyzję. To, jaki los spotka dawnego pana zamku, zależy tylko i wyłącznie od ich decyzji.

Chronologicznie lub synchronicznie

Sceny *Nocna próba* i *Zdrada Pani Kapitan* oraz kolejne spotkanie Mortimusa z duchami zamku są opisane w porządku chronologicznym.

Lubiący zabawę z narracją MG może jednak poprowadzić je równocześnie, przeplatając między sobą.

W tym drugim przypadku Mistrz Gry może spróbować urwać narrację przed ostateczną decyzją **Siegrid** (dając tym samym graczce czas do namysłu) i wrócić do niej po scenie **Mortimusa** z duchami oraz początku spotkania z kapitan von Schatten (tutaj warto urwać tuż przed otwarciem drzwi do starej części katakumb i walką).

Gdy sekwencja w komnacie pana zamku dobiegnie końca, rozpocznie się wal- ka w podziemiach.

Zmierzch długiego dnia

Wyobraźnia graczy bywa nieograniczona, ale Mistrz Gry musi utrzymać ją w ryzach i czasowych ramach. Ujęcia poświęcone na poszczególne pomysły i deklaracje graczy nie mogą się nadmiernie przeciągać. Ca- łość podjętych działań warto zamknąć opisową puentą.

Helmburg za sprawą Bohaterów tętni życiem i przygotowaniem do walki. W powietrzu wyczuwa się napięcie, ale ostatnie promienie za- chodzącego słońca dają odrobinę nadziei...



SCENA XVI: NOCNA PRÓBA

Muzyka: X-Ray Dog: *WICKED THINGS*, później X-Ray Dog: *LESSER EVIL*

Czas i miejsce: zamek, komnata pana zamku, noc

Postaci: **Einar**, **Siegrid**, **Ulrich**

W środku nocy Einar budzi **Siegrid**. Prosi ją, by poszła za nim.

Zabiera ją do komnaty ojca. Mężczyzna wygląda upiornie, jest śmiertelnie bla- dy. W powietrzu unosi się nieprzyjemny zapach zepsucia. Einar pokazuje ranę ojca – wygląda ona bardzo źle i już gołym okiem widać, że skóra się zmienia, pojawiają się narośla.

Einar prosi **Siegrid**, by zabiła dla niego ojca. Ojciec sam go o to prosił poprzed- niej nocy, ale on nie potrafi go zgładzić. Zamek musi mieć pana, a Einar nie ma nawet prawa przekazać władzy.

Na szyi rannego wisi łańcuch władcy zamku – z herbem: imperialną czaszką wpisaną w wieżę. To oznaka panowania nad Helmburgiem.

Jeżeli **Siegrid** zabije mężczyznę, Einar weźmie łańcuch i poprosi córkę cesarza, by zostawiła go samego.

Jeżeli **Siegrid** odmówi, Einar również prosi ją, by zostawiła go samego.

W tym momencie scenę warto uciąć i przejść albo do spotkania Mortimusa z duchami, albo – w przypadku synchronicznego prowadzenia scen – do podziemi kaplicy Sigmara.

Najważniejsze informacje:

- Einar w nocy odwiedza **Siegrid** i prowadzi do komnaty ojca
- **Ulrich** jest ranny w lewe ramię, paskudna rana, widać załazki mutacji
- Na szyi pana zamku wisi łańcuch z herbem
- Einar prosi **Siegrid** o pomoc w zakończeniu cierpień ojca

XVII: ZDRADA PANI KAPITAN

Muzyka: *X-Ray Dog: WICKED THINGS*, później *Two Steps From Hell: SUMMONING*
Czas i miejsce: Godzinę przed świtem, katakumby pod kaplicą Sigmara
Postaci: **Siegrid**, **Ordo**, **Mortimus**, **Schatten** i jej przyjaciele

Godzinę przed świtem **Schatten** zabiera bohaterów do podziemi pod kaplicą. Otwiera pierwsze drzwi, za którymi znajdują się groby władców. Nigdzie nie ma grobu Gardiusa.

Schatten zatrzymuje się przed kolejnymi, ciężkim drzwiami. Informuje, że za nimi znajduje się tajemnica zamku. Otwiera je.

Za drzwiami, w nisko sklepionym pomieszczeniu, po lewej stronie znajduje się **wnęka, w której zgromadzono ogromny stos kości i czaszek**. Schatten informuje, że to szczątki obrońców, którzy polegli tutaj 60 lat temu. Po prawej stronie znajduje się **marmurowy sarkofag, w którym spoczywa dziad kapitan von Schatten**, kapitan, który zginął 60 lat temu.

Duchy Mortimusa

W nocy kapłana budzi szcęk broni. Gdy wyjdzie przed świątynię, widzi, jak jeden ze strażników zмага się na murze z jakimś cieniem. Wyraźnie toczy się walka!

Pozostali strażnicy na murach zdają się nic sobie nie robić z zamieszania. Gdy Mortimus ich zaalarmuje i znowu spojrzy w miejsce, gdzie toczy się walka, po strażniku i jego wrogu nie będzie już śladu.

Pozostali strażnicy wymieniają porozumiewawcze pobłażliwe spojrzenia i wyśmiewają starego kapłana.

Nieznacznie rozszerzający i wznoszący się tunel – obok siebie mogą stać dwie osoby – ciągnie się dalej w mrok.

Schatten zatrzymuje się na chwilę i pyta, czy są gotowi uciec. Taką jest bowiem tajemnica zamku: ukryta droga ucieczki z niego. Pani kapitan odwraca się do Bohaterów, rzuca pochodnię na ziemię i stwierdza, że oto znaleźli się w swoim grobie.

W tym momencie na sklepieniu błyskają ślepie demonów. Rozpoczynają się walka.

☠ W niskim tunelu nie ma za wiele miejsca, obok siebie mogą stać dwie osoby.

☠ Ze względu na te warunki, walczący zweihanderem Ordo otrzymuje +1 Misfortune do każdego testu w walce.

☠ Ze względu na panujący półmrok, wszyscy Bohaterowie otrzymują +1 Misfortune do wszystkich testów w walce.

Koszmar

Mniejszy Demon Tzeentcha

- St 4
- To 4
- Ag 4
- Int 2
- WP 3
- Fel 2

Reckless stance: 1

Wounds: 14

Damage: 5

Soak: 2

Defence: 1

Aggression: 5

Cunning: 2

Expertise: 1

W pierwszej rundzie walki z Koszmarami Tzeentcha należy wykonać test **Strachu 2**.

Koszmary Tzeentcha dysponują specjalnym atakiem, *Horrific Assault*, który może powodować spalenie trafionego przeciwnika. Gdyby do tego doszło, Bohater musi wykonać test **Resilience (3d)**. Jeśli test się nie powiedzie, BG otrzymuje 1 punkt zepsucia.

Walka nie będzie raczej trwać na tyle długo, by Bohater mógł odczuć poważne efekty zepsucia (ich ilość musiałaby przekroczyć Toughness +5) i doświadczyć efektów jakiejś mutacji. MG powinien jednak wykorzystać otrzymanie nawet pojedynczego punktu zepsucia, by podnieść napięcie w nadchodzących scenach.

Szczególnie w kontekście ponurego losu skażonych żołnierzy i pana zamku nawet cień zepsucia powinien mocno ciążyć Bohaterom.

Mechaniczne zasady korzystania z punktów zepsucia są opisane w *Winds of Magic: Liber Mutatis*.

Przebieg walki

Przeciwnikami drużyny są kapitan von Schatten oraz Koszmarmy, demony Tzeentcha, znane też jako strachulce (*Horror of Tzeentch*, *Winds of Magic: Liber Mutatis*, s. 22). Zdjęcie figurek można znaleźć w rozdziale *Pomoce*.



Schatten całkowicie odrzuciła pozory. Nie ma na sobie zbroi, a pokrywające ramię i obojczyk krwawe piętno Khorna błyszczy w mroku własnym światłem. W tej walce kapitan nie hamuje swojej żądzy krwi i MG powinien o tym pamiętać podczas opisu. Statystyki kapitan von Schatten można znaleźć w *Sce- nie XII: Pojedynek Ordo*. W trakcie walki Schatten jako przeciwnika upatruje sobie oczywiście **Ordo**. Tym razem jednak walka toczy się „na serio” i każdy cios ma zadanie poważnie zranić przeciwnika.

W trakcie jednego z ciosów kapitan von Schatten mówi również do Ordo: „**Mój pan ma wobec ciebie wielkie plany. Twoje miejsce jest wśród nas, prawdziwych wojowników**”.

Koszmary są równie groteskowe, co straszne. To chaotyczne kłębowiska długich macek i paszcz wypełnionych zębami. Sam ich dotyk zdaje się wypaczać wszystko, czego dotykają. W walce przeciwnik nigdy nie jest pewien, co stwór za chwilę zrobi.

Koszmary są trzy. Dwa z nich, niebieskie, spadają ze sklepienia i rzucają się na **Siegrid**. Trzeci, mieniący się barwami różu i fioletu, czai się z tyłu, za plecami Schatten i czeka na odpowiedni moment, by zaatakować.

Dobór Koszmarów Tzeentcha pozwoli MG w trakcie walki dostosować się do sytuacji. Dwa niebieskie demony należy traktować jako henchmanów (dzielą wspólną pulę ran). Dodatkowo ze względu na niewielką przestrzeń MG może uznać, że tylko jeden jest w stanie atakować.

Jeżeli gracza prowadząca Siegrid (przy wsparciu pozostałych Bohaterów) sobie sprawnie poradzi – MG może rzucić na nią trzeciego, „normalnego” demona. Ten, gdy zginie, przepoczwarza się i rozdziela na dwóch kolejnych henchmanów. Jeśli MG uzna jednak, że walka trwa za długo lub Bohaterowie są zbyt poobijani, może zrezygnować z tej opcji.

Gdyby Bohaterowie już wcześniej rozprawili się z panią Kapitan, atakują ich wszystkie trzy kosmary.

Albo cztery, jeśli uznasz, że wyzwanie byłoby za proste.

Mortimus musi stawić czoła zupełnie innemu zagrożeniu. Na kapłana suną bowiem zjawy wyłaniające się ze stosu kości. Każde trafienie takiego widmowego przeciwnika sprawia, że duch znika tak, jakby go w ogóle nie było.

MG powinien pozwolić graczowi wykonywać normalne rzuty i używać swoich mocy (stopień trudności wynosi 1d). Każde trafienie niszczy zjawę. Jeśli Mortimus spudłuje, duch przenika przez niego, ale nie czyni mu żadnej fizycznej szkody. Bohater otrzymuje jedynie 1 stress.

W istocie **Mortimusowi** nic nie grozi. Duchy dręczą jego sumienie i tylko on je widzi.

Powrót kapтана von Schattena

Miejsce „unicestwionych” przez Mortimusa zjaw zajmują nowe, ich zastępy są nieskończone. Jedna z nich nie wygląda jednak jak zwykły żołnierz. Mortimus zobaczy w pewnym momencie, jak z sarkofagu Schattena wynurza się duch dziada obecnej pani kapitan. Wymawia imię **Magnus** i z nienawiścią w martwych oczach atakuje kapłana. Jeżeli zostanie trafiony, znika jak pozostałe duchy.

☠ Kapłan może pojąć, że to tylko duchy (lub po prostu zignorować zagrożenie) i nie bronić się. Otrzymuje wówczas w każdej turze 1 stress za widmowe ciosy. Jeżeli się na to zdecyduje, jest w stanie pomóc w walce towarzyszom.

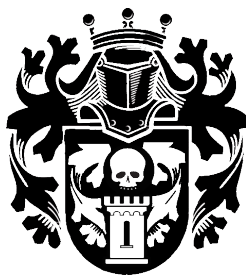
Koniec walki

W chwili, gdy walka dobiega końca, kapitan von Schatten w swoich ostatnich słowach obiecuje, że jej pan, „**Nazgar, niebawem powróci, by dokończyć dzieła**”.

