

SALKALTEN: NADZIEJA OSTLANDU



SALKALTEN: NADZIEJA OSTLANDU

nieoficjalny dodatek do WFRP

autorzy: Daniel 'karp' Karpiński, Gniewomir 'triki' Trocki



ilustracja na okładce: Jakub 'paskud' Redys

ilustracje: Dominik 'Keyleigh' Kasprzycki, Marta Meyer,
Jakub 'paskud' Redys, Andrzej 'Fadhlan' Romanowski,
Justyna 'greenknight' Ruda, Piotr 'Ce2ar' Stachurski

korekta: Karolina 'Viriel' Bujnowska, Szymon 'Siriel' Gwiazda,
hallucyon

skład: Gniewomir 'triki' Trocki

projekt okładki i ramki: Marek 'Mar_cus' Szumny



Spis treści

WSTĘP.....	3	PAJĘCZYNA TZEENTCHA.....	66
SALKALTEN: NADZIEJA OSTLANDU.....	4	Wstęp.....	66
Szczypta historii.....	5	Rozdział I - Plan Pana Przemian.....	66
Ludność.....	8	Rozdział II - Wsparcie Pana Przemian.....	67
Salkalten.....	9	Rozdział III - Pan Krupse i jego alembik.....	71
Ważniejsze miejsca w sąsiedztwie miasta.....	28	Rozdział IV - W służbie Jego Cesarskiej Mości.....	71
Władza w Salkalten.....	38	Rozdział V - Sojusznik.....	72
Wpływowe rody Salkalten.....	40	Rozdział VI - Preludium.....	73
Delegacje polityczne, kupieckie i dyplomatyczne oraz szpiedzy.....	43	Rozdział VII - Niespodziewany gość.....	77
Co powiedzą mieszkańcy.....	47	Rozdział VIII - Vox populi, vox Dei.....	78
STARA ZADRA.....	48	Rozdział IX - Cisza przed burzą.....	82
Rozdział 1 - I co ja robię tu?.....	48	Rozdział X - Dziwne dni.....	83
Rozdział 2 - Gdy gościńcem jechał powóz.....	49	Rozdział XI - Wielki plan.....	84
Rozdział 3 - Niemoralna propozycja.....	50	Rozdział XII - Podsumowanie.....	85
Rozdział 4 - Sierżant.....	50	Rozdział XIII - Co dalej?.....	86
Rozdział 5 - Niespodziewana pomoc.....	51	Rozdział XIV - A gdyby tak inaczej?.....	87
Rozdział 6 - Wskazówki nieboszczyka.....	52	Rozdział XV - Bohaterowie Niezależni.....	88
Rozdział 7 - Aptekarz i czwarty pergamin.....	54	Rozdział XVI - Rytuauy.....	95
Rozdział 8 - Prawdziwa historia.....	55	DODATEK - POMOCE MISTRZA GRY.....	97
Rozdział 9 - Gość z Marienburga.....	56		
Rozdział 10 - Czym chata bogata.....	56		
Rozdział 11 - Prawdziwa historia raz jeszcze.....	58		
Rozdział 12 - To już jest koniec.....	58		
Rozdział 13 - Brakująca karta.....	58		
Rozdział 14 - Kalendarium wydarzeń.....	58		
Rozdział 15 - Wystąpili.....	59		
Rozdział 16 - Bohaterowanie graczy.....	62		



Nota prawna

Niniejszy dodatek jest całkowicie nieoficjalny i w żaden sposób nie jest zatwierdzone przez Games Workshop Limited. Chaos, the Chaos Device, the Chaos Logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, the Double-Head/Imperial Eagle device, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tzeentch, the Tzeentch logo, Warhammer, Warhammer Online, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo oraz wszystkie powiązane znaki, nazwy, rasy, symbole ras, postaci, pojazdy, miejsca, jednostki, ilustracje i wizerunki ze świata Warhammera są ®, ™ lub © należącymi do Games Workshop. Prawa autorskie należą do Games Workshop Ltd 2000-2005, są różnie zarejestrowane w Zjednoczonym Królestwie i innych państwach świata. Użyto bez pozwolenia bez zamiaru naruszenia praw autorskich. Wszystkie prawa właścicieli zastrzeżone

Wstęp

Witajcie w Salkalten, strudzeni wędrowcy! Przekroczcie jego bramy i podziwiajcie, jak z dnia na dzień niewielkie miasteczko przeradza się w stolicę wyniszczoną wojną prowincji i największy port na wschód od Marienburga. Archaon zadał Wielkiemu Księstwu silny cios, ale hart ducha i wola przetrwania ludzi okazały się silniejsze. Tak oto, z krwawych gruzów prowincji podnosi się zwiastun lepszych dni. Witajcie w SALKALTEN: NADZIEI OSTLANDU.

Niniejszy dodatek do gry fabularnej Warhammer Fantasy jest w pełni nieoficjalny i stworzony w duchu idei „fani dla fanów”. Został napisany z myślą zarówno o graczach, jak i Mistrzach Gry. Początkowo chcieliśmy oddać w Wasze ręce materiał uzupełniający oficjalne, ale niestety ubogie informacje na temat portów Imperium. Jednak ten plan wypełnienia „białych plam” Warhammera wymknął się nam spod kontroli. W efekcie powstał dodatek, w którym znajdziecie nie tylko dokładny opis portowego miasta Salkalten, ale także dwie gotowe do poprowadzenia przygody. Aby ułatwić korzystanie ze zgromadzonej na jego kartach wiedzy, został on podzielony na trzy części.

Pierwsza z nich, zatytułowana SALKALTEN: NADZIEJA OSTLANDU stanowi dokładny opis miasta, jego historii i niepewnej sytuacji polityczno-gospodarczej. Znajdziecie w niej informacje na temat ludności Salkalten, najważniejszych osobistości i liczących się miejsc, a nawet nowe profesje. Uzupełniliśmy je dodatkowymi ramkami, zawierającymi pomysły na przygody bądź ciekawostki z życia miasta. Mamy nadzieję, że dzięki temu po lekturze pierwszej części dodatku w waszej wyobraźni Salkalten przebudzi się jako tętniące życiem i pełne gotowych do odkrycia tajemnic miasto Imperium, w którym z chęcią będziecie rozgrywać swoje przygody.

Druga część STARA ZADRA to scenariusz przygody, której rozegranie znacznie ułatwi wcześniejsze zapoznanie się z opisem miasta Salkalten. Akcja scenariusza toczy się kilka miesięcy po zakończeniu Burzy Chaosu, gdy Salkalten jest tymczasową stolicą Ostlandu. Bohaterowie Graczy zostaną rzućni w wir dramatycznych wydarzeń, których przyczyną jest popełniona przed wieloma laty zbrodnia. Będą mogli spróbować swoich sił i rozwikłać zagadkę tajemniczych morderstw, które nękają miasto. Czas nie będzie ich sprzymierzeńcem, podobnie jak ludzie, którzy za wszelką cenę chcą zapomnieć o starych zadrach.

Trzecia część dodatku to również przygoda, zatytułowana PAJĘCZYNA TZEENTCHA i stanowiąca kontynuację pierwszego scenariusza. Główna oś przygody opiera się na próbie powstrzymania kultystów Tzeentcha przed realizacją ich planu przejścia Salkalten. W imię Architekta Przeznaczenia uknuto spisek, który sięga daleko poza mury Salkalten. Zaangażowane w niego osoby zrobią wszystko, by nowa stolica upadła, grzebiąc tym samym ostatnią nadzieję prowincji. Jeśli ktoś może pokrzyżować ich nikczemne plany, to tylko Bohaterowie Graczy. Tylko czy wystarczy im siła i determinacji?

Oba scenariusze tworzą mini-kampanię, gotową do rozegrania w Salkalten. Dla ułatwienia rozgrywki przygotowano gotowe postaci Bohaterów Graczy, które można wykorzystać na sesji. Dla osób lubiących samodzielnie tworzyć postaci zamieszczono dodatkowe wskazówki, tzw. „archetypy”, które powinny ułatwić wykreowanie Bohaterów najbardziej pasujących do przebiegu przygód.

Na zakończenie zostaje mi życzyć Wam udanej lektury i wielu ciekawych sesji spędzonych w nowej stolicy Ostlandu. Przygoda wzywa!

Karolina 'Viriel' Bujnowska

SALKALTEN: NADZIEJA OSTLANDU

To miasto jest gniazdem piratów i przemytników, domem pijaków i nierządnic, do którego ciągną całe zastępy mętów i szumowin. To dziura niegodna być nawet podgrozdem Wolfenburga. To także nasza jedyna nadzieja.

- Książę-Elektor Valmir von Raukov

Miasto, które teraz gości samego księcia von Raukova, kiedyś było małą liczącą się osadą rybacką, położoną przy zapomnianym trakcie do Kisleva. Dziś, po upadku Wolfenburga, to nowa stolica Ostlandu i jedyna nadzieja na przetrwanie prowincji. To stąd niemal każdego dnia wyruszają emisariusze księcia, których zadaniem jest nawiązanie kontaktów z innymi miastami na północy Ostlandu, a także pozyskiwanie funduszy i armii.

Obecność w mieście książęcego dworu, coraz większej ilości dyplomatów z innych prowincji i krajów oraz liczącej przeszło pół tysiąca żołnierzy armii, w połączeniu z otwartym szlakiem morskim, ożywiła handel na niespotykaną dotąd skalę. Do miasta ściągają nie tylko kupcy, ale ocalała ludność oraz najemnicy, na których czeka miejsce w koszarach i ciepła strawa w rozłożonym pod miastem wojskowym obozowisku. Nie brakuje też ludzi, którzy zawsze pojawiają się w takich miejscach: szarlatanów i kanciarzy, mętów i szumowin, żebraków i prostytutek.

Skarbiec książęcy świeci pustkami. Koszta utrzymania dworu i formowania nowej armii są olbrzymie, ale



Elektor nie powiedział jeszcze ostatniego słowa. Mimo że niektórzy nie pokładają wiary w odbudowę Ostlandu, nie brakuje takich, którzy w zamian za długotrwałe korzyści albo wdzięczność księcia, która przełoży się na tytuły i nadania ziemskie, gotowi są zainwestować niemałą fortunę. W Salkalten dzieje się dużo, choć przecież nie zawsze tak było.

Do nowej stolicy marsz!

Mistrz Gry nie powinien mieć problemu z ulokowaniem graczy w Salkalten. Miasto daje mnóstwo możliwości na rozpoczęcie przygody.

Pokłosiem Burzy Chaosu w Ostlandzie są zapomniane pobożowiska, spalone wsie i miasta. To idealne miejsce dla poszukiwaczy artefaktów, łatwego zarobku lub po prostu wrażeń. Góry Środkowe kryją w sobie niejednego skarbu i niejedną opuszczoną krasnoludzką twierdzę. Uchodźcy spod Ferlangen rozpaczliwie poszukują pomocy w walce ze Strażnikiem Krwawego Głazu, Bogoslavem Tammasem, a Las Cieni wabi podróżników, karmiąc się ich naiwnością i krwią.

Miasto leży przy trakcie Salzenmund-Erengard i obecnie jest jedynym portem morskim w Imperium. Do Salkalten dotrzeć można na kilka sposobów: szlakiem morskim z Marienburga, czy Erengardu, albo traktem wiodącym przez Las Cieni. Nowa stolica prowincji pogrążona jest w konfliktach dyplomatycznych i kupieckim gwarze. Szpiegdy uważnie nasłuchują doniesień z dworu, a nowi i starzy mieszkańcy patrzą na siebie wilkiem.

Szczypta historii

Jeszcze sto lat temu nikt nie postawiłby funta kłaków na to, że Salkalten kiedykolwiek, choćby czasowo, zostanie stolicą prowincji. W 2429 roku KI, kiedy Marienburg odłączył się od Imperium, a władzę w kraju Sigmara przejął Wilhelm III, Salkalten było małą, ubogą wioską rybacką, wchodzącą w skład włości rodu von Wolderów.

Wcześniejsze zapiski o mieście są bardzo lakoniczne i mało precyzyjne. Salkalten zostało wymienione w liście kapłana Sigmara, Augusta Leckhena, jako jedna z miejscowości, którą w 1681 roku KI ożywieńcy zrównali z ziemią w czasie Nocy Niepokojnych Umarłych. To najwcześniejsza znana i zachowana do dziś wzmianka o osadzie.

Uczony poszukiwany!

Kilka dni przed ofensywą sił Chaosu na Wolfenburg, z miasta wyjechał konwój wiozący profesora Fryderyka Oulera i najważniejsze dokumenty prowincji. Uczony miał udać się do Altdorfu, jednak w czasie wojennej zawieruchy słuch po nim zaginął.

Kilka dni temu do Salkalten dotarł podpisany przez profesora list, z którego wynika, że ma on problemy, a transportowane dokumenty ukrył. Reszta wiadomości napisana jest w języku klasycznym i zawiera zaszyfrowane wskazówki, gdzie należy szukać przesyłki. Elektorowi bardzo zależy na odzyskaniu dokumentacji, na dworze jest jednak osoba, która zrobi wszystko, by te informacje zaginęły na zawsze.

Gdzie profesor ukrył przesyłkę? Czy jeszcze żyje? I co zawierają wywiezione dokumenty?

W kronikach z lat 1850-2300 KI nazwa Salkalten pojawia się trzykrotnie, za każdym razem wymieniana jako miejsce łupieskich napadów Norsmenów. Nie wiadomo nic na temat ówczesnej populacji osady ani jej właścicieli, ale z tego okresu pochodzi pierwszy raport,

w którym Salkalten opisane było jako "wieś leżąca dwa kilometry od starej elfiej wieży", która zachowała się do dziś i pełni funkcję latarni morskiej.

W 2325 roku KI Salkalten wraz z przyległymi ziemiami zostaje nadane Rolfowi von Wolder w nagrodę za wierną służbę. Nieliczni historycy badający genezę miasta do dziś spierają się, jaka była prawdziwa przyczyna osadzenia von Woldera na tych dzikich, odludnych terenach. Jedna z hipotez mówi, iż szlachcic wspierał spisek dworski przeciwko Magnusowi Pobożnemu, za co został ukarany. Inna twierdzi, że von Wolder, jako doświadczony weteran wojenny, miał zapewnić tym ziemiom względne bezpieczeństwo przed plagą napadów norsmeńskich piratów.

Mniej więcej w tym czasie rozpoczęto budowę pierwszej siedziby rodu von Wolder, kasztelu wznoszącego się na skałach nad brzegiem morza, na północny wschód od Salkalten. Od tego czasu miejsce to stało się schronieniem dla okolicznej ludności podczas pirackich najazdów.

Przez blisko sto pięćdziesiąt lat Salkalten było niewiele znaczącą osadą, której władarze borykali się jedynie z głodem i piratami. Sytuacja ta uległa znaczącej zmianie dopiero ćwierć wieku po secesji Marienburga.

W 2460 roku KI pochodzący z Wolfenburga Jens-Pieter Riemanns przekonał kilku możnych kupców do założenia Towarzystwa Handlu Północnego i budowy dwóch portów morskich na północy Imperium. Miały one przełamać hegemonię handlową Marienburga na Morzu Szponów. Towarzystwo wykupiło prawa miejskie dla dwóch osad i na wiosnę 2462 roku z wielką fetą otworzono porty w Neues Emskrank (Nordland) i w Salkalten, a w każdym zwodowano pięć pełnomorskich statków handlowych.

Niestety, skutek przebiegłej polityki gospodarczej rządzącego Marienburgiem Dyrektoriatu, działalność handlowa członków Towarzystwa nie przynosiła dochodu. Co więcej, żaden okręt zwodowany w nowych portach nie pływał dłużej niż kilka lat - wszystkie zatonięły w niewyjaśnionych okolicznościach. Choć podejrzewano sabotaż konkurencji z Jałowej Krainy, nigdy nie znaleziono na to żadnych dowodów.



Mimo ożywienia handlu, przedsięwzięcie zwracało się zbyt wolno, na co wpływ miały nieprzewidziane straty. Władcy zainteresowanych prowincji wstrzymali budowę dróg łączących porty ze stolicami dzielnic, czyli Salzenmundem i Wolfenburgiem. Z kolei brak szerokich traktów zniechęcił kupców do wyprawiania swych towarów przez nowe porty. Ledwie po kilkunastu latach działalności Towarzystwo zostało rozwiązane, a Riemanns osadzony w więzieniu, które opuścił po pięciu latach. Od tego czasu pieczę nad Salkalten ponownie sprawuje ród von Wolder.

W 2474 roku KI w mieście, przeżywającym wówczas okres względnego dobrobytu, powstała gorzelnia, która przez następne czterdzieści cztery lata była najprężniej działającym przedsiębiorstwem, a miejscowe wódki dość szybko zostały docenione w całym północnym Imperium.

Pod koniec tego samego roku doszło do pożaru kasztelu, będącego siedzibą rodu von Wolder. W płomieniach zginął baron Heinz. Jego syn Dieter, ze względu na duże koszty, nie zdecydował się na odbudowę rodzinnej posiadłości. Wykorzystując fakt, iż Towarzystwo Handlu Północnego praktycznie

przestało istnieć, przepędził ostatnich urzędników tej skorumpowanej instytucji i zajął ich dotychczasową siedzibę w Salkalten, w której do dzisiaj rezyduje ród von Wolder.

Po rozwiązaniu Towarzystwa Handlu Północnego handel morski w rejonie Salkalten zupełnie podupadł. Miasto stało się punktem przestankowym dla okrętów pływających na szlaku Marienburg-Erengard. Część mieszkańców, która wskutek zakończenia działalności Towarzystwa utraciła pracę, zaczęła czerpać dochody z nielegalnych zajęć. W krótkim czasie przemyt i piractwo stały się plagą całej okolicy.

Dieter von Wolder, ojciec obecnego władcy miasta, nie mogąc poradzić sobie z morskimi rozbójnikami, za radą miejscowego kapłana Mananna, zdecydował się sprowadzić do Salkalten rycerzy zakonnych. Pierwsi Synowie Mananna pojawili się w mieście w 2476 roku KI. W zamian za utrzymywanie porządku na wodach w okolicy miasta, von Wolder nadał im w lenno spalony kasztel wraz z przylegającymi doń terenami. Formalnie rycerze są wasalami rodu von Wolder, jednak w praktyce nigdy nie było potrzeby egzekwowania ich obowiązków.

Po śmierci Dietera von Woldera władzę w mieście przejął jego syn Gustav. Młody von Wolder nie przykładał wielkiej wagi do spraw miasta, większość

Stary cmentarz

Niewiele osób wie, że do 2460 roku KI zmarłych chowano w miejscu, gdzie obecnie znajduje się dzielnica Słona. Jest jeszcze szansa, by za kubek rumu miejscowy staruszek opowiedział o zmarłych przeklętych przez Morra, których dusze nie mogą znaleźć spokoju, a ciała nie rozkładają się. Ponoć co przesilenie wstają oni z grobów i szukają sposobu, by przełamać klątwę. W mogiłach znajduje się mnóstwo skarbów, którymi mieszkańcy próbowali przekupić Pana Snu i Śmierci.

Prawda jest taka, że sól nasaczyła i zakonserwowała zwłoki, a wyrzucane przez morze glony wytworzyły swego rodzaju skorupę ochronną, idealnie mumifikując pochowane ciała.

czasu spędzając w stolicy prowincji, Wolfenburgu. Sytuacja ta uległa zmianie, gdy w okolicy Salkalten pojawili się osadnicy z Norden. Początkowo fakt ten nie przeszkadzał miejscowej ludności, a napływ gotówki i klientów był wręcz na rękę miejscowym kupcom.

Rychło jednak okazało się, że w ślad za osadnikami pojawiły się roszczenia Elektora Nordlandu. U wybrzeży coraz częściej widywano statki pod błękitno-żółtą banderą sąsiedniej prowincji. Gustav von Wolder powrócił do Salkalten i stanowczo przeciwstawił się dalszemu napływowi Nordlandczyków. Wyrabiane przez nich towary obłożył olbrzymimi cłami, a na handlujących z nimi kupców nałożył dodatkowe podatki. Doszło do zaognienia sytuacji i wojna domowa wisiała w powietrzu. Gustav von Wolder okazał się jednak dobrym dyplomatą i dzięki zdobytym w Wolfenburgu znajomościom zażegnał konflikt.

W 2518 roku KI, po wybuchu będącym następstwem doświadczeń alchemicznych, częściowo spłonęła miejscowa gorzelnia, która do dzisiaj nie wznowiła produkcji. Właściciel gorzelni, po części obawiając się konsekwencji magicznych eksperymentów, a po części zniechęcony niepowodzeniem, opuścił miasto i udał się do Altdorfu, gdzie zmarł dwa lata później.

Na wiosnę roku 2522 Mała Rada Miejska Salkalten skazała na śmierć Jozefa Rutzera, który pełnił funkcję latarnika. Oskarżono go o korszachty z Chaosem i kradzież szklanego pryzmatu, który zwiłokrotniał sygnał świetlny. Ważną rolę w śledztwie i procesie odegrał Wielki Admirał Synów Mananna Hrofil Halfdane, który dostarczył kluczowych dowodów. Po śmierci Rutzera i wygnaniu jego rodziny pieczę nad latarnią i związane z nią obowiązki przejął zakon Synów Mananna.

Czas inwazji wojsk Archaona zastał Salkalten w nienajlepszej kondycji. Port stracił na znaczeniu. Las Cieni skutecznie zniechęcał kupców przed handlem prowadzonym drogą lądową, a po zamknięciu gorzelni jedynym źródłem zatrudnienia stały się doki i bagna solne. Okolica nie należała do najbogatszych, a duży odsetek wśród miejscowej ludności stanowili nędzarze i pijacy.

Szczęśliwym trafem armia Chaosu nie zapuściła się tak

Gawęda pijanego marynarza

Ściana łez zawitała do Salkalten. W takie dni najlepiej zaszyć się w Szkwale i popijając rum, czekać na lepsze chwile. Tytoń w cybuchu dogasał, miałem dopić ostatni tyk i udać się na spoczynek, gdy z drugiego stołu usłyszałem opowieść. Stary marynarz prawił, jakoby to Wielki Admirał otrzymał od tajemniczego jegomościa słabrykowane dowody, obwiniające Jozefa Rutzera o korszachty z Chaosem, a w zamian żądał tylko, by mógł w ciszy i samotności spędzić jedną noc w latarni.

Na drugi dzień znaleziono gawędziarza wiszącego na drzewie. Oficjalny raport straży mówi o samobójstwie.

daleko na północ Ostlandu, oszczędzając Salkalten i przyległe ziemie. Tereny te, jako jedyne w prowincji, ocalały z wojennej pożogi.

Praktycznie z dnia na dzień sytuacja miasta uległa diametralnej zmianie. Pod koniec wiosny 2522 roku KI do Salkalten przybył Elektor Ostlandu Valmir von Raukov wraz ze swym dworem i postanowił założyć tutaj tymczasową stolicę prowincji. Z pozoru szalony pomysł, poparty determinacją księcia i kilkoma zbiegami okoliczności, okazał się strzałem w dziesiątkę.

Na wschód od Salkalten, aż do samego Kisleva nie ma już żadnych portów, a im bliżej Krainy Lodowej Królowej, tym białe skalne brzegi coraz wyżej wznoszą się ponad wzburzone wody Morza Szponów, osiągając wysokość ponad stu metrów. Po zniszczeniu portu w Erengradzie, Salkalten stało się najdalej na wschód wysuniętym portem na Morzu Szponów, co czyni zeń naturalnego partnera handlowego Marienburga i Bretonii.

Sieć dróg łatwiej dokończyć niż budować od podstaw, a w okolicy znajdują się dobrze rozwinięte odcinki traktów z czasów działania Towarzystwa Handlu Północnego. Marienburski Dyrektoriat, niegdyś tak niechętny powstaniu nowych portów handlowych, musi zadbać o to, by stolica Jałowej Krainy miała z kim handlować. Biorąc pod uwagę zniszczenie Erengradu, przyszłość Salkalten rysuje się w jasnych barwach.

Ludność

Cholerne przybłedy, coraz ich więcej. Jakby nie wystarczyło, że ci parszywi Kislevczycy tu siedzą. Dojdzie jeszcze do tego, że te długouchy maskary będą tu wtykały kinol.

- Jens Lehrer, doker z Salkalten

Wśród mieszkańców Salkalten można spotkać nie tylko potomków Udosesów, upartych i skąpych Ostlandczyków, ale i tileańskich najemników, bretońskich kupców, kislewskich kozaków, zakonników z Altdorfu, kucharzy z Krainy Zgromadzenia, krasnoludzkich kowali z Gór Szarych i poszukiwaczy skarbów z Księstw Granicznych. Po Burzy Chaosu Salkalten zyskało na znaczeniu, a ponieważ na odbudowie Ostlandu można nieźle zarobić, ściągnęło tu wielu cudzoziemców.

Choć ostlandzka pycha, zimna krew i pomysłowość to typowe cechy rdzennych mieszkańców Salkalten, są oni bardziej tolerancyjni niż krajanie z innych części prowincji. Nie zmienia to jednak faktu, że goście z akcentem wskazującym na pochodzenie z Jałowej Krainy są, delikatnie rzecz ujmując, niemile widziani.



Mieszkańcy miasta mają się różnych zajęć, od handlu i rybołówstwa aż po pracę w miejscowych bagnach solnych, zwanych salinami. Kilka pensów zawsze można dorobić w dokach. Ważne jest, aby wcześniej nie narazić się urzędnikom portowym, czyli klarkom (powszechnie nazywanych "szefami"). Wszak to oni rekrutują ludzi do pracy w porcie.

Praca w dokach nie jest łatwa, ale przychodzą takie dni, gdy kończą się ciężko zarobione złote korony. Wówczas wystarczy krzyżyk na kontrakcie, dwie ręce, dwie nogi, trochę siły i wytrwałości, aby zarobić kilka szylingów. Później zastanawiasz się, kiedy minął ten rok i zapominasz, jak na początku przyrzekałeś sobie, że to tylko dorywcza praca.

Dokerzy pracują od świtu do zachodu słońca, a jeśli trzeba, nawet w nocy. Posługują się własnym żargonem, który jest mieszanką kilku języków. Na towary, które przenoszą, nie używają nazw znanych w Imperium, tylko "kodów", oznaczających ich ciężar i kruchość. Wełna jest "uśmiechem", materiały "pierdnięciem", a szkło "przekleństwem". Najważniejsza dla dokera jest jego żona i kochanka - kolejno prawa i lewa rękawica z bydlęcej skóry. Trzeba je rano ucałować, a co najważniejsze, wziąć ze sobą po pracy, a potem zadbać, by natłuszczone nie leżały za blisko siebie, bo mogą się "obrazić" (zniszczyć).

Największą jednolitą grupą etniczną w mieście, nie licząc Ostlandczyków, są Kislevczycy, którzy przybyli tu pół wieku temu. Głównie są pracownikami salin, aczkolwiek część z nich próbuje szczęścia jako najemnicy lub kupcy. Stanowią niespełną piątą część ludności miasta, a ich nieformalnym przywódcą jest Jurij Radujev, właściciel jednej z karczm, kontrolujący handel i przemysł gorzałki.

W Salkalten, nie licząc kislewskich przemytników Radujeva, nie ma zorganizowanej grupy złodziei. Mimo że okazji do tego typu działalności nie brakuje, a słowo "przemysł" zatraciło negatywne zabarwienie, w mieście nie ma osoby ani organizacji, która skupiałaby złodziei, paserów i przemytników. Być może przyczyną takiego stanu rzeczy jest Albert Wiessman i jego kompania. W działaniu tej grupy najemników nie byłoby nic dziwnego, gdyby nie fakt, że nikt nie pamięta, aby



kiedykolwiek dla kogoś pracowali, a mimo to, sądząc po ich strojach i domostwach, powodzi się im całkiem dobrze.

Powiedzenia z Salkalten

Szczypta zmienia wszystko - o ważnym elemencie, o istotnej rzeczy

Kielich Markusówki - marzenie, symbol szczęścia

Choć posolone smaczniejsze, przesolonego nie zjesz - lepsze jest wrogiem dobrego

Ściana łez - okres trzech tygodni w trakcie przesilenia zimowego. Również mocna ulewa.

Choć Albert jest znany w odpowiednich kregach w całym Imperium, tylko nieliczni w Salkalten wiedzą, na czym polega prawdziwa działalność Wiessmana i jego grupy. Kompania najemna to łowcy nagród, którzy nie potrzebują nakazów prawa i wyroków sądu, nie strasze im też granice prowincji i krajów. Oczywiście, w związku z tym ich działania nie zawsze są zgodne z prawem, a zatem nic dziwnego, że równie wielu wśród nich licencjonowanych łowców nagród, co skrytobójców.

Salkalten

A gdy plugawa flota nadciągnęła z północy, Pan nasz obudził morze, przywołał burzę i pośród okrutnego sztormu zatopił wrogów swego ludu. Ocalił wasze życie, do niego zatem należy wszystko, co macie, mieliście i mieć będziecie!

- Detlef Murnich, kapłan Mananna z Salkalten

Miasto leży nad brzegiem Morza Szponów, na Północnych Kresach, jedynym niezalesionym obszarze Ostlandu. Nicopodał Salkalten przebiega droga z Middenheim do Erengradu, która ze względu na niedawno zakończone działania wojenne nie należy do najbezpieczniejszych.