Tajne przejście

Bohaterowie mogą się zdecydować na wyprawę mrocznymi tunelami prowadzącymi poza twierdzę. Korytarze ciągną się bardzo długo i wielokrotnie rozwidlają. Osoba nie znająca trasy będzie musiała poświęcić wiele czasu, by znaleźć wyjście. Nic nie stoi na przeszkodzie, by Bohaterowie, błądząc i wciąż się cofając, wydostali się z podziemi. Wędrówka po podziemiach zajmie im wówczas około dwóch godzin.

Możesz wydłużyć ten czas, aby zniechęcić graczy do opuszczenia zamku. Nie jest to jednak konieczne. Wręcz przeciwnie: gracze poznają dzięki temu prawdę, a ich ostateczna decyzja nabierze dodatkowej wagi.



Oczywiście, gracz prowadzący **Mortimusa** może zadeklarować, że zna drogę (bo tak jest w istocie, właśnie wtedy uciekł z Helmburga 60 lat wcześniej). W takim wypadku należy przyznać drużynie 1 punkt szczęścia do puli oraz podnieść Tension o 2. Znający drogę Bohaterowie są w stanie pokonać całą trasę w mniej więcej godzinę.

W tej scenie Bohaterowie powinni jednak przede wszystkim zrozumieć, że istnieje droga ucieczki z zamku.

Prawda o Helmburgu

Gracze mogą wreszcie dojść do słusznego wniosku, że 60 lat wcześniej bitwa wcale nie zakończyła się zwycięstwem obrońców Helmburga. Jeśli którykolwiek z graczy powie to na głos, należy nagrodzić drużynę 2 punktami szczęścia do puli drużyny i podnieść Tension o 2.

Powrót do zamku

Jeżeli Bohaterowie opuszczają katakumby natychmiast po walce lub eksploracji podziemi, na zewnątrz jest już po świcie. Słońce jednak nie weszło i niebo kryją ciemności.

Ostatni list cesarski

Ordo otrzymał od cesarza trzy listy z rozkazami. Ostatni z nich powinien stworzyć, „gdy nie będzie szans na zwycięstwo”. To, czy i kiedy stworzyć ten list, zależy jednak wyłącznie od gracza. MG nie powinien wywierać na gracza w tej kwestii żadnej presji.

Słońce już tego dnia nie wzejdzie. MG powinien pamiętać o tym podczas opisywania poszczególnych scen i przy budowaniu napięcia poprzedzającego zbliżającą się bitwę.

Przedwczesny epilog

Jeżeli BG postanowią natychmiast wydostać się z twierdzy podziemną drogą i nie wracać, przygoda dobiega końca. Na prawdziwą epicką bitwę zasługują tylko prawdziwi herosi.

Jeżeli zdecydowałeś się prowadzić ten scenariusz znanym sobie graczom, zapewne wiesz, co lubią i nie ryzykowałeś, że zostawią obrońców zamku samym sobie. Gdyby tak się jednak stało, warto zachować spójność fabuły.

Jeżeli Bohaterowie zdradzą obrońców Helmburga, *Legenda* kończy się następującym epilogiem.

Altdorf. Pół roku później. Stolica Imperium jest otoczona ze wszystkich stron, bez szans na zwycięstwo. Na murach stoją Bohaterowie i patrzą na nieprzebrane zastępy wroga.

W tym momencie pozwól graczom, by każdy z nich powiedział, co robi. Jeżeli ostatni z nich wymyśli dobrą, satysfakcjonującą puentę, możesz zakończyć sesję. Jeżeli chcesz mieć ostatnie słowo i podkreślić wydzźwięk historii, zakończ opowieść w sposób, który ci pasuje. Na przykład ostatecznym upadkiem Imperium.

Najważniejsze informacje:

- Kapitan von Schatten zabiera wszystkich do katakumb pod kaplicą Sigmara
- W katakumbach znajdują się groby władców Helmburga, ale brakuje grobu Gardiusa
- Na końcu krypty znajdują się szczątki obrońców Helmburga i sarkofag Kapitana Schattena, dziada obecnej komendantki załogi
- Drużyna zostaje zaatakowana przez panią kapitan von Schatten i demony Tzeentcha
- Mortimusa podczas walki nękają duchy
- Umierająca Schatten zapowiada powrót Nazgara
- W podziemiach pod zamkiem znajduje się tajne przejście poza mury



TRZECI DZIEŃ NA ZAMKU

XVIII: OŚWIADCZYNY I ŚLUB

Muzyka: Ordo Funeris: LYCANTHIA, Two Steps From Hell: MERCY IN DARKNESS

Czas i miejsce: ranek, mury zamku, kaplica

Postaci: **Einar**, **Siegrid**, pozostali bohaterowie

Ta scena lub sekwencja scen może nastąpić wcześniej – poprzedniego dnia lub w innym momencie, który pasuje graczce prowadzącej Siegrid. Decyzja o oświadczynach nie należy jednak zazwyczaj do łatwych, dlatego scena ta ma największe szanse pojawienia się na tym etapie fabuły. W tym momencie jej siła byłaby też największa, gdyż graczce mieliby już większą świadomość jej znaczenia.

Nad ranem wszyscy dowiadują się, że pan zamku nie żyje. Rozlega się żałobny dzwon. Ciało władcy zostaje złożone na marach i przeniesione na mury zamku. Tak, aby pan Helmburga mógł po raz ostatni spojrzeć na zamek i ziemię, których bronił.

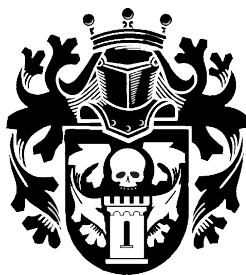
Morale obrońców gwałtownie spada, zwłaszcza, że kapitan von Schatten na dobre przepadła. Bohaterowie mogą próbować wpływać na nastrój i morale garnizonu, podobnie jak czynili to poprzedniego dnia.

Einara można spotkać na murach przy ciele ojca. Nosi na szyi łańcuch symbolizujący władzę nad zamkiem.

W tym momencie fabuła może rozwinąć się na trzy podstawowe sposoby.

Siegrid, świadoma tego, że zamku jako dowódca ma prawo bronić tylko prawowity władca, **może oświadczyć się Einarowi**. W zależności od tego, jak toczył się wcześniej wątek między parą, scena może być romantyczna lub całkowicie racjonalna, pozbawiona emocji. Książę przyjmie oświadczyny bez względu na to, czy we wcześniejszych scenach między Bohaterką a nim „zaiskrzyło”. Kieruje się przede wszystkim dobrem zamku i swoich ludzi, więc nie pozwoli uczuciom wejść w drogę obowiązkom.

☠ Z powyższego powodu, jeżeli graczka nie podejmie decyzji o oświadczynach, uczyni to **Einar**. Najlepiej, by scena ta odbyła się przy ciele nieżyjącego ojca. Pan zamku uklęknie i ofiaruje Siegrid swoją rękę oraz Helmburg.



Jeżeli **Siegrid** sama się oświadczy lub przyjmie oświadczyzny, otrzyma łańcuch symbolizujący władzę nad zamkiem – Einar sam nałoży jej go na szyję. Obserwujący scenę zebrani pod murami żołnierze przywitają to pomrukiem akceptacji. Jeżeli graczka wykorzysta okazję i zwróci się do nich odpowiednimi słowami, aprobatą przejdzie w entuzjazm i wojownicze okrzyki.



Trzecia opcja oznacza, że Siegrid nie przyjęła oświadczyzny Einara. Ta decyzja pociągnie ze sobą trzy zasadnicze konsekwencje.

Przede wszystkim straci u mężczyzny resztki szacunku (o ile jakiegokolwiek posiadała), a u obrońców zamku wszelki autorytet. Wciąż może walczyć w jego obronie, ale będzie traktowana na równi ze zwykłymi żołnierzami. Jej pochodzenie w tej jednej chwili i w obliczu ostatecznej bitwy przestaje kogokolwiek obchodzić.

Po drugie, nie będzie mogła przywdziać zbroi vum Turmów. A nawet gdyby to uczyniła, nie dostarczy jej ona ani walczącym razem z nią ludziom żadnych premii (w tym premii do pancerza).

Po trzecie wreszcie, decyzja ta odbije się bardzo negatywnie na morale żołnierzy. Jeżeli dzięki wysiłkom Bohaterów w puli szczęścia załogi Helmburga znalazły się już jakieś punkty, należy odjąć z niej 3.

„Tak”

Jeżeli scena oświadczyzny wypadła przekonująco i graczka prowadząca Siegrid była z niej zadowolona, nie trać czasu na dublowanie jej rozbudowaną sekwencją ślubu. Zamiast tego możesz od razu przejść do momentu, w którym nowa władczyni nakłada rodową zbroję.

Skoro są oświadczyzny, to po co zwlekać ze ślubem? W istocie jest on niezbędny, by przypieczętować układ oraz zatwierdzić pozycję nowej pani zamku.

Ślubu może udzielić kapłan Sigmara, co da graczowi prowadzącemu **Mortimusa** okazję do opisanie sceny.

Ceremonia odbywa się w kaplicy Sigmara, a jej integralną częścią jest nałożenie przez nową władczynię rodowej zbroi i przyjęcie tarczy. W rytuale pomaga oczywiście **Einar**, który – pomimo utraty wzroku – sprawnie nakłada kolejne części pancerza. Opisując tę scenę, możesz spróbować zasugerować intymny charakter całego procesu.



Scena stanowi też niemal ostatnią okazję, by zwrócić się do obrońców Helmburga i podnieść ich na duchu wśród przygnębiających ciemności.

Nagradzaj szczególnie efektowne i epickie deklaracje Bohaterów, przyznając punkty do Puli szczęścia obrońców Helmburga.

W momencie gdy nastroje są podniesione i padają ważne słowa, przerwij tę scenę. Z oddali wszystkich dobiega pomruk, przypominający przetaczający się po niebie grzmot. Pomruk, który przechodzi w wojenny ryk.

Ostatni pogrzeb

Jeżeli pan zamku zginął wcześniej, jego pogrzeb można połączyć z ceremonią spalenia ciał spaczonych, zabitych przez Bohaterów żołnierzy. Jeżeli jednak zginął dopiero ostatniej nocy z ręki Siegrid lub Einara, lepiej nie tracić czasu na powtarzanie takiej samej sceny i rozwlekanie fabuły.

Byłoby dobrze, gdyby to gracze podjęli decyzję o tym, co uczynić z ciałem. Dobrym, nastrojowym i nie spowalniającym akcji rozwiązaniem byłoby podpalenie stosu na zamkowych murach.

Najważniejsze informacje:

- Wszyscy dowiadują się, że Ulrich nie żyje
- Jeżeli Siegrid oświadczy się Einarowi, otrzyma łańcuch symbolizujący władzę nad zamkiem i zbroję
- Jeśli Siegrid się nie oświadczy, zrobi to Einar
- Jeżeli nie dojdzie do zaślubin, Bohaterowie muszą bronić zamku bez zbroi
- Istotną częścią ślubu jest ceremonia nałożenia rodowej zbroi von Turm

SCENA XIX: CIEMNOŚĆ NADCIĄGA

Muzyka: X-Ray Dog: REIGN OF HELL

Czas i miejsce: Helmburg, mury zamku

Postaci: **Siegrid**, **Ordo**, **Mortimus**, załoga Helmburga

Ciemności kryją ziemię. Niebo nie jest jednak czarne, jak w nocy, ale raczej zasnute smolistymi chmurami, przez które nie przenika światło księżyca ani gwiazd. Zamek oświetlany jest ogniem pochodni i latarni.

Zgromadzeni na murach Bohaterowie i żołnierze słyszą z oddali wrzaski i ryki zbliżającej się armii. Powietrze jest ciężkie od napięcia.

Czas decyzji

W tym momencie gracze muszą podjąć decyzję o rozstawieniu oddziałów broniących twierdzy. Szczegółowe zasady rozgrywania bitwy znajdują się w *Sce- nie XXI: Bitwa*.

Zastanów się, czy chcesz od razu opisać graczom pełne zasady rozegrania bitwy. Nie są one skomplikowane, ale nadmiar informacji może spowodować małe zamieszanie. Zamiast tego możesz objaśniać reguły stopniowo, wraz z rozwojem sytuacji.

Na początku istotne jest jedynie, żebyś wyjaśnił, jak mierzona będzie siła i żywotność oddziałów oraz z jakich kostek będą korzystać. Pozwól graczom spędzić chwilę na zaplanowaniu obrony. Jak to z bitwami bywa, plany często biorą w łeb w wirze walki, ale gracze powinni poczuć, że choć trochę panują nad sytuacją.

Daj im na opracowanie obrony maksymalnie 15 minut. Jeżeli gracze nie będą w stanie dojść do porozumienia, ostatnie słowo należy do osoby prowadzącej Siegrid, co oddaje jej aktualną pozycję.

Czas oczekiwania na ostateczną bitwę urozmaica kilka wydarzeń.

Skażona woda

To wydarzenie jest opcjonalne. Wprowadź je, jeśli uznasz, że urozmaici twoją sesję.

W pewnym momencie do Bohaterów podbiega jeden z żołnierzy, krzycząc „Zdrada!” W rękach taszczy ciężkie wiadro z wodą ze studni. W cuchnącej wodzie pływa czyjeś ucięte w łokciu ramię. Bliższy oględziny pozwalają dostrzec, że skóra pokryta jest licznymi fioletowymi i purpurowymi naroślami.

Oto pożegnalny prezent od kapitan von Schatten, który Bohaterowie otrzymali z za grobu.

Skrzydlate demony

Najgorsze jest oczekiwanie. Minuty wleką się jak godziny, napięcie wśród żołnierzy sięga zenitu. Wydaje się, że wróg znajduje się tuż tuż, ale ciemności są nieprzeniknione.

Brak dowództwa

Jeżeli Siegrid i Einar się nie pobrali, a córka cesarza nie została władczynią Helmburga, nikt jej nie będzie słuchał. Żołnierze jednak nie panikują i szykują się do walki. Einar nie może w pełni dowodzić, ale postara się podnieść żołnierzy na duchu.

Gracze prowadzący Ordo i Mortimusa mogą spróbować zdobyć posłuch wśród załogi. Muszą w tym celu zdać test **Leadership (3d)**. Obaj otrzymują +2 Misfortune za, nomen omen, niefortunne okoliczności.

Jeżeli test się powiedzie, to ten z nich, który osiągnął lepszy wynik, ma ostatnie słowo przy rozmieszczeniu oddziałów.

W pewnym momencie do pomruków i ryków dołączają upiorne wrzaski dobiegające z przestworzy, sponad głów stojących na murach żołnierzy. Niejeden z nich kuli się mimowolnie, jakby poczuł podmuch skrzydeł.

 Krążące wysoko furie przyglądają się obrońcom. Dowodzący wojskami Bohater musi wykonać test **Strachu (2d)**. Jeśli test się nie powiedzie, należy odjąć 1 punkt szczęścia z Puli załogi Helmburga. Testu nie trzeba wykonywać, jeśli Siegrid stoi wśród żołnierzy w zbroi rodu von Turm.

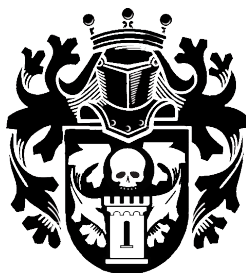
Wschód Morrslieba

W panujących ciemnościach nie sposób określić pory dnia, ale na pewno nie zapadł jeszcze zmierzch. Tymczasem chmury się rozsuwają i przebija przez nie słabiutkie światło Mannslieba. Na ten widok wśród żołnierzy Helmburga przebiega szmer ulgi, jakby w ich sercach pojawiła się isierka nadziei.

Jej płomień szybko gaśnie, gdy zza chmur wynurza się Morrslieb – w pełni swojej upiornej, uśmiechniętej chwały. Jego blade światło zalewa zamek, rozległe pole przed nim i wreszcie pada na hordy stworów Chaosu, który dotarły pod Helmburg.

Z gardel wojowników i demonów wydobywa się prawdziwa kakofonia wrzasków i skowytów.

Zaczyna się bitwa o Helmburg.



 Dowodzący wojskami Bohater musi wykonać test **Strachu (3d)**. Jeśli test się nie powiedzie, należy odjąć 1 punkt szczęścia z Puli Szczęścia załogi Helmburga. Testu nie trzeba wykonywać, jeśli Siegrid stoi wśród żołnierzy w zbroi rodu von Turm.

Epicka skala epickości

Gdy bohaterowie staną na murach, gotowi do wzięcia udziału w bitwie, każdy z nich otrzymuje kartę do swojego arsenału.

- **Mortimus** otrzymuje błogosławieństwo *Soulfire*.
- **Ordo** otrzymuje kartę akcji *Not Done Yet*.
- **Siegrid** otrzymuje talent *Legendary*.

Najważniejsze informacje:

- Do Helmburga zbliża się armia Chaosu
- Studnia zamku zostaje zatruta (opcjonalne)
- Rosnący mrok i strach, potęgowany przybyciem latających demonów
- Wschód Morrslieba zbiega się z przybyciem pod Helmburg hordy Chaosu

SCENA XX: KAWALERIA PRZYBYWA

Muzyka: *Two Steps From Hell: FROM THE ABYSS*

Czas i miejsce: tuż przed bitwą

Postaci: **Siegrid, Ordo, Mortimus**, niedobitki kawalerii Siegfrieda

Wszyscy czekają w napięciu na pierwszy sygnał zwiastujący natarcie sił Chaosu. Obrońcy mogą już wyczuć w powietrzu smród bijący od chmary nurglingów. Niespokojnie patrzą w niebo w poszukiwaniu furii i słyszą bojowe okrzyki wojowników Khorna.

Nagle wzrok wszystkich przykuwa niezwykle widok. Spomiędzy drzew na wzgórzach wypada oddział kawalerii i pędzi w stronę bramy zamku. W chwili gdy kawalerzyści pojawiają się na otwartej przestrzeni, ich śladem rzuca się kilka ogarów Chaosu (*Flesh hounds*).

 Udany test **Observation (2d)** +1 Misfortune pozwoli dostrzec, że oddział liczy około 30 ludzi. Wiele koni jest rannych, a część niesie po dwóch jeźdźców.

Jeżeli test uda się Siegrid lub któryś z Bohaterów uzyska 2 boony, zorientują się, że to niedobitki oddziału Siegfrieda.

Sytuacja może w tej chwili rozwinąć się na kilka sposobów. Oto przykładowe warianty rozwoju wypadków.

Masakra

Bohaterowie, nie chcąc zmienić swoich planów obronnych, mogą nie przyjść niedobitkom z odsieczą. W takim wypadku obserwujący z murów zostaną uraczeni sceną brutalnej rzezi. Ogary wpadną pomiędzy uciekających w popłochu konnych i wybiją, a raczej wygryzą ich do nogi. Z Puli Szczęścia załogi należy odjąć 1 punkt.

Bitwa

Przygotowując się do obrony, Bohaterowie mogli rozstawić część wojska w polu (np. w lesie na wzgórzach lub pod murami). Jeśli tak się stało, należy od razu rozpocząć bitwę (parz *Scena XXI: Bitwa*) i ustalić Inicjatywę.

W takim wypadku Kawaleria Siegfrieda otrzymuje figurkę kawalerii z 2 żetonami żywotności. Oddział przechodzi pod dowodzenie graczy w chwili, w której dotrze do niego dowolny inny oddział obrońców lub jeden z Bohaterów. Zanim to nastąpi – kieruje się wprost ku bramie zamku.

Odsiecz

Gracze mogą postanowić pomóc oddziałowi, nie ruszając przy tym oddziałów z zajętych pozycji. W tym celu muszą dołączyć do uciekającej kawalerii i zaatakować ogary Chaosu.

Rozpoczęcie walki powinno nastąpić szybko – Bohaterowie muszą opuścić zamek lub ruszyć się ze swoich pozycji poza murami.

Aby opanować uciekający oddział i uratować go, Bohaterowie muszą w ciągu trzech tur walki pokonać przynajmniej jednego ogara spośród trzech, które już dopędziły oddział.



Charakterystyki ogarów Chaosu znajdują się w dziale *Pomoce*.

Gdy tylko pierwszy ogar padnie, kawalerzyści opanowują spłoszone konie i pomagają zabić pozostałe demony. Od tej chwili Bohaterowie mogą decydować o tym, jak zachowuje się oddział – czy ma się wycofać do twierdzy czy pozostać na polu bitwy.

☠️ Udany test **Leadership (2d)** pozwoli ocenić, że żołnierze są zmęczeni, ale stanowią doborowy oddział, który może brać udział w walce. Gorzej jest z wyczerpanymi wierzchowcami. Szybka zmiana koni pozwoliłaby jednak Kawalerii Siegfrieda zaprezentować pełnię swojego potencjału.

☠️ Jeżeli oddział nie zmieni wierzchowców i pozostanie na polu bitwy, Kawaleria Siegfrieda otrzymuje figurkę kawalerii z 2 żetonami żywotności.

☠️ Jeżeli Bohaterowie zdecydują się odesłać oddział za mury i pozwolić mu zmienić konie, Kawaleria Siegfrieda otrzymuje figurkę kawalerii z 3 żetonami żywotności.

SCENA XXI: BITWA

Muzyka: *Two Steps From Hell: REING OF HELL, BLOODLUST*

Czas i miejsce: wieczór, mury i przedpole Helmburga

Postaci: **Siegrid, Ordo, Mortimus, Nazgar**, armia Chaosu i obrońcy Helmburga

Scena bitwy opiera się na dodatkowej mechanice. Jeśli nie chcesz z niej korzystać, możesz rozegrać bitwę w inny sposób (np. jako szereg starć oddziałów dowodzonych przez Bohaterów Graczy z potworami). W opisie tej sceny znajdziesz proponowany przebieg bitwy i wydarzeń, które mogą nastąpić w jej trakcie.

Bitwa o Helmburg to kulminacyjna scena całej przygody. Jej rozegranie powinno zająć około dwóch godzin.

Zaproponowane zasady bitwy mają dostarczyć graczom frajdy związanej z dowodzeniem wojskiem, a także z udziału w walce na pierwszej linii. MG powinien jednak pamiętać, że nie są to reguły gry bi-tewnej, przetestowane w tysiącu pojedynków. Pod koniec starcia siły obrońców mogą być mocno przetrzebione, ale jednak przewaga powinna być po ich stronie.

Jeżeli jakaś zasada nie będzie się sprawdzać, zrezygnuj z niej lub ją zmodyfikuj.

Bitwa o Helmburg ma być możliwie dynamicznym i krwawym wstępem do ostatecznego pojedynku Bohaterów z wojownikiem Chaosu, Nazgarem.

Zasady rozegrania bitwy o Helmburg

*Skrót zasad do wydrukowania znajdziesz w dziale *Pomoce*.*

Reguły rozegrania bitwy warto przeczytać przed sesją i spróbować rozegrać ją próbnie, wykonując kilka przykładowych rzutów.

Dodatkowo już przed sesją należy przygotować figurki i żetony.

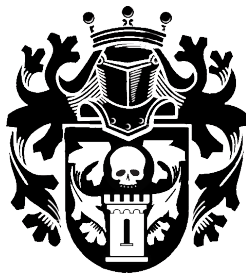
Do rozegrania bitwy potrzebne będą:

- Figurki oddziałów obrońców
- Figurki oddziałów Chaosu
- Tor inicjatywy o długości przynajmniej 8 elementów
- Żetony do oznaczenia inicjatywy Bohaterów, oddziałów obrońców i oddziałów Chaosu
- Żetony do oznaczenia żywotności oddziałów obrońców (około 20) i oddziałów Chaosu (około 40)
- Żetony dla oznaczenia Puli Szczęścia załogi Helmburga
- Mapa Helmburga

W dziale *Pomoce* znajdują się zdjęcia prezentujące proponowane figurki.