Miasto leży u ujścia płytkiej i rwącej rzeki Sal, spływającej z Gór Środkowych. Na wschód od Salkalten, wzdłuż brzegu morza, ciągną się strome, białe skały, których kamień stanowi podstawowy materiał budowlany w mieście i okolicy. Łatwiej tu o gład niż o drewno.

Salkalten od strony lądu otacza gruby na metr i wysoki na cztery mur. Ze względu na ryzyko napadów pirackich podgrodzie praktycznie nie istnieje. Do miasta wiodą dwie bramy, główna południowa i mniejsza wschodnia, ale zdecydowana większość ludzi przybywa tutaj od strony morza.

Miasto podzielone jest na trzy dzielnice: Nadmorską, Słoną i Srebrną, które znacznie różnią się między sobą zabudową i zamieszkującą je ludnością.

Dzielnica Nadmorska zajmuje północną część miasta i choć jej obszar, w porównaniu z pozostałymi, nie jest wielki, mieszka tutaj połowa mieszkańców Salkalten. Ponadto od wczesnej wiosny do późnej jesieni, gdy do miasta zawijają statki handlowe, ich załogi zasilają i znacznie ubarwiają szeregi mieszkańców tej dzielnicy. Gwaro jest tutaj od świtu, kiedy to rybacy wracają z połowów, do wczesnego popołudnia, kiedy zamyka się stragany na targowisku. Wieczorami zazwyczaj bywa spokojnie, choć w pobliżu tawerny Szkwiał zawsze można znaleźć mocne wrażenia.

Doki to najstarsza część Salkalten. Zbudowano je w miejscu, w którym jeszcze przed powstaniem miasta znajdował się mały port rybacki. Na ich obszarze stoi

Morze Szponów

Zatoka
Irytona

Salkalten

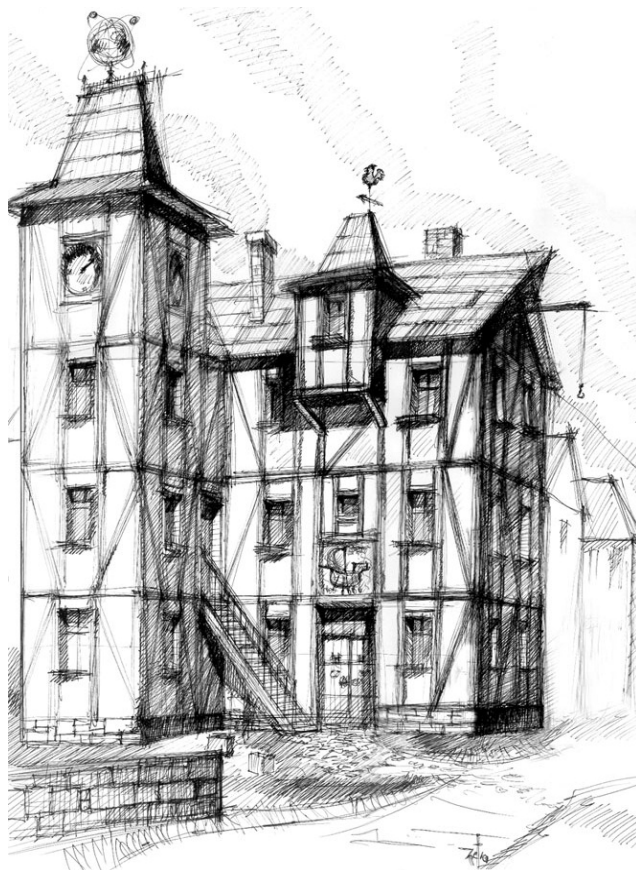
1. Kasztel Synów Mananna
2. Latarnia
3. Cmentarz
4. Oboz wojskowy
5. Dobytek Rolanda
6. Gwiazda Imperium
7. Tawerna Szkwiał
8. Doki
9. Gildia kupiecka i targowisko
10. Świątynia Sigmara
11. Sklep Gęsie Pióro
12. Apteka
13. Dom Wolderów
14. Ratusz
15. Karczma Kiclich Wolfila
16. Gorzelnia
17. Kantor Pod Jemiołą
18. Świątynia Ulryka
19. Garnizon
20. Kantor La Prete

1:60000

Rzeka Sal

kilka niewielkich kompleksów zabudowań. Wśród nich wyróżniają się: doki portowe, czyli miejsce załadunku i rozładunku statków handlowych, suche doki, służące do niewielkich napraw statków oraz stara, nieczynna od wielu lat stocznia, na której terenie znajdują się obecnie magazyny.

Każdego dnia o świcie, nieopodal tawerny Szkwiał, zbierają się osoby chętne do podjęcia pracy w dokach. Jeśli danego dnia planowany jest załadunek lub rozładunek statku, można bez problemu zakontraktować się na jeden dzień i zapewnić sobie szylinga wynagrodzenia oraz ciepłą strawę. Z takiej okazji korzystają miejscowi oraz marynarze, których statki zbyt długo stoją w porcie. Nigdy jednak nie wiadomo, czy danego dnia będzie praca. Czasami, gdy do portu przybijają niewielkie statki lub kutry i do rozładunku potrzeba tylko kilku osób, wśród czekających na pracę wybuchają bójki.



Gildia kupiecka. Na styku dzielnic Nadmorskiej i Słonej stoi jeden z największych w Salkalten gmachów. Dwupiętrowy, szary budynek stanowi siedzibę Gildii Kupieckiej. Od świtu do późnego popołudnia kręci się tutaj tłum petentów i urzędników. Każdy, kto chce sprzedawać towary na terenie miasta lub choćby przeładować je z jednego statku na drugi, zobowiązany jest do uiszczenia odpowiednich podatków i opłat.

W siedzibie Gildii można też zawrzeć umowy kupna lub sprzedaży hurtowych ilości towarów trafiających do miasta. Ponadto urzędnicy są odpowiedzialni za naliczanie i zbieranie podatków od sklepikarzy, karczmarzy i rzemieślników prowadzących działalność w mieście i okolicy.

Budynek jest strzeżony przez straż miejską, a codzienny utarg jest transportowany do ratusza miejskiego. Ostatnimi czasy, mimo znacznego wzrostu ceł i podatków, skarbiec miejski świeci pustkami, gdyż koszt utrzymania elektorskiego dworu przewyższają możliwości niewielkiej miejsciny.

Kapitanat. Wśród szarości doków wyróżnia się piaskowo-żółty budynek Kapitanatu, urzędu sprawującego władzę nad portem, przystanią i redą.

Stanowisko kapitana portowego sprawuje od blisko dwudziestu lat Rudiger Hoyer. Do jego obowiązków należy między innymi: nadzór nad holowaniem i cumowaniem statków w porcie, prowadzenie dokumentów handlowych i dzienników, identyfikacja jednostek pływających, bezpieczeństwo w porcie i na redzie oraz utrzymywanie tych obszarów w bezpiecznym stanie, a także nadzór nad transportem i rozładunkiem towarów.

Daleki kuzyn

Wśród wielu plotek usłyszeć można, że kuzynem Rudigera Hoyer jest sam Sześciopalczy Joost. Ten marienburski pirat, wzbudzający popłoch na całym imperialnym wybrzeżu, znany jest z konszachtów z Norsmenami, z którymi handluje niewolnikami. Pogłoski mówią, że stary Hoyer za młodu pływał pod komendą Sześciopalcego, a wśród jego załogi ma wcale niemało znajomków. Hoyer oczywiście nigdy nie potwierdził tych plotek. Nigdy też jednak im nie zaprzeczył...

Hoyer wydaje pozwolenia na cumowanie danego okrętu oraz na wyjście w morze. W porozumieniu z władzami miasta może także nakazać danej jednostce opuścić port.



Rudiger van Hoyer

Profesja: klark

Poprzednia profesja: zarządca

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
30	38	32	33	33	45	30	47

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	4	-	-	-

Umiejętności: czytanie i pisanie +10, dowodzenie, jeździectwo, nauka (prawo), nawigacja, opieka nad zwierzętami, plotkowanie +10, spostrzegawczość, wiedza (Imperium) +10, wiedza (Jałowa Kraina), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (kislevski), wycena, rzemiosło (handel)

Zdolności: etykieta, geniusz arytmetyczny, poliglota, przemawianie

Gwiazda Imperium to nazwa jednego z pierwszych galeonów wybudowanych w Salkalten i w Imperium w ogóle. Ten potężny, trójmasztowy okręt wojenny roztrzaskał się na skałach nieopodal miasta w 2471 roku KI, niespełna tydzień po zwodowaniu. Przyczyny katastrofy do dziś są nieznane, choć przypuszczeń jest tyle, ilu marynarzy: pożar na rufie i pod pokładem, napad norsmeńskich piratów, nieuwaga nawigatora. Faktem jest, że Gwiazda Imperium podzieliła los wszystkich bez wyjątku statków zbudowanych w Salkalten.

Jeszcze przez miesiąc po katastrofie morze wyrzuciło na brzeg części statku, między nimi spory kawałek dziobu wraz ze zdobitym go galionem, który posłużył za schronienie wędrownemu kapłanowi Mananna. Taki był początek znajdującej się w Dzielnicy Nadmorskiej świątyni Mananna, która przyjęła nazwę Gwiazda Imperium.

Obecnie resztki dziobu okrętu i galion stanowią ozdobę wejścia do świątyni, która przez ostatnie pół wieku znacznie się rozrosła. Niemały udział w rozbudowie tego przybytku mieli sprowadzeni do miasta Synowie Mananna. Kilka metrów od wejścia do świątyni znajdują się schody prowadzące w głąb morza. Większa część świątyni jest zalana wodą, a kapłan Detlef Murnich odprawia nabożeństwa wprost z łodzi. Mimo iż większość mieszkańców Salkalten to wyznawcy Sigmara, Detlef nie ma powodów do narzekania na datki na świątynię, które w dużej mierze pochodzą od przybywających tu marynarzy i miejscowych rybaków. Kapłan Mananna udziela też większości ślubów w mieście, gdyż jak się powszechnie wierzy, łągodzi to temperament młodej.

Większość mieszkańców Salkalten jest świadoma istnienia drugiego wejścia do świątyni, od strony otwartego morza, używanego podczas ważniejszych obrzędów, jednak tylko nieliczni zdają sobie sprawę, że jest to także droga przemytu alkoholu z Kisleva, za które nikt nie uiszcza opłat celnych.

Obok Czerwonego Korala w Salzenmundzie i świątyni

- Klark (profesja zaawansowana) -

Opis

Klark jest jedną z najważniejszych osób w porcie. Odpowiada za rozładunek i załadunek statków, pobór myt i podatków oraz pilnowanie porządku zarówno w porcie, jak i księżde portowej. W niedużych portach zajmuje się także rekrutacją ludzi do pracy w dokach.

Kapitanowie, poprzez drobne prezenty i obietnice, często próbują zjednać sobie przychylność klarka. Wszak to, kiedy i czy w ogóle statek wypłyne, często zależy od dobrego humoru urzędnika.

Nierzadko zdarza się, że tę profesję wykonują zasłużeni marynarze, a nawet szanowani kapitanowie, którzy z racji zdrowia lub wieku musieli pożegnać się z żeglugą.



Cechy główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
-	-	-	+10	-	+15	+10	+10

Cechy drugorzędne

A	Zyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+3	-	-	-	-	-	-

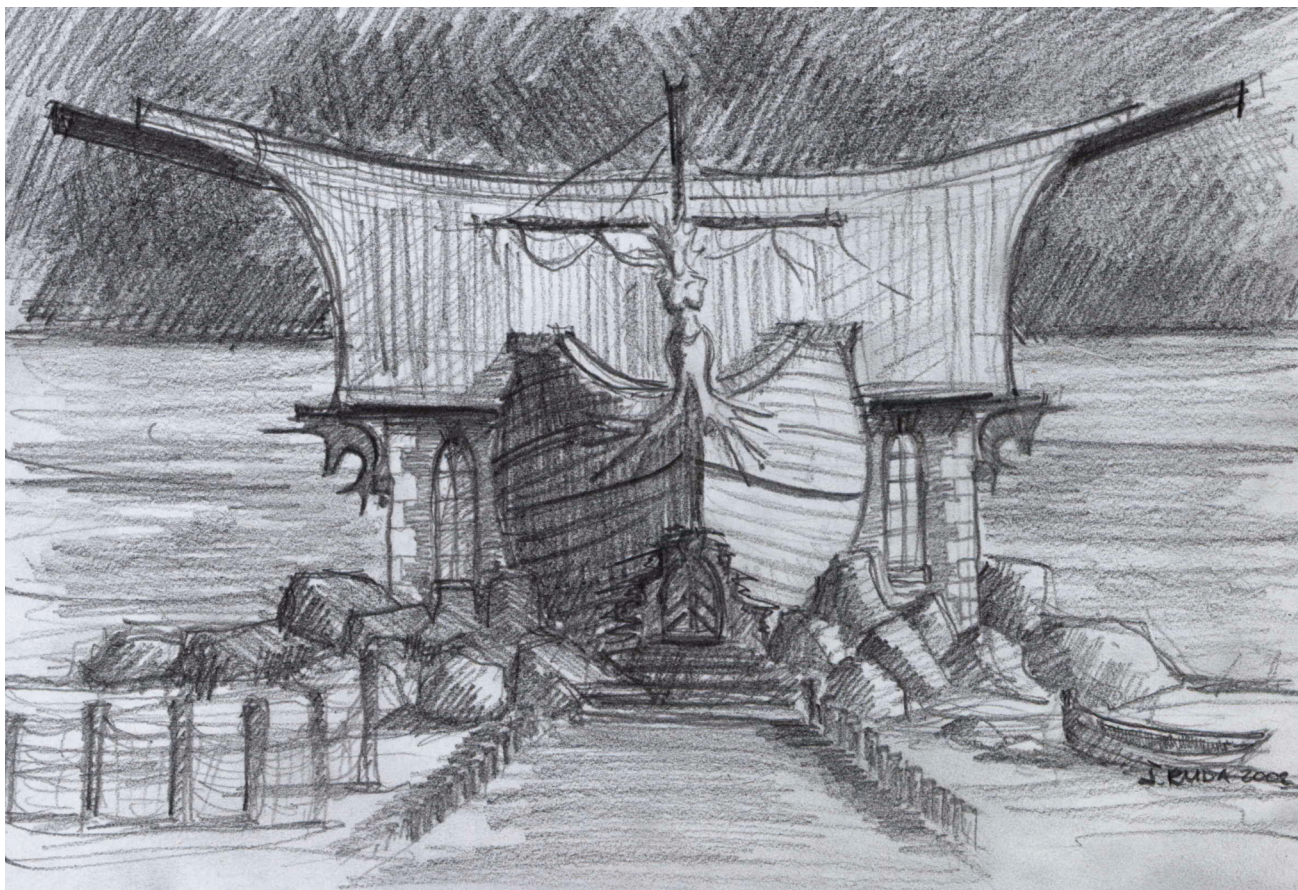
Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (prawo), plotkowanie, przekonywanie, rzemiosło (handel), sekretny język (gildii), spostrzegawczość, targowanie się, wiedza (Imperium), wiedza (Kislev albo Jałowa Kraina), wycena, znajomość języka (do wyboru: bretoński, kislevski albo tileański)

Zdolności: geniusz arytmetyczny, poliglota

Wyposażenie: przybory do pisania, ubranie dobrej jakości, księga portowa, liczydło, kodeks prawa morskiego, kodeks prawa Imperium, pieczęć portowa

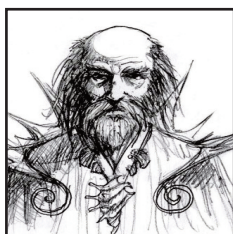
Profesje wstępne: bosman, kapitan, majordomus, nawigator, przewoźnik, skryba, zarządca

Profesje wyjściowe: fałszerz, majordomus, skarbnik, skryba, zarządca



w Marienburgu, Gwiazda Imperium to najważniejsze, nadmorskie sanktuarium wyznawców Mananna.

(kislewski), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy) +10



Detlef Murnich

Profesja: kapłan

Poprzednia profesja: akolita

Zdolności: bardzo silny, charyzmatyczny, geniusz matematyczny, krasomówstwo, magia prosta (kapłańska), ogłuszenie, opanowanie, pancierz wiary, przemawianie

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
45	44	40	43	46	46	55	44

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	4	4	4	1	3	-

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny), leczenie +10, nauka (astronomia), nauka (prawo), nauka (teologia) +10, plotkowanie +10, pływanie, przekonywanie +10, splatanie magii, spostrzegawczość +10, wiedza (Imperium), wykrywanie magii, znajomość języka (bretoński), znajomość języka

Po rozwód do... Salkalten

Rozwód w Imperium nie jest rzeczą łatwą. Postępowanie sądowe może ciągnąć się miesiącami, a nawet latami.

Kapłan Detlef Murnich nie stwarza jednak w tej materii dużych problemów. W zależności od datku sprawa zamykana jest w ciągu kilku dni, a nawet godzin. Jeżeli małżeństwo zostało zawarte przy błogosławieństwie kapłana Taala lub Rhyi, sprawa załatwiana jest prawie za darmo i od ręki. Problemy pojawiają się przy małżeństwach szlacheckich, ale i w tym wypadku kapłan służy radą, jak rozstać się szybko i bez większych kłopotów.



Targowisko. W Salkalten handluje się niemal wszystkim. Duże transakcje zawiera się w Gildii Kupieckiej, ale drobny handel kwitnie na miejscowym targowisku, które ulokowane jest niespełna sto metrów od doków.

Każdego dnia już od świtu można tu dostać świeże ryby, ale także pieczywo, owoce, warzywa, mięso, piwo, wino, gorzałkę, sukna, wełnę, skóry, narzędzia czy broń. Nie brakuje przyjezdnych kupców z Marienburga, Bretonii i Kisleva. Niemal wszyscy targują się o każdy kilogram mięsa, litr piwa czy metr płótna. Nie brakuje grajków, hazardzistów i złodziejasków, ci ostatni są jednak w przypadku złapania bardzo surowo karani. Pierwsza kradzież jest karana dwudziestoma kijami, wymierzonymi na placu Odkupienia, a za drugą odejmuje się sprawcy prawicę.

Przed Burzą Chaosu na salkaltenśkim targowisku królował handel wymienny, jednak odkąd do miasta zawitał dwór Księcia-Elektora, który pobiera ogromne podatki, a zamiast płacić złotem wystawia weksle, każdy najchętniej przyjmuje gotówkę.

Stragany na targowisku są zazwyczaj zamykane dwie-trzy godziny po południu. Częstymi gośćmi jest tutaj straż miejska, która nie tylko wypatruje rzeźmieszaków, ale także sprawdza stosowne pozwolenia na handel.

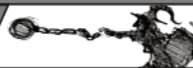
Tawerna Szkwał. Największą i najpopularniejszą tawerną, leżącą w bezpośrednim sąsiedztwie doków, jest Szkwał. To tutaj zbierają się codziennie żądni zarobku

Ściana Łez

Latem, gdy wiatr wieje znad morza, w Salkalten jest chłodniej niż w miejscach o klimacie kontynentalnym. Powietrze jest wilgotniejsze i sprawia, że ubrania stają się mokre po kilku chwilach przebywania na dworze. Jesień przynosi Ścianę Łez, czyli trzytygodniowy okres opadów i sztormów. Zimą wiatr zmienia kierunek i wieje w stronę morza, przez pierwszy okres dając jeszcze szansę na wypłynięcie statków z portu. Później, mimo że temperatury wcale nie są niskie, mocno utrudnia to wzburzone morze. Wiosna praktycznie jest niezauważalna, jeśli chodzi o temperaturę. To rozpoczęcie sezonu żaglowego.

pracownicy portowi, kapitanowie statków uzupełniają załogi, przemytnicy dobijają targów, marynarze przepijają dołę, a kanciarze na przemian zbijają fortunę i tracą zęby.

Nie jest to dobre miejsce dla szczerów lądowych, ale złakniony rozrywki wilk morski znajdzie tutaj wszystko, czego dusza zapagnie. W Szkwale piwo jest podłe, podobnie jak wino i gorzałka, jednak nikomu to



nie przeszkadza, gdyż stali bywalcy pijają niemal wyłącznie rum i grog. Specjalnością lokalu są śledzie po ostlandzku z olejem i grubo krojoną cebulą oraz wędzone flądry, dorsze i halibuty.

Właścicielem przybytku i karczmarzem jest Hubert "Kulas" Winter, który spędził na morzu przeszło dwadzieścia lat. Pływałyby pewnie dalej, gdyby piracka kula łańcuchowa nie urwała mu lewej nogi. Od tego czasu porzucił morze, choć nie mógł się oprzeć, aby nie zamieszkać tuż przy nabrzeżu.

W tawernie zawsze są klienci, choć za dnia znacznie mniej niż w nocy. Pośród gwaru, oparów tytoniu i rumu oraz zapachu przepoconych, niedomytych ciał ciężko znaleźć wolne miejsce. Bójki to tutaj chleb powszedni, a straż miejska woli pozostawić to miejsce własnemu losowi. W karczmie obowiązują jednak pewne zasady. Wyjęcie broni zawsze kończy się zdecydowaną reakcją nie tylko obsługi, ale i stałych bywalców. Co innego zaułki za Szkwałem - nie raz były świadkami krwawych porachunków.



Hubert "Kulas" Winter

Profesja: karczmarz
Poprzednie profesje: żeglarz, mieszczanin

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
33	36	40	38	49	41	41	54
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	4	3	3*	-	-	-

* Kulas zamiast lewej nogi ma drewnianą protezę.

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, mocna głowa +10, plotkowanie +20, pływanie, powożenie, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), spostrzegawczość, targowanie się, unik, wiedza (Imperium) +10, wiedza (Norska), wioślarstwo, wspinaczka, wycena +10, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (kislevski), znajomość języka (norski), znajomość języka (staroświatowy) +10, żeglarstwo

Zdolności: bijatyka, charyzmatyczny, czuły słuch, łotrzyk, obieżyświat, ogłuszenie, silny cios, twardziel, żyłka handlowa

W poszukiwaniu prawdy

Kilka dni temu do miasta przybył bard, który przysięga, że widział fragmenty okrętu łudząco podobnego do Gwiazdy Imperium, wyrzucone przez morze na mieliznę nieopodal Salkalten. Klnie się, iż na zachowanym fragmencie rei do tej pory dyndają pozostałości wisielców. Wszyscy marynarze doskonale wiedzą, że na statku stryckiem karze się bunt.

Nim plotka na dobre zdążyła się rozejść po mieście, kilku śmiałków wyruszyło, aby sprawdzić, ile w niej prawdy. Po kilku dniach marszu wzdłuż klifów natknęli się na resztki statku wraz z wisielcami. Jednak już dotarcie do tego miejsca wymagało posiadania lin, zręcznych rąk i nóg oraz znajomości wspinaczki. Wśród pozostałości statku śmiałkowie znaleźli resztki dziennika pokładowego, z którego wynikało, że wisielcy to oszuści werbunkowi.

Rufa statku wydaje się być w dobrym stanie. Wystarczy do niej dotrzeć i sprawdzić, czy coś zostało w kajutach. Nocą, przy świetle Mannslicba, obudzą się jednak duchy wisielców, które domagać się będą sprawiedliwości.

Dzielnica Słona zajmuje wschodnią część miasta, a jej nazwa pochodzi od położonych nieopodal osady salin. Duża część ludności tej części Salkalten to właśnie pracownicy bagien solnych, a także ludność napływowa z Kisleva. Dzielnica jest raczej spokojna, choć sporadycznie dochodziło w przeszłości do drobnych, tradycyjnych burd pomiędzy pracownikami salin i doków. Obecnie wszakże ludność miasta trzyma się razem, podchodząc z rezerwą, a nawet niechęcią, do żołnierzy książęcych, którzy są tu nowi, a im dłużej stacjonują w Salkalten, tym bardziej w oczach miejscowych są tu zbędni. Sytuacji tej nie polepsza fakt, że elektorskie weksle na chwilę obecną nie mają pokrycia.

Garnizon i więzienie. Garnizon miejski to niewielki, piętrowy budynek otoczony dwumetrowej wysokości murem. Jak do tej pory wystarczał na potrzeby miasta, gdyż straż w nim pełniło niespełna dwudziestu pachołków, pod dowództwem sierżanta Semko Barchacza i dwóch dziesiętników. Obecnie w mieście dość gwałtownie rośnie liczba mieszkańców, w tym niestety także wszelkiej maści rzezimieszków, włóczykiów i oprychów, którzy często przysparzają kłopotów niedoświadczonym strażnikom.

Władze miasta planują rozbudowę garnizonu i przylegającego doń, obecnie przepełnionego więzienia, oraz zwiększenie liczebności straży. Niestety plany te

gdyż "Elegant" opłaca regularne "daniny" Jurijowi Radujevowi.

Pierre jest też świetnym źródłem informacji, aczkolwiek nie jest tani. Pracuje dla każdego, ale i tak w ogólnym rozrachunku o wszystkim dowiaduje się Radujev.



Pierre "Elegant" Ladre

Profesja: paser

Poprzednia profesja: mieszczanin

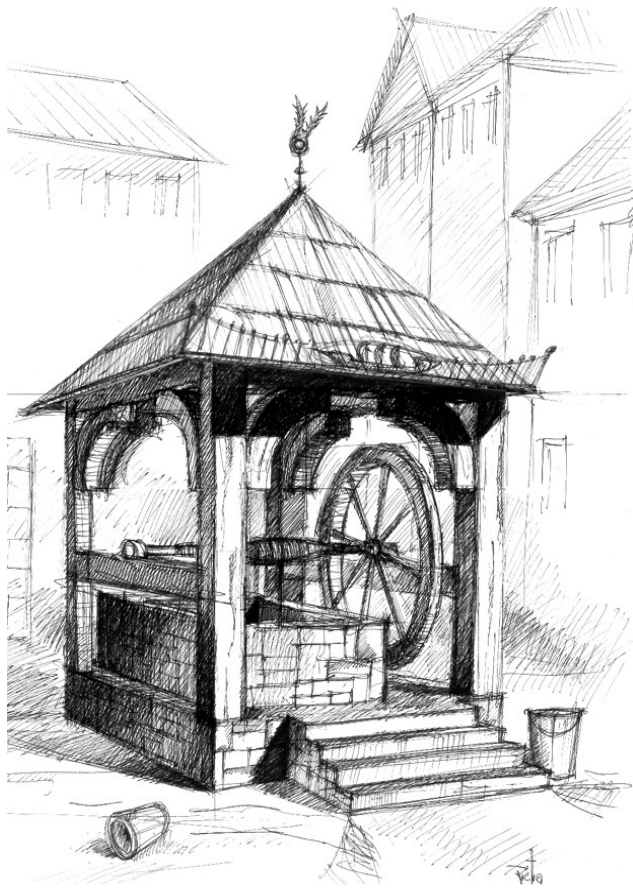
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
43	42	39	40	49	44	38	46
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	4	4	4	-	-	-

Umiejętności: czytanie i pisanie, hazard, plotkowanie +10, powożenie, przeszukiwanie, spozregawczość, targowanie się +10, wiedza (Imperium) +10, wiedza (Bretonia), wycena +10, zastraszanie, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy) +10, zwinne palce

Zdolności: błyskotliwość, geniusz matematyczny, ogłuszenie, szczęście, widzenie w ciemności, żyłka handlowa

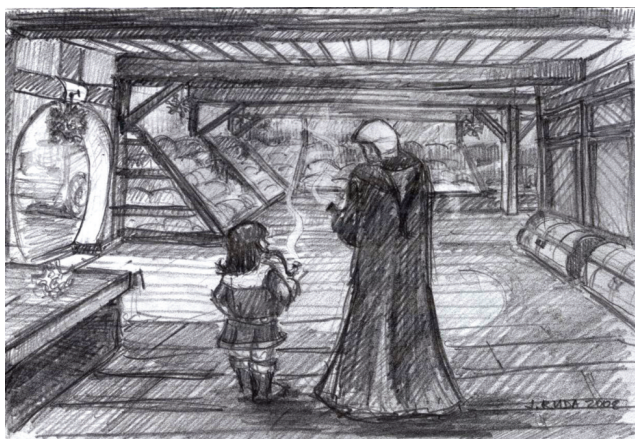
Pod Jemiołą. Erwin Jemioła był prawdopodobnie pierwszym niziołkiem, który na stałe osiadł w Salkalten. Przydomek zawdzięczał twierdzeniu, iż pod jemiołą można sobie pozwolić z niewiastą na wszystko, a dziecka z tego i tak nie będzie. Teorię tę zdaje się podważać fakt, iż w jego obficie udekorowanym gałązkami jemioły domu bogini Esmeralda obdarzyła go okrągłym tuzinem potomstwa.

Erwin był założycielem kantoru kupieckiego U Erwina, który rychło zyskał sobie nazwę Pod Jemiołą. Obecnie sklep prowadzi jego najstarszy syn, January Jemioła. Jest to z całą pewnością najlepiej zaopatrzone i największe



są dość brutalnie weryfikowane przez nagminny brak funduszy, które w każdej ilości pochłania dwór książęcy.