Rozmieszczenie oddziałów obrony

Bitwa powinna rozegrać się na obszarze w rogu mapy, położonym naprzeciw bramy zamku. Gracze mogą rozstawić swoje jednostki w dowolnym miejscu, ale to w to miejsce zostanie skierowane natarcie wroga. Helmburg nie jest zbyt dobrze umocnioną twierdzą, ale zaatakowanie jej od przeciwnej strony – dzięki ukształtowaniu terenu – byłoby bardzo trudne.



W *Scenie XIX: Ciemność nadciąga* gracze muszą podjąć decyzję o tym, jak rozstawić jednostki obrony.

W zamku stacjonuje:

- 60 piechurów
- 20 kuszników
- 20 łuczników
- 50 kawalerzystów (w tym 30 można wyposażać w pistolety)

Do tych oddziałów mogą również dołączyć niedobitki Kawalerii Siegfrieda. Liczą one 30 ludzi.

Formowanie oddziałów:

- Oddziały oznaczane są figurkami.
- W skład oddziału musi wchodzić na początku bitwy przynajmniej 20 żołnierzy.
- Przy figurce oddziału należy położyć 1 żeton żywotności za każdym 10 żołnierzy wchodzących w jego skład.
- Różne rodzaje formacji nie mogą wchodzić w skład jednego oddziału (np. piechurzy z łucznikami lub kawaleria z kusznikami).

Przykład: Na początku bitwy siły Helmburga składają się z 1 oddziału kuszników (2 żetony żywotności) i 1 oddziału łuczników (2 żetony).

Poza tym gracze mogą uformować 3 oddziały piechurów (po 2 żetony), 2 oddziały piechurów (po 3 żetony) lub 2 oddziały piechurów (po 4 i 2 żetony).

Kawaleria może zostać uformowana na kilka różnych sposobów, w zależności od tego, czy udało się uratować Kawalerię Siegfrieda.

Maksymalnie 30 kawalerzystów może zostać wyposażonych w pistolety. Muszą wówczas stanowić osobny oddział. Jeżeli w trakcie bitwy połączą się z innym oddziałem kawalerii, tracą możliwość używania broni palnej.

Każdego Bohatera należy dołączyć do jednego z oddziałów. W trakcie bitwy porusza się razem z nim.

Armia Chaosu

Armia Chaosu jest większa od sił obrońców, ale nie ma w swoich szeregach Bohaterów. W jej skład wchodzi kilka rodzajów jednostek, których charakterystyki znajdziesz w dziale Pomoce.

Sugerowany początek bitwy znajdziesz w punkcie Przebieg bitwy. Oczywiście możesz go zmienić, a następnie elastycznie reagować na wydarzenia na polu walki.

Wszystkie oddziały, które nie wkroczyły na pole bitwy, znajdują się poza mapą Helmburga, ukryte w mrocznych „mgłach wojny”. Za każdym razem, gdy wprowadzisz nową figurkę na stół, wykonaj dla niej test inicjatywy za pomocą 3 charakterystic dice i oznacz wynik na torze inicjatywy.

Pamiętaj, że bitwa ma być przede wszystkim emocjonująca i stanowić mocny wstęp do walki z **Nazgarem**. Nie musisz w tym celu wykorzystać wszystkich figurek. Jeżeli szala zwycięstwa przechyli się na jedną ze stron, przejdź do pojedynku z Rycerzem Chaosu.

W skład armii Chaosu wchodzi następujące jednostki:

- 9 figurek nurglingów – każda posiada 1 punkt żywotności
- 3 figurki ogarów Chaosu – 2 punkty żywotności
- 2 figurki furii – 2 punkty żywotności
- 3 figurki wojowników Khorna – 2 punkty żywotności
- 2 figurki maruderów – 2 punkty żywotności
- 1 figurka Molocha – 4 punkty żywotności

Karty armii Chaosu

Przed walką warto przygotować sobie wszystkie karty przeciwników oraz akcje, którymi dysponują. Charakterystyki potworów oraz spis wszystkich związanych z nimi kart znajdują się w dziale *Pomoce*.

Początek bitwy

Bitwa rozpoczyna się od rzutu na Inicjatywę. Należy go wykonać w chwili, w której Bohaterowie zdecydują się wkroczyć do walki – śpiesząc z odsieczą Kawalerii Siegmunda albo po raz pierwszy deklarując chęć zaatakowania armii Chaosu.



Gracze wykonują test dla każdej ze swoich postaci i kładą żetony Bohaterów na torze inicjatywy.

Gracze wykonują dla każdego oddziału obrońców test inicjatywy za pomocą 3 characteristic dice. Uzyskane wyniki oznaczają żetonami (innymi niż Bohaterów) na torze inicjatywy.

MG wykonuje test inicjatywy dla każdej figurki oddziału, która pojawia się na polu bitwy za pomocą 3 characteristic dice. Uzyskane wyniki oznacza żetonami na torze inicjatywy.

W trakcie bitwy Bohaterowie dzielą między siebie uzyskaną inicjatywę – tak samo jak ma to miejsce w normalnym starciu.

Identycznie postępują oddziały obrońców Helmburga i armii Chaosu. Ruchy lub zadawanie obrażeń wykonuje się zgodnie z najwyższą wartością inicjatywy.

Przy równej inicjatywie zawsze najpierw działają Bohaterowie, następnie oddziały obrońców, a na końcu jednostki Chaosu.

Jeżeli jakiś oddział zostanie zniszczony, z toru inicjatywy należy usunąć jeden z żetonów o najniższej wartości.

Atak

Na początku każdej tury bitwy gracze i MG wykonują rzut 1 kostką za każdy oddział, który:

- znajduje się w zwarciu z oddziałem przeciwnika,
- ma cel w zasięgu strzału i nie znajduje się w zwarciu z oddziałem przeciwnika.

Przykład: Jednostka kuszników nie atakowana przez nikogo, może strzelać do zbliżających się oddziałów wojowników Chaosu. Gracze otrzymują za nią wybraną kostkę. Ta sama jednostka, zaatakowana z powietrza przez furie, nie może strzelać do innego oddziału. Gracze wciąż jednak otrzymują za ten oddział kostkę, gdyż kusznicy znajdują się w zwarciu z oddziałem.

Ustalanie puli kości opiera się na rodzajach jednostek. Punkty żywotności oddziałów nie mają wpływu na ilość kostek, które gracze i MG otrzymują do puli.

Obrońcy Helmburga otrzymują:

- za każdy walczący oddział lub mający cel w zasięgu strzału: 1 conservative lub reckless dice (wybór graczy),
- każdy oddział kawalerii walczący z piechotą pozwala rzucić 1 dodatkową characteristic dice. Jako piechota traktowane są: nurglingi, maruderzy i wojownicy Chaosu.

Pula szczęścia załogi Helmburga

Gracze mogą korzystać w trakcie bitwy z punktów zgromadzonych w Puli Szczęścia załogi Helmburga. Każdy z nich mogą wydać – nawet po rzucie Ataku – aby dodać do puli Ataku 1 fortune dice.

Obliczanie obrażeń zadanych przez obrońców Helmburga:

- Boon = 1 obrażenie
- Sukces (Młot) = 0,5 obrażenia (zaokrąglane w dół, nie przechodzą na kolejną turę bitwy)
- Bane = MG może przerzucić 1 kostkę ze swojej puli

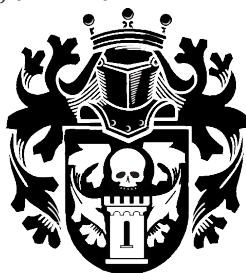
Armia Chaosu otrzymuje:

- za każdego walczącego nurglinga: 1 misfortune dice
- za każdą walczącą furie i marudera: 1 characteristic dice
- za każdego walczącego wojownika Chaosu, ogara Chaosu i Molocha: 1 challenge dice

Uwaga: Jeśli jednostki piechoty Chaosu atakują jednostki na murach, MG otrzymuje do puli kostki za połowę z nich (zaokrąglając w górę i wybierając najlepsze rodzaje). Przykładowo, jeśli pod mury podeszło 7 jednostek nurglingów i 2 jednostki wojowników Chaosu, to MG ma do dyspozycji 5 kostek. Wybiera 2 challenge dice za wojowników i 3 za nurglingi.

Obliczanie obrażeń zadanych przez armię Chaosu:

- Bane = 1 obrażenie
- Sukces (Młot) lub Porażka (Miecze) = 0,5 obrażenia (zaokrąglane w dół, nie przechodzą na kolejną turę bitwy)
- Gwiazda Chaosu = 1 obrażenie i dodatkowy rzut tą samą kostką
- Boon = gracze mogą przerzucić jedną kostkę ze swojej puli



Po wykonaniu rzutu Ataku, gracze i MG zapamiętują (lub oznaczają żetonami) ilość obrażeń, które będą mogli zadać w tej turze bitwy.

Strzał do jednostki wroga w zwarcu z przyjaznym oddziałem

Gracze mogą zaryzykować ostrzał wrogiej jednostki, która walczy z obrońcami Helmburga. W takim przypadku należy wykonać rzut 1 kością misfortune. Jeśli wypadnie na niej porażka (Miecze) lub Bane, zamiast wroga obrażenie otrzymuje przyjazna jednostka.

Zasięg strzału

Jeżeli graczom bardzo zależy na precyzyjnej ocenie zasięgu strzału, możesz zaproponować następujące wartości:

- Pistolet: 1 długość dużej figurki
- Kusza: 2 długości dużej figurki
- Łuk: 3 długości dużej figurki

Aktywowanie jednostek: zadawanie obrażeń i ruch

Po wykonaniu rzutu Ataku i obliczeniu ilości obrażeń, które będzie można zadać w tej turze, następuje główna część tury bitwy. Gracze i MG kolejno, zgodnie z wartościami na torze inicjatywy, aktywują swoich Bohaterów i jednostki.

Każdą jednostkę i Bohatera można aktywować w turze bitwy tylko raz.

Po aktywowaniu jednostka lub Bohater mogą zrobić jedną z dwóch rzeczy: **zadać obrażenia** lub **wykonać ruch**.

Zadawanie obrażeń przez jednostki

Aby wykorzystać uzyskane w rzucie Ataku obrażenia, gracze lub MG muszą posiadać jednostkę, która może je zadać. Może być to wyłącznie oddział znajdujący się z zwarcu z inną jednostką lub strzelcy mający cel w zasięgu (strzelców posiadają tylko obrońcy Helmburga).

W celu zadania obrażenia gracze lub MG aktywują jedną ze swoich jednostek i zadają 1 obrażenie z posiadanej puli dozwolonemu celowi.

1 obrażenie obniża żywotność oddziału o 1 punkt.



Strach i Groza

Zasada opcjonalna, której warto użyć, jeśli chce się podkreślić wyjątkową rolę osoby noszącej zbroję rodu von Turm.

Niektóre jednostki Chaosu wywołują Strach lub Grozę (zaznaczono to w ich opisach w dziale *Pomoce*).

Za każdym razem, gdy oddział obrońców znajdujący się w zwarcu z taką jednostką chce po raz pierwszy zadać jej obrażenia, należy przeprowadzić test Strachu lub Grozy.

- Jeśli w jednostce nie znajduje się Bohater, należy rzucić **3 characteristic dice**.
- Jeśli w jednostce znajduje się Bohater, wykonuje on test **Leadership** od trudności zależnej od rodzaju przeciwnika.
- Oddział, w którym znajduje się nosząca zbroję von Turm **Siegrid**, oraz oddziały znajdujące się w odległości *medium* (na potrzeby mechaniki: długość dużej figurki), nie muszą wykonywać testu.
- Jednostka, która nie zdała testu, nie może w tej turze zadać obrażeń. W kolejnej turze, o ile jednostka przeciwnika wciąż znajduje się w zwarcu z oddziałem obrońców, test należy powtórzyć.
- Bohaterowie wykonują swoje własne testy Strachu lub Grozy i mogą zadawać obrażenia jednostce Chaosu (patrz *Zadawanie obrażeń przez Bohaterów*). Jeżeli jednak walczą w jednostce, która nie zdała testu Strachu lub Grozy, otrzymują +1d do trudności testu.