La Prete to mały kantor, w którym swój lichwiarski proceder prowadzi czterdziestokilkuletni Bretończyk Pierre Ladre, zwany przez miejscowych "Elegantem", ze względu na zawsze nienaganny strój i fryzurę. Pierre niechętnie pożyczka obcym, a jeśli już, to niewielkie kwoty. Pożyczki i odsetki są w stu procentach ściągalne,



kantor handlowy w mieście. W prowadzeniu rodzinnego interesu Januarego wspiera liczne rodzeństwo oraz kuzyni, czyli rodzeństwo z nieprawego łoża.

Pod Jemiołą można dostać, jak mawiają miejscowi, szmelc, mydło i powidło, ale słabością Januarego, a wcześniej jego ojca, jest tytoń. Niziołki mają większy wybór tytoniu niż w niejednym wielkim mieście Starego Świata. Na półkach kantoru znaleźć można zarówno podły "Poranny Dymek", jak i słynne w całym Imperium, pochodzące z Krainy Zgromadzenia "Czerwone Dymne" oraz "Zadymiacz". Różnorodność smaków i cen tytoniu doceniają przede wszystkim marynarze. Każdy amator fajki, jeśli raz zawita do kantoru, z pewnością zostanie jego stałym klientem.



January Jemioła
Profesja: mieszczanin

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
27	40	19	24	43	51	40	42
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	1	2	4	-	-	-

Umiejętności: nauka (genealogia/heraldyka), plotkowanie, powożenie, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), spostrzegawczość, targowanie się, wiedza (Imperium), wiedza (niziołki), wycena, znajomość języka (niziołków), znajomość języka (staroświatowy)

+10

Zdolności: błyskotliwość, broń specjalna (proce), odporność na chaos, odporność na choroby, widzenie w ciemności, żyłka handlowa

Solanka to karczma będąca własnością Jurija Radujeva, znajdująca się w samym środku dzielnicy Słonej. Miejsce to sprawia, iż każdy wchodzący tu Kislevczyk czuje się, jakby właśnie wrócił do swojej ojczyzny.

Klientelę stanowią niemal wyłącznie Kislevczycy, a nawet obsługa ma problemy z porozumiewaniem się w języku staroświatowym. Jeśli za posiłek czy nocleg zapłaci się koronami, szylingami lub pensami, to karczmarz resztę wyda i tak w dukatach, dengach albo pulach. Bywają tutaj bardowie, ale najbardziej pożądani są ci, którzy potrafią grać na bafajajce.

Karczma swoją nazwę zawdzięcza nie tyle znajdującym się nieopodal miasta salinom, co raczej kislevskiej zupie zwanej solanką, którą można tutaj zamówić z mięsem, grzybami albo rybą. Wśród innych dań są przysmaki typowe dla kuchni wschodniego sąsiada Imperium: okroszka (zupa o kwaśno-ostrym smaku), ucha (zawieszista zupa rybna), polewka piwna z serem, barszcz, bliny ze śmietaną i kawałkami łososia, pieczony kulebiak z kapustą i grzybami, watuszki (słodkie pierogi nadziewane serem), kindziuk i skilandis (suche kiełbasy).

Zasady specjalne

Osoby, które nigdy nie próbowały specjalów kuchni kislevskiej, a skorzystały z gościnności Solanki, szczególnie próbując uchy, blinów ze śmietaną i watuszek, a potem spożyły mocniejszy alkohol, winne wykonać Trudny (-20) test mocnej głowy. Wschodnia mieszanina dla nieprzygotowanego żołądka może skończyć się wymiotami albo rozwolniczeniem.

Pokoje są w bardzo przystępnej cenie, jednak jedyne umeblowanie stanowią skóry zwierzęce, dość gęsto zamieszkaną przez pchły, a kąpiel najbliższą można wziąć w morzu.

W Solance pije się dużo i często, niemal wyłącznie

pochodzącą z przemytu gorzałkę, więc inne napoje alkoholowe nie są najlepszej jakości. Zawsze jednak można liczyć na mleko i kwas chlebowy.

W lokalu rzadko zdarzają się bójki lub awantury, przynajmniej takie, o których z wyprzedzeniem nie wiedziałyby Radujev. Karczmarz Michajło i kilku rosyjskich kozaków zawsze jest w stanie dość szybko wyperswadować pochopne pomysły nierozsądnym gościom.



Jurij Radujev

Profesja: szuler

Poprzednia profesja: kozak
kislewski, najemnik

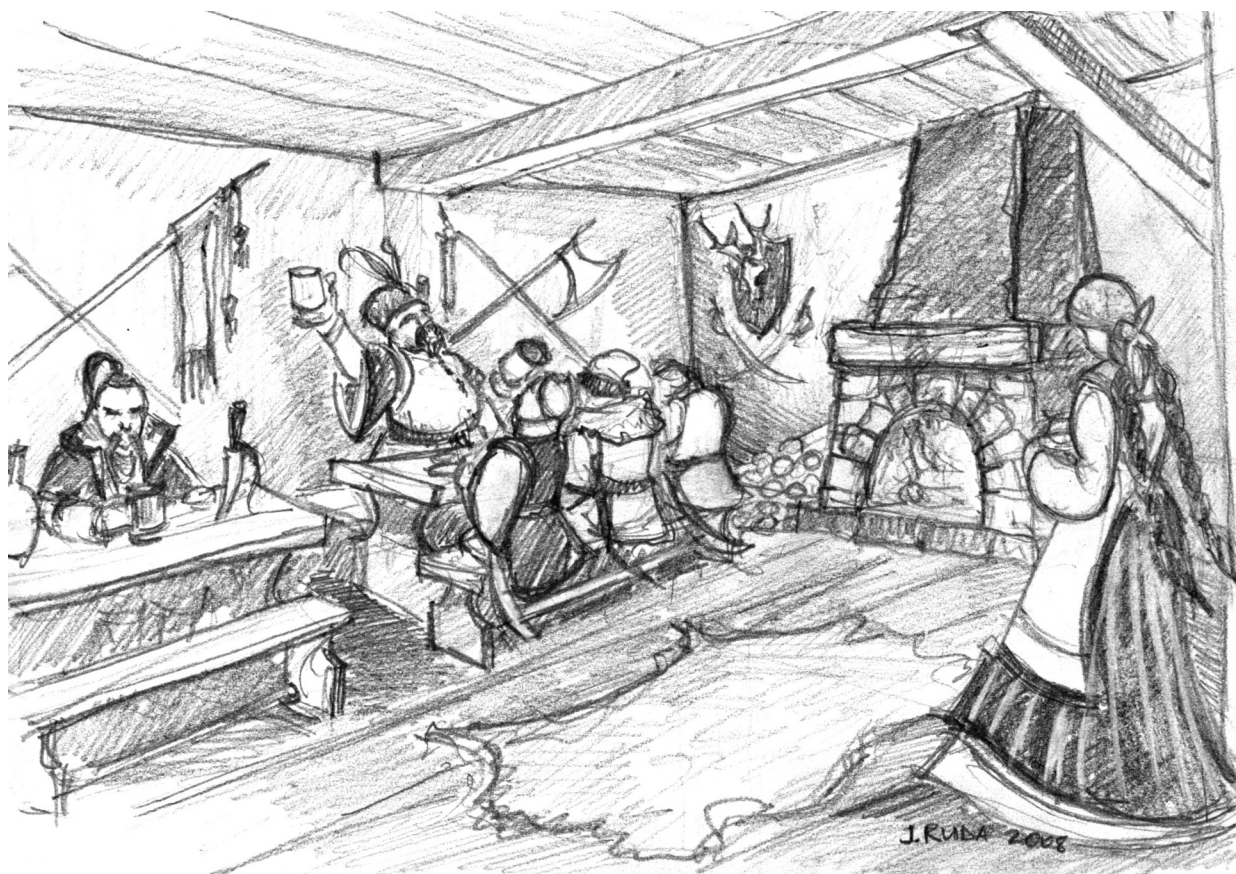
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
39	43	31	44	40	49	47	38
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	3	4	4	-	-	-

Umiejętności: gadanina, hazard, jeździectwo, mocna głowa, plotkowanie, pływanie, przekonywanie, przeszukiwanie, sekretne znaki (złodziei), sekretny język (bitewny), spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, targowanie się, unik +10, wiedza (Imperium), wiedza (Kislew) +10, wycena, znajomość języka (kislewski), znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce

Zdolności: błyskotliwość, broń specjalna (dwuręczna), łotrzyk, morderczy atak, ogłuszenie, silny cios, szczęście, szybkie wyciągnięcie, twardziel

Stara gorzelnia. Jeśli uznać za prawdziwe powiedzenie, iż wódka jest jednym z bardziej udanych i podstępnych wynalazków Pana Rozkoszy, to można przyjąć, iż Slaanesh przybył do Salkalten 15 dnia Czasu Lata 2470 roku KI w osobie Christophera Krupse. To był dobry rok dla osób odważnych i przedsiębiorczych, a młodemu wówczas Christopherowi nie brakowało ani jednego, ani drugiego. Początkowo sprowadzał wódkę z rodzinnego Bechafen, ale bardzo szybko zauważył, iż łatwo można wyeliminować koszty transportu.

Budowę gorzelnii rozpoczął dwa lata po przybyciu do



J. RUDA 2008



miasta, a już w 2474 roku KI sprowadził pierwszy alembik. Rok później w gorzelnii wyprodukowano pierwszą butelkę miejscowego alkoholu. Receptura, według której Krupse przyrządzał napój, nakazywała, aby ziarno przed procesem fermentacji zgorzało i zostało zaparzone. Stąd pierwsza nazwa trunku - gorzała - szybko stała się synonimem mocnych alkoholi w Ostlandzie i Kislevie.

W ciągu kilku lat Christopher Krupse stał się jednym z najzamożniejszych ludzi w mieście i mimo zamknięcia stoczni oraz stopniowej utraty znaczenia Salkalten, interes prosperował bardzo dobrze.

Dobłą passę podtrzymywał kolejny właściciel gorzelnii, syn Christophera - Markus. Był bardziej metodyczny od ojca, a rozbudowując rodzinny interes, wykorzystywał naukę. W

2507 roku KI sprowadził do miasta Gerarda Guntera, który znacznie poprawił jakość i smak wódek z Salkalten. Podczas pracy w nadmorskiej gorzelnii uczoney z Nulu napisał swój najśtywniejszy tryptyk "O ziołach, korzeniach, jagodach i ich zastosowaniu w bimbrownictwie". Kolejne badania i eksperymenty doprowadziły do powstania szumówki i diabelnie mocnej, bo aż osiemdziesięcioprocentowej okowity. W hołdzie uczonemu Markus wymógł na radzie miasta, by ulica, która znajduje się przy gorzelnii, zmieniła nazwę na Gunterstrasse.

Gdy w 2510 roku KI Książę-Elektor ogłosił, że prawo do produkcji i dystrybucji wódki ma tylko i wyłącznie szlachta, wszyscy wieścili rychły koniec trunków od Krupsego. Dzięki uzbieranym pieniądзом, Markus nie tylko kupił sobie tytuł, ale rok później wymógł na księciu, by

Markusowy kielich

Jedna z miejscowych legend wspomina o produkcie z gorzelnii Krupse - Markusówce. Ponoć drugi właściciel wraz z uczonym Gunterem stworzyli recepturę godną bogów. Produkcja była bardzo skomplikowana, a alkohol musiał długo leżakować w dębowych beczkach w określonych warunkach. Co roku z Gunterstrasse wyjeżdżała w nieznanym kierunku tylko jedna beczka tego cudownego trunku. W Salkalten mawia się, że specjalna piwniczka Markusa znajduje się gdzieś przy klifach, na wschód od miasta, a prócz mistycznego trunku można tam znaleźć dokładny opis receptury jego produkcji...

ten wprowadził dodatkowy podatek od bimbrownictwa. Był on tak wysoki, że produkcja opłacała się tylko w dużych zakładach. Gdy nadeszła kolejna pełnia Mannsleiba, Markus był już monopolistą w północnym Ostlandzie.

"Lepsze jest wrogiem dobrego" albo "choć posolone smaczniejsze, przesolonego nie zjesz" - to często pierwsze zdania, jakie można usłyszeć, pytając o koniec gorzelni. W 2518 roku KI Markus dalej dążył do udoskonalania receptur i technologii produkcji. Prace uczonych ludzkich przestały zadowalać właściciela, który uważał je za mało nowatorskie. Technologia, którą proponowały krasnoludy, była zbyt droga, a smak, który mógł uzyskać, odpowiadał tylko brodaczo.

Z końcem roku Markus sprowadził do miasta Hermana Voge, alchemika z Altdorfu, który dzięki magii miał dokonać kolejnej rewolucji w przemyśle alkoholowym, czyli wyprodukować wódkę, po picciu której nie byłoby kaca. Trzy dni eksperymentów zakończyły się dużym wybuchem i pożarem gorzelni. Do dziś magowie nie są mile widziani w Salkalten. Sam właściciel zaginął podczas pożaru, a przy Gunterstrasse nie wyprodukowano już ani kropli gorzały. Mimo to każdy Ostlandczyk głęboko wierzy, że to właśnie w Salkalten wymyślono wódkę, do dziś z rozrzewnieniem wspominając wyśmienite destylaty: pieprzówkę, śliwowicę i przede wszystkim ostlandzką czystą.

Świątynia Ulryka. Salkalten, podobnie jak cały Ostland, jest obszarem, na którym w przeciwieństwie do większej części północnych terenów Imperium, ludność oddaje cześć Sigmarowi Młotodzierzcy. Jednak także Pan Zimy ma tutaj swoich wyznawców, którymi w większości są osiadli w mieście od dziesięcioleci Kislewczy, zwący go również często Ulrykiem, co Ursunem.

Kapliczka Władcy Wilków mieści się przy ulicy Nożowniczej. To spory, parterowy budynek, pozbawiony jakichkolwiek ornamentów i zdobień. Przed wejściem stoi pięciometrowy posąg przedstawiający Ulryka w towarzystwie dwóch wielkich wilków. Wnętrze świątyni jest równie surowe. Gładkie, białe ściany są przyozdobione jedynie piękną wykonaną, ale solidną bronią, a przed ołtarzem stoi

kilka prostych ław zdolnych pomieścić niespełną setkę wiernych jednocześnie.

Przybytkiem opiekuje się kapłan Dieter Frischko oraz dwóch akolitów: Albert Schultz i Stjopa Ivanow, siostrzeniec Jurija Radujeva.



Dieter Frischko

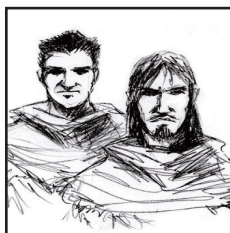
Profesja: kapłan

Poprzednie profesje: żołnierz, akolita

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
49	47	41	44	42	45	47	48
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	4	4	4	-	-	-

Umiejętności: czytanie i pisanie, hazard, jeździectwo, język tajemny (magiczny), leczenie, nauka (astronomia), nauka (historia), nauka (strategia/taktyka), nauka (teologia), opieka nad zwierzętami, plotkowanie, pływanie, przekonywanie, splatanie magii, spostrzegawczość, unik, wiedza (Imperium) +10, wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (kislewski), znajomość języka (klasyczny) +10, znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: bardzo silny, broń specjalna (dwuręczna), charyzmatyczny, magia prosta (kapłańska), morderczy atak, odporność na trucizny, ogłuszanie, pancerz wiary, przemawianie, rozbrajanie, silny cios, szybki refleks, urodzony wojownik



Akoliti Ulryka

Profesja: akolita

Poprzednia profesja: żołnierz

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
39	24	38	32	40	33	41	43

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	4	-	-	-

Umiejętności: czytanie i pisanie, hazard, jeździectwo, leczenie, nauka (historia), nauka (teologia), opieka nad zwierzętami, plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, unik, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), charyzmatyczny, odporność na trucizny, ogłuszanie, przemawianie, rozbrajanie, silny cios, szybki refleks

Dzielnica Srebrna - złośliwi powiadają, że być może, gdyby miasto było większe i zamożniejsze, jego najznamienitsza dzielnica nazywałaby się Złota, ale cóż



Zagubiona fortuna

Żołnierz Towarzystwa Handlu Północnego, Jens-Pieter Riemanns, spędził w więzieniu pięć lat za malwersacje i nadużycia, wskutek których spółka straciła sporą fortunę. Pieniądzy nigdy nie udało się odzyskać, a większość dokumentów i ksiąg handlowych zaginęła lub poszła na dno z jednym ze statków.

Jeden z książęcych dworzan zdaje się bacznie obserwować domostwo von Wolderów. Czy działa za przyzwoleniem księcia? Czy nieżyjący już Riemanns zdołał przekazać komuś miejsce ukrycia zagubionej fortuny?

porządek, jakie bogactwa, taka nazwa, a srebro i tak jest tutaj nieco na wyrost.

Ta część miasta zajmuje około połowy jego powierzchni, choć mieszka w niej ledwie dziesiąta część jego mieszkańców. Domostwa są zadbane, a z wyjątkiem rynku także często otoczone ogrodami. To tutaj mieszkają najbogatsi i najbardziej wpływowi mieszkańcy Salkalten.

Dzielnica Srebrna zajmuje południowo-zachodnią część miasta, od Słonej oddziela ją aleja Młotodzierzcy, biegnąca od rynku do portu. Na wąskim odcinku łączącym ją z dzielnicą Nadmorską znajduje się świątynia Sigmara i przylegający do niej plac Odkupienia, będący miejscem karni przestępców i heretyków.

Apteka. Przy największej w mieście ulicy zwanej aleją Młotodzierzcy, ledwie dwie przecznice od rynku, mieści się skromny, ale schludny piętrowy dom. Niedługo na piętrze mieszkał kupiec, a na parterze mieścił się jego sklep, jednak z czasem interes podupadł, właściciel rozpił się, a resztę dobytku przegrał w kościele. Nowy właściciel bardzo lubił kislevską gorzałkę i dziewczęta, ale już mniej Kislevczyków, co na swoje nieszczęście okazywał zbyt często. Trzy lata temu wdowa po nim sprzedała dom przybyszowi z Bretonii, niejakiemu Vilonowi Kapijasowi.

Nim minęły dwa miesiące, Kapijas, lub jak jest obecnie nazywany, mistrz Vilon, otworzył aptekę. Rychło okazało się, że nowy mieszkaniec Salkalten, który ma



blisko sześćdziesiąt lat, z niejednego pieca jadł chleb, zna się na ziołach i medykamentach, a nawet potrafi pozszywać niektóre rany. Mistrz Vilon prowadzi samotne życie i jest bardzo skromnym człowiekiem, dopiero rok po jego przybyciu do miasta okazało się, iż w przeszłości był wykładowcą na słynnym Uniwersytecie Marienburskim.

Kapijas cieszy się powszechnym szacunkiem w mieście, jego maści i mikstury niejednego wyleczyły z drobnych dolegliwości, a starannie założone opatrunki i zdezynfekowane rany uratowały przed gangreną niejedną kończynę.

Niewielu jednak wie, że Mistrz jest blisko o połowę młodszy, a w Salkalten ma rachunki do wyrównania. Owe sprawy zamierza załatwić z istic aptekarską skrupulatnością.

Dom von Wolderów. U wylotu alei Młotodzierzcy na rynek stoi jeden z najokazalszych w Salkalten budynków. Został wzniesiony w 2464 roku KI przez Towarzystwo Handlu Północnego i przez dziesięć lat stanowił jego siedzibę. Jesienią 2474 roku KI baron Dieter von Wolder, ze względu na pożar własnego domostwa, zajął budynek na swoje potrzeby. Von Wolder wykorzystał panującą w mieście niechęć do urzędników Towarzystwa, jego niejasny status prawny i pogarszającą się sytuację finansową. Mówi się, że

wyrzuceni na bruk urzędnicy nigdy nie dotarli do Wolfenburga, a po aresztowaniu Riemannsa nikt nie upominał się już o własność spółki.

Dwupiętrowa rezydencja z rozciągającym się na tyłach rozległym ogrodem jest niewątpliwie ozdobą Salkalten. Wejście do budynku zdobią cztery pokryte ornamentami kolumny, które podtrzymują duże balkony, znajdujące się na drugim piętrze. Towarzystwo nie żałowało złota na swoją siedzibę, a Dieter von Wolder i jego syn Gustav zawsze dbali o fasadę i wnętrze domostwa.

Tak zacny budynek, znajdujący się w centrum miasta, nie uszedł uwagi rezydującego w mieście księcia, ani licznych członków jego dworu. Czy wpływowi goście odważą się sięgnąć po majątek barona? A może okaże się, iż obecny właściciel użytkuje budynek bezprawnie?

Gęsie Pióro. Przy skrzyżowaniu alei Młotodzierzcy i ulicy Złotej, na parterze skromnej kamieniczki mieści się antykwariat Gęsie Pióro. To jednocześnie miejsce, w którym można nabyć akcesoria niezbędne do pisania. Sklep nie ma zbyt dobrego wyposażenia, ale i amatorów starych woluminów i pisania nigdy nie było w Salkalten zbyt wielu. Jednak jego właściciel prosperuje całkiem przyzwoicie.

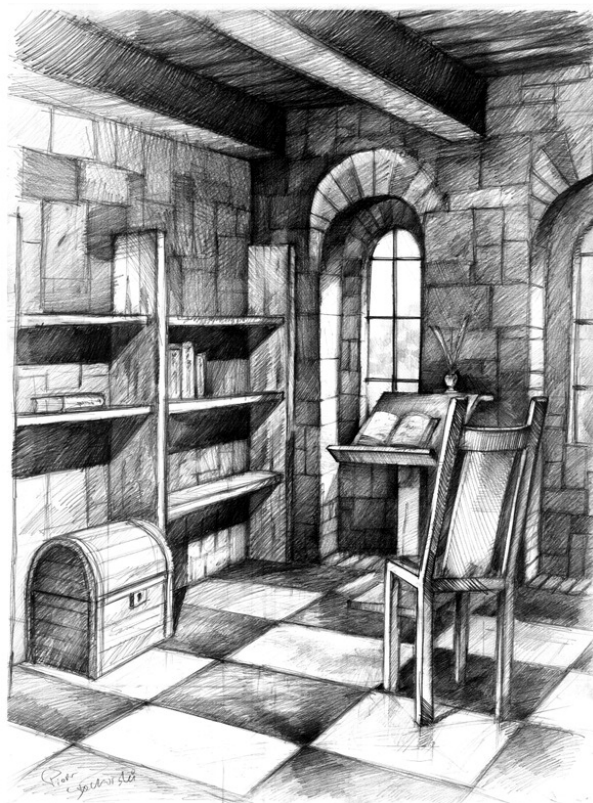
Przybytek należy do Petera Savineli, który przed laty

był bakałarzem na Uniwersytecie Altdorfskim, ale przeniósł się do Salkalten ze względu na zły stan zdrowia. Nadmorskie powietrze faktycznie ograniczyło jego częste przeziębienia. Peter pokochał Salkalten i postanowił zostać tu na stałe. Zainwestował oszczędności w mały antykwariat, który był jego pasją, ale rychło okazało się, że popytu na książki praktycznie nie ma.

Pieniądze szybko się kończyły. Peter próbował zarabiać jako nauczyciel, ale nie miał zbyt wielu uczniów, potem jako skryba, ale jeden już w mieście był, a pracy dla drugiego nie starczało. Gdy już myślał, że wszystko jest stracone, zupełnie przypadkiem znalazł sposób na interes swojego życia.

Były bakałarz był i jest nadal nałogowym palaczem fajkowego zioła. Pewnego dnia, gdy był już bardzo pod kreską, a jego fajka przepaliła się, postanowił własnoręcznie zrobić następną. Rychło okazało się, że fajczarskie doświadczenie w połączeniu z talentem odziedziczonym po pochodzącym z Tilei dziadku rzeźbiarzu dały niesamowity efekt.

Obecnie fajki Savinelego są jednymi z najbardziej pożądanych w Imperium, a ich ceny w Nuln i Altdorfie dochodzą nawet do kilkudziesięciu złotych koron za



sztukę. Peter robi dwie, czasami trzy fajki w miesiącu, a zarobione w ten sposób pieniądze przeznacza na utrzymanie domu i od czasu do czasu pozwala sobie na zakup nowego woluminu. Ponadto, odkąd w Salkalten zamieszkał Książę-Elektor i jego dwór, okazało się, że sprzedaż pergaminów, inkaustu i piór też może być dochodowym zajęciem.



Peter Savineli

Profesja: aptekarz

Poprzednie profesje: uczoney, mistrz rzemiosła

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
28	39	34	45	54	55	45	40

Cechy Drugorzędne

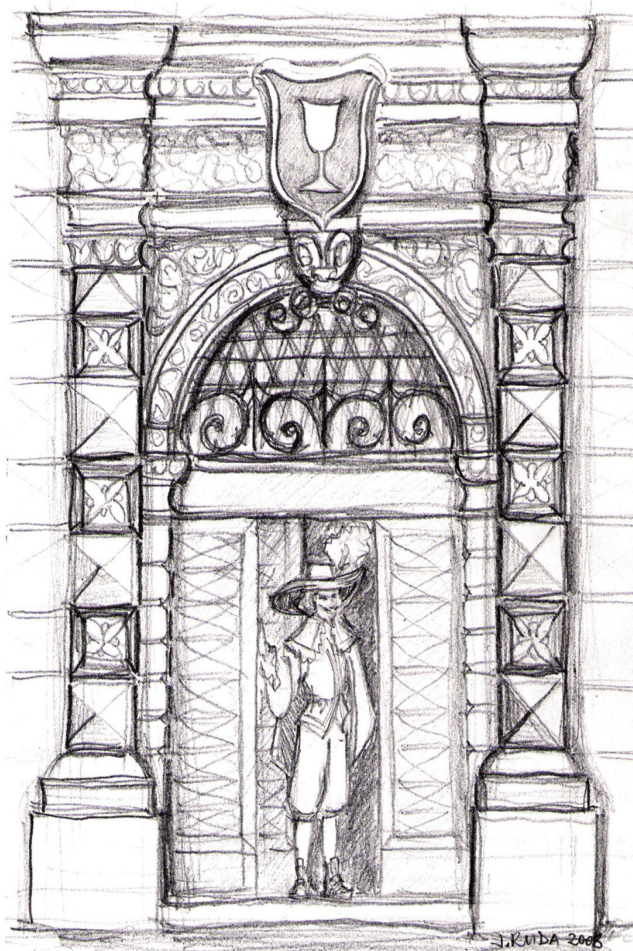
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	4	4	-	-	-

Umiejętności: czytanie i pisanie +10, leczenie, nauka (alchemia), nauka (filozofia), nauka (matematyka), nauka (teologia), plotkowanie, powożenie, rzemiosło (aptekarsstwo) +10, rzemiosło (jubilerstwo), rzemiosło (stolarstwo), sekretny język (gildii), spostrzegawczość, targowanie się, wiedza (elfy), wiedza (Imperium), wiedza (Jałowa Kraina), wiedza (krasnoludy), wycena, znajomość języka (eltharin), znajomość języka (khazalid) +10, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: bystry wzrok, czuły słuch, niezwykle odporny, odporność na trucizny, poliglota, talent artystyczny

*Co mi z tych papierów?
Idź do Savinelego, może on to kupi!*

Peter Savineli żywo interesuje się historią miasta, szczególnie dużo uwagi poświęcając gorzelni i stworzonym tam recepturom. Za informacje o gorzelni może dobrze zapłacić, natomiast za stare dokumenty z lat 2470-2518 KI gotów jest wręczyć złocień.



Kielich Wolfila. Przy rynku, niemal na wprost ratusza, mieści się karczma dla gości wyższego stanu, a przynajmniej z pękatą sakiewką. Kielich Wolfila, nazwany tak na cześć najbardziej znanego bohatera Ostlandu, to najdroższy, ale też najbardziej wykwintny lokal w mieście. Choć w Altdorfie zapewne uchodziłby za pośledni przybytek, którego wnętrza urządzało jeszcze za poprzedniego cesarza, w Salkalten od wielu lat jest miejscem spotkań bogatych kupców i szlachty.

W ciepłym i przestronnym wnętrzu karczmy niemal zawsze można spotkać bardów, którzy umilają gościom czas śpiewem i snuciem opowieści. Jednak większość klientów ściąga tutaj wymienita kuchnia prowadzona przez bretońskiego kucharza Oliviera Boudon, wspomaganego przez braci i kuzynów Januarego Jemioly. Szef kuchni oferuje takie specjały jak: kurki w kominku z ciasta bretońskiego, fileciki drobiowe obtaczane w sezamie, kotleciki z dzika w sosie kurkowym, schab ze śliwkami i żurawiną, sznycelki cielęce z grzybami i zasmażaną kapustą, łosoś w sosie

koperkowym, sum po królewsku, a do tego całkiem przyzwoite bretońskie i imperialne wina.

Właściciel karczmy, Zygfryd Lischke, jest człowiekiem opanowanym, skrupulatnym i powściągliwym. Jego rodzina prowadzi Kielich Wolfila od blisko pół wieku, ale dwa razy dłużej służy Tzeentchowi. Kiedy armia Archaona mijąca Salkalten od południa, Zygfryd był niemal pewien, że za miesiąc, dwa miasto padnie łupem jego współwyznawców, jednak zachował cierpliwość.

Coś jednak mówi mu, że jego czas nadchodzi. W snach widzi znaki, które zapowiadają powrót Pana Końca Czasów. Plan Zygfryda jest prosty. Jeśli Archaon powróci, aby zdobyć miasto, Lischke jednego dnia otruje połowę wpływowych osób w Salkalten, którymi w tej chwili są dworzanie i sam Książę-Elektor.



Zygfryd Lischke

Profesja: akolita kultu Tzeentcha
Poprzednia profesja: mieszczanin, karczmarz

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
39	43	34	48	53	53	47	55

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	4	4	1	-	-

Umiejętności: charakteryzacja, czytanie i pisanie +20, czytanie z warg, język tajemny (demoniczny), mocna głowa, nauka (demonologia), nauka (magia), plotkowanie, powożenie, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), splatanie magii, spostrzegawczość +10, targowanie się, warzenie trucizn, wiedza (Imperium), wycena, wykrywanie magii, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (kislewski), znajomość języka (mroczna mowa), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, czarnoksięstwo, etykieta, intrygant, magia prosta (Chaos), odporność na magię, ogłuszenie, opanowanie,

opanowanie przemiany, poliglota, przemawianie, twarde, uodporniony na Chaos, zmysł magii, żyłka handlowa

Ratusz. W Salkalten na rynku, jak przystoi na miasto, stoi ratusz. Dwupiętrowy budynek w sam raz nadawał się na siedzibę Małej Rady, odpowiedzialnej za sprawy administracyjne i sądownicze, ponadto mieścił skarbiec i archiwum miejskie.

Pół roku temu zadomowił się w ratuszu na dobre dwór Księcia-Elektora Valmira von Raukova, który opróżnił skarbiec i przeniósł do jednego pomieszczenia całe archiwum, przez co uzyskanie jakichkolwiek informacji stało się niemal niemożliwe. Pilnowanego wcześniej przez maksymalnie czterech strażników budynku, strzeże obecnie bez przerwy dwudziestu elektorskich gwardzistów.

W ratuszu na audiencjach przyjmuje obecnie szambelan, kanclerz Ostlandu, sam elektor i jego małżonka. Aby dostać się do środka, wymagana jest specjalna przepustka lub pisemne zaproszenie, które trudno zdobyć. Mimo to przez budynek nieustannie przewijają się dyplomaci, posłańcy, żołnierze, szlachta, kupcy i wszelcy inni interesanci.

Dla wszystkich jest oczywiste, że elektor potrzebuje nowej siedziby, zdolnej pomieścić dwór i godnie reprezentować najwyższą władzę w prowincji. Na chwilę

obecną musi się jednak zadowolić tym, co ma.

Świątynia Sigmara. Wyjawszy ratusz i rezydencję barona von Woldera świątynia Sigmara jest największą budowlą w mieście. Usytuowany na granicy dzielnic Srebrnej i Nadmorskiej, dziesięciometrowej wysokości budynek, na zewnątrz i w środku jest bogato zdobiony płaskorzeźbami, freskami i witrażami, sławiącymi mądrość i odwagę Sigmara Młotodzierzcy.

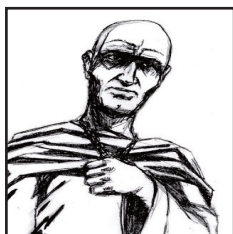
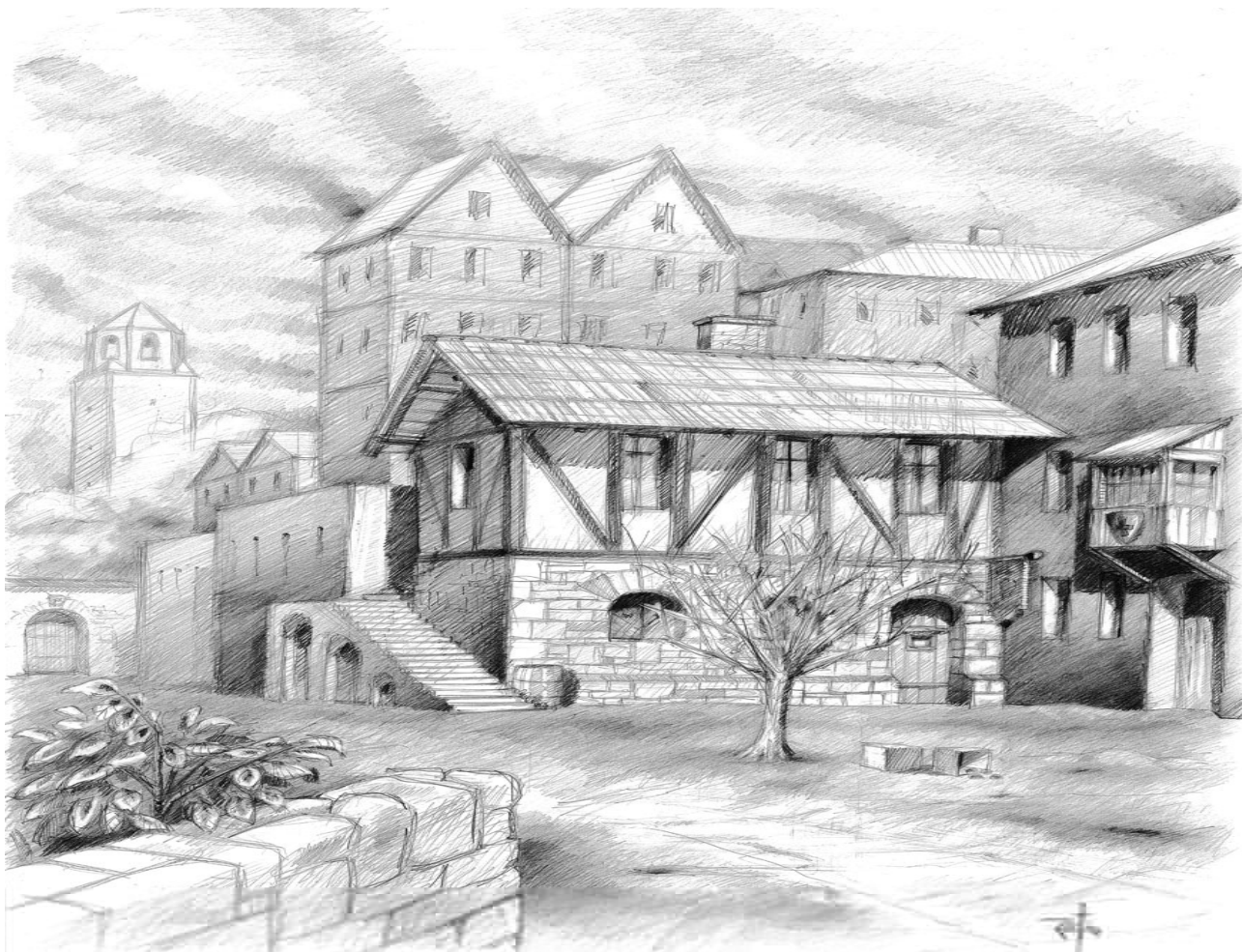
Wewnątrz świątyni, oprócz nawy głównej, w której oddaje się cześć założycielowi Imperium, znajdują się dwie boczne, poświęcone Mandredowi Szczurobójcy i Magnusowi Pobożnemu. Przejścia za ołtarzami prowadzą do biblioteki, dormitorium i refektarza. W całym mieście można też usłyszeć plotki o mieszczących się pod świątynią podziemiach, będących domeną Inkwizycji, która świętym ogniem i rozżarzonymi do czerwoności obcęgami oczyszcza dusze i ciała heretyków i wrogów Imperium.

Do świątyni przylega plac Odkupienia, na którym w tak ciężkich i niepewnych czasach zawsze piętrzy się gotowy stos. Plac służy jako miejsce kaźni heretyków, ale także pospolitych przestępców, dlatego też obok stosu stoi szafot.

Miejsce to, zwłaszcza w dzielnicy Nadmorskiej, cieszy się ponurą sławą, ale kaźnie zawsze przyciągają tłumy gapiów. Od czasu kiedy w mieście rezyduje Elektor, egzekucje zdarzają się częściej, a los heretyków i oprychów dzielą też pochwyleni szpiedzy.

Najwyższym kapłanem Sigmara w Salkalten jest Leonard Schuman, który posądzany jest przez niektórych o bycie paranoikiem, wszędzie widzącym zgubny wpływ pługawych bóstw. "Jedność i siła Imperium" - tak wita się czterdziestodwuletni łysielec, o smukłej, wiecznie zmęczonej twarzy. Leonard bardzo się cieszy z obecności Księcia-Elektora oraz z perspektywy, iż Salkalten może zostać stolicą na dłużej. Twierdzi, że miejsce, w którym kiedyś stał Wolfenburg, powinno zostać wypalone świętym ogniem, a władze Wurzen muszą zostać przesłuchane - najlepiej przez niego samego. Prywatnie uważa, że baron Wellenstein to zdrajca oraz sługus Slaanesh'a i tylko dzięki temu Wurzen ocalało podczas Burzy Chaosu.





Leonard Schuman

Profesja: wybraniec boży
Poprzednia profesja: fanatyk,
akolita, kapłan

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
43	43	38	44	51	51	45	60

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	17	3	4	4	2	8	-

Umiejętności: czytanie i pisanie +10, język tajemny (magiczny), leczenie, nauka (demonologia, historia, magia, teologia), plotkowanie, pływanie, przekonywanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (Imperium) +10, wiedza (krasnoludy), wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka

(khazalid) +10, znajomość języka (kislevski) +10, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: broń specjalna (korbacze), charyzmatyczny, krzepki, magia kapłańska (Sigmar), magia powszechna (egzorcyzm), magia powszechna (rozproszenie magii), magia prosta (kapłańska), medytacja, morderczy atak, oburęczność, opanowanie, pancierz wiary, przemawianie, silny cios, szybki refleks

Choroba psychiczna: mania prześladowcza

Prawda o Sigmarze

W mieście pojawiła się grupa fanatyków religijnych, którzy uznają Sigmara za jedyne, prawdziwego boga. Niczego nieświadomy Leonard Schuman spędza z ich przywódcą coraz więcej czasu na dyskusjach religijnych.

Zniszczona ziemia Ostlandu to doskonały teren na zasianie ziaren zwątpienia.

Ważniejsze miejsca w sąsiedztwie miasta

*Z całą pewnością się mylisz, mój drogi.
W Ostlandzie nie ma żadnego portu,
a handlować można tam teraz tylko z dzikimi bestiami.
Nie zainwestuję w tę wyprawę ani szylinga.*
- Otto Wilpert, kupiec z Averlandu

Salkalten to jedyne miasto Ostlandu, które nie jest otoczone przez Las Cieni. Położone jest na trawiastych Północnych Kresach, a od północy graniczy z Morzem Szponów. Większość znajdujących się w pobliżu miasta obiektów związana jest z jego specyficznym charakterem.

Kapliczka Morra i cmentarz. Do 2460 roku KI zmarłych chowano w miejscu, gdzie obecnie znajduje się dzielnica Słona. Wraz z rozwojem miejscowości zwiększała się liczba zabudowań i jasnym się stało, że trzeba znaleźć nowe miejsce na pochówki.

Cmentarz i poświęcona Morrowi kaplica znajdują się kilometr na południowy wschód od Salkalten. Budowa kaplicy została ukończona dopiero w 2513 roku KI, dzięki staraniom nowego kapłana, Fidlera Ruew. Ambicją duchownego jest zebranie wszystkich

niepochowanych szczątków ludzi, którzy polegli w Ostlandzie podczas inwazji Chaosu, i umieszczenie ich w specjalnych zbiorowych mogiłach.

**Fidler Ruew**

Profesja: kapłan

Poprzednia profesja: akolita

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
51	37	38	41	43	40	46	48

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	4	4	1	-	-

Umiejętności: czytanie i pisanie +10, jeździectwo, język tajemny (magiczny), leczenie +10, nauka (astronomia), nauka (demonologia), nauka (historia), nauka (teologia) +10, płotkowanie +10, pływanie, przekonywanie +10, splatanie magii, spostrzegawczość +10, wiedza (Imperium), wykrywanie magii, znajomość języka



(klasyczny), znajomość języka (estalijski), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, charyzmatyczny, magia prosta (kapłańska), ogłuszanie, pancierz wiary, przemawianie, szybki refleks



Latarnia morska. Gdy w 2460 roku KI w sąsiadującym Nordlandzie kartel kupiecki wykupywał ziemię pod port Neues Emskrank, który wraz z Salkalten miał stworzyć konkurencję dla Marienburga, w obecnej stolicy Ostlandu stała już latarnia morska. Data jej powstania do dziś pozostaje zagadką. Mieszkańcy twierdzą, że była tu od zawsze. Gruntowny remont i przebudowa latarni przeprowadzone w latach 2465-2473 roku KI zatarty wszelkie ślady, które mogłyby coś powiedzieć o historii obiektu. W ratuszu pozostał tylko jeden dokument - notatka inżyniera Bastiana Winge, który znalazł fragmenty elfiego pisma na kopule wieży.

Przed 2500 rokiem KI źródłem światła był ogień, który podtrzymywano za pomocą sosnowego drewna. Później w tym celu wykorzystywano węgiel, sprowadzany z kopalni w Górach Środkowych. Przełom nastąpił w

2511 roku KI, gdy Markus Krupse, miejscowy gorzelnik, sprowadził z krasnoludzkiej huty aparat optyczny - ogromną soczewkę, która zwielokrotniała niewielkie źródło światła. Wieża ma wysokość sześćdziesięciu metrów, a podczas dobrej pogody jej światło widać z piętnastu mil. Podczas Burzy Chaosu soczewka nazwana "Okiem Mananna" zaginęła.

Od 2475 roku KI do wojny z Archaonem latarnią opiekowała się rodzina Rutzerów, w której obowiązki latarnika przekazywane były z pokolenia na pokolenie. W 2522 roku Mała Rada Miejska Salkalten skazała Jozefa Rutzera na śmierć, oskarżając go między innymi o kradzież szklanego pryzmatu. Jego rodzina została wygnana i, jak wieść gminna niesie, zginęła na trakcie w Lesie Cieni. Od tej pory pieczę nad latarnią sprawują członkowie zakonu Synów Mananna.

Średnica latarni wynosi dziesięć metrów przy podstawie i trzy u szczytu, na którym znajduje się laterna, czyli najwyższe pomieszczenie, ze źródłem światła. Laterna to galeria pod dachem w formie stożka. Całość wieży oplatają trzy tarasy, najwyższym z nich znajduje się na wysokości pięćdziesięciu metrów. W środku budowli, oprócz wspomnianej laterny, znajduje się skład na węgiel oraz trzy pokoje mieszkalne z niewielką kuchnią.

Latarnia w Salkalten powstała na starożytnym cokole, który jest punktem mocy, kontrolującym przepływ magicznego Eteru. Magia, która pochodzi z Chaosu, sama z siebie jest niebezpieczna, a bliskość takiej budowli drastycznie wpływa na ludzkich czarodziei, którzy nie są w stanie w pełni kontrolować nawet małej części mocy Wiatrów Magii.

Parający się magią człowiek, przebywając w pobliżu latarni, będzie odczuwał zawroty głowy i mdłości, które szybko przerodzą się w silny ból głowy. Dalszymi konsekwencjami pobytu w jej pobliżu, będą bezsenność i brak kontroli nad wiedzim wzrokiem. Dopiero po kilku dniach ciało czarodzieja powoli przyzwyczai się do dużego stężenia Wiatrów Magii, a on sam zacznie dostrzegać, że ich splatanie w pewnych porach dnia jest niezwykle łatwe, a w innych wręcz niemożliwe.

Czarodziej badający anomalie Wiatrów Magii w okolicy Salkalten szybko dojdzie do wniosku, że

specyficzne warunki panujące wokół stolicy Ostlandu tworzą magiczne środowisko, umożliwiające przeprowadzanie eksperymentów, które w innych miejscach nie mają szansy powodzenia.

Mistrz Gry, przy każdej próbie czarowania przez Bohatera Gracza, może skorzystać z poniższej tabeli.

Rzut k10	Efekt
1-2	Bohater otrzymuje modyfikator +20 do testu splatania magii i -2 do poziomu uzyskanej mocy czaru. Mistrz Gry wykonuje rzut kością k10, którego wynik nie jest dodawany do uzyskanego przez czarodzieja poziomu mocy, a służy jedynie do zwiększenia szansy na wystąpienie Manifestacji Chaosu. Jeżeli czar się uda, przez k10 minut po wykonaniu zaklęcia czarodziej będzie przymusowo obdarzony wiedzmiim wzrokiem.
3-4	Bohater otrzymuje modyfikator +10 do testu splatania magii i -1 do poziomu uzyskanej mocy czaru. Mistrz Gry wykonuje dwa rzuty kością k10. Jeżeli któryś z rezultatów jest taki sam jak na kości gracza, następuje Manifestacja Chaosu. Po rzuceniu zaklęcia BG nie jest zdolny do postrzegania Wiatrów Magii przez k10 godzin.
5-6	Czarodziej otrzymuje dodatkową kość do poziomu mocy czaru, jednak nie jest ona uwzględniana do ewentualnej Manifestacji Chaosu. Czarodziej nie może zrezygnować z kości. Jeżeli nie wykona udanego Prostego (+10) testu splatania magii, czarodzieja przeszywa fala niekontrolowanego magicznego Eteru, zadająca obrażenia z Siłą 2 (bez uwzględnienia pancerza).
7-8	Eter przybywa i ginie niczym fale uderzające o brzeg morza. Splatanie magii jest trudniejsze (-20 do testu), lecz gdy się powiedzie, rzucenie czaru jest łatwiejsze (-2 do wymaganego poziomu mocy).
9-10	Splatanie magii jest niezwykle trudne (-30 do testu), a rzucenie czaru praktycznie niemożliwe (+5 do wymaganego poziomu mocy). W przypadku Manifestacji Chaosu przy odczytywaniu wyniku z tabeli należy dodać 20.

Dom Synów Mananna. Niedaleko latarni znajduje się stary kasztel, należący kiedyś do rodu von Wolderów. To siedziba Synów Mananna, najbardziej znanego w Starym Świecie zakonu gniewnego boga mórz. Stary warowny zameczek stoi na klifie, górując nad Zatoką Trytona, do której bezpiecznie można się dostać tylko z siedziby zakonu, schodząc wyciosanymi w skałę schodami.

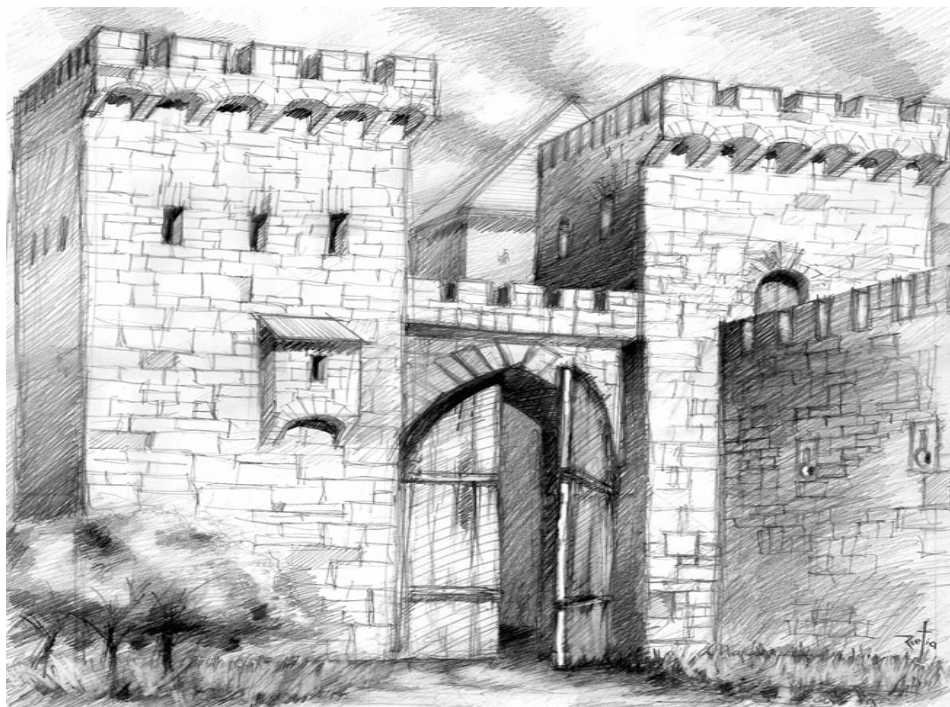
Dla Synów Mananna zatoka to święte miejsce. Wierzą, że gdy armia Archaona niszczyła Ostland, Manann zesłał potężny sztorm, który ochronił Salkalten i tamtejszą kaplicę. Armia Chaosu nie miała szans w starciu z żywiołem i cofnęła się w głąb łądu. Gdy morze się uspokoiło, a woda cofnęła, w Zatoce Trytona pozostały wraki przyniesione z prądem. Od tego czasu morze wyrzuca w tym miejscu szczątki statków, zwłoki topielców oraz przedmioty codziennego użytku. Zakonnicy uważają zatokę za morskie cmentarzysko i bacznie pilnują, by nikt niepowołany się tam nie dostał.

Sam kasztel to budowla obronna, wzniesiona na planie kwadratu, z czterema niewielkimi, narożnymi basztami, nad którymi powiewają biało-turkusowe sztandary. Główną bramę wieńczy zielona korona, a za kołatki służą żelazne kraby. Obok głównego budynku znajduje się duża stajnia i magazyn, który jest także miejscem noclegowym dla służby.

Obecnie zakon liczy około czterdziestu mężów. Ich główne zadanie to walka z piratami i korsarzami oraz pilnowanie porządku w porcie. Opatem zakonu jest Wielki Admirał Hrofil Halfdane, dwumetrowy mężczyzna, z daleka przypominający niedźwiedzia. W zakonie jest od dwudziestu lat, a białe włosy i bujna broda są jego znakiem rozpoznawczym.

Zakon posiada dwumasztowiec, który służy do patrolowania morza w okolicy Salkalten. Synowie Mananna są żeglarzami, ale to również znakomici jeźdźcy. Gdy zagrożenie przybywa z łądu, dosiadają siwych rumaków i z lancami w dłoni wyruszają na spotkanie wroga. Synowie Mananna używają wyłącznie siwych wierzchowców

Zakonników można podzielić na dwie grupy: rycerzy zwanych Synami Mananna, wywodzących się głównie



ze szlachty, stanowiących główną siłę uderzeniową, oraz niższych rangą Opiekunów Trójzębu, którzy pełnią funkcje służebne względem rycerstwa. Są koniuszymi, rzemieślnikami, żeglarzami, a gdy zajdzie taka potrzeba, także żołnierzami.

Hrofil Halfdane domyśla się istnienia powiązań kapłana Detlefa z przemytnikami Radujeva i nie jest zadowolony z postawy duchownego. Mimo że szanuje dokonania Murnicha na niwie teologicznej, zamierza ukrócić ten nielegalny proceder, ale zrobi wszystko, aby jego działania nie wywołały skandalu, który mógłby godzić w dobre imię Pana Mórz i jego wiernych. Cierpliwie wypatruje więc dogodnej okazji.



Hrofil Halfdane

Profesja: mistrz zakonny
Poprzednie profesje: giermek,
rycerz, syn Mananna

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
67	52	51	52	54	48	54	48
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	21	6	5	4	-	-	-

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, jeździectwo +20, nauka (astronomia), nauka (genealogia/heraldyka) +20, nauka (strategia/taktyka) +20, nauka (teologia) +10, opieka nad zwierzętami, plotkowanie +10, pływanie, przekonywanie +10, sekretne znaki (rycerzy zakonnych), sekretne znaki (zwiadowców), sekretny język (bitewny) +10, spostrzegawczość +20, tresura +10, unik +20, wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium) +10, wiedza (Jałowa Kraina), wiosłarstwo, zastraszanie, znajomość języka (bretoński) +20, znajomość języka (kislevski) +20, znajomość języka (klasyczny) +10, znajomość języka (staroświatowy) +20, żeglarsstwo

Zdolności: błyskawiczny blok, brawura, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (kawaleryjska), broń specjalna (korbacze), broń specjalna (parująca), broń specjalna (szermiercza), etykieta, morderczy atak, obieżyświat, odwaga, silny cios, twardziel, widzenie w ciemności, wyczucie kierunku



- Opiekun Trójzębu (profesja podstawowa) -

Opis

Opiekunowie Trójzębu w zakonie rycerzy Mananna to bracia służebni, którzy zajmują się sprawami gospodarczymi, posługą wobec Synów Mananna, a także wspomagają braci w walce na morzu i lądzie. Na co dzień, zależnie od przydziału, pełnią funkcje cieśli, kowali, kucharzy, płatnerzy, ale także żeglarzy i żołnierzy.

Osoba, która zostaje przyjęta do zakonu jako Opiekun, otrzymuje trójżab i sieć, których nie może stracić. Są to symbole trzymywania straży nad wiarą i pomocy w wyławianiu rozbitków morskich. Mało kto wie, że ten zestaw w dłoni brata zakonnego to również śmiertelna broń.

Opiekunowie Trójzębu uczestniczą w ćwiczeniach typowo wojskowych, które przygotowują ich do zbrojnego wspierania Synów Mananna. Na morzu są karnymi żeglarzami, a podczas działań zbrojnych na lądzie służą jako piechota, a rzadziej jako lekka jazda

zwiad. Trójzębu, lub Opiekun za przyzwoleniem opata, może bez konsekwencji wystąpić ze zgromadzenia. Za wielkie zasługi dla zakonu, może też dostąpić zaszczytu zostania jednym z Synów Mananna, ale zdarza się to niezmiernie rzadko.

Cechy główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
+10	-	+10	+10	+10	-	+5	-
Cechy drugorzędne							
A	Zyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: czytanie i pisanie albo opieka nad zwierzętami, jeździectwo albo wiosłarstwo, nauka (teologia), pływanie, rzemiosło (dwa do wyboru: gotowanie, kowalstwo, płatnerstwo, stolarstwo, (szkutnictwo), spostrzegawczość, znajomość języka (staroświatowy), żeglarstwo

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna – trójżab), broń specjalna (unieruchamiająca), wyczucie kierunku

Wyposażenie:

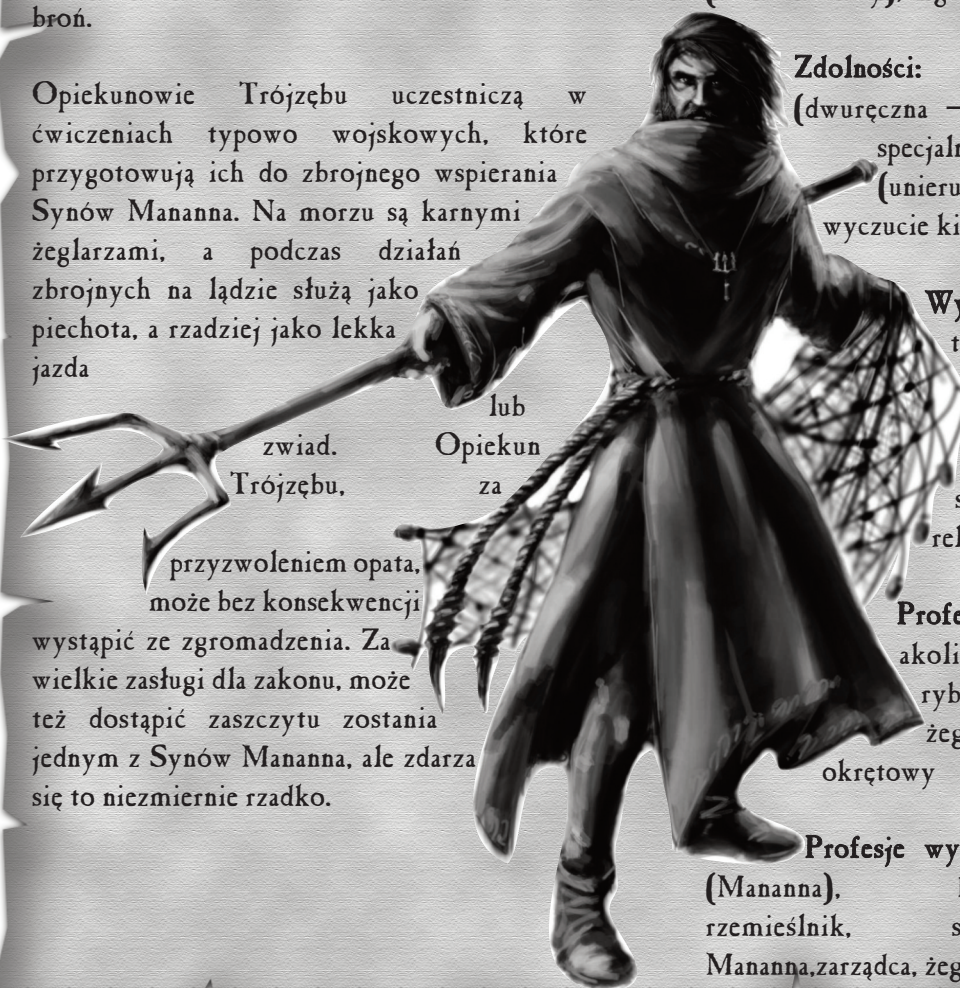
trójżab, sieć, szaty zakonnika (białe z turkusowym sznurem), kaftan skórzany, symbol religijny

Profesje wstępne:

akolita (Mananna), rybak, zakonnik, żeglarz, żołnierz okrętowy

Profesje wyjściowe:

akolita (Mananna), bosman, giermek, rzemieślnik, sługa, syn Mananna, zarządca, żeglarz



- Syn Mananna (profesja zaawansowana) -

Opis

Rycerze zakonu Synów Mananna, niezwyciężonego na morzu i niezwykle groźnego na lądzie, to zbrojne ramię kultu boga mórz. Kandydat obok normalnego treningu w jeździectwie, fechtunku, strategii i taktyce przechodzi szkolenie żeglarskie, z elementami walki morskiej.