Następnie inicjatywa przechodzi na kolejnego Bohatera lub jednostkę.

Zadawanie obrażeń przez Bohaterów

Ten element bitwy jest szczególnie istotny, jeśli gracze chcą zwyciężyć. Ma również pokazać ich wyjątkową, epicką rolę na polu walki. Jeżeli Bohater jest w jednostce, która znajduje się w zwarcu z jednostką wroga, może zaatakować przeciwnika z wrogiego oddziału.

Uwaga: Podczas pierwszego starcia ze stworem Chaosu Bohater powinien wykonać test Strachu lub Grozy o odpowiednim dla potwora poziomie. Nie dotyczy to Bohaterów, którzy znajdują się w odległości *medium* od Bohatera noszącego zbroję rodu von Turm (o ile to



odzyskała już swoją moc). Na potrzeby mechaniki walki odległość *medium* jest równa długości dużej figurki.

Atak przeprowadza się normalnie, biorąc pod uwagę obronę przeciwnika. MG nie powinien jednak korzystać z puli A/C/E, by dodatkowo podnosić poziom trudności. Gracz powinien wprowadzić w życie wszystkie efekty wynikające z przeprowadzonego ataku lub użytej karty Akcji (np. otrzymane punkty fatigue i stress).



Dodatkowo każdy taki atak posiada następujący efekt:

Kometa Sigmara: Za każdą uzyskaną Kometę Sigmara gracz może usunąć 1 punkt żywotności z jednostki, którą zaatakował.



Z atakiem wiąże się jednak pewne ryzyko. Każdy atak Bohatera na jednostkę posiada również następujący efekt:

Gwiazda Chaosu: MG może przywrócić 1 punkt żywotności dowolnej jednostce na polu bitwy.

Bohaterem być

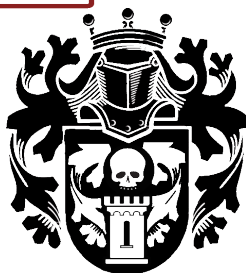
W trakcie bitwy gracze mają poczuć, że naprawdę są bohaterami godnymi legendy. Alternatywny system obrażeń ma w tym pomagać. Spójrz na ich karty przed bitwą, by wiedzieć, na co ich stać. Jeśli się pogubią, zawsze możesz im podsunąć małą wskazówkę, jakiej umiejętności lub błogosławieństwa używać.

Kometa Sigmara pojawia się wyłącznie na żółtych kostkach za wytrenowanie. Charakterystyki postaci zostały opracowane w ten sposób, by najwięcej takich kostek posiadał **Ordo** (co oddaje jego umiejętności bojowe). Jednak również **Siegrid** i **Mortimus** są w stanie samodzielnie zadać straty jednostkom.

To, jak to opiszesz, zależy od ciebie. Przykładowo, usunięcie 1 lub 2 punktów żywotności z oddziału jednym atakiem nie musi oznaczać, że Bohater sam wyciął wszystkich wrogów w pień. Możesz zamiast tego zasugerować, że obecność Bohatera inspirowała żołnierzy, którzy dają z siebie wszystko i gromią przeciwników.

Ataki stworów na Bohaterów

Jeżeli aktywowana jednostka Chaosu znajduje się w starciu z oddziałem, w którym znajduje się Bohater Gracza to – oprócz zadania obrażenia jednostce (o jeszcze jakieś są dostępne w puli Ataku armii Chaosu) – jeden ze stworów może również zaatakować BG.



Nadmiarowe obrażenia

Może się zdarzyć, że gracze lub MG nie będą w stanie wykorzystać wszystkich obrażeń, które uzyskali w rzucie Ataku na początku tury. Takie obrażenia przepadają i nie mogą zostać użyte ponownie przez aktywowaną już jednostkę lub w kolejnej turze bitwy.

Przykład: Początek bitwy. Gracze otrzymują kostki za dwa oddziały strzelców (po 2 punkty żywotności) oraz jeden oddział piechoty (2 PŻ z Bohaterem w swoich szeregach), który znajduje się w zwarcu z nurglingami (1 PŻ). MG otrzymuje dwie kostki: 1 za nurglingi oraz 1 za furie (2 PŻ) atakujące z góry jedną z jednostek strzelców.

Gracze uzyskują na kostkach 3 obrażenia, a MG 2. Gracz najpierw aktywuje swojego Bohatera i w teście ataku wyrzuca Kometę Sigmara. Po nurglingach pozostaje smrodliwe wspomnienie. Kolejne są furie, które odbierają 1 punkt żywotności broniącym się strzelcom, ale po chwili otrzymują obrażenie od swoich bezpośrednich przeciwników. Następnie drugi oddział strzelców ryzykuje i strzela do furii będących w zwarcu z przyjaznym oddziałem. Na szczęście na kostce misfortune nie wypada negatywny rezultat i furie tracą ostatni PŻ.

W efekcie graczom i MG pozostaje po 1 niewykorzystanym obrażeniu. Oddział, w którym znajduje się Bohater, wciąż może się ruszyć (bo aktywowany był Bohater, a nie oddział). Ale nawet jeśli wejdzie w zwarcie z inną jednostką wroga, nie będzie już mógł w tej turze zadać jej obrażeń.

Atak przeprowadza się na normalnych zasadach. MG korzysta z charakterystyki stwora należącego do danego oddziału, a gracz może bronić się przed tym atakiem. Po ataku przeciwnika – udanym bądź nie – gracz nie wyprowadza już swojego ataku. Bitwa toczy się dalej, a inicjatywa przechodzi na kolejnego Bohatera lub jednostkę.

Zniszczenie jednostki Bohatera

Jeżeli w trakcie bitwy zdarzy się, że Bohater Gracza pozostanie sam, bez oddziału, nie może się ruszać. Zamiast tego musi w każdej turze walczyć z grupą 3 henchmanów z wrogiej jednostki. Walka odbywa się z wykorzystaniem normalnych zasad pojedynku.

Bohaterowi na pomoc może przyjść inna jednostka. Będzie on mógł wówczas ponownie poruszać się z oddziałem i atakować jednostkę z wykorzystaniem alternatywnych zasad.

Jeżeli Bohater wytrwa trzy tury LUB zabije przynajmniej 6 henchmanów, MG powinien pozwolić graczowi na odrobinę satysfakcji. Taki obrót spraw oznacza, że Bohater w pojedynkę wybił resztę oddziału lub zmusił ją do ucieczki.

Ruch

Każda aktywowana jednostka, o ile nie znajduje się w zwarcu z innym oddziałem, może wykonać ruch.

Oddział, który w wyniku ruchu zetknie się z wrogim oddziałem, musi się natychmiast zatrzymać.

MG może zaproponować dwa sposoby wykonywania ruchu.

Pierwszy jest bardziej umowny. Oddział może poruszyć się naprzód do momentu, aż zetrze się z innym oddziałem. Musi wówczas się zatrzymać. W kolejnej turze bitwy, o ile wciąż będzie w zwarcu, gracz lub MG otrzymają za niego kostkę do Ataku.

Stosując to rozwiązanie należy wykazać się dużą dozą zdrowego rozsądku i – przykładowo – nie wykonywać piechotą ruchu przez pół mapy.

Druga opcja jest bardziej „bitewniakowa”. Jeśli MG przyjmie to rozwiązanie, zasięg ruchu wygląda następująco:

- Oddziały piechoty mogą poruszyć się na odległość równą długości dużej figurki.
- Oddziały kawalerii (konnica, ogary i Moloch) oraz latające furie mogą poruszyć się na odległość równą dwóm długościom dużych figurek.

Jeśli dwa oddziały tego samego rodzaju (np. piechoty Helmburga lub wojowników Khorna) wykonają ruch, który zetknie je ze sobą, gracz lub MG mogą połączyć oba oddziały. W tym celu należy usunąć jedną z figurek i zsumować Punkty Żywotności obu jednostek.

MG nigdy nie może połączyć w ten sposób jednostek nurglingów. No, chyba że jest bardzo wredny.

Przebieg bitwy

Nie sposób przewidzieć, jak dokładnie potoczy się bitwa. MG może jednak zaplanować jej początek oraz mieć przygotowanych kilka wydarzeń, które będą miały miejsce w jej trakcie. Poza tym powinien reagować na pomysły graczy i stawiać przed nimi wyzwania.

Należy pamiętać, że celem bitwy nie jest zabicie Bohaterów. Powinni otrzymać okazję do wykazania się, a przy okazji odnieść rany. Są wystarczająco potężni, by utrzymać się przy życiu, ale MG nie może zapomnieć, że czeka ich jeszcze ostateczne starcie z głównym przeciwnikiem.

Prowadzący nie powinien natomiast w ogóle się wahać, gdy może zniszczyć jakiś oddział obrońców. Gracze powinni poczuć, że ludzie, którymi dowodzą, nie są nieśmiertelni.

Pierwsza fala: Demoniczna horda

Muzyka: *Two Steps From Hell: REIGN OF HELL*

Na początku bitwy Bohaterowie widzą awangardę armii Chaosu. Na polu walki pojawiają się też niedobitki kawalerii Siegmunda. Muszą stawić czoła trzem rodzajom przeciwników.

• Nurglingi

Nurglingi pełzną przez pole bitwy ku głównej bramie. Gdy pod nią podejda, wspinają się na mury. Należy wówczas pamiętać, że MG otrzymuje kostkę ataku za co drugiego z nich. Jeżeli jednak wcześniej w zasięgu ruchu pojawi się jakiś wrogi oddział, część z nich może skierować się w jego stronę.

• Furie

Gracze prawdopodobnie ustawiają strzelców na murach. Aby nie poculi się za pewnie, na samym początku bitwy z czarnego nieba spadną na nich dwie jednostki furii. Dla równowagi bitwy byłoby dobrze, gdyby demony zdołały zniszczyć przynajmniej jedną jednostkę strzelców.



• Ogary

Ogary Chaosu należy traktować jako kawalerię. Dzielą się na trzy jednostki, z których jedna rzuci się na niedobitki kawalerii Siegfrieda. Pozostałe ruszą się w stronę dowolnej jednostki obrońców, która znajdzie się poza murami.

• Cios w plecy

Jeżeli Bohaterowie nie uśmiercili spaczonych załogi, MG może w dowolnym momencie bitwy wprowadzić do walki oddział Wojowników Khorna z 1 punktem żywotności. Jednostka pojawia się na dziedzińcu przy wejściu do lochów.

☠ Druga fala: Krew dla Boga Krwi

Muzyka: *Two Steps From Hell: BLOODLUST*

Gdy gracze wysieką już część oddziałów przeciwnika, MG może zacząć stopniowo wprowadzać do bitwy kolejne oddziały. Do dyspozycji ma 5 jednostek – 2 maruderów i 3 wojowników Chaosu.

Użycie tych sił jest ściśle uzależnione od sytuacji na polu bitwy. Nowe oddziały najlepiej wprowadzać stopniowo, np. 2 w jednej turze, a 3 w kolejnej. MG może też zrezygnować z wykorzystania wszystkich jednostek, jeśli uzna, że bitwa nadmiernie się przeciąga.

☠ Trzecia fala: Żelazny Wilk

Moloch (ang. *Juggernaught*) poprzedza pojawienie się na placu boju samego Nazgara. Tę wielką, opancerzoną, na poły magiczną, na poły mechaniczną bestię warto rzucić do walki przeciwko komuś z Bohaterów, najlepiej **Siegrid**.

Scena, w której Moloch szarżuje przez pole bitwy na samotnego Bohatera, powinna podkreślić epicki charakter całego starcia. Do momentu, gdy Moloch wpadnie na Bohatera, może zostać zniszczony przy użyciu normalnych zasad bitwy (np. zastrzelony przez jeden z oddziałów). Gdy zetrze się z Bohaterem (lub Bohaterami), MG powinien przejść na normalne zasady pojedynku (zadając Molochowi wcześniej 3 rany za każdy punkt żywotności utracony w trakcie bitwy).