Zaprzyśiężenie na Syna, poprzedzone służbą dla zakonu, dokonywane jest tylko za zgodą Wielkiego Admirala i kapłana. Rycerze słyną ze skuteczności, ale także z bezwzględności i gniewu. Nie mają szacunku dla szczerów lądowych, a wyznawcami Taala i Rhyi wręcz gardzą.

W nadmorskich tawernach życzą sobie jednak, by traktować ich na równi ze spółbiesiadnikami.

Gdy dotrze do nich wieść o zaginionych podczas sztormu jednostkach lub zwiększonej aktywności korsarzy, piratów bądź Norsmenów, udają się do kaplicy Mananna po błogosławieństwo i wyruszają na pomoc marynarskiej braci.

Na lądzie są równie skuteczni, dzięki formacji konnej nazwanej "falą gniewu". Legenda głosi, że jeszcze żaden wróg nie utrzymał szyku po ich ataku.

Cechy główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
+30	+15	+10	+10	+15	+10	+10	+10

Cechy drugorzędne

A	Zyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+4	-	-	-	-	-	-

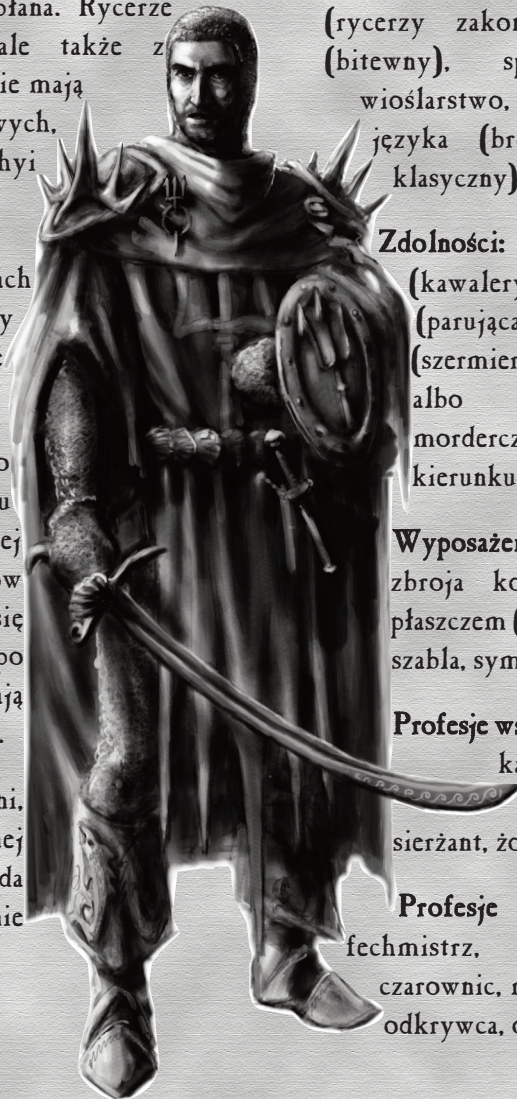
Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo, nauka (astronomia albo strategia/taktyka), nauka (teologia), pływanie, sekretne znaki (rycerzy zakonnych), sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, unik, wiosłarstwo, zastraszenie, znajomość języka (bretoński albo kislevski, klasyczny), żeglarstwo

Zdolności: brawura, broń specjalna (kawaleryjska), broń specjalna (parująca), broń specjalna (szermiercza), geniusz arytmetyczny albo odwaga, morderczy atak, twardziel, wycucie kierunku

Wyposażenie: koń bojowy (siwy), zbroja kolcza, szaty zakonne z płaszczem (biało-turkusowe), puklerz, szabla, symbol zakonu, lanca

Profesje wstępne: arystokrata, bosman, kapitan, łowca czarownic, opiekun Trójzębu, rycerz, sierżant, żołnierz okrętowy

Profesje wyjściowe: fanatyk, fechtmistrz, łowca czarownic, mistrz zakonny, navigator, odkrywca, oficer



Bagna solne (saliny). Największym bogactwem Salkalten jest sól. Początki jej wydobywania nie były łatwe. Uzyskiwanego surowca było bardzo mało, a z powodu dużej ilości zanieczyszczeń był on niskiej jakości. Jeszcze do 2510 roku KI sól zdobywało się podczas odpływów, w płytkich zatokach przy klifach. Specjalnym naczyniem przypominającym miskę nabierało się wody, którą później odparowywano.

Dzisiaj wygląda to zupełnie inaczej. Główną osobą zarządzającą bagnem solnym jest inżynier z Nuln, Albert Grubert, zwany przez pracowników Żupnikiem. Jego przybycie zaowocowało nie tylko ulepszeniem produkcji, ale też małą rewolucją w formie opłacania pracowników.

Warzelnia znajduje się na zachód od miasta. Tworzy ją szereg grobli. W zakładzie pracuje około dwudziestu pracowników. Z racji tego, że właściciele jeszcze nie stać na pełnoetatowych pracowników, opłacani są oni po części solą. W Salkalten mogą sprzedać ją tylko w jednym miejscu - Gildii Kupców. Mogą również próbować sprzedawać ją na własną rękę, ale przynajmniej sto kilometrów od tymczasowej stolicy Ostlandu. Wielu pracowników do niedawna miało cichy układ z Gerdem Faurte, który nielegalnie skupował "białe złoto". Niestety, ów kupiec zmarł niedawno w niewyjaśnionych okolicznościach.

Dobytek Rolanda. Roland Wurte to ponoć jedyny ocalały rozbitek ze statku "Królowa Klifów", który wypłynął z przekłętego portu w Nordlandzie - Neues Emskrank. Od czasu, gdy fale wyrzuciły go na plażę w Salkalten, unikał morskiej wody. Sam twierdzi, że został uratowany przez czcigodnego Angusa Czarnego - świętego wyznawanego w Salkalten i patrona zagubionych żeglarzy. Kilka lat temu starał się nawet,

Bunt w salinach

Na razie buntownicy tworzą małą grupę, ale z każdym wschodem słońca jest ich więcej - niezadowoleni są głównie z formy wynagrodzenia.

Kto za tym stoi? Czyje reprezentuje interesy? Na te pytania trzeba znaleźć odpowiedź, ale teraz priorytetem jest stłumienie buntu w zarodku.

by otworzyć dom jego pamięci i założyć kult duszy Angusa, jednak zrezygnował z tego pomysłu, podobno pod wpływem Synów Mananna.

W nowym domu zajął się przemytem, a kilka intratnych, choć bardzo ryzykownych interesów, pozwoliło mu na wybudowanie karczmy przy drodze z Middenheim do Erenggradu, sześć kilometrów na południe od miasta.



Dobytek Rolanda nie jest typową karczmą, jaką można spotkać na traktach Imperium. Cały kompleks, na który składa się pięć budynków tworzących niezgrabną podkowę z całkiem sporym placem w środku, otoczony jest palisadą. Do karczmy można dostać się tylko przejeżdżając przez bramę, strzeżoną przez strażników i psy.

Główny budynek to typowa karczma, z podsieniem, izbami karczemną i gościnnymi, alkierzem i piwnicą. Największy budynek to stajnia i wozownia, obok którego mieści się niewiele mniejszy magazyn. Naprzeciw znajduje się dom karczmarza, gdzie również można wynająć droższe pokoje, a kawałek dalej obora. Roland rozkręcił tu całkiem udany interes, który opiera się głównie na handlu i przemyśle. Kupcy, którzy nie chcą płacić coraz wyższego myta w Salkalten, bez problemu mogą dobić interesu w Dobytku Rolanda.

Nierzadko dochodzi do sytuacji, że pewne towary łatwiej dostać przy trakcie niż w samej stolicy. Od wiosny do połowy lata odbywa się tu targ bydła, z kolei do późnej jesieni kwitnie handel zbożem i owocami, a przez cały rok można dostać tu broń, alkohol, tytoń, skóry, futra, konie, a ostatnio nawet niewielkie wozy. Roland zmarł w 2510 roku. Potem przybytek prowadził jego pierworodny Viktor, który mimo młodego wieku zmarł dwa miesiące temu. Obecnie całością zarządza Golt, drugi z synów rozbitka z Salkalten. Warto wspomnieć, że cała rodzina Wurte uważa siebie za przeklętą i panicznie boi się wody morskiej.

Po Burzy Chaosu ruch na traktach w pobliżu Salkalten znacznie zmalał, przez co interes nieco podupadł. Jednak założenie w mieście tymczasowej stolicy jest nadzieją także dla Rolanda.





Golt Wurte
Profesja: rzemieślnik

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
31	33	41	43	37	35	37	31

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	4	4	4	-	-	-

Umiejętności: czytanie i pisanie, opieka nad

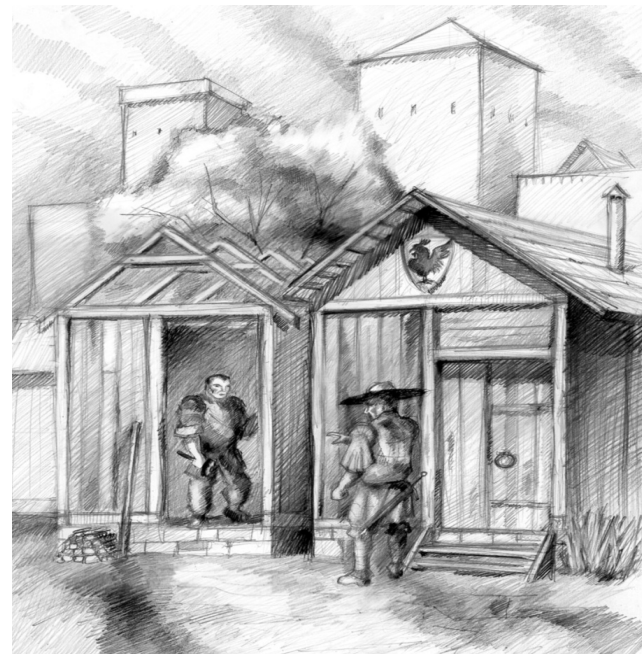
Niech Manann osądził!

Stara tradycja w Salkalten mówi o tym, że skazany marynarz, pirat lub korsarz ma prawo zakwestionować wyrok i oddać sprawiedliwość w ręce Mananna. Umieszczany jest wówczas w niewielkiej klatce, która później spuszczana jest na łańcuchu w dół klifu. Jeżeli skazany przeżyje przypływ, oznacza to uniewinnienie przez Mananna.



zwierzętami, plotkowanie, powożenie, rzemiosło (handel), rzemiosło (stolarstwo), sekretny język (gildii), spostrzegawczość, targowanie się, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bystry wzrok, niezwykle odporny, żyłka handlowa



Obóz wojskowy. Książę-Elektor przybył do Salkalten wraz ze swoją armią, a raczej tym, co z niej zostało. Jednak nawet dla tak niewielkiej liczby żołnierzy miasto okazało się za małe. Wojsko ulokowano więc pod murami miejskimi, a budowę obozu nadzorował kapitan Jurgen Stropper. Obóz ma kształt prostokąta i otoczony jest drewnianą palisadą. Można się do niego dostać przez dwie bramy, z których północna niemal łączy się z południową bramą miejską. Z racji tego, że jeszcze jest względnie ciepło, żołnierze śpią w namiotach, natomiast przed nadejściem zimy mają tu stanąć murowane koszary.

Na zachód od obozu codziennie odbywają się ćwiczenia i musztra. Mimo że wojna z Chaosem się skończyła, okolica wciąż nie jest zbyt bezpieczna.

Wojsko powoli doprowadza miasto na skraj ubóstwa. Jedzenie, woda i surowce, które zużywają żołnierze, to za wiele na stosunkowo nieduże Salkalten. Ponadto kilkusobowe oddziały wojskowych sięgają popłoch w karczmach, a miejscowa straż miejska nie ma odwagi stawić czoła weteranom spod Wolfenburga.



„Al malincon Del garlan“ MCHuff 2008.2008





Władza w Salkalten

*Waść raczysz żartować!
Wszak to stolica, a w stolicy władzę sprawuje Książę-Elektor!*
- Zygfryd von Zellen, szlachcic

Mała Rada. Władzę administracyjną w Salkalten pod nieobecność barona Gustava von Wolder sprawuje Mała Rada, w skład której wchodzi burmistrz Oscar Writter, sędzia Jurgen Kolman, kapłan Vereny Albrecht von Elmentart i skryba miejski Joachim Szuster, pełniący funkcję sekretarza. Teoretycznie Mała Rada zajmuje się wymierzaniem sprawiedliwości, ustalaniem podatków i ceł oraz obroną miasta. Niestety, w praktyce jej rozporządzenia są od dłuższego czasu ignorowane przez elektora i podległych mu urzędników.

Dotychczasowi władarze miasta są traktowani przez "elektorskich" z góry, co powoduje ich frustrację i niechęć do swity księcia. Solą w oku mieszkańców

miasta jest też opróżnienie skarbcza miejskiego i nakładanie coraz wyższych podatków, przy jednocześnie dość wystawnym trybie życia, przynajmniej jak na standardy zrujnowanej prowincji.

Książę-Elektor. Elektor Valmir von Raukov przybył do miasta wraz ze swym dworem po wycofaniu się wojsk Archaona spod Middenheim. Ustanowił Salkalten nową stolicą Ostlandu i prowadzi stąd szeroko zakrojone działania polityczne, licząc na odzyskanie całej prowincji. Jego emisariusze, w tym także sprawujący dotąd rządy w mieście baron von Wolder, starają się na największych imperialnych dworach pozyskać długoterminowe kredyty na cele obronne, rozbudowę miejscowego portu i zapewnienie stabilizacji w rejonie.

Równocześnie do Salkalten przybywają dyplomaci z innych prowincji oraz kupcy zainteresowani organizacją dostaw, kupnem ziemi, przywilejów i tytułów. Elektora w jego działaniach wspiera sztab zaufanych i

Najważniejsi członkowie dworu księcia-elektora

- **Kanclerz Ostlandu Fridrich von Obertschacht.** Odpowiedzialny za politykę zewnętrzną Ostlandu, tak wobec innych prowincji, jak i krajów.
- **Generał Vladimir von Hauphoch,** szara eminencja ostlandzkiego dworu. Podlegają mu bezpośrednio szpiegdy, tajna policja i gwardia przyboczna elektora. Osobiście odpowiedzialny za bezpieczeństwo księcia.
- **Marszałek Herman von Pferdeman,** główny doradca księcia do spraw obrony i wojskowości, będący też zastępcą głównodowodzącego armii Ostlandu.
- **Szambelan Bruno von Ostritz,** odpowiedzialny za prowadzenie i funkcjonowanie dworu książęcego, jego wizerunek i wygody. Szambelan to jedyna osobą, która może zaaranżować spotkanie z elektorem niemal natychmiast. Wśród mieszkańców miasta utrzymuje się więc przekonanie, że bierze on olbrzymie łapówki. W rzeczywistości każde spotkanie odbywa się za przyzwoleniem elektora i Vladimira von Hauphocha, a szambelan jest jednym z najwierniejszych sług księcia.
- **Skarbnik książęcy Ludvig von Eber,** odpowiedzialny za pozyskiwanie funduszy i planowanie wydatków i inwestycji.
- **Edeltrauda Rosnik,** niespełna trzydziestoletnia absolwentka Kolegium Płomienia, która po obronie Wolfenburga została doradczynią księcia do spraw magii.

Wolfenburczycy.

Dwa tygodnie przed rozpoczęciem oblężenia Wolfenburga książę-elektor Valmir von Raukov, będący zwierzchnikiem wojsk Ostlandu, wydał rozkaz rozpoznania sytuacji na północnej granicy Księstwa. Do wykonania zadania wyznaczono Pierwszy Szwadron Ostlandzkiego Pułku Lekkiej Kawalerii pod dowództwem wachmistrza Paula Landersa. W skład oddziału wchodziło pięćdziesięciu zaprawionych w bojach, rodowitych mieszkańców Wolfenburga i jego najbliższych okolic. Byli to najlepsi zwiadowcy w prowincji

Zadanie wykonano przy minimalnych stratach. Udało się zebrać kompletne i przerażające informacje, niestety nie zdążono dostarczyć ich na czas. Oddział powrócił do Wolfenburga kilka dni po splądrowaniu miasta przez siły Chaosu. Nie było dowództwa, nie było koszar, miasta, rodzin... Nie było nic, dla czego warto byłoby zostać lub choćby żyć. Rodzina Landersa, podobnie jak i bliscy jego ludzi, została zamordowana.

Wachmistrz, choć na wpół oszalały z rozpacz, nie poddał się. Nie mogąc ponosić odpowiedzialności za formację wojskową, wypłacać żołdu i nie posiadając żadnych informacji dotyczących dworu Valmira von Raukova, Paul Landers zwolnił ludzi ze służby, ale jeszcze tego samego dnia ogłosił nabór do Kompanii Wolfenburskiej.

Tak powstał oddział znany na całej północy Imperium jako Wolfenburczycy. Żołnierze Landersa nie walczą dla żołdu, lecz z pragnienia zemsty. To nieprzejednani wrogowie Chaosu, heretyków, ale także szabrowników, spekulantów i szpiegów. Wolfenburczycy, o ile nie muszą, nie stają do otwartej bitwy. Spadają na wroga niespodziewanie, uderzają i znikają, aby wrócić po kilku dniach, a czasem zaledwie po paru godzinach. Wachmistrz poprowadził swoich ludzi w okolice Gór Środkowych, gdzie ukrywają się niedobitki armii Archaona.

Oddział na początku liczył czterdziestu trzech ludzi, którzy pozostali z Pierwszego Szwadronu Ostlandzkiego, jednak w miarę upływu czasu zaczęli do niego dołączać uciekinierzy ze splądrowanych osad i pozostałości innych oddziałów. Obecnie Kompania Wolfenburska liczy przeszło dwieście osób.

Wolfenburczycy nie posiadają własnego taboru, co z jednej strony powoduje spore problemy w zaopatrzeniu, a z drugiej sprawia, iż są niezwykle mobilni. W oddziale znajdują się towarzysze, pocztowi i czeladź. Wolfenburczycy używają w zasadzie każdej broni, począwszy od pistoletów, przez łuki, noże, po miecze. Nie noszą ciężkich zbroi, które mogłyby ograniczać ich zręczność. Preferują lekkie, zwinne wierzchowce, ale nie wybrzydzają w doborze koni. Nie mogą sobie na to pozwolić.



Wpływowe rody Salkalten

O, panie...

Więcej tu chętnych do władzy niż zwykłych mieszczan.

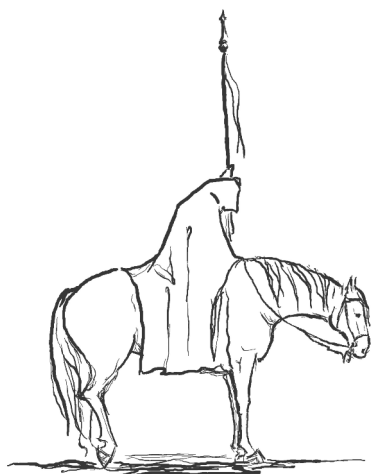
- Kornelius, bard

Ogień na morzu

Na niemal każdym imperialnym statku jest zazwyczaj jeden ogniowy. Jest to swego rodzaju stopień i przywilej. W armii lądowej ogniowy to osoba zajmująca się działami, na statku rzadko ma z nimi coś wspólnego.

Ogniowy to przeważnie kucharz, osoba, która odpowiedzialna jest za "wydawanie" i pilnowanie ognia na statku podczas rejsu. Lecz ogniowy to także osoba odpowiedzialna za wyrzucenie za burtę marynarza, który nierozważnie obchodzi się z płomieniami. To on wydaje lampy, pochodnie i ustala, kto i jak długo może mieć je zapalone.

doświadczonych współpracowników. Książę-Elektor przybył do Salkalten z resztką wykrwawionej pod Wolfenburgiem armii. To zaprawione w bojach regimenty ciężkiej piechoty i strzelców oraz trzy tuziny rajtarów. Przed zimą do obozu wojskowego pod Salkalten ma zawitać także legendarny już oddział Wolfenburczyków, którzy choć waleczni, nie stronią od mocniejszych trunków i awantur. Książę potrzebuje kawalerii, ale i tak napięte już stosunki z miejscową ludnością mogą znacznie się pogorszyć, gdy zimowe zapasy trzeba będzie dzielić z dużo większą ilością wojska.



W Salkalten jest kilka rodów szlacheckich i kupieckich, które do czasu pojawienia się w mieście elektora, ze względu na monopol w danej dziedzinie handlu lub olbrzymie majątki, kontrolowały ekonomię miasta. Obecnie najważniejsze osoby w mieście w bardzo różny sposób podchodzą do koncepcji utworzenia tu stolicy prowincji.

Von Wolder

Od dwustu lat włodarze Salkalten. Ten szlachecki ród, posiadający największe majątki ziemskie wokół miasta, czerpie także dochody z salin. Baron Gustav von Wolder sprawował władzę w mieście i aż do przybycia Księcia-Elektora szło mu całkiem dobrze. To człowiek przedsiębiorczy i ceniący szczerą, lecz współpraca z dworem księcia nie układała mu się dobrze.

Baron jest wiernym wyznawcą Sigmara i poddanym Elektora, dlatego nie protestował, gdy von Raukov wysłał go z długoterminową misją pozyskania funduszy do Middenheim. Jednak o ile jest zwolennikiem elektora w Ostlandzie, zrobiłby wiele, aby pozbyć się go z Salkalten, nawet mimo płynących z tego korzyści finansowych.

Pod nieobecność barona Gustava, władzę w rodzinnych włościach sprawuje jego syn Frantz, który pozostaje pod silnym wpływem Władimira von Hauphocha.

Rozentok

Karl Rozentok i jego rodzina są zarządcami i właścicielami połowy salin leżących na północny zachód od miasta. Odstojniki już teraz są przedsięwzięciem bardzo intratnym, ale są w stanie znacznie zwiększyć produkcję. Dlatego Rozentokowie są bardzo zainteresowani zwiększeniem znaczenia Salkalten oraz rozbudową portu, co zwiększyłoby ich obroty i - oczywiście - zyski.

Rozentokowie obawiają się o bezpieczeństwo tak całego miasta, jak i leżących nieopodal salin. Synowie Mananna zbyt wiele czasu spędzają na morzu, aby upilnować

porządku na lądzie, a w mieście przybywa obcych, stąd obecność w pobliżu Salkalten wojsk wydaje im się bardzo korzystna.

Krupse

Rodzina Krupse była właścicielem znajdującej się w mieście i całkiem dobrze prosperującej gorzelnii, dzięki której stała się jedną z najbogatszych w okolicy. Niestety, po pożarze w 2518 KI, gorzelnia została zamknięta. Właściciel przedsiębiorstwa Markus ponoć zginął w Altdorfie. Jedni mówią, że ubili go zbójce; inni, że wykończył go jego największy przyjaciel - alkohol. Na gorzelnię ostrzy swe pazury Jurij Radujev, ale krążą plotki, iż w Nuln nadal mieszka stryjeczny wnuk Christophera, młody Richard Krupse, który jest jedynym spadkobiercą rodu.

Von Zellen

Jak mówią miejscowe plotki, jest to rodzina szlachecka wywodząca swe korzenie z południowego Reiklandu, powiązana ekonomicznie z marienburskim rodem Bacherów. Von Zellenowie są właścicielami trzech statków kupieckich, które kursują na trasie Marienburg-Salkalten-Erengard. Przewożą głównie drewno, olej, tran, skóry zwierzęce oraz sukna i - zwłaszcza w ostatnim czasie - żywność.

Heinrichowi von Zellen bardzo podoba się pomysł przeniesienia stolicy prowincji do Salkalten, co oznaczałoby zwiększenie rangi tutejszego portu.

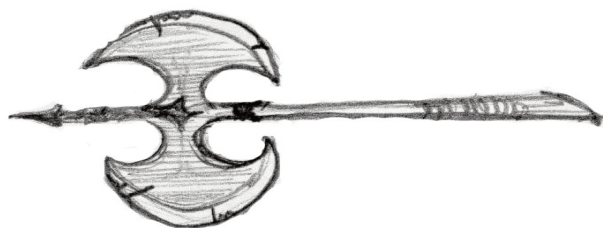


Sporymi, długoterminowymi pożyczkami zdobywa wdzięczność i wpływy na dworze elektorskim, ale jego celem jest kontrola lwiej części handlu morskiego w Salkalten.

Radujewowie

To pochodząca z Erengardu rodzina kupiecka, która kontroluje blisko połowę lądowego handlu z Kislewem. Głowa rodu, Jurij Radujev, jest między innymi właścicielem karczmy "Solanka". Radujevom bardzo zależy, by miejscowa gorzelnia albo dostała się w ich ręce, albo nie wznowiła działalności. Obecnie dziewięć na dziesięć butelek alkoholu w mieście sprowadzają Radujewowie, czerpiąc z tego olbrzymie korzyści.

Obecność elektora to obecność wojsk, a to z kolei oznacza dużo większe zapotrzebowanie na gorzałkę. Z drugiej jednak strony, przeszło połowa towarów Radujeva trafia do miasta nielegalnie i z pominięciem opłat celnych, a kręcący się wszędzie żołdacy zwiększają niebezpieczeństwo wpadki.



Delegacje polityczne, kupieckie i dyplomatyczne oraz szpiedzcy

*Wina nie kupię, ale wełny, skór i mąki wezmę każdą ilość.
No i płacę weksłami księcia, co droższe są niż złoto.*

- Till Zellman, kupiec

Nic tak nie przyciąga problemów jak nowa stolica. Gdy dołożymy do tego, że miasto leży na lądowym szlaku handlowym, jest portem i ośrodkiem dowodzenia odbudowy zrujnowanej po wojnie prowincji, otrzymujemy istic wybuchową mieszankę. Salkalten ma w sobie ogromny potencjał i w perspektywie czasu może stać się wiodącym miastem na północy Imperium. Oczywiście jest, że kura, która może znosić złote jajka, przyciąga wielu potencjalnych współników, kupców i złodziei.

Wolne Miasto Altdorf

Stolica Imperium jako jedno z pierwszych miast wysłała grupkę obserwatorów i dyplomatów, którzy raczej pozostają w cieniu wielkiej polityki. Magister Tradycji Cienia, Johnsen Sholt, ma za zadanie infiltrować otoczenie Księcia-Elektora w poszukiwaniu zdrajców i złych doradców. Uczony Magnus Wartke sprawdza nastroje religijne, stara się utrzymać dominującą pozycję sigmartytów i przede wszystkim usiłuje nie dopuścić do zalegnięcia się w mieście tajnych kultów i wyznawców Handricha.

Cesarz jest skłonny przychylić się prośbie elektora Valmira von Raukova i udzielić pomocy militarnej w postaci części armii Reiklandu. Elektor Ostlandu jeszcze nie wie, że ma to być działanie stałe, a nie doraźne. Przykrywką dla tej inicjatywy jest stała obecność wojowników Chaosu w okolicy miasta, a prawdziwym powodem obawa, że w Salkalten może stać się to samo, co 100 lat temu w Marienburgu. Wszak historia lubi się powtarzać.

Wolne Miasto Nuln

Dyplomaci i negocjatorzy pod przywództwem krasnoluda, głównego inżyniera hut nulneńskich Sighroda Zuffa, pragną nawiązać kontakty opierające się na wymianie towarowej i przemysłowej.

Oferują technologię, przemysł i możliwość udzielenia pożyczek. W zamian oczekują od władz Salkalten

długoterminowych kontraktów, przywilejów na handel solą, alkoholem oraz chwilowego zniesienia, a docelowo obniżenia, opłat portowych i myta dla kupców i towarów z Nuln.

Stirland i Averland

Prowincje te starają się nawiązać wymianę towarową, opartą na długoterminowych umowach. Oferują pożyczki i ludzi do odbudowy Ostlandu, żądając w zamian korzystnych cen soli i alkoholu. Mocnym argumentem Averlandu jest możliwość dostarczenia transportów żywności, które praktycznie umożliwią przetrwanie zbliżającej się zimy.

Nordland

Nic nie boli tak bardzo, jak to, że sąsiadowi się powodzi. A gdy jeszcze nadarza się okazja, by w majestacie prawa zabrać mu ostatnią złotą koronę, można by rzec, że Ranald się do nas uśmiecha.

Nordland zmierza do osłabienia władz Ostlandu, co będzie wyraźnym sygnałem, że bez jego pomocy militarnej i administracji, Imperium straci te ziemie. Działania polegają głównie na sabotażu, szpiegowaniu i kompromitowaniu von Raukova. Niedawno na dwór w Salkalten dotarła wieść, że główni doradcy Książąt-Elektorów Middenlandu i Nordlandu spotkali się, aby omówić wspólną strategię i podział ziem Wielkiego Księstwa Ostlandu.