☠ Kulminacja: Powrót Rycerza Chaosu

Starcie z rycerzem Chaosu, **Nazgarem**, stanowi finałowy punkt przygody. Jego pojawienie powinno nastąpić w momencie, gdy nadarzy się okazja do przeprowadzenia pojedynku Bohaterów z championem Khorna.

SCENA XXII: POJEDYNEK Z NAZGAREM

Muzyka: *Two Steps From Hell: LORD OF CHAOS*

Gdzie i kiedy: Koniec bitwy, pod murami zamku

Postaci: **Siegrid, Mortimus, Ordo, Nazgar**

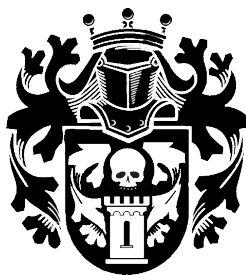
Prowadząc tę sekwencję, powinieneś zasugerować, że Nazgar przybył tutaj w tylko jednym celu: stawić czoła nowym władcom Helmburga. Wynik samej bitwy na dobrą sprawę go nie interesuje. Bardziej zależy mu na złamaniu ducha obrońców i ponownym odebraniu nadziei. Krew cieszy bogów Chaosu, ale jeszcze większą przyjemność sprawia im dręczenie śmiertelnych.

Jeżeli gracze dobrze wyczują konwencję tej chwili, zmierzają się z przeciwnikiem w otwartym starciu – historia rozpoczęta 60 lat temu ma szansę się zakończyć. Dla samej decyzji nie powinno mieć znaczenia, czy szala zwycięstwa przechylała się na ich stronę czy też znajdowali się w opałach. W tym pierwszym przypadku wiele zależy od wycucia konwencji u graczy. W drugim – **Nazgar** może zaoferować Bohaterom szansę na zwycięstwo, jeśli pokonają go w pojedynku.

Zmieniają się zatem okoliczności i wydźwięk finałowej walki. Mamy do czynienia albo z wymierzeniem sprawiedliwości, albo z pojedynkiem stanowiącym ostatnią deskę ratunku dla przypartych do murów Bohaterów.

Przebieg starcia z Nazgarem

Gdy rycerz wkracza na pole bitwy, walka niemalże zamiera (wartości inicjatywy dla oddziałów nie mają już znaczenia, liczy się tylko inicjatywa BG i Nazgara). Obrońcy Helmburga patrzą z grozą na jeźdźcę, a jego poplecznicy wznoszą triumfalne okrzyki. Z gardeł demonów dobywa się skowyt. **Nazgar** kieruje się wprost na Bohaterów.



Rycerz Chaosu jak z obrazka

Myśląc o tym, jak wygląda **Nazgar**, spójrz na okładkę *Tredycji* lub dodatku *Hero's Call* albo na trzecioedycyjny ekran Mistrza Gry. Weź do ręki kartę Chaos Knight. To właśnie on. Wielki wojownik w potężnej czarnej zbroi i rogatym hełmie, jadący na demonicznym rumaku. Uosobienie zagrożenia, z jakim mierzy się Stary Świat.

W walce posługuje się biczem i wielkim jednoręcznym toporem. Od ciosów osłania się tarczą, ale nie należy do przeciwników, którzy liczą się z otrzymanymi obrażeniami. Jeśli zwycięży, Khorne i tak uleczy jego rany oraz nagrodi nowymi mocami.

W tym pojedynku nie musisz się hamować. Możesz śmiało zabijać Bohaterów Graczy. Im bardziej zaciekle, krwawe i epickie będzie to starcie, tym lepiej. Aby walka przebiegała sprawnie, zapoznaj się wcześniej z umiejętnościami i kartami, którymi dysponuje ten przeciwnik. Możesz również skorzystać z kilku zaproponowanych akcji.

Ta scena będzie składać się z wymiany ciosów, ale powinno się w niej znaleźć także miejsce na ostateczne decyzje. Zarówno **Ordo** jak i **Mortimus** mogą mieć tutaj swoją chwilę chwały.

Nazgar posiada kilka kart akcji, które mogą stanowić dobre wprowadzenie do starcia. Warto na początku opisać, jak Rycerz podnosi z ziemi jedną z głów poległych wojowników i zagrać kartę *Skulltaker*. Kolejnym ruchem może być rytualny okrzyk „Krew dla Boga Krwi” i skorzystanie z karty *Blood for the Blood God*.

*Gdy Nazgar zbliży się do przeciwników koniecznie pozwól na wymianę zdań. Champion Chaosu szydzi z przeciwników i pyta się, jak poszło im odkrywanie legendy niepokonanej twierdzy. Powinieneś poprowadzić ten dialog szybko, opierając się na tym, co gracze robili podczas sesji. Miłą pogawędkę można zakończyć zagranieniem karty *Bellow of Rage*.*

W trakcie walki do zadawania morderczych ciosów należy używać *Axe of Khorne Strike* i *Wounded Frenzy*. *Melee Strike* można zostawić na tury, w których Rycerz nie będzie miał innych opcji lub nie będziesz chciał za szybko zakończyć starcia.



Inne proponowane akcje Nazgara

W trakcie starcia Nazgar powinien poświęcić przynajmniej jedną turę walki każdemu z przeciwników.

Nazgar, Rycerz Chaosu *Champion Khorne*

Nazgar korzysta z karty Rycerza Chaosu, do której należy dołączyć template Lorda (jest to uwzględnione w charakterystykach).

Atrybuty

St 8 +4 Fortune
To 8 +2 Fortune
Ag 5 +1 Fortune
Int 5 +1 Fortune
WP 7 +1 Fortune
Fel 5 +1 Fortune

Reckless stance: 5

Wounds: 30
Damage: 8
Soak: 6
Defence: 4

Aggression: 10

Cunning: 6
Expertise: 4

W pierwszej rundzie walki z Nazgarem należy wykonać test **Strachu 3**. Poziom testu spada do 1, jeśli zbroja rodu von Turm odzyskała swoją moc.

Zdolności: *Swift, Mounted, Epic, Mark of Khorne*

Master of Warfare: 1 poziom wytrenowania w *Weapon Skill* i *Resilience*

Akcje: *Melee Strike, Bellow of Rage, Wounded Frenzy, Blood for the Blood God, Skulltaker, Axe of Khorne Strike, Scourging Lash*

Możliwe efekty akcji: *Overwhelmed, Blinded, Demoralised, Frenzied, Rattled*

Siegrid

Córka cesarza może być pierwszym celem ataku, najlepiej przy wykorzystaniu akcji *Scourging Lash*. Jeśli Nazgarowi uda się ją oślepić, zadrwi, że „oszczędza jej widoku kłeski”. Rycerz Chaosu najchętniej zostawiłby ją przy życiu – złamaną i upokorzoną.

Siegrid ma najmniejsze szanse zadać krytyczny cios Nazgarowi, ale posiada akcje, które są w stanie znacznie pomóc jej towarzyszom.

Mortimus

Nazgar może zwrócić się do kapłana i poddać w wątpliwość jego odwagę. Następnie może ostentacyjnie lekceważyć ataki **Mortimusa**, opędzając się od niego tarczą jak od muchy. Jeżeli już zaatakuje, uczyni to bez litości.

O ile Mortimus jeszcze nie odkupił swojej winy, walka jest dobrą okazją, by poświęcić swoje życie lub w inny sposób spłacić dług wobec Helmburga. W opisie pojedynku szczególną uwagę powinno się zwrócić na użycie karty *Soulfire*. Jej efekt powinien być maksymalnie efektowny.

Ordo

Weteran stanowi prawdopodobnie największe zagrożenie dla Rycerza. Wymiana ciosów pomiędzy nimi powinna być szczególnie bezlitosna i krwawa.

W chwili, w której **Ordo** trafi przeciwnika, krew Rycerza chluśnie mu na twarz i wleje się do ust. Ordo usłyszy szept w swojej głowie, składający mu propozycję dołączenia do armii prawdziwych, nieśmiertelnych wojowników. Ordo będzie go słyszał również po śmierci. Od gracza zależy, czy podąży za tym podszeptem.

MG, jeśli zależy mu na sprawieniu przyjemności graczowi, powinien dążyć do... zabicia postaci Ordo. Dzięki temu da graczowi możliwość skorzystania z epickiej karty *Not Done Yet!*

Śmierć Nazgara

Kolejne ciosy zadawane Rycerzowi odłupują fragmenty jego czarnego pancerza i odstaniają skrywające się pod zbroją przegniłe ciało. Pod hełmem znajduje się odarta ze skóry czaszka, a w oczodołach płonie krwawy ogień.

Swoją śmierć **Nazgar** przyjmuje z szyderczym śmiechem, w którym pobrzmiewa echo głosu jego pana. Od graczy zależy, czy ten śmiech uwięźnie mu w gardle.

Rycerz nie pozostawia im jednak złudzeń: to tylko początek. **Prawdziwa wojna dopiero zbliża się do Imperium.**

Zwycięstwo...

Muzyka: *Two Steps From Hell: HORRORS AND ENCHANTMENTS*

Jeżeli **Nazgar** zginie, bitwa kończy się zwycięstwem. Jego armia wycofuje się, a nad polem bitwy powoli rozwiewają się mroczne chmury. Na gładkim, nocnym niebie widać gwiazdy. A wśród nich błyszczącą kometę o dwóch ogonach, której światło odbija się w oczach Bohaterów.

...czy porażka?

Jeżeli wszyscy Bohaterowie zginęli, starcie kończy się porażką. Tylko od inwencji i wyobraźni graczy zależy, czy ich śmierć da się przekuć w triumf. Jeżeli gracze mają ochotę podjąć narrację i – na przykład – opisać, że zainspirowana bohaterską śmiercią załoga zamku rzuca się do szalonej szarży i rozbija wroga, pozwól na to.

Zwycięstwem może być też sam fakt, że stanęli do walki, by podtrzymać legendę Helmburga.

Nic na siłę. Ostateczny wydzźwięk zależy od graczy i tego, jak toczyła się sesja. Czas na puentę przyjdzie w ostatniej scenie.

SCENA XXII: EPILOG

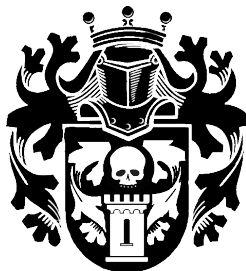
Muzyka: *Two Steps From Hell: BORN OF ASH*

Gdzie i kiedy: Helmburg, pół roku później

Postaci: **Siegrid, Mortimus, Ordo**

Zacznij od słów: Helmburg, pół roku później.

Zgodnie z obietnicą **Nazgara**, pod murami Helmburga stoi ogromna armia, wielokrotnie przewyższająca tą, z którą mierzyli się Bohaterowie Graczy. Bogowie Chaosu, idąc na Imperium, postanowili ostatecznie wymazać z pamięci legendę niezdobytej twierdzy.



A co się dzieje z Bohaterami?

Zapytaj się każdego z graczy, co dzieje się z każdym z ich Bohaterów. Gracz ma tutaj całkowitą dowolność w opisaniu tego, jak kończy się historia jego postaci. Dotyczy to również tych graczy, których postaci zginęły w bitwie.

Możesz też zrezygnować z motywu powracającej armii Chaosu, a jedynie skupić się na tym, co robią Bohaterowie w przyszłości i jaką drogą poszli. Być może sami uznają, że armia Chaosu – zgodnie z obietnicą i prawami Warhammerowej konwencji – powróci.

Również sam, jeśli chcesz, możesz dodać krótką puentę od siebie.

Możliwości jest tyle, ilu jest graczy i sesji. Epilogi pokazują to, co dla gracza było ważne w opowieści i co chciałby zaakcentować na koniec. Poniżej opisano tylko i wyłącznie propozycje, które mają pokazać, jakie pomysły – oczywiście rozwinięte przez graczy – mogą znaleźć się w scenie epilogu.