Listy kaperskie

Amnestia dla piratów to trudny temat. Z jednej strony daje ona jedyną możliwość szybkiego stworzenia podwalin floty ostlandzkiej, z drugiej jednak wiadomo, że będzie to wątpliwy i mało zdyscyplinowany sojusznik. Ponadto układanie się z piratami znacznie utrudniłoby lub wręcz zerwało wszelkie negocjacje z Bretonią i Marienburgiem.

Zdecydowanym przeciwnikiem nadawania listów kaperskich jest też wielki admirał Hrofil Halfdane, który na czele Synów Mananna od lat walczy z morskimi rozbójnikami i nie w smak mu stawanie z nimi w jednym szeregu.

Czy jednak to wystarczy, aby powstrzymać księcia przed ugodą z piratami? A może elektor słucha podpowiedzi kogoś, kto węszy w tym interes dla siebie?

W poszukiwaniu krewnych

Obóz wojskowy to prawdziwa skarbnica wiedzy o zaginionych i poległych podczas Burzy Chaosu żołnierzach. Tu również można dowiedzieć się o losie ostlandzkich osiedli. Problemem jest swobodne poruszanie się po obozie. Zaciągnięcie się do armii nie wydaje się dobrym rozwiązaniem. Kontrakt to minimum 5 lat, a karą za dezercję jest śmierć.

Middenheim

Graf Borys Todbringer jest człowiekiem honoru i dobrze pamięta, jak ludność Ostlandu wykrawiała się, opóźniając marsz armii Archaona na Middenheim. Dlatego mimo podszeptów kilku doradców nie zdecydował się na "wbicie noża" w plecy von Raukovowi i zagarnięcie ostatniego spłachetka ziemi, jaki mu pozostał.

Z drugiej jednak strony Ostland praktycznie nie istnieje, podobnie jak jego armia, a odsłonięte wybrzeże w okolicach Salkalten prędzej czy później może zwabić

najeźdźców z Norski. Dlatego graf chętnie jako gwarant bezpieczeństwa widziałby w Salkalten własnych żołnierzy. Problem polega jednak na tym, że po inwazji Chaosu Middenheim samo boryka się z równie wielkimi problemami. Z tego też powodu, zamiast żołnierzy, w Salkalten muszą mu na razie wystarczyć uważni obserwatorzy.

Bretonia

Zarówno dla Ostlandu, jak i dla Bretonii wzrost znaczenia Salkalten oznacza szansę na zniesienie monopolu Marienburga na handel morski. Bretończycy żywo zainteresowani są rozwijającym się portem, a co za tym idzie nowym rynkiem zbytu. Gotowi są podpisać długoletnie kontrakty, chcą przywozić towary i kupować w Salkalten. Bretonia obawia się jednak o bezpieczeństwo statków. Jeżeli Książę-Elektor udowodni, że Salkalten dba o partnerów handlowych i wykaże bezwzględność wobec piratów i najeźdźców z Norski, utrzymując ich z dala od morskich szlaków, być może niebawem spora część statków pod bretońską banderą, zamiast w Marienburgu, kotwiczyć będzie w stolicy Ostlandu.





Kislev

Sytuacja Kisleva jest bardziej skomplikowana niż Bretonii. Z jednej strony, Salkalten w najbliższym okresie jest bardzo potrzebne przy odbudowie krainy Carycy, lecz na dłuższą metę może stać się konkurencją dla Erenggradu. Do tego dochodzi jeszcze możliwa "wojna alkoholowa" i kontrola handlu między Marienburgiem a Kislevem. Negocjacje handlowe z całą pewnością nie będą należały do łatwych, bo o ile z sąsiadem wypada dobrze żyć, to nie wolno dopłacać do konkurencyjnego interesu.

Marienburg

Nie można powiedzieć, że największy port po tej stronie Wielkiego Oceanu spokojnie patrzy na poczynania młodszego brata. W najbliższej przyszłości raczej nie zanoszą się na to, by wpływy do kasy stolicy Jałowej Krainy miały diametralnie się zmniejszyć, wszak Salkalten to przy Marienburgu niziołek. Z drugiej jednak strony, po zniszczeniu Erenggradu stolica Ostlandu staje się kluczowym - bo jedynym - partnerem we wschodnim basenie Morza Szponów.

Nie wolno jednak ignorować konkurencji, która teraz potrzebuje pomocy. W interesie Marienburga jest jak

najszybsze zawarcie umów handlowych, które będą korzystne dla silniejszej strony. Grupa dyplomatów pod dowództwem morskogo elfa, Mariona Horeth, pragnie utworzyć ambasadę na terenie stolicy Salkalten. W zamian za długoterminowe pożyczki i kontrakty Marienburgczycy chcą usankcjonować ilość przyplywającego i odpływającego ze stolicy Ostlandu towaru, teraz i w przyszłości.

Alembik

Stworzony na zamówienie Richarda Krupse alembik zaginął rok po pożarze gorzelni. Skradziony został na zamówienie Vilon Kapijasa i ukryty w piwnicy apteki. Tak jak podejrzewał, aptekarz okazało się, że metalowy pojemnik nie tylko znakomicie sprawdza się w produkcji alkoholu, ale również w alchemii. Dzięki niemu mistrz Vilon sporządził kilka bardzo ciekawych preparatów. Wygrawerowane przez krasnoludy na obwodzie alembika runy ochronne sprawdzają się nie tylko podczas destylacji - zmniejszają także ryzyko łączenia ze sobą niebezpiecznych składników.



Piraci i korsarze

Morscy rozbójnicy nie mają wrogich planów w stosunku do Salkalten, bo choć napad i zniszczenie miasta przyniosłyby godne łupy, byłby to jednorazowy zysk, który być może zaprzepaściłby na długi okres żeglugę handlową w basenie Morza Szponów.

Piraci z oczywistych względów nie utrzymują oficjalnych stosunków ze stolicą Ostlandu, ale niewykluczone, że niebawem ten stan rzeczy ulegnie zmianie. Pozbawiony floty i funduszy na jej budowę książę von Raukov nie ma siły przebicia na morzu. Jedyną w pełni wojenną jednostką broniącą ostlandzkiego wybrzeża pozostaje w tej chwili dwumasztowiec należący do Synów Mananna, a to zdecydowanie zbyt mało, aby zapewnić choćby pozory bezpieczeństwa.

Powiada się, iż tonący brzytwy się chwyta. W Salkalten coraz częściej można usłyszeć plotki, że Książę-Elektor zwróci się z propozycją skierowaną do piratów. W zamian za wstąpienie na służbę Ostlandu, zapewnienie nietykalności jednostkom Imperium i oddawanie części łupów, morscy rozbójnicy mieliby otrzymać listy kaperskie, które dawałyby im prawo pływania pod ostlandzką banderą, nietykalność ze strony imperialnych okrętów i całkowite wybaczenie dawnych występków.

Siły Chaosu i Norsmeni

Dwaj najmniej przewidywalni i najbardziej bezwzględni wrogowie Ostlandu, z którymi nie może być mowy o pertraktacjach i układach, to siły Chaosu i Norsmeni. Szpiedzy zjednoczonych plemion Norski, Sarłów i Skaelingów pragną skontaktować się z Bogoslavem Tammasem, by połączyć siły i zaatakować z dwóch stron w najmniej oczekiwanym momencie. Nieznane są możliwości i zamiary mrocznych elfów. Jedno jest pewne - Chaos to najniebezpieczniejszy i najwytrwalszy z wrogów nowej stolicy Ostlandu.

Słona mamona

"Słone weksle" to najnowszy pomysł Księcia-Elektora. W zamian za gotówkę rada miasta zobowiązuje się wypłacić kontrahentowi określoną w kilogramach ilość soli. Towar ten nie może być jednak sprzedany w promieniu stu kilometrów od Salkalten. Jest to martwy przepis, gdyż nadzwyczaj ciężko jest udowodnić, gdzie transakcja została dokonana.

Ostatnio w mieście pojawił się człowiek, który bardzo chętnie skupuje "słone weksle". Płaci za nie hochlandzkimi złotymi koronami. Czyżby ktoś z tamtych okolic chciał położyć ręce na ostlandzkiej soli? I skąd tyle hochlandzkich monet, przecież ta prowincja też ucierpiała wskutek inwazji wojsk Archaona?

Co ci powiedzą mieszkańcy?

Kto tu właściwie rządzi?

Nie bój nic. Sierżanta Semka znam dobrze, a on może tu wszystko. Nawet jak ostro narozrabiasz, wystarczy szyling dyskretnie w łapę wcisnąć - chłosta cię minie, a rano będziesz wolny.

- Jens Lehrer, doker

Księżę mieszka tu tylko chwilowo! Jego dwór, pełen pyszałków i krętaczy, łada dzień opuści miasto, a wówczas baron von Wolder powróci, a wraz z nim ład i porządek.

- Joachim Szuster, skryba miejski

Rządy Księcia-Elektora są mądre i prawe, ale wiadomo, iż ciężko odbudowywać całe księstwo i sposobić się do wojny jednocześnie. Tedy mam nadzieję, iż już niebawem powołana zostanie nowa Mała Rada, w której mądrość i uczciwość książęcych urzędników zostanie połączona z doświadczeniem zasłużonych mieszkańców Salkalten.

- Zygfryd von Zellen, szlachcic

Taki tu bałagan, że faktycznie trudno się połapać. Na ulicach miejskie pachotki drą koty z elektorskimi gwardzistami, a w ratuszu dworzanie pospołu z salkalteńskimi wielmożami przepychają się przed oblicze Księcia-Elektora.

Tyle, że naszemu władcy w głowie Wielkie Księstwo, a nie mała miejscina. Rzekłbym tedy, iż rządzą wszyscy, a jak wszyscy, to tak jakby nikt.

- Kornelius, bard

Gdzie znajdę nocleg?

Najtaniej będzie, jak zamiast spać, popijesz w Szkwale do rana, albo kimniesz przy stole. Wszędzie pełno przybłąd, to i po karczmach drożyzna. Tylko nie daj się nabrać na darmowy nocleg na statku, bo jak nic obudzisz się na pełnym morzu...

- Jens Lehrer, doker

Z tego, co słyszałem, wolnych miejsc nigdzie nie ma, a

Sprytny poszukiwany

Złapali mnie na drobnej kradzieży. Niby nic wielkiego, ale nie widziało mi się gnicie w lochu przez najbliższe tygodnie. Wstawił się za mną jakiś duchowny głoszący nauki Sigmara. Zapłacił za odszkodowanie i sprawa ucichła. Pomyślałem, że Ranald się do mnie uśmiechnął. Zaraz po tym doświadczyłem, jak zmienną potrafi być jego łaska.

Wyzwolicieł zdawał się być nawiedzonym, ale układ, który zaproponował, wyglądał sprawiedliwie. Miałem sprawić, by pewna łajba zatoneła podczas rejsu. Problemy zaczęły się, gdy dowiedziałem się, że to okręt Synów Mananna. Nic chcę z nimi zadzierać...

elektorscy to nawet w ratuszu sypiają.

- Joachim Szuster, skryba miejski

W zasadzie jest tylko jeden lokal godny polecenia, Kielich Wolfila. Reszta to brud, smród i banda nierozgarniętych prostaków.

- Zygfryd von Zellen, szlachcic

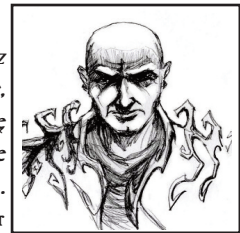
W Kielichu Wolfila wydasz pieniądze, w Solance upijesz się w trupa, a w Szkwale co najwyżej oberwiesz w zęby. Sam wybieraj, panie, ja preferuję prywatne kwatery, urodziwych mieszczek tutaj nie brakuje.

- Kornelius, bard

Gdzie znajdę jakąś robotę?

Uczciwym ludziom pracę chcesz odbierać, parchu jeden? Słyszeliście, chłopaki? A potem pewnie babę i chałupę mi zabierzesz! Już ci zaraz zajęcie znajdę...

- Jens Lehrer, doker



Straż miejska potrzebuje silnych, odważnych i uczciwych ludzi, bo ta cała elektorska armia, nie uwłaczając księciu, to banda skorych do bójki pijaków.

- Joachim Szuster, skryba miejski

Tak się szczęśliwie składa, że potrzebuję kilku najemników, którzy potrafią robić mieczem i mają łeb na karku...

- Zygfryd von Zellen, szlachcic

Ech, panie.

Gdzie się nie obejrzyś, ludzi do roboty szukają. W dokach, w salinach, wojsko także szuka najemników. Ale słyszałem też, że niebawem ruszy produkcja w gorzelni - to dopiero miłe zajęcie.

- Kornelius, bard



STARA ZADRA

Oby z naszych kości powstał jakiś mściciel.
Wergiliusz

“Stara zadra” to przygoda przeznaczona jest do systemu Warhammer Fantasy Roleplay, a jej rozegranie znacznie ułatwi zapoznanie się z zamieszczonym w niniejszym dodatku opisem miasta Salkalten. Akcja scenariusza rozgrywa się kilka miesięcy po zakończeniu Burzy Chaosu, gdy Salkalten jest tymczasową stolicą Ostlandu.

Przygodę tę można poprowadzić niemal dowolnej drużynie, choć wskazane jest, aby przynajmniej jeden Bohater Gracza (BG) posiadał umiejętność czytania i pisanie. Dla rozgrywki byłoby lepiej, gdyby członkowie drużyny zdążyli się ze sobą żyć, dlatego dobrze byłoby rozegrać wcześniej krótki epizod w drodze do nowej stolicy Ostlandu.

Niewątpliwie smaczku rozgrywce doda sytuacja, kiedy BG znajdują się w Salkalten w ściśle określonym celu, dlatego poniżej przedstawiono czterech Bohaterów gotowych do wykorzystania w niniejszej przygodzie. Ich statystyki zamieszczono na końcu scenariusza, a w rozdziale pierwszym opisano przyczyny, dla których znaleźli się w Salkalten. Jeśli akcja przygody zwolni, Mistrz Gry bez problemu będzie mógł wpleść wątek dotyczący któregoś z BG. Oczywiście, powód przybycia do Salkalten można dostosować do własnej drużyny, co nie powinno nastęrczać większych problemów.

Rozdział I

I co ja robisz tu?

Szlachcianka

Pochodząca z bogatej nulneńskiej rodziny szlachcianka przybyła do Salkalten, ponieważ otwierają się tutaj nowe możliwości dla handlu. Jej ród jest w stanie zaoferować środki transportu oraz stałe dostawy żywności, ubrań, narzędzi, a co najważniejsze także uzbrojenia dla tworzonej przez księcia armii. Zadaniem szlachcianki jest dostanie się na książęcy dwór i wynegocjowanie jak najlepszych warunków

handlowych. Wszak konkurencja nie śpi. Ród szlachcianki może poczekać na zapłatę, jednak naliczy słone odsetki.

Sekret: Choć kobieta pochodzi z bardzo zamożnej rodziny, tytuł szlachecki otrzymał dopiero jej ojciec. Mężczyzna ów czuje, że samo określenie “szlachcic” jest zbyt pospolite i jego dzieci zasługują na znacznie więcej. Ostland potrzebuje pieniędzy i wszelakich towarów, ale ma pod dostatkiem ziemi, a co za tym idzie, tytułów i nadań, które na południu Imperium są nieosiągalne. Priorytetem szlachcianki jest uzyskanie tytułu ziemskiego oraz znalezienie odpowiedniej narzeczonej dla swojego dwunastoletniego brata - młodej i pochodzącej z jak najlepszego rodu, który wszakże nie musi być obecnie majątny.

Szarlatan

Ojciec zawsze mu powtarzał, że jak kraść, to tyle, aby wystarczyło na łapówkę dla straży miejskiej. Szarlatan to wysokiej klasy oszust, który z miną niewiniątka i niewzruszonym sercem potrafi wyłudzić ostatnie pieniądze. Niestety, zadarł z Ralfem Stubenem, szarą eminencją nulneńskiego półświatka. Szarlatan nie wycofał się w porę i wpadł jak śliwka w kompot, a teraz musi odpracować chwilę nieuwagi. Stuben zainwestował nieco pieniędzy w stworzenie dla niego nowej osobowości, niejakiego Richarda Krupse, spadkobiercy gorzelni, która świetnie prosperowała aż do 2518 roku KI. Jego zadaniem jest wznowienie produkcji, z której zyski czerpałby jego nulneński pryncypał albo sprzedanie nieruchomości za jak najwyższą cenę i dostarczenie pieniędzy do Nuln.

Sekret: Pozostali członkowie drużyny, włącznie z reketerem, są przekonani, że szarlatan to spadkobierca salkalteńskiego majątku. Tymczasem prawdziwy Richard Krupse zakończył żywot w przytułku Shallyi, gdzie odnalazł go jeden z ludzi Jurija Radujeva...

Reketer

Haracze i zastraszenia to jego chleb powszedni, nie stoi jednak na czele gangu, lecz raczej pracuje "na zlecenie". Nie jeden raz świadczył usługi dla Ralfa Stubena, który ceni jego dyskrecję i osobliwe poczucie honoru. Także tym razem Herr Stuben zdecydował się wynająć go do pomocy przy rozwiązywaniu różnych kwestii spornych, które mogą wynikać na odległej północy Imperium.

Sekret: Reketer nie wie, że Richard Krupse jest podstawioną osobą i sądzi, że Stuben zainwestował w jego gorzelnię, a teraz chce zwrotu swoich pieniędzy i to z nawiązką. Jednak szarlatan nie wie, że reketer został upoważniony przez swego pryncypała do podjęcia wszelkich niezbędnych kroków - włącznie z ostatecznymi - służących odzyskaniu gotówki.

Bard

Lekkoduch, obieżyświat i gawędziarz, który nie podejmuje ciężkiej pracy, dopóki będzie mógł zarabiać pieniądze dzięki talentowi, sprytowi i urokowi osobistemu. W salonach wielkich miast, pośród licznej konkurencji, nie znalazłby wielkiego uznania, ale na północy Imperium jest inaczej. Wojna odcisnęła na nim piętno, ale też przyniosła sławę tego, który widział ją na własne oczy, a opowieści o bohaterstwie, odwadze i niezłomności mieszkańców Ostlandu w walce z Chaosem zawsze słucha się z zapartym tchem - co bard wykorzystuje bez skrępowań.

Sekret: Gdy Wolfenburg złupiły siły Chaosu w 2521 KI, Bard był żołnierzem, przeżył też oblężenie Bohsenfels w 2522 roku KI. Zyskał przez to status weterana i powszechny szacunek w Ostlandzie. Prawda jest jednak taka, że do armii został wcielony pod przymusem, nie nadawał się do niczego innego, niż do wybijania rytmu na werblach, a na polu bitwy i tak mdlał ze strachu.

Rozdział 2

Gościńcem jechał powóz...

Przygoda rozpoczyna się w momencie, gdy nasza drużyna znajduje się na trakcie, raptem godzinę drogi od Salkalten. Jest środek upalnego letniego dnia. Brak wiatru sprawia, iż parne powietrze daje o sobie znać, a nasi Bohaterowie nie myślą o niczym innym, jak tylko o zimnym piwie, którym zakończą ten piękny dzień.

Monotonia kończy się jednak, kiedy BG spostrzegają na drodze nieduży powóz. Z bliska widać, że należy do jakiegoś arystokraty. Niezwykły jest fakt, że stoi w poprzek drogi, a z kozła bezwładnie zwisa ciało stangreta.

Wewnątrz karety są jeszcze jedne zwłoki, najprawdopodobniej jej właściciela. To ciało Augusta von Zellen. Napady zbójckie w Ostlandzie to nic nowego, tyle że w tym wypadku sprawcy pozostawili konie, biżuterię i sakiewki jaśnie pana. Najdziwniejsze są zaś przyczyny śmierci. Stangret ma skręcony kark, a szlachcic jest pozbawiony oczu. Umarł wskutek krwawienia, którego w żaden sposób nie powstrzymywał. Rany nie są zbyt głębokie, a na nadgarstkach ofiary nie ma śladów po sznurze. Jeśli Bohaterom przyjdzie do głowy dokładnie obejrzyć ciało, to mogą znaleźć na piersi zmarłego ślad po nakłuciu, będzie to jednak możliwe tylko w przypadku, gdy zdejmą z ofiary ubranie. Całości dopełnia zaś leżący obok zmarłego pergamin, na którym starannie wykaligrafowano:

*Na cóż mu oczy, gdy krzywd nie dostrzega,
Dziś jego życie kresu dobiega.*

*Sam nie odejdzie, z nim przyjaciele,
Waszego czasu jest już niewiele.*

Co zrobią Bohaterowie? Prawdopodobnie powiadomią o znalezisku strażę w Salkalten. Południowy szlak do miasta, o czym Bohaterowie niebawem się dowiedzą, wiedzie przez żołnierski obóz, a w tej sytuacji wędrowcy byliby pierwszymi podejrzanymi. Sprawa może zaciekawić BG, wszak nie co dzień spotyka się takie widoki. Możliwe jednak, że drużyna postanowi ograbić zwłoki i oddalić się czym prędzej. W ten sposób narażają się jednak na spotkanie z patrolem wojska.



Rozdział 3

Niemoralna propozycja

Bohaterowie powinni w końcu dotrzeć do Salkalten, gdzie pewien osobnik spróbuje się z nimi skontaktować. Hrabia Zygfryd von Zellen, o niego bowiem chodzi, jest kuzynem zamordowanego. Jeśli BG sami poinformowali straż, hrabia zaprosi ich do swej bogato urządzonej rezydencji nieopodal rynku. Będzie uprzejmy, zaproponuje kielich wina i poczęstunek. Przedstawi się, uważnie wysłucha Bohaterów i dopiero wówczas przejdzie do meritum. Jeśli BG ograbili zwłoki i zostali pochyceni, to hrabia odwiedzi ich w więzieniu, korzystając ze swoich przywilejów i znajomości. Tym razem nie będzie się silił na uprzejmości, proponując prosty układ - Ja was stąd wyciągnę, a wy zrobicie, co każę.

Możliwe jednak, że Bohaterom udało się ominąć straż, które nie kojarzą ich z morderstwem na trakcie. Wówczas BG powinni dowiedzieć się o kuzynie zamordowanego szlachcica, który jest wpływowym, bogatym i bardzo chce wyjaśnić sprawę śmierci swojego

familianta. A przede wszystkim ustalić tożsamość mordercy.

Zygfryd von Zellen to mężczyzna średniego wzrostu, mający około 45 lat. Sporych rozmiarów brzuch zdradza, iż hrabia opływa w luksusy. Gęsta broda skrywa dwa, a może nawet trzy podbródki. Zakola sięgające połowy głowy i wydatny, czerwony nos dopełniają całości wyglądu. Swoją pozycję podkreśla bogatym ubiorem i złotą biżuterią. Mówi głośno i władcym tonem, starając się narzucić innym swoją wolę. Hrabia Zygfryd jest w stanie sownie wynagrodzić drużynę, a jego ród należy do jednych z najbogatszych i najbardziej wpływowych w mieście. Spotkanie z von Zellenem jest istotne dla scenariusza, gdyż to on powinien być zleceniodawcą BG.

Jeśli BG zgodzą się na współpracę, hrabia wyjaśni, że równoległe dochodzenie prowadzi straż miejska. Jego zdaniem miejscowi nie potrafią znaleźć igły w stogu siana i tego typu morderstwa z pewnością ich przerastają. Tak się jednak składa, że sierżant prowadzący tę sprawę jest dobrym znajomym von Zellena i chętnie - czyli za niewielką opłatą - udzieli jego przyjaciołom (czyli BG) kilku informacji. Prawdziwym powodem wynajęcia osób obcych jest uzasadniona obawa o własne życie - o której hrabia na razie nie wspomni - oraz powiązanie z incydentem sprzed lat, do którego szlachcic wolałby nie wracać. Co gorsza, Zygfryd von Zellen, mimo uzasadnionych podejrzeń, do powrotu starszego brata sprawuje pieczę nad interesami rodu i nie może pozwolić sobie na opuszczenie miasta.

Rozdział 4

Sierżant

Możliwym jest, że drużyna, kierując się różnymi motywami, przystanie na propozycję Zygfryda von Zellena, a wówczas rozmowa ze znajomym sierżantem z pewnością będzie bardzo pomocna. Semko Barchacz może udzielić BG wielu cennych informacji. Oczywiście nie za darmo, ale wszelkie koszty pokryje hrabia Zygfryd. Zależnie od sytuacji, spotkanie z sierżantem Barchaczem odbędzie się w więzieniu przy garnizonie albo w rezydencji von Zellena.

Semko Barchacz to niezbyt wysoki, krępy mężczyzna

w wieku hrabiego Zygryda. Czarne, krótko przycięte włosy mocno przyprószyła siwizna, twarz pokrywa kilkudniowy zarost, a usta przysłania sumiasty wąs. Sierżant jest człowiekiem dość bezpośrednim, a jego miękki akcent zdradza kislevskie pochodzenie. Oto, czego można się od niego dowiedzieć:

Nie jest to pierwsze, lecz drugie morderstwo. Trzy dni wcześniej zamordowano we własnym łóżu Adavamusa Koellera, zamożnego kupca z Salkalten. Ciało również było okaleczone: Koellerowi obcięto genitalia. Nieopodal leżał pergamin, który sierżant "przypadkiem" ma przy sobie. Udany Łatwy (+20) test spostrzegawczości pozwoli odkryć, iż oba pergaminy zapisała ta sama osoba. Tym razem na pergaminie widnieje następująca treść:

*Taka kara, jakie czyny,
Nie zabiłem go bez winy.*

*Choć on pierwszy, nie ostatni,
Wnet się inni znajdą w matni.*

Ofiary łączył podobny wiek, dobry stan majątkowy i znalezione przy nich pergaminy. Ustalono też, że obaj mężczyźni znali się za młodu, lecz od kilkunastu lat nie utrzymywali żadnych kontaktów. Na ciele Koellera nie znaleziono innych obrażeń, ani śladów po związaniu. Wszystko wskazuje na to, że podobnie jak August von Zellen, nie próbował nawet zatamować krwawienia.

Sierżant jest skory do współpracy, ale tylko jako informator. Bohaterowie nie mogą liczyć na żadne przywileje ani wsparcie innych strażników.

Rozdział 5

Niespodziewana pomoc

Bohaterowie mogą zacząć zbierać kolejne informacje. Dobrym pomysłem będzie zasięgnięcie języka u sąsiadów ofiar. Mogą też słuchać plotek albo rozpytywać w karczmach o ostatnie wydarzenia. Oto, czego mogą się dowiedzieć (w nawiasie podano stopień trudności testu plotkowania):

- August von Zellen praktycznie nie utrzymywał

kontaktu ze swym kuzynem (Przeciётny). Był raczej odludkiem i prowadził bardzo spokojny tryb życia (Łatwy). Często bywał w świątyni Sigmara (Łatwy). Nie miał dzieci ani żony (Łatwy), a jego majątek, zgodnie z testamentem, przejął tutejszy kult Sigmara (Wymagający). W jednym z okien na piętrze domu, który zamieszkiwał, szyba jest wybita (Prosty test spostrzegawczości). Przez okno, w przeddzień morderstwa, wrzucono wiadomość owiniętą wokół kamienia. Do świątyni Sigmara wraz z innymi rzeczami von Zellen trafił list, dzięki któremu zabójca zwabił Augusta za miasto (Bardzo Trudny, informację tę można uzyskać jedynie w świątyni). List napisany jest w formie szantażu i sugeruje, że hrabia miał niecną przeszłość (Bardzo Trudny), dlatego kapłani zdecydowali się go nie ujawniać.

- Adavamus Koeller był zupełnym przeciwieństwem Augusta von Zellen (Łatwy). Miał żonę i czwórkę dzieci, nie stronił jednak od kobiet, dobrych trunków i hazardu (Przeciётny). Panuje powszechne przekonanie, że pierwsze pieniądze na rozwój interesu wygrał w karty (Przeciётny). Koeller miał też wrogów: wygrywał w karty, miał konkurencję w handlu (pośredniczył w sprzedaży soli), naraził się też kilku żonatym mężczyznom (Wymagający). Majątek przejął jego żona (Przeciётny).

Późnym wieczorem trzeciego dnia, licząc od rozpoczęcia dochodzenia, drużyna (a może tylko jej część) weźmie udział w dziwnym spotkaniu. Już wcześniej BG mogą odnieść wrażenie, że ktoś ich obserwuje. Kilka razy mogą nawet zobaczyć wpatrującego się w nich, szczupłego mężczyznę, sądząc po przydzwiewku Kislevczyka.

Gdy będą wracali na nocleg (ostatecznie ktoś może złożyć im wizytę w karczmie), w jednej z ciemniejszych i podlegszych uliczek dzielnicy Słonej, zaczepi ich mężczyzna przedstawiający się jako Ślepy. Nie jest jednak sam. Dość szybko pojawią się w pobliżu jeszcze cztery cienie. To bracia Korniołow, siepacze na usługach Radujeva. Po stroju i akcencie rozmówcy można wnioskować, iż BG mają do czynienia z Kislevczykiem.

Ślepy zapewni, że nie ma złych zamiarów i poprosi

Bohaterów o zachowanie spokoju. Liczy tylko na chwilę ich cennego czasu, gdyż chciałby porozmawiać. Kislevczyk wie, że na zlecenie Zygryda von Zellena prowadzą śledztwo w sprawie morderstw. Doprowadzenie tego dochodzenia do końca leży także w interesie jego przyjaciół. Wystarczy im już nocnych wizyt straży miejskiej, wzmożonych patroli, aresztowań itp. Ślepy jest przekonany, że mordercą nie jest nikt z tutejszych, a złapanie tego wariata jest na rękę także spokojnym obywatelom Salkalten.

Ślepy nie może z pewnych przyczyn zgłosić się do straży, ale chce pomóc naszym Bohaterom. Na dowód swoich dobrych zamiarów poinformuje drużynę o kolejnym morderstwie. Chodzi o niejakiego Heinricha Vogla, zwanego Dusigroszem, który parał się wynajmem pokoi w rozlatującej się kamienicy czynszowej. Vogel pożyczył sporą, jak na niego, sumę pieniędzy. Jako że nie kwapił się z ich oddaniem, wierzyciel zdecydował, że jego pracownik złoży Dusigroszowi wizytę, co miało miejsce dziś nad ranem. Jednak okazało się, że Vogel nie żyje.

Straż miejska nie kojarzy tego zabójstwa z pozostałymi z dwóch powodów. Heinrich był biedakiem, a na domiar złego osoba, która znalazła jego ciało, przez pomyłkę zabrała leżący przy nim pergamin.

Dla potwierdzenia swych słów Ślepy przekaze BG ów pergamin i poinformuje ich, że pogrzeb Vogla odbędzie się nazajutrz około południa, na cmentarzu za miastem. Bohaterowie będą mieli jeszcze szansę obejrzeć rano zwłoki, które nie są specjalnie strzeżone. Kislevczyk zapewni również, że w razie konieczności mogą się z nim kontaktować. Wystarczy, że wskazany przez niego Bohater (decyzja MG) zjawi się w karczmie "Solanka", w dzielnicy Słonej i poczeka tam godzinkę.

Pergamin przypomina inne znalezione przy zamordowanych notatki. Bohaterowie, którzy widzieli poprzednie liściki, bez problemu rozpoznają charakter pisma, po wykonaniu udanego Prostego (+10) testu spostrzegawczości. Wiadomość z całą pewnością przygotowano wcześniej. Litery są równe, nie ma skreśleń ani plam, a treść przedstawia się następująco:

Jadem plućs życie całe,
Aż go w końcu spróbowałeś.

Spójrz, gwardzisto, to przestroga,
Nie dla ciebie litość boga.

Rozdział 6

Wskazówka nieboszczyka

Dla dalszego rozwoju scenariusza dość istotnym jest, aby Bohaterowie skorzystali z możliwości obejrzenia zwłok, co zasugerował Ślepy. To dość ważny element całego dochodzenia, a rezygnacja z niego sprawi, iż drużyna spotka zabójcę nieco później i w innych okolicznościach

Drużyna może dostać się do kaplicy Morra na kilka sposobów. Najprostsze wydaje się udawanie rodziny Vogla albo wyjawienie prawdy o prowadzonym dochodzeniu. W obydwóch przypadkach sprawę powinien ułatwić Bardzo Łatwy (+20) test przekonywania, wsparty drobną opłatą na rzecz świątyni Morra, która pokryje koszty pochówku.

Kapłan Fidler Ruew wprowadzi drużynę do skromnie urządzonej sali, w której zwłoki będą przygotowywane do pochówku. Zależnie od powodu wizyty, jaki podali BG, pozwoli im dokładnie obejrzeć ciało i będzie służył dodatkowymi wyjaśnieniami, bądź będzie ponaglał ich i niechętnie patrzył im na ręce (pomocny może okazać się test przekonywania). Nie bez znaczenia będzie też zachowanie BG. Dla kapłana bardzo ważne jest, czy BG okażą zmarłemu należyty szacunek.

Ciało spoczywa na kamiennym katafalku, okryte lnianym całunem. Akolita nie zaczął jeszcze przygotowywać go do ceremonii. Po zdjęciu całunu okaże się, że ofiara wygląda na dużo starszą od poprzednich, a zapadnięte policzki, kilkudniowy zarost i brudne, pozlepiane włosy wskazują, że nie należała za życia do elit miasta. Heinrich Vogel nie ma żadnych widocznych obrażeń, które sugerowałyby przyczynę zgonu. Jednak jego usta i język są wysmarowane ciemnozieloną substancją. Jest jej wystarczająco dużo, aby BG mogli swobodnie wziąć małą próbkę (choć

dobrze by było, aby czynili to z zachowaniem ostrożności).

Jeśli komuś przyjdzie do głowy zdjąć koszulę zmarłego, Łatwy (+20) test spostrzegawczości pozwoli zauważyć otoczony siniakiem ślad po ułtuciu, znajdujący się poniżej szyi. Ciało poprzednich ofiar są już pochowane, ale od kapłana można uzyskać informację, że na nich także znajdowały się ślady po nakłuciu (Przeciwny test plotkowania).

Podczas wizyty na cmentarzu BG mogą dostrzec (Wymagający test spostrzegawczości), że w starej, zaniedbanej części nekropolii na jednym z grobów leżą świeże kwiaty. Nagrobki pochodzą sprzed ćwierć wieku i napisy na nich uległy całkowitemu zatarciu. Pochowano tu ubogich ludzi i nie ma żadnych dokumentów ani rejestrów świadczących o tym, kim byli. Jednak to właśnie tutaj, o poranku przed każdym morderstwem, zabójca kładzie nową wiązanekę.

Bohaterowie szybko powinni się zorientować, że Vogel znacznie różni się od pozostałych ofiar. Miał około sześćdziesięciu lat, był więc o jakieś piętnaście lat

starszy od reszty zamordowanych. Do tego był biedakiem i mieszkał w dość podłej części dzielnicy Nadmorskiej, a więc w zupełnie innym środowisku niż jego poprzednicy.

Bohaterom może przyjść do głowy, że Dusigrosz poniósł karę za krzywoprzysięstwo lub kłamstwo (co zresztą jest prawdą), wszak wskazuje na to znaleziona przy zwłokach kartka i trucizna wokół ust. Jeśli nie wpadną na to teraz, być może zdecydują się popytać o Vogla jego sąsiadów i znajomych. Ci jednak niechętnie mówią o zmarłym. Udany Trudny (-20) test plotkowania może ujawnić, że po prostu boją się narazić wierzycielom Heinricha, gdyż są przekonani, że to oni pozbawili go życia. Można się jedynie dowiedzieć, że Dusigrosz nie miał rodziny, a interes szedł mu marnie. Tylko jeśli BG wykażą się większą inicjatywą (udany test zastraszenia, gadaniny lub przekupstwo), mogą się dowiedzieć, że Vogel był dłużny pieniądze bretońskiemu lichwiarzowi, zwanemu Elegantem. Jego kantor znajduje się w dzielnicy Słonej. O wierzycielu Vogla można też się dowiedzieć, rozpytując po karczmach (Przeciwny test plotkowania), gdyż Elegant jest najbardziej znanym lichwiarzem w Salkalten.



Pierre "Elegant" Ladre (patrz opis dzielnicy Słonej) jest skory do rozmowy, a kilka sztuk srebra wręczonych w jej trakcie zmniejsza trudność testu plotkowania o dwa poziomy. Nie ma on nic wspólnego z zabójstwem: "Martwy pieniędzy nie przyniesie, z żywym zawsze jest na to jakaś szansa.". Może jednak udzielić o zamordowanym wielu informacji. Dusigrosz był samotny, więc nikt nie spłaci jego długów. Niegdyś wynajmował pokoje w kamienicy, ale kilka lat temu interes podupadł, na co wpływ miał niewątpliwie fakt, że kamienica była w fatalnym stanie. Vogel wręcz obsesyjnie nienawidził obcych, zarówno przedstawiciele innych ras, jak i ludzi pochodzących z innych krain. Kilkakrotnie zeznawał nawet w sądzie, za każdym razem oczerniając obcych, a parę lat temu przez takie fałszywe zeznanie dwóch rodaków Pierra trafiło do więzienia.

Jeśli BG postarają się dotrzeć do archiwów sądowych, co ze względu na panujący w ratuszu bałagan nie będzie proste, okaże się, że Vogel zeznawał w trzech procesach. Dwadzieścia dziewięć lat temu świadczył przeciwko marienburskiemu rzemieślnikowi, cztery lata później na korzyść młodzieńców, którzy wymierzili sprawiedliwość Bretończykowi, a trzy lata temu był świadkiem, jak dwóch bretońskich marynarzy pobiło uczciwego obywatela Salkalten.

Heinrich Vogel zawsze świadczył przeciwko obcym, a jego ksenofobię potwierdzić może opinia miejskiego sędziego, Jurgena Kolmana, który pamięta tamte procesy (Przeciętny test plotkowania). Dla niniejszego scenariusza najważniejsza jest sprawa sprzed ćwierci

wieku, w której podejrzanymi byli młodzi Adavamus Koeller, Semko Barchacz oraz August i Zygryd von Zellenowie. Zostali oskarżeni o zamordowanie Bretończyka i jego żony. Zeznania świadków oczyściły ich jednak z zarzutów (zapis sądowy pokrywa się z opowieścią Zygryda von Zellena, przedstawioną w Rozdziale 8).

Rozdział 7

Aptekarz i czwarty pergamin

Jeśli drużyna zadbała o to, by pobrać próbkę ciemnozielonej substancji znalezionej na ciele Vogla, to pewnie teraz zastanawia się, co z nią zrobić? Pewnie szybko postanowią poszukać osoby z odpowiednią wiedzą. Nie trzeba długo pytać, w mieście nie ma zbyt wielu uczonych. Prosty (+10) test plotkowania ujawni, że miejscowy aptekarz, niejaki Vilon Kapijas, zna się na różnych substancjach. Podobno niegdyś wykładał na słynnym Uniwersytecie Marienburskim. Jeśli nie będą rozpytywali o uczonego, to zawsze może skierować ich tam sierżant Semko Barchacz. Straż bowiem w razie potrzeby korzysta z opinii tego znamienitego uczonego.

Mistrz Kapijas od trzech lat mieszka w Salkalten, gdzie w spokoju odpoczywa od problemów wielkich metropolii. Nie ma za dużo pracy, czasami pozszywa kogoś po bóje, innym razem sporządzi miksturę na ból brzucha. Taka wymarzona emerytura. Czasami tylko z rozrzewnieniem wspomina dawne czasy, kiedy specjalizował się w opracowywaniu antidotum na wszelakie trucizny.

Zapewne BG w końcu skierują kroki do tutejszej apteki, prowadzonej przez szanowanego w mieście uczonego. Vilon Kapijas mieszka na pierwszym piętrze w niewielkim domu przy Alei Młotodzierzcy. Bohaterów podejmie na parterze budynku, w aptecce (patrz opis Salkalten, dzielnica Srebrna).

Mistrz Vilon to szczupły mężczyzna w trudnym do określenia, ale z pewnością zaawansowanym wieku. Ubrany jest w ciemne, nieco poplamione szaty. Jego pomarszczoną twarz zdobi rzadka, siwa broda, która - podobnie jak wystające spod nakrycia głowy kosmyki siwych włosów - jest w wielu miejscach pożółkła. Na dłoniach Vilon ma rękawiczki z cienkiej, dobrze wyprawionej skóry.



Aptekarz chętnie obejrzy przyniesioną substancję, zaintryguje go ona i będzie bardzo ciekaw, skąd się wzięła w posiadaniu BG. Mistrz potrzebuje jednak czasu, aby ustalić jej skład i działanie. Poprosi więc Bohaterów, by wrócili nazajutrz.

Specyfik, który przynieśli Bohaterowie, to dość skomplikowana trucizna, do produkcji której użyto między innymi jadu mantikory i kilku roślin pochodzących z dalekiej Arabii. Jest ona o tyle niepraktyczna, że należy ją podawać doustnie, a ma bardzo nieprzyjemny zapach, nie mówiąc już o smaku. Ofiara, która ją spożyje, umiera w potwornych męczarniach.

Zanim jednak nasza drużyna dowie się o właściwościach tego specyfiku, zostanie wezwana do hrabiego Zygryda. Von Zellen jest wściekły i wyraźnie wpadł w panikę, gdyż rano znaleziono martwego sierżanta Semko Barchacza w jego własnym łóżu. Miał obcięte obydwie dłonie i wykrwawił się na śmierć. Obok oczywiście leżał pergamin.

*Wszak nie będzie wiecznie żył,
Kto kobietę na śmierć bił.*

*Nie zasłużył na szacunek,
Jam wyrównał swój rachunek.*

*A nim minie wieku ćwierć,
Wszystkich pięciu spotka śmierć.*

Sprawę morderstw przejął jeden z dwóch dziesiętników, który jak dotąd ma świetne wyniki, uchodzi jednak za nieprzekupnego, tak więc współpracę ze strażą miejską można uznać za zakończoną. Hrabia von Zellen ma jednak dla BG inną propozycję. Uważa, że ostatnią ofiarą będzie on sam i chce, aby nasi Bohaterowie zostali jego ochroną. Równocześnie podniesie wynagrodzenie o sto procent, tak więc suma stanie się bardzo atrakcyjna. Dlaczego hrabia tak się boi o własne życie? Jest to związane z pewnym wydarzeniem z przeszłości. Jeśli Bohaterowie nie trafili na nie w archiwach sądu, poznają je właśnie teraz.

Uwaga: istnieje możliwość, że BG wcześniej dotarli do archiwum sądu i powiązali sprawę zabójstwa sprzed ćwierć wieku z obecnymi wydarzeniami i zdołali w porę ostrzec Semka Barchacza o grożącym mu niebezpieczeństwie. Wówczas Mistrz Gry, zależnie od poczynań drużyny, powinien zmodyfikować dalszą część scenariusza, pozwolić drużynie uratować sierżanta i wraz z nim zastawić pułapkę na mordercę albo przejść do Rozdziału 9: Gość z Marienburga.

Rozdział 8

Prawdziwa historia

Tym razem Zygryd von Zellen nie będzie oponował i opowie o wydarzeniach, które swój dramatyczny koniec znalazły dopiero teraz.

Było to latem 2497 roku. Byłem wówczas młodym, pewnym siebie i żądnym przygód żakiem. Pewnego dnia wraz z Augustem oraz dwoma kompanami, a był to nie kto inny, jak Adavamus i Semko, szwendaliśmy się po Nadmorskiej, kiedy dobiegł nas szloch niewiasty. Jako że było jeszcze jasno, a nas było czterech, nie zabrakło nam odwagi i ruszyliśmy jej na ratunek.

Głos dobiegał z małego mieszkanka na parterze kamienicy. Jak się później dowiedzieliśmy, wynajmował je Bretończyk, Rene D'harm, bardzo zdolny, ale także bezczelny i despotyczny artysta. Na miejscu okazało się, że przekłety zabojad, pewnie jak jego wszyscy pobratymcy, nie ma za grosz szacunku dla kobiet. Jego żona była cała poobijana, więc ujęliśmy się za nią, bo piękna była i nasza, znaczy się z Ostlandu.

Semko rozsierdził się z nas najbardziej, powiedział temu bydlakowi, że jak jest taki odważny, niech spróbuje się z nim, ale nie zabiera się za kobietę, ostlandzką zresztą. Bretończyk wściekł się okrutnie, wymyślał go od chłystków, chwycił za sztylet i ruszył w jego stronę. Na drodze jednak stanęła jego własna żona, która ciałem zasłoniła Semka.

Krew nie woda, poniosło nas i usiekliliśmy podłego przybłędę, niestety jego żony nie udało

się uratować... Potem przysłała straż, która oddała nas do dyspozycji sędziemu miejskiemu. Spędziliśmy nawet dzień czy dwa w areszcie. Na szczęście znalazł się dozorca tej kamienicy, który zeznał, iż często widywał kobietę poobijaną i słyszał jej krzyki. Nie interweniował wcześniej ze zwykłego strachu, gdyż Rene mu groził. Są nas uniewinnił, a sprawę zamknęto.

Słowa hrabiego pokrywają się z zapisem sądowym sprzed ćwierć wieku. Owym dozorcą był oczywiście Heinrich Vogel. Nie jest też ciężko zgadnąć, kto jest mordercą, bowiem Rene i Izabel D'harm (tak nazywała się żona Bretończyka) mieli syna, wówczas ośmiolatka. Po śmierci rodziców malec został oddany pod opiekę wujowi mieszkającemu w L'Anguille. Jak go jednak odszukać? Może należy poprosić o pomoc Ślepego? Izabela i Rene zginęli 30 dnia Czasu Zbiorów. Do dwudziestej piątej rocznicy ich śmierci pozostało dokładnie pięć dni.

Rozdział 9 Gość z Marienburga

Nazajutrz po rozmowie z hrabią (najdalej dwa dni później), podczas spożywania posiłku w karczmie, BG poznają jegomościa imieniem Kacper. Nie byłoby w tym nic niezwykłego, gdyby nie fakt, iż Kacper Vasibauer mieni się największym specjalistą od trucizn, uczniem samego Mistrza Vilon Kapijasa z Marienburga, który jak wiadomo, zginął trzy lata temu podczas pożaru. A przecież Bohaterowie rozmawiali z mistrzem Vilonem ledwie kilka dni temu... Najlepiej byłoby, aby Bohaterowie uzyskali te informacje stopniowo, rozmawiając swobodnie z żakiem. Jeśli jednak nie wykażą nim zainteresowania, to Kacper będzie dość głośno rozprawiał o swoich doświadczeniach, tak aby BG wyraźnie słyszeli o czym mówi, gdyż zaaranżował on całe spotkanie.

“Przyciśnięty” lub nieco “podchmielony” Kacper opowie, iż terminował w Marienburgu wraz z Bretończykiem, niejakim Urielem D'harm. Pewnej nocy wybuchł pożar, który strawił trzy kamienice, w tym ich pracownię. Mistrz Vilon zginął, Uriel próbując go ratować, poparzył sobie dotkliwie lewą rękę, a najmniej poszkodowany wyszedł z pożogi Kacper.

Jeśli Bohaterowie zaproponują mu współpracę, wyzna, iż Uriel był mu jak brat. Nie pozwoli na szarganie imienia Mistrza, ale też nie chce krzywdy przyjaciela. Najlepiej będzie, jeśli wyśle mu list z żądaniem opuszczenia Salkalten. Nie będzie też chciał zeznawać przeciwko przyjacielowi, ale po Łatwym (+20) teście przekonywania lub zastraszania zgodzi się na wizytę u niego w domu.

Jeśli drużyna przedstawi te fakty hrabiemu Zygfydrowi i zapyta o jego zdanie, odpowiedź będzie tylko jedna: Chcę głowę tego sukinsyna i to natychmiast.

Rozdział 10 Czym chata bogata

Teraz inicjatywa spoczywa w rękach naszych chwatów. Być może zamiast czekać z założonymi rękoma, złożą wizytę mistrzowi Vilonowi. Powinni rozważyć takie rozwiązanie, gdyż łatwo zauważą, że Kacper do małomównych nie należy i mógłby “niechęć” ostrzec swego przyjaciela. Dla przygody nie ma większego znaczenia, czy BG zdecydują się odwiedzić “Mistrza” sami czy z Kacprem, dobrze jednak by było, gdyby nie czekali biernie na dalszy rozwój sytuacji.

Kacper mówił prawdę, choć nie do końca. Nie wspomniał, że tak naprawdę przysłał go właśnie Uriel, który ze spokojem oczekuje gości w gabinecie nad apteką, na piętrze domku przy alei Młotodzierzcy. Jeśli Kacper nie pójdzie z BG, spotkają go ponownie już w aptece. Będzie na nich czekał na miejscu wraz ze swym przyjacielem.

Wejście do apteki będzie otwarte, na parterze nie będzie nikogo, a na piętro prowadzą schody zakończone drzwiami. Jeśli drużyna zdecyduje się złożyć wizytę Vilonowi wieczorem lub w nocy, BG zauważą światło lampy z okna pomieszczenia na piętrze. Jeśli przyjdą za dnia, dostrzegą smugę światła wydobywającą się spod drzwi na piętrze (Łatwy test spostrzegawczości).

W klamce drzwi do gabinetu znajduje się pułapka, którą aktywuje się po jej naciśnięciu. Igła nasączona trucizną wysuwa się i kłuje tego z Bohaterów, który nacisnął klamkę. Pułapki można uniknąć, otwierając drzwi za pomocą jakiegoś przedmiotu (Trudny test Zręczności) np. w grubej rękawicy, lub wykonując udany Trudny

(-20) test spostrzegawczości. Trucizna to paraliżujący jad pająka (patrz Zbrojownia Starego Świata, str. 73), zmodyfikowany między innymi dodatkiem lulką czarnego, który dziesięciokrotnie wydłuża okres jej działania. Ukłuty BG musi wykonać udany Trudny (-20) test Odporności, w przeciwnym wypadku po kilkunastu sekundach zostanie sparaliżowany na około pół godziny.

Uriel zabezpieczył się na wypadek unieszkodliwienia pułapki. Kacper, który przybył z BG, lub oczekuje na nich w gabinecie wraz z Urielem, jest wyposażony w kuszę pistoletową (jeśli czeka), albo igłę (jeśli przyszedł z BG) nasączoną tą samą trucizną. Strzeli on do pierwszej wchodzącej postaci (lub ukłuje ją, która idzie przed nim, jeśli wybrał się razem z BG). Z całą pewnością nie wybierze postaci w metalowej zbroi. Paraliż jednego z BG to bardzo istotny, choć nie niezbędny element scenariusza.

Uriel czeka na gości wygodnie rozparty na krześle za biurkiem, na wprost wejścia. Nie będzie zdziwiony ani zaskoczony. Nie będzie atakował, co najwyżej może się bronić. Jeśli wszystko pójdzie po jego myśli, nie będzie musiał. Wskaże na postać, która dotknęła zatrutej kłamki (bądź została trafiona kuszą pistoletową), i powie:

Gdzieś w tym pokoju znajduje się antidotum na tę truciznę...

Mniej więcej w tym czasie otruta postać przewróci się bezwładnie na podłogę. Uriel zaś będzie kontynuował:

Może wśród kilkuset ampułek z truciznami znajdziecie je sami, a może nie. Na razie wasz przyjaciel jest sparaliżowany, zostało mu jeszcze kilka minut, a potem... No cóż, krwotok wewnętrzny, ustanie pracy serca... Zapewniam, że do samego końca będzie wszystko czuł dość dokładnie, mimo że nie będzie w stanie się poruszyć.

Teraz wszystko zależy od drużyny. Mogą wypełniać polecenia Uriela lub rzucić się na niego. Czy zaryzykują śmierć towarzysza? Jeśli tak się stanie, najpewniej zwyciężą, choć przeciwnik jest nie byle jaki, a przygoda

dobiegnie w tym miejscu końca.

Jeśli wysłuchają mistrza Vilona, ten poleci Kacprowi związać sznurem Bohaterów, lub jeśli jego pomocnik nie jest w stanie tego zrobić, zażąda, aby jeden z BG skrepował pozostałych, a następnie osobiście zwiąże wybrańca. W zamian da słowo, że żaden z Bohaterów nie zginie, przynajmniej nie tutaj i nie teraz. Gdy BG będą już wygodnie usadowieni, Uriel przedstawi im swoją historię, która nieco odbiega od wersji von Zellena.

Trucizna, która została zaaplikowana jednemu z Bohaterów nie zabija, tylko paraliżuje. Przeszanie działać samoczynnie po około pół godzinie, ale Uriel nie ma zamiaru czekać tak długo. Oczywiście drużyna nie ma o tym pojęcia.

Rozdział II

Prawdziwa historia raz jeszcze

Odkąd pamiętam, nasza rodzina była traktowana jak odszczepieńcy. Ojciec był Bretończykiem, czyli przybłądą, i poślubił miejscową kobietę, a to nie było łatwe do zaakceptowania przez sąsiadów. Często byliśmy szykanowani i wyzywani. Zdarzały się pobicia...

Pewnie dlatego, gdy czterech pijanych młokosów dobijało się do drzwi naszego domu, matka ukryła mnie w kufrze. To właśnie z niego widziałem, jak została pobita i zgwałcona, a potem, gdy przyszedł ojciec, został skatowany na śmierć. Tuż przed wyjściem postanowili pozbyć się świadka, więc jeden z nich zaszytował moją matkę. Nazywa się Zygryd von Zellen.

Potem za kilka koron kupili zeznania dozorczy, który i tak nienawidził cudzoziemców. Było to 30 dnia Czasu Zbiorów roku 1507 lub, jeśli wolicie, 2497 roku Kalendarza Imperium. Tego dnia poprzysiągłem zemstę. Przygotowywałem się do niej ćwierć wieku, a teraz zamierzam ją dokończyć. Do was należy wybór, możecie mnie ścigać i starać się uratować tego psa. Albo też poczekać tutaj godzinę, a wówczas już nigdy się nie zobaczymy.

Rozdział 12*To jest już koniec*

Niezależnie od tego, co zrobią Bohaterowie, to już finał tej przygody. Reszta zależy od nich. Kwadrans po wyjściu Uriela trucizna przestanie działać i sparaliżowany do tej pory BG bez problemu oswojodzi kompanów.

Czy rzucą się na ratunek hrabiemu, czy też może uznają go za mordercę? Wybiorą wyjście honorowe czy pieniądze? A może, podobnie jak miejscowi, nie ufają obcym? Prawdopodobne jest, że Uriela odwiedzi tylko część drużyny, a jeden lub dwóch Bohaterów zostanie z hrabią. Uriel nie czuje do nich urazy, będzie się starał sparaliżować ich przy użyciu dmuchawki. Co innego, jeśli drużyna wróci ratować von Zellenę, wówczas bez wątpienia staną się wrogami mściciela.

Dzięki tej opowieści zyskać można przyjaźń wpływowej osoby i pieniądze lub... godność. Ale czy w Starym Świecie komuś zależy na godności bądź honorze? Czy są jeszcze prawdziwi Bohaterowie? Kto w tych ciężkich czasach uwierzy w słowa przybłądy?

Rozdział 13*Brakująca karta*

Oto treść ostatniego pergaminu. BG mogą go znaleźć przy zwłokach Zygryda von Zellenę albo Uriela D'Harma - zależy to będzie od biegu zdarzeń.

*Oto zemsta ma zakończona,
Dzisiaj ostatni morderca kona.*

*Za krzywdę matki, za ojca życie,
Odpłaciłem już im należycie.*

*Choć czyny moje przerażać mogą,
Dla im podobnym będą przestroga.*

Rozdział 14*Kalendarium wydarzeń*

Poniżej opisano zawarte w scenariuszu wydarzenia, nie

uwzględniając poczynania Bohaterów Graczy. Kalendarium to ma być wyłącznie elastyczną pomocą dla Mistrza Gry, którą należy modyfikować za każdym razem, gdy działania drużyny zmieniają bieg wydarzeń albo znacząco wpłyną na postępowanie BN.

18 dzień Czasu Zbiorów 2522 KI - kochanka Adavamusa Koellera znajduje w swoim domu jego okaleczone zwłoki.

20 dzień Czasu Zbiorów - morderstwo Augusta von Zellenę i jego stangreta. Ich ciała odnajdują Bohaterowie Graczy, godzinę drogi od Salkalten.

20 lub 21 dzień Czasu Zbiorów - spotkanie Bohaterów z Zygrydem von Zellenem, który składa im propozycję pracy.

21 dzień Czasu Zbiorów - spotkanie z sierżantem Semkiem Barchaczem, który przedstawia podstawowe informacje dotyczące morderstw.

23 dzień Czasu Zbiorów - rankiem człowiek Radujeva znajduje zamordowanego Dusigrosza w jego własnym mieszkaniu. Zabiera wszystkie rzeczy, które mogą przedstawiać jakąkolwiek wartość, w tym także pergamin.

23 dzień Czasu Zbiorów - wieczorem BG spotykają się ze Ślepym.

24 dzień Czasu Zbiorów - w południe na cmentarzu odbywa się pogrzeb Dusigrosza.

25 dzień Czasu Zbiorów - rano znaleziono martwego i okaleczonego sierżanta Barchacza.

26 dzień Czasu Zbiorów - drużyna spotyka Kacpra Vasibauera i poznaje jego rewelacje dotyczące Uriela D'Harma.

30 dzień Czasu Zbiorów - dwudziesta piąta rocznica śmierci rodziców Uriela, Izabeli i Rene D'Harm.

Rozdział 15
Wystąpili

Zygfyrd von Zellen'



Hrabia Zygfryd von Zellen - ma czterdzieści trzy lata, jest mężczyzną średniego wzrostu. Ma nadwagę, łysinę sięgającą połowy głowy, gęstą, czarną brodę i wystający sponad niej duży, czerwony nos. Ubiera się w dobrej jakości szaty, nosi złotą biżuterię (trzy pierścienie i łańcuch). Hrabia nie ma żony, a najbliższą jego rodziną jest starszy brat, będący głową jednego z najbogatszych rodów w mieście. Zygfryd zawsze starannie dobiera słowa, stara się być spokojny, ale drażni go okazywanie sprzeciwu. Dość często narzuca innym swoje zdanie.