Ważne, by te epilogi nie były za długie, lecz złożyły się w spójne zamknięcie wspólnej opowieści.

☠ Einar stoi przed zbroją rodu von Turm i przesuwa po niej dłonią. **Siegrid** ujmuje jego dłoń i kładzie na swoim wyraźnie już zaokrąglonym brzuchu.

☠ Za chwilę rozpocznie się bitwa. Mały Helmburg wydaje się bez szans w starciu z ogromną armią. Nagle słychać huk dział i moździerz. Ze stolicy przybyła odsiecz. Na czele imperialnych oddziałów jedzie **Siegfried**.

☠ Pałac cesarski w Altdorfie. Na tronie siedzi mężczyzna o surowym, lecz szlachetnym obliczu, idealnym do kucia na monetach. Wstaje, gdy sługa podaje mu wielki dwuręczny miecz, zwany Ordnung. Cesarz uśmiecha się do wspomnienia o swoim **przyjacielu**.

☠ Pole pod Helmburgiem, ostatnią przyjazną twierdzą Imperium. Grupa poszukiwaczy przygód, wyruszających na północ, by szukać wyzwań w walce w siłami Chaosu, zatrzymuje się przed samotnym kurhanem. Wszyscy składają pokłon **poległemu bohaterowi** i wbitemu w kamień wielkiemu, dwuręcznemu mieczowi.

☠ Imperialny kawalerzysta szarżuje na wojownika Chaosu i obala go na ziemię. Figurka strąca figurę. **Mortimus** usuwa ją z planszy i uśmiecha się do swojego przyjaciela. Gardius odwzajemnia uśmiech i wykonuje swój ruch.

☠ Wielka Biblioteka w Altdorfie. Nad ogromną kroniką dziejów Imperium ślęczy stary **kapłan Sigmara**. Gdyby spojrzeć mu przez ramię, można by przeczytać te słowa: „Co zaś się tyczy legendy Helmburga, to naprawdę było to tak...”

☠ Gospoda, jakich wiele w Imperium. Przy stole siedzi zakapturzony mężczyzna, przed nim kilka opróżnionych kufli piwa. Odrzuca kaptur z głowy, ukazując łysa czaszkę i brodatą szczękę.
- Może i tak właśnie było, ale jeśli o mnie chodzi, to wolę polegać na swoim szczęściu...

Gdy ostatni z uczestników sesji opowie swój epilog, legenda zostaje opowiedziana i sesja się kończy.



CHARAKTERYSTYKI BOHATERÓW GRACZY

Siegrid/Siegmund

Aktualna profesja: *Noble Lord*
Poprzednie profesje: *Courtier, Ambassador*

Atrybuty

- St 3
- To 3
- Ag 3
- Int 3 +2 Fortune
- WP 3 +1 Fortune
- Fel 4 +3 Fortune

Umiejętności (Wytrenowanie)

- Intimidate 1
- Charm 1
- Discipline 2
- Guile 2
- Intuition 1 (Specjalizacja: Emocje +1 Fortune)
- Leadership 1
- Observation 1

Wounds 13

Stance: Reckless 5, Conservative 5

Wyuczone zdolności profesji:
Ambassador, Noble Lord

Talenty: *Roll With It, Armoured in Speed, Sharp Wits, Strong Willed, Charismatic, Connected*

Akcje: *Melee Strike, Dodge, Perform a Stunt, Assess the Situation, Block, Parry, Guarded Position, Riposte, Counterblow, Sword & Board, We Must Work Together!, Do It Now!, Lead from the Front, Fluster, Exploit Opening, Inspiring Words, Reckless Cleave*

Przydatna karta stanu: *Inspired*

Początkowe wyposażenie

- Miecz: Damage 5, Critical 3
- Zbroja: Defence 1, Soak 2

Ordo/Arda

Aktualna profesja: *Champion*
Poprzednie profesje: *Smuggler, Duelist, Judicial Champion*

Atrybuty

- St 4 +2 Fortune
- To 4 +1 Fortune
- Ag 3 +1 Fortune
- Int 3
- WP 3
- Fel 3

Umiejętności (Wytrenowanie)

- Coordination 1
- Intimidate 2
- Resilience 2
- Ride 1
- Skulduggery 1
- Weapon Skill 3 (Specjalizacja: Zweihander +1 Fortune)
- Discipline 1

Wounds 21 (+ karta rany *Deep Wound* z Severity 5)

Stance: Reckless 7, Conservative 4

Wyuczone zdolności profesji:
Duelist, Champion

Talenty: *Tireless, Unflinching, Combat Alertness, Flanking Maneouvre, Foresight*

Akcje: *Assess the Situation, Perform a Stunt, Improved Parry, Improved Guarded Position, Combat Focus, Mine's Bigger, Patron's Champion, Duelist's Strike, Final Strike, Devious Maneouvre, Mighty Swing, Who's Next?*

Początkowe wyposażenie

- Miecz dwuręczny Ordnung: Damage 7, Critical 2
- Zbroja: Defence 1, Soak 2



Mortimus/Mortianna

Aktualna profesja: *Warrior Priest*

Poprzednie profesje: *Initiate, Disciple, Priest*

Atrybuty

- St 3 +1 Fortune
- To 3
- Ag 2
- Int 3
- WP 4 +1 Fortune
- Fel 4 +3 Fortune

Umiejętności (Wytrenowanie)

- Weapon Skill 1 (Specjalizacja: Młot bojowy +1 Fortune)
- Discipline 1
- Intuition 1
- Leadership 1
- Medicine 2
- Education 1
- Invocation 3 (Specjalizacja: Chaos +1 Fortune)
- Piety 3 (Specjalizacja: Reckless +1 Fortune)

Wounds: 15 (+ karta insanity *Lack of Confidence*)

Stance: Reckless 6, Conservative 4

Wyuczone zdolności profesji:

Priest, Warrior Priest

Wiara: karta *Sigmar, The Heldenhammer*

Talenty: *Tough As Nails, Confident, I've Seen Worse..., Ascetic Upbringing, Steadfast*

Akcje: *Melee Strike, Assess the Situation, Guarded Position, Parry, Perform a Stunt, Unbending Righteousness, Hammer of God, Twin-Tailed Comet, Curry Favor, Armour of Contempt, My Life For Yours, Sermon, Healing Hand, Sigmar's Light* (opcjonalnie)

Początkowe wyposażenie

- Młot bojowy: Damage 5, Critical 3
- Zbroja: Defence 1, Soak 2



PROPONOWANE FIGURKI: Siegmund/Siegrid, Ordo/Arda, Mortimus/Mortianna, Kapitan von Schatten



ARMIA CHAOSU

W opisie podane są tylko te cechy, które powinny być istotne w trakcie bitwy. W trakcie bitwy nie korzysta się również z puli A/C/E.

Nurgling

- St 3
- To 3 +1 Fortune
- Ag 3 +1 Fortune

Reckless stance: 1
Wounds: 7
Damage: 3
Soak: 2
Defence: 2

Maruder

- St 4 +1 Fortune
- To 4 +1 Fortune
- Ag 4

Reckless stance: 1
Wounds: 10
Damage: 4
Soak: 2
Defence: 1

Furia

- St 3 +1 Fortune
- To 4
- Ag 4

Conservative stance: 1
Wounds: 12
Damage: 3
Soak: 1
Defence: 1

Wojownik Chaosu Khorna

- St 6 +1 Fortune
- To 6 +1 Fortune
- Ag 3

Reckless stance: 4
Wounds: 18
Damage: 6
Soak: 5
Defence: 1

Strach 2

Umiejętności (Wytrenowanie): *Weapon Skill 1, Resilience*

Ogar Chaosu

- St 6
- To 5
- Ag 2

Reckless stance: 2
Wounds: 16
Damage: 5
Soak: 3
Defence: 1

Groza 1

Akcje: *Tear Out The Throat*

Mosiężna obroża: Każdy czar rzucony na Ogara otrzymuje 3 Misfortune do puli.

Moloch (Juggernaut)

- St 6
- To 5 +1 Fortune
- Ag 2
- Int 1
- WP 3
- Fel 1

Reckless stance: 2
Wounds: 12
Damage: 5
Soak: 5
Defence: 1

Groza 1

Akcje: *Tear Out The Throat, Unstoppable Rush*





PROPONOWANE FIGURKI ARMII CHAOSU

BITWA: SKRÓT NAJWAŻNIEJSZYCH ZASAD

Inicjatywa

Początek bitwy: test inicjatywy dla każdej jednostki i Bohatera, oznaczenie inicjatywy na torze

Przebieg tury Bitwy:

1. Rzuty Ataku graczy i MG
2. Obliczenie zadanych obrażeń
3. Aktywowanie Bohatera, obrońcy Helmburga lub jednostki Chaosu:
4. Zadanie obrażenia lub wykonanie ruchu przez aktywowanego Bohatera lub jednostkę.
5. Wprowadzenie nowych jednostek na pole bitwy i ustalenie ich inicjatywy

Pula ataku obrońców Helmburga

- 1 conservative lub reckless dice za każdą walczącą jednostkę lub mającą cel w zasięgu strzału
- 1 dodatkowa characteristic dice za każdy oddział kawalerii walczący z piechotą
- 1 kostka fortune za 1 punkt z Puli Szczęścia załogi Helmburga

Obrażenia obrońców Helmburga

- Boon = 1 obrażenie
- Sukces (Młot) = 0,5 obrażenia (zaokrąglane w dół, nie przechodzą na kolejną turę bitwy)
- Bane = MG może przerzucić 1 kostkę ze swojej puli

Pula ataku armii Chaosu:

- za każdego walczącego nurglinga: 1 misfortune dice
- za każdą walczącą furie i marudera: 1 characteristic dice
- za każdego walczącego wojownika Chaosu, ogara Chaosu i Molocha: 1 challenge dice

Obrażenia armii Chaosu

- Bane = 1 obrażenie
- Sukces (Młot) lub Porażka (Miecze) = 0,5 obrażenia (zaokrąglane w dół, nie przechodzą na kolejną turę bitwy)
- Gwiazda Chaosu = 1 obrażenie i dodatkowy rzut tą samą kostką
- Boon = gracze mogą przerzucić jedną kostkę ze swojej puli

Atak Bohatera na jednostkę Chaosu

- Kometę Sigmara: 1 obrażenie za każdą Kometę Sigmara uzyskaną w tym teście
- Gwiazda Chaosu: MG może przywrócić 1 punkt żywotności dowolnej jednostce Chaosu na polu bitwy

Kolejność aktywowania przy tej samej inicjatywie

- Bohaterowie
- Jednostki obrońców Helmburga
- Jednostki Chaosu

Zniszczenie jednostki

- Jednostka zostaje zniszczona, gdy straci ostatni punkt żywotności
- Gracze lub MG usuwają z toru inicjatywy żeton o najniższej wartości

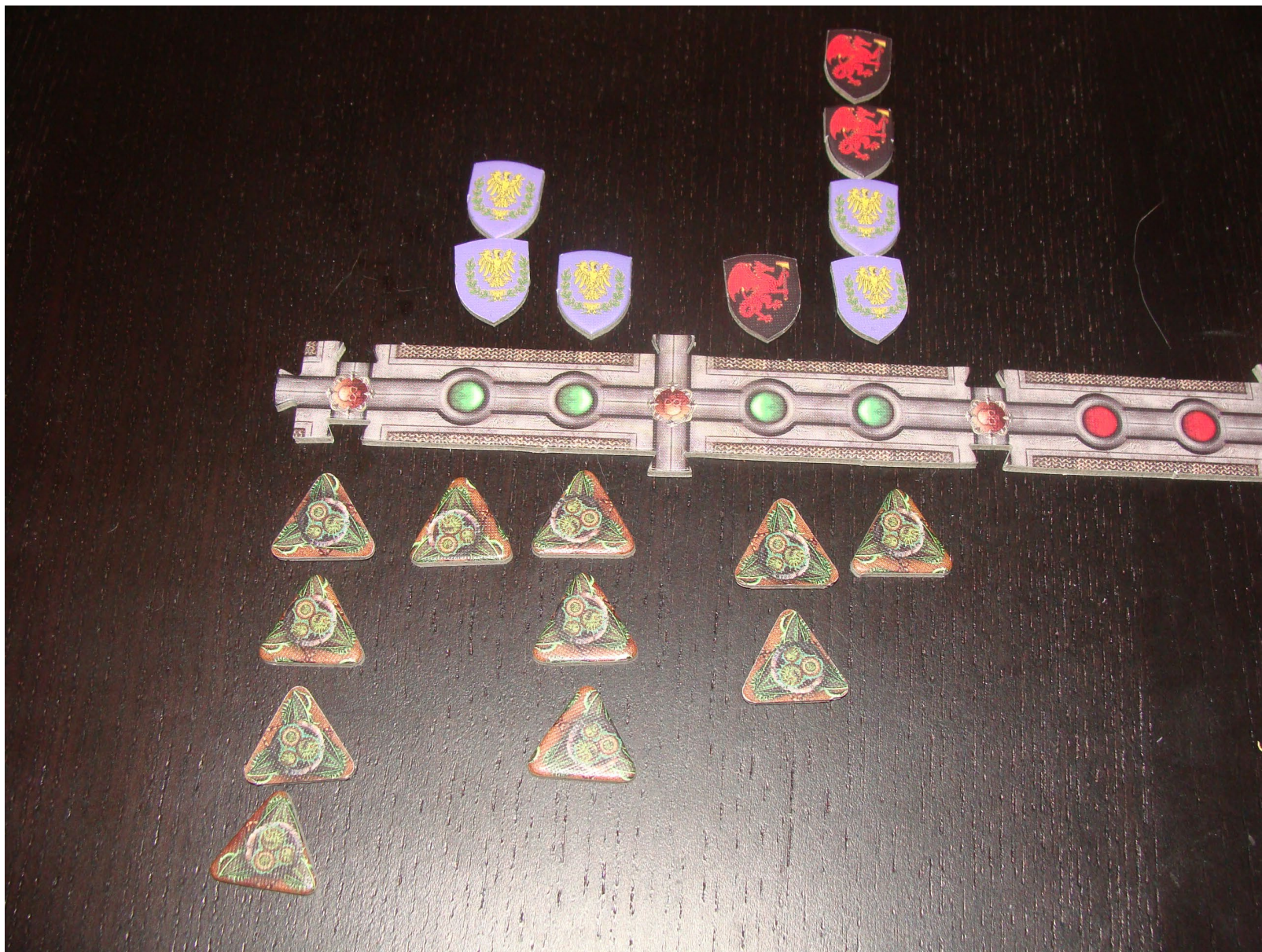
Zasięg strzału

- Pistolet: 1 długość dużej figurki
- Kusza: 2 długości dużej figurki
- Łuk: 3 długości dużej figurki

Zasięg ruchu

- Jednostka w zwarcu nie może się ruszyć
- Jednostka musi się zatrzymać, gdy zetknie się z wroga figurką
- Piechota: 1 długość dużej figurki
- Kawaleria (konnica, ogary, Moloch): 2 długości dużej figurki
- Furie (latające): 2 długości dużej figurki





PRZYKŁADOWY TOR INICJATYWY
3 BOHATERÓW, 5 JEDNOSTEK OBRONCÓW, 11 JEDNOSTEK CHAOSU



PRZYKŁADOWE FIGURKI OBRONCÓW HELMBURGA



MORTIMUS - BOJOWY KAPŁAN SIGMARA, 78 LAT

Mortimus, często zwany Niezłomnym lub Nieugiętym, jest zasłużonym, oddanym sługą Imperium i zaufanym kapłanem kultu, szanowanym przez samego Wielkiego Teogonistę.

Mortimus od 60 lat skrywa jednak tajemnicę, która zachwiała jego wiarą. Służył wówczas w zamku Helmburg, którym władał Gardius von Turm.

Twierdza została zaatakowana przez siły Chaosu, a Mortimus - posługujący się wówczas imieniem Magnus - stchórzył i uciekł.

Pamięć tamtej zdrady do dziś nie daje mu spokoju...



ORDO - CESARSKI CHAMPION, 65 LAT

Ordo nie zawsze był przykładnym obywatelem Imperium. Zanim zapisał się w kronikach jako niezrównany szermierz, okrył się zasłużoną niesławą niebezpiecznego, śmiałego banity. Gdy wreszcie został schwytany, cesarz złożył mu ofertę nie do odrzucenia. Ułaskawiony Ordo od wielu lat wiernie spłaca dług wobec Imperium.

O niesławnej przeszłości przypomina wyłącznie wytatuowany na nadgarstku, niemalże wyblakły imperialny krzyż, którym oznaczono go w więzieniu. Feczmistrz nigdy nie rozstaje się ze swoim dwuręcznym mieczem, znanym jako Ordnung (Porządek). Sława ostrza jest tak legendarna, że choć miecz nie posiada żadnych magicznych właściwości, należy go traktować jako magiczny.

Ordo wciąż nie znalazł przeciwnika, który sprostałby mu w bezpośrednim starciu. Otrzymana niedawno rana, która wciąż nie chce się zagoić, została uznana powszechnie za wypadek przy pracy.

Trudno zresztą o śmiałka, który ośmieliłby się zasugerować Ordo, że jest za stary do swojej roboty...



MORTIANNA - BOJOWA KAPŁANKA SIGMARA, 78 LAT

Mortianna, często zwana Niezlomną lub Nieugiętą, jest zasłużoną, oddaną służką Imperium i zaufaną kapłanką kultu, szanowaną przez samego Wielkiego Teogonistę.

Mortianna od 60 lat skrywa jednak tajemnicę, która zachwiała jej wiarą. Służyła wówczas w zamku Helmburg, którym władał Gardius von Turm.

Twierdza została zaatakowana przez siły Chaosu, a Mortianna – posługująca się wówczas imieniem Magna – stchórzyła i uciekła.

Pamięć tamtej zdrady do dziś nie daje jej spokoju...



ARDA - CESARSKA CHAMPIONKA, 65 LAT

Arda nie zawsze była przykładną obywatelką Imperium. Zanim zapisała się w kronikach jako niezrównana szermierka, okryła się zasłużoną niesławą niebezpiecznej, śmiałej banitki. Gdy wreszcie została schwytana, cesarz złożył jej ofertę nie do odrzucenia. Ułaskawiona Arda od wielu lat wiernie spłaca dług wobec Imperium.

O niesławnej przeszłości przypomina wyłącznie wytatuowany na nadgarstku, niemalże wyblakły imperialny krzyż, którym oznaczono ją w więzieniu. Fechmistrzyni nigdy nie rozstaje się ze swoim dwuręcznym mieczem, znanym jako Ordnung (Porządek). Sława ostrza jest tak legendarna, że choć miecz nie posiada żadnych magicznych właściwości, należy go traktować jako magiczny.

Arda wciąż nie znalazła przeciwnika, który sprostaby jej w bezpośrednim starciu. Otrzymana niedawno rana, która wciąż nie chce się zagoić, została uznana powszechnie za wypadek przy pracy.

Trudno zresztą o śmiałka, który ośmieliłby się zasugerować Ardzie, że jest za stara do swojej roboty...



SIEGMUND - MŁODSZY SYN CESARZA, 25 LAT

Siegmund jest drugim synem panującego cesarza, Karla Franza. Odkąd zmarła jego ukochana matka, całe jego młodsze i dorosłe życie upływało w cieniu surowego ojca oraz starszego brata, Siegfrieda, szykowanego na następcę tronu. Siegfried już zdążył wsławić się jako niezrównany wojownik i generał imperialnych armii.

W tym czasie Siegmund również służył cesarstwu. Ukończył najlepsze szkoły i podróżował po Imperium w rozmaitych misjach dyplomatycznych. Jednak większość poddanych cesarza prawdopodobnie nawet o nim nie słyszała.

Tymczasem Chaos znów zagraża Imperium. Starszy brat, Siegfried, kilka miesięcy temu wyruszył na czele armii do Kisleva. Jednak Siegmundowi cesarz rozkazał pozostać w domu...



SIEGRID - CÓRKA CESARZA, 25 LAT

Siegrid jest córką panującego cesarza, Karla Franza. Odkąd zmarła jej ukochana matka, całe jej młodsze i dorosłe życie upływało w cieniu surowego ojca oraz starszego brata, szykowanego na następcę tronu. Siegfried już zdążył wsławić się jako niezrównany wojownik i generał imperialnych armii.

W tym czasie Siegrid również służyła cesarstwu. Ukończyła najlepsze szkoły i podróżowała po Imperium w rozmaitych misjach dyplomatycznych. Jednak większość poddanych cesarza prawdopodobnie nawet o niej nie słyszała.

Tymczasem Chaos znów zagraża Imperium. Starszy brat, Siegfried, kilka miesięcy temu wyruszył na czele armii do Kisleva. Jednak Siegrid cesarz rozkazał pozostać w domu...



SIEGRID: PAMIĄTKA, KTÓRA POZOSTAŁA CI
PO UKOCHANIEJ MATCE.



MORTIANNA: BLISKI TWOJEMU SERCU
PRZEDMIOT.



ARDA: PRZYCZYNA OTRZYMANIA RANY W
POJEDYNKU.



SIEGMUND: PAMIĄTKA, KTÓRA POZOSTAŁA CI
PO UKOCHANEJ MATCE.



MORTIMUS: BLISKI TWOJEMU SERCU
PRZEDMIOT.



ORDO: PRZYCZYNA OTRZYMANIA RANY
W POJEDYNKU.

Nakazuje się wszystkim wiernym poddanym Imperium traktować słowo okaziciela tego listu jak rozkaz samego Cesarza, a jego osobę jak osobę Cesarzką.

Nakazuje się też drogi okazicielowi nie zagradzać i pomocą wszelką służyć w postanowieniach jego.

Tak przeto, a nie inaczej należy czynić, pod surową naszą nietaską i karą wobec gwałcicieli tych postanowień.

Cesarz Karl Franz I
Obrońca Imperium, Arabia Elektor Reiklandu,
Książę Altdorfu etc.



OTWORZYĆ PO PRZYBYCIU DO
HELMBURGA



OTWORZYĆ, GDY ŻYCIE NASTĘPCY
TRONU CESARSTWA ZNAJDZIE SIĘ W
NIEBEZPIECZEŃSTWIE



OTWORZYĆ, GDY NIE BĘDZIE SZANS
NA ŻWYCIĘSTWO

POMÓŻ W ZDOBYCIU TAJEMNICY ZAMKU.

CHROŃ NASTĘPCĘ TRONU.

ZA WSZELKĄ CENĘ OCAL TAJEMNICĘ
ZAMKU.



ZBROJA RODU VON TURM

Wspaniały pancerz wykonany przez elfickich mistrzów. Jego moc pochodzi od wszystkich bohaterów, którzy polegli w obronie Helmburga. Ich imiona pokrywają cały pancerz.

Z pancerza i tarczy ma prawo korzystać wyłącznie prawowity władca Helmburga. W walce zapewniają następujące premie:

Zbroja:

+1 Defence
+4 Soak

Tarcza:

+1 Defence
+1 Soak

Gwiazda Chaosu: Pierwsza rana, jaką otrzyma noszący zbroję, jest raną krytyczną. Efekt nie jest kumulatywny, ale aktywuje się ponownie po otrzymaniu kolejnej rany.



ZBROJA RODU VON TURM

Wspaniały pancerz wykonany przez elfickich mistrzów. Jego moc pochodzi od wszystkich bohaterów, którzy polegli w obronie Helmburga. Ich imiona pokrywają cały pancerz.

Z pancerza i tarczy ma prawo korzystać wyłącznie prawowity władca Helmburga. W walce zapewniają następujące premie:

Zbroja:

+1 Defence
+4 Soak

Tarcza:

+1 Defence
+1 Soak

Sprzymierzeńcy znajdujący się w odległości medium od bohatera, są niewrażliwi na Strach i Grozę.

WALKA Z NAZGAREM