Profesja: dworzanin

Poprzednia profesja: szlachcic

Rasa: człowiek

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, gadanina, jeździectwo +10, kuglarstwo (gawędziarstwo), kuglarstwo (muzykalność), nauka (sztuka), plotkowanie +10, przekonywanie, spostrzegawczość, wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium) +10, wycena, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: błyskotliwość, broń specjalna (szermiercza), etykieta, intrygant, odporność psychiczna, przemawianie, urodzony wojownik

Zbroja: brak

Uzbrojenie: sztylet

Wyposażenie: ubranie najwyższej jakości, biżuteria o wartości 160 zk, sakiewka z 45 zk

Semko Barchacz



Sierżant Semko Barchacz - średniego wzrostu, krępy wąsacz. Typowy żołnierz, przywykły do wydawania i słuchania rozkazów. Niezbyt bystry, ma za to "szerokie plecy" - między innymi Zygfryda von Zellena.

Profesja: sierżant

Poprzednia profesja: strażnik

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
50	43	36	37	42	45	34	48
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	3	3	4	-	-	-

Umiejętności: dowodzenie, hazard, jeździectwo, nauka (prawo), nauka (strategia/taktyka), plotkowanie +20, przeszukiwanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość +10, tropienie, unik +10, wiedza (Imperium), wiedza (Kislev), zastraszanie, znajomość języka (kislevski), znajomość języka (staroświatowy)

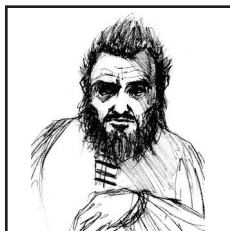
Zdolności: bijatyka, błyskotliwość, groźny, naśladowca, ogłuszenie, rozbrajanie, silny cios

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy i skórzana kurta)

Uzbrojenie: miecz, nóż

Wyposażenie: bukłak z wódką, k10 szylingów

Oleg "Ślepy" Iwanow



Oleg "Ślepy" Iwanow - szczupły, niewysoki mężczyzna o zmierzwionej brodzie i ciemnych włosach. Kislevski hochsztapler i paser, który pracuje dla Jurija Radujeva. Iwanow mówi z wyraźnym kislevskim akcentem. Jeśli jest z braćmi Kornifov lub wśród rodaków, jest pewny siebie. W

przeciwnym wypadku stara się nie zwracać na siebie uwagi.

Profesja: paser
 Poprzednia profesja: mieszczanin
 Rasa: człowiek

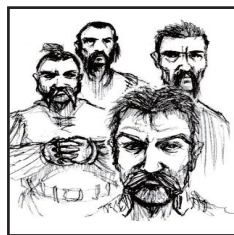
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
40	37	39	32	44	40	38	36
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	3	3	4	-	-	-

Umiejętności: czytanie i pisanie, hazard, plotkowanie +10, powożenie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, targowanie +10, wiedza (Imperium) +10, wycena +10, zastraszanie, znajomość języka (kislevski), znajomość języka (staroświatowy) +10, zwinne palce

Zdolności: błyskotliwość, geniusz arytmetyczny, ogłuszenie, szczęście, widzenie w ciemności, żyłka handlowa

Zbroja: brak
Uzbrojenie: sztylet
Wyposażenie: ubranie dobrej jakości, złoty sygnet (wartość 5 zk), sakiewka z 14 zk

Korniłow



Bracia Korniłow - czterech najemnych siepaczy, zbrojne ramię miejscowej organizacji kislevickich przemytników. Bójka z nimi nie jest dobrym pomysłem, ale jeśli drużyna chce się wykazać...

Wszyscy bracia noszą sumiaste wąsy i kilkuniedniowy zarost na twarzy, a ich oblicza są poznaczone bliznami. Często czuć od nich alkohol, ale na "robotę" zawsze idą trzeźwi.

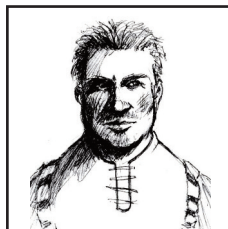
Profesja: oprych
 Rasa: człowiek

Umiejętności: hazard, mocna głowa, plotkowanie, sekretny język (złodziejski), unik, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (kislevski)

Zdolności: morderczy atak, ogłuszanie, opanowanie, rozbrajanie, silny cios*, szybkie wyciągnięcie, twardziel*

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy i skórzana kurta)
Uzbrojenie: pałka, nóż, kastet
Wyposażenie: bukłak z wódką, k10 szylingów

Kacper Vasibauer



Kacper Vasibauer - niewysoki, nieco pulchny, dwudziestoczeroletni przyjaciel Uriela, z którym terminował w Marienburgu u Mistrza Vilona Kapijasa. Blondyn o krótko przyciętych, lekko falistych włosach, którego oblicze niemal zawsze pokrywa rumieniec i bardzo rzadki zarost. Kacper zna plan zemsty Uriela, w którym w razie potrzeby weźmie udział. Jest pracowitym człowiekiem, ale nieco brakuje mu talentu, na swoją wiedzę musiał długo i ciężko pracować. Jeśli drużyna zabije Uriela, znajdzie w nim w przyszłości zjadłego wroga.

Profesja: żak
 Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
33	34	25	35	42	45	42	40
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	2	3	4	-	-	-

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (alchemia), mocna głowa, plotkowanie +10, przeszukiwanie, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy) +10, znajomość języka (klasyczny)

Zdolności: błyskotliwość, broń specjalna (kusze)**, etykieta, obiecyświat, odporność na choroby, odporność na trucizny

Zbroja: brak

Uzbrojenie: sztylet, szpila (szydło), kusza pistoletowa (tylko w przypadku, gdy oczekuje na BG wraz z Urielem)

Wyposażenie: przybory do pisania, sakiewka z 2k10 szylingów, księga o ziołach

** Posługiwanie się kuszą pistoletową Kacpra nauczył jego przyjaciel, Uriel.

Uriel D'harm



Mistrz Vilon Kapijas z Marienburga vel Uriel D'harm - Uriel ma obecnie trzydzieści trzy lata, jest świetnym aptekarzem, medykiem i... skrytobójcą. Podstaw alchemii uczył się u wuja, a następnie terminował u Vilona Kapijasa z Marienburga. Tam właśnie, po śmierci Mistrza narodził się pomysł podszycia się pod niego i przeniesienia do Salkalten.

Problem przeszło dwudziestoletniej różnicy wieku Uriel rozwiązał za pomocą sztuki charakteryzacji, którą doprowadził do perfekcji. Świetnie walczy wręcz i używa dmuchawki, czego nauczył go wuj. Podczas pożaru w Marienburgu doznał poważnych oparzeń (zwłaszcza lewej ręki), dlatego też zawsze nosi rękawiczki, co też nie jest bez wpływu, jeśli chodzi o ukrycie wieku. Włosy farbuje na siwy kolor, miejscami są one nieco pożółkłe, a po ucharakteryzowaniu jedyna rzecz, jaka może go zdradzać, to oczy.

Jego ofiary są paraliżowane trucizną sporządzoną z jadu pająka oraz wywarów kilku ziół, które zna chyba tylko sam Uriel. Pod działaniem tego specyfiku ofiary nie mogą się poruszać ani mówić, jednak wszystko czują,

słyszą i widzą. Umierają powoli i w męczarniach.

Zemsta jest obsesją D'harma i dla niej jest w stanie poświęcić wszystko, nie wyłączając życia swojego ani przyjaciela. Chce też, aby była ona swoistą przestrożą i karą dla miejscowych za ich ksenofobię i niesprawiedliwość. Po cichu ma nadzieję, że jego "dzieło" zostanie docenione, a może nawet opisane przez jakiegoś minstrela. Uriel nie planuje swojej przyszłości dalej niż do dopełnienia zemsty. Ma stare zobowiązania z okresu, kiedy terminując w Marienburgu, szpiegował na rzecz Bretonii, ale nie spieszy mu się ani do starego życia, ani do składania wyjaśnień.

Profesja: skrytobójca

Poprzednia profesja: żak, aptekarz, medyk, szpieg

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
63	62	42	45	61	61	68	55
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	15	4	4	4	-	6	-

Umiejętności: charakteryzacja +10, czytanie i pisanie +20, czytanie z warg, kuglarstwo (aktorstwo), leczenie, nauka (alchemia) +10, nauka (anatomia), mocna głowa, otwieranie zamków, plotkowanie +20, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (aptekarsstwo) +10, sekretne znaki (złodziei), sekretny język (gildii), skradanie się +10, spostrzegawczość +20, śledzenie +10, targowanie, ukrywanie się +10, warzenie trucizn +20, wiedza (Bretonia), wiedza (Jałowa Kraina), wiedza (Imperium) +10, wspinaczka, znajomość języka (bretoński) +20, znajomość języka (klasyczny) +10, znajomość języka (staroświatowy) +20, zwinne palce

Zdolności: bijatyka, błyskawiczny blok, błyskotliwość, brawura, broń specjalna (dmuchawka), broń specjalna (kusze), broń specjalna (unieruchamiająca), chirurgia, chodu!, etykieta, intrygant, łotrzyk, niezwykle odporny, obiecyświat, odporność na trucizny, ogłuszanie, opanowanie, poliglota*, strzał mierzony, strzelec wyborowy, szósty zmysł, szybkie wyciągnięcie

Zbroja: brak

Uzbrojenie: sztylet, kusza pistoletowa, dmuchawka,

Wyposażenie: 6 porcji trucizny (jad pająka), 28 zk, zestaw do charakteryzacji, ubranie dobrej jakości, ubranie aptekarskie (poplamione), rękawiczki, nakrycie głowy

* Uwzględniono w statystykach postaci

Rozdział 16 Bohaterowie Graczy

Poniżej znajdują się gotowe do wykorzystania postaci Bohaterów Graczy, z których każda została stworzona przy wykorzystaniu dodatkowych 1200 PD. Ich odgrywanie powinno ułatwić zapoznanie graczy z zamieszczoną poniżej historią postaci oraz z motywacjami przedstawionymi w Rozdziale I niniejszej przygody.

Handblat "Jaworek" Schmidt

Profesja: szarlatan

Poprzednia profesja: kanciarz

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
32	24	35	37	35	31	29	33
+10	+10	+5	+10	+15	+15	+15	+25
42	29	35	42	45	36	34	43
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	4	0	0	3
-	+4	-	-	-	-	-	-
1	13	3	3	4	0	0	3

Umiejętności: gadanina, kuglarstwo (aktorstwo), plotkowanie +10, przekonywanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: chodu!, naśladowca, odporność na choroby, przemawianie, szczęście

Zbroja: brak

Uzbrojenie: miecz, sztylet

Wyposażenie: cztery ubrania najlepszej jakości, talia kart, 25 zk, podrobione dokumenty na nazwisko Richard Krupse.

Historia: Urodziłeś się ćwierć wieku temu w niezbyt zamożnej rodzinie z Nuln, gdzie spędziłeś całe dotychczasowe życie. Ojciec, który wprowadzał cię w arkana kantów i oszustw, zakończył swe życie w więzieniu, matka nadal mieszka w rodzinnym mieście. Kilka miesięcy temu naraziłeś się jednemu z szefów nulneńskiego półświatka, a wyjazd na północ, do dalekiego Salkalten, który traktujesz jak zesłanie, jest wyznaczoną przez niego "pokutą". Masz smykałkę do szemranych interesów, talent do wyłudzenia pieniędzy, fałszywe dokumenty i głowę pełną pomysłów. Czegóż więcej chcesz?



Annabela Lisa von Blassenmund

Profesja: dworzanin

Poprzednia profesja: szlachcic

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
30	39	28	36	36	31	38	38
+5	+5	-	-	+10	+20	+20	+20
40	44	28	36	41	36	43	54
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	2	3	4	0	0	3
-	+4	-	-	-	-	-	-
1	12	2	3	4	0	0	3

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, jeździectwo, kuglarstwo (muzykalność), plotkowanie +10, przekonywanie, wiedza (Imperium) +10, znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: błyskotliwość, etykieta, intrygant, odporność na trucizny, strzelec wyborowy, szczęście, żyłka handlowa

Zbroja: brak

Uzbrojenie: sztylet

Wyposażenie: strój szlachecki z herbem rodu, trzy suknie, koń z siodłem i uprzężą, 100 zk, biżuteria o wartości 48 zk

Historia: Do wyjazdu na północ zostałam zmuszona decyzją ojca, który w ten sposób chciał dopilnować kilku interesów rodu i jednocześnie odciąć cię od starych znajomości w Nuln, zwłaszcza z - jego zdaniem - nieodpowiednimi mężczyznami. Salkalten z jednej strony wydaje ci się towarzyską dziczą, jednak wiesz, że przebywa tam Książę Valmir von Raukov wraz z całym dworem. Pozytywne załatwienie rodzinnych spraw może bardzo korzystnie wpłynąć na obecnie nieco nadwątlone zaufanie ojca. A papa, mimo iż surowy, ma doskonałe wyczucie w interesach, no i decyduje o finansach rodu, które są całkiem spore.



Erkenbrandt z Emmanuelplatz

Profesja: reketer

Poprzednia profesja: rzeźmieszek

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
33	29	31	33	28	26	32	31
+20	+15	+15	+10	+10	-	+15	+10
48	29	41	33	38	26	42	31

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	4	3	4	0	0	2
+1	+5	-	-	-	-	-	-
2	15	4	3	4	0	0	2

Umiejętności: jeździectwo, plotkowanie +10, unik, wiedza (Imperium), zastraszenie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bijatyka, groźny, morderczy atak, oburęczność, ogłuszanie, rozbrajanie, silny cios*, twardziel

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy i skórzana kurta), tarcza

Uzbrojenie: miecz, nóż

Wyposażenie: koń z siodłem i uprzężą, 2 zk

Historia: Od młodych lat żyłeś z wymuszania haraczy, zastraszeń i pobić. Co nietypowe, nie lubiłeś działać w gangach, przedkładając niezależność ponad dawane przez grupę poczucie bezpieczeństwa. Prawdopodobnie twoja kariera skończyłaby się dość szybko, gdyby nie Ralf Stuben, który lubił korzystać z twoich usług w zamian za dobrą zapłatę i dyskrecję. Podobnie jak on cenisz honor zawodowy i nigdy nie odpuszczasz, dopóki nie wykonasz zadania. Obecnie masz dbać o bezpieczeństwo jednego z dłużników Stubena, a w razie ewentualnych problemów przypomnieć mu o zobowiązaniach względem Ralfa. W Nuln miałeś odpowiednią renomę, w Salkalten będziesz musiał dopiero wyrobić sobie opinię i wiesz, że najlepiej to zrobisz własnymi pięściami, albo nawet mieczem.

* Uwzględniono w statystykach postaci



Kornelius

Profesja: bard

Poprzednia profesja: cyrkowiec

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
30	39	28	36	36	31	38	38
+5	+5	-	-	+10	+20	+20	+20
40	44	28	36	41	36	43	31

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	2	3	4	0	0	3
-	+4	-	-	-	-	-	-
1	12	2	3	4	0	0	3

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, kuglarstwo (gawędziarstwo), kuglarstwo (muzyka), plotkowanie +10, pływanie, przekonywanie, spostrzegawczość, wiedza (Imperium) +10, znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: charyzmatyczny, naśladowca, przemawianie, etykieta

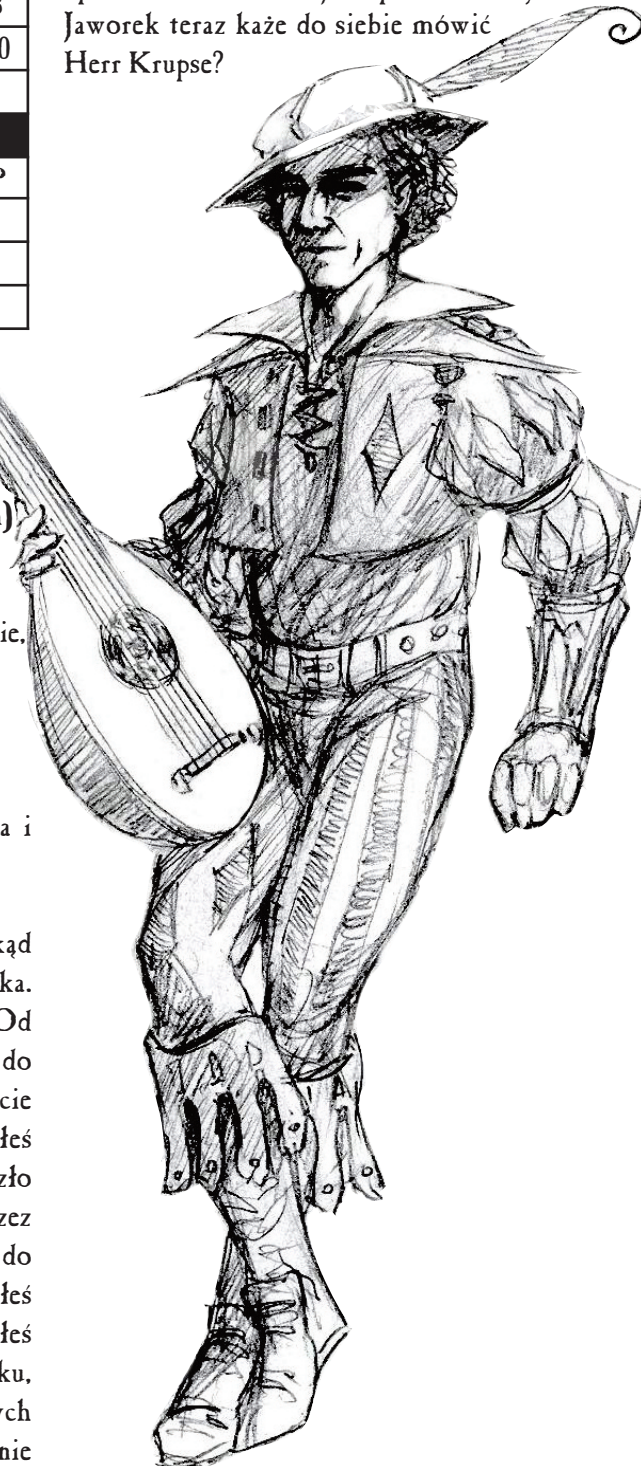
Zbroja: skórzany kaftan

Uzbrojenie: brak

Wyposażenie: lutnia, ubranie dobrej jakości, fajka i tytoń, kości do gry

Historia: Urodziłeś się i wychowałeś w NuIn, skąd pochodzi także mieszkająca tam do dziś twoja matka. Ojciec zginął, gdy byłeś jeszcze chłopcem. Od najmłodszych lat wiedziałeś, że nie jesteś stworzony do ciężkiej pracy. Wraz z dwoma przyjaciółmi znaleźliście świetny sposób na zarabianie. Ty wywoływałeś zamieszanie, a oni rzeźali mieszki i stali na czatach. Szło wam całkiem dobrze, aż zostaliście zdemaskowani przez męża pewnej szlachcianki, który miał powody do zazdrości. W pośpiechu opuściłeś NuIn i przyłączyłeś się do trupy cyrkowców, z którymi przemierzyłeś kawał Imperium. Pewnego dnia doszedłeś do wniosku, że więcej zarobisz samodzielnie, jeśli spróbujesz swych sił jako bard. Z nieco chropowatym, niskim głosem nie miałbyś szans w Altdorfie ani w NuIn, ale na północy

Imperium twoja sława rośnie z każdym dniem, aż do Burzy Chaosu. Udało ci się przetrwać wojenną pożogę, ale okropieństwa, których byłeś świadkiem, zostały piętno na twojej psychice. Gdy usłyszałeś, że książę von Raukov ogłosił Salkalten nową stolicą Ostlandu, wyruszyłeś na północ, w poszukiwaniu normalności i nadziei. Jeszcze zanim dotarłeś do miasta, spotkałeś starego, dobrego znajomego z NuIn, z którym razem uprawialiście złodziejski proceder. Tylko dlaczego Jaworek teraz każe do siebie mówić Herr Krupse?



PAJĘCZYNA TZEENTCHA

Bóg spojrzaj życzliwie na nasze przedsięwzięcie.
Wergiliusz

Wstęp

Niniejsza przygoda jest przeznaczona do rozegrania w systemie Warhammer, jako kontynuacja scenariusza Stara zadra. Rozgrywkę znacznie ułatwi zapoznanie się z zamieszczonym powyżej dodatkiem Salkalten: nadzieja Ostlandu oraz przyjęcie pewnych założeń, ze względu na wydarzenia z pierwszej przygody. Mistrz Gry może dowolnie przerobić znajdujący się poniżej scenariusz, powinien jednak starannie przemyśleć ewentualne zmiany.

Wydarzenia zawarte w przygodzie będzie można najlepiej przedstawić, jeśli MG i gracze zdecydowali się wykorzystać zamieszczone w pierwszej części archetypy, z których najistotniejsze to Szarlatan, Bard i Szlachcic. Ich wątki osobiste splatają się z tłem i główną osią scenariusza. Oczywiście, postacie można zastąpić Bohaterami Niezależnymi, wówczas jednak drużyna o pewnych sprawach będzie musiała dowiedzieć się z drugiej ręki.

Na potrzeby scenariusza przyjęto, że BG zdążyli się już zżyć i przebywają w Salkalten, tuż po wydarzeniach opisanych w pierwszej przygodzie. Drużyna posiada w mieście wpływowego sojusznika, nazywanego tutaj Wielmożą. Jeśli w pierwszym scenariuszu BG uratowali życie Zygfydowi von Zellenowi, on właśnie jest Wielmożą. Jeśli zaś Bohaterowie stanęli po stronie Uriela, a hrabia von Zellen nie żyje, wówczas drużyna zyska sympatię Karla Rozentoka, który uzna BG za sojuszników politycznych. Mistrz Gry powinien w tej sytuacji zainicjować spotkanie BG z Rozentokiem.

Scenariusz zakłada, że Vilon Kapijas nie żyje lub niezwłocznie po dokonaniu zemsty opuścił Salkalten, porzucając aptekę i resztę swojego majątku, który przejęła administracja elektora. W Salkalten powstaje straż obywatelska, która ma wspomagać straż miejską. Wielmoża jest w stanie zaoferować jednemu z BG dobrą posadę w nowo tworzonej jednostce. Mistrz Gry

powinien zdecydować się na ten krok, gdyż "wtyczka" w straży może ubarwić scenariusz i pchnąć go do przodu. Jeżeli skorzystano z zaprezentowanych wcześniej archetypów, posadę tę powinien otrzymać Reketer. Jeśli Bohaterowie rozwikłali sprawę morderstw z pierwszej części przygody, a Semko Barchacz nie żyje, możliwe jest nawet, że jeden z BG zajmie jego miejsce.

Mistrz Gry może zmienić powyższe założenia według własnego uznania. Jednakże dla przygody najlepiej by było, aby drużyna dobrze знаła Salkalten, a Bohaterowie Graczy ukończyli pierwszą profesję.

Rozdział I

Plan Pana Przemian

Główna oś przygody opiera się na próbie powstrzymania kultystów Tzeentcha przed realizacją ich planu przejęcia Salkalten. Podczas sesji Mistrz Gry, oprócz tradycyjnych obowiązków, będzie musiał zostać wykonawcą wieloetapowego planu Architekta Przeznaczenia. Realizacją poszczególnych zadań zajmują się odrębne komórki kultu. Wskazane jest, aby na bieżąco uwzględniać poczynania BG i przewidywać ewentualne zmiany w przebiegu scenariusza. Należy przy tym pamiętać o tym, że jeśli zawiedzie jedna z grup kultystów, pozostałe będą starały się wykonać swoje zadania.

Kultyści, którym przewodzi Zygfyd Lischke, uknuli spisek, mający na celu usunięcie najbardziej wpływowych i obdarzonych największym autorytetem mieszkańców Salkalten i wywołanie w mieście chaosu. Jakby tego było mało, planują zdobyć Salkalten, obronić je przed ewentualną kontrofensywą Imperium, a następnie podjąć ekspansję na południe, która doprowadziłaby do połączenia z niedobitkami armii Archaona, ukrywającymi się w Górach Środkowych. Zniszczenie młodej stolicy ma być ciosem, który na zawsze spowije Ostland w mroku Chaosu. Oprócz

fanatycznych wyznawców Pana Dróg, podboju miasta dokonać mają Norsmeni i krasnoludy z Norski.

Za realizację planu odpowiedzialni są Zygfyrd Lischke, Trog Terman i Sig Soltzruud. Wspiera ich tkaczka zagłady Aleksja Ritz, która nie zna jednak całego planu. Aby osiągnąć cel, Zygfyrd Lischke wykorzystuje swoją pozycję, dobytek, wpływy i rodzinę. Natomiast Trog i Sig wynajęli ludzi, których podzielili na małe grupy. Pojedyncze komórki nie mają pojęcia o istnieniu pozostałych.

Grupa pierwsza, której przewodzi Sig Soltzruud, ma przygotować i odprawić magiczne rytuały Spokojne morze i Splugawienie ziemi, a także przeprowadzić obliczenia niezbędne dla artylerii krasnoludów z Norski. Do odprawienia pierwszego rytuału konieczny będzie skradziony z gorzelni alembik, który obecnie znajduje się w byłej aptece, a do drugiego zwierciadło skradzione z latarni morskiej. Najważniejsi kultysty w tej komórce to Dieter Asbau, Aleksja Ritz i Herman Vog.

Grupa Troga Termana jest odpowiedzialna za osłabienie miasta, poprzez pozbycie się z niego kapłanów Sigmara i Morra, oraz ułatwienie zdobycia strategicznych punktów Salkalten. Ludzie Termana mają też pilnować skradzionego z latarni zwierciadła i w odpowiednim czasie dostarczyć je na miejsce odprawienia rytuału. Podczas wydarzeń rozgrywających się w przygodzie grupa pozostaje w mieście. Jest podzielona na dwie komórki, którym przewodzą Hans Mocke i Ferg Grunn.

Trzecią grupę stanowi rodzina Lischke. Jej zadaniem jest wprowadzenie zamętu w mieście poprzez otrucie najmożliwszych i najbardziej wpływowych osób, a także wsparcie logistyczne i finansowe pozostałych grup.

Posunięcia kultystów są skoordynowane z działaniami Bogoslava Tammasa i Norsmenów. Pierwszy ze sprzymierzeńców ma przeprowadzić atak na Ferlangen, który powinien wywabić spod Salkalten część elektorskiej armii i osłabić jego obronę tuż przed najazdem Norsmenów, stanowiących główną siłę uderzeniową. Wyznawcy Chaosu zamierzają zapewnić

Norsmenom odpowiednią pogodę za pomocą magii. Planują też zwiększyć moc Dhar w tym rejonie poprzez odprawienie rytuału Splugawienie ziemi w latarni, która w rzeczywistości jest starożytnym punktem mocy. Odpowiednie skupienie energii kumulowanej i kontrolowanej przez tę niewielką nadmorską wieżę może obdarzyć siły Chaosu niewyobraźną mocą. Jeśli plan kultystów się powiedzie, nabrzeże Salkalten stanie się azylem dla sił Pana Przemian.

Rozdział II

Wsparcie Pana Przemian

Modlitwy i starania kultystów wywarły wrażenie na samym Tzeentchu, który postanowił wspomóc swoich wyznawców, wykorzystując dodatkowy element. Będzie on pogłębiał chaos w mieście i stworzy idealną zasłonę dymną dla wielkiego planu.

Po Burzy Chaosu Sigurd Pertz z Nordlandu zorganizował kilka wozów i ruszył na zniszczone wojną tereny, zbierając po drodze wszystko, co miało jakąś wartość. Szybko wypełnił wozy najróżniejszymi rzeczami, które zamierzał sprzedać z dużym zyskiem, i skierował się ku nowej stolicy Ostlandu. Nie mógł mieć jednak pojęcia, że wśród znalezisk znajduje się pięć przeklętych przedmiotów - przesyconych bólem, rozpaczą i gniewem - których moc zostanie wzbudzona i wzmocniona przez energię salkaltenkiej latarni. Sigurd dotarł do miasta i zorganizował giełdę, na której udało mu się sprzedać znaczną część towarów.

Dobrze byłoby, aby BG znaleźli się na wyprzedaży i przyjrzeni się przeklętym przedmiotom, zanim zaczną one działać. Powinno to znacznie zwiększyć szansę drużyny na ich odnalezienie i neutralizację.

Pozornie przypadkowe oddziaływanie przedmiotów układa się w misterny plan, który wspiera działania kultystów. Mutacje, śmierć i podpalenia skutecznie odwracają uwagę od poczynań Zygfyroda Lischke i jego kompanów. Ponadto znacznie osłabiają siły mieszkańców Salkalten.

Przeklęte przedmioty

Lampa oliwna - znaleziona w pogorzeliisku Wolfenburga, jest jednym z najbardziej przesiąkniętych bólem przedmiotów. Gdy armia Chaosu wdarła się na

mury starej stolicy, kapłanka Shallyi, Ann, wołała oddać chorych i sieroty płomieniom niż armii Archaona. Stary budynek podpałiła tą właśnie lampą, która od tej pory przywołuje ogień.



Lampa zostanie kupiona przez rodzinę Trocke. Już pierwszej nocy, czyli 32 Czasu Zbiorów, godzinę przed północą, spali ich żywcem wraz z całym domem. Tuż obok pogorzelniska znajdzie ją żebrak i zanieś do swojego szafasu na plaży. Przedmiot "zaatakuję" ponownie kolejnej nocy, 33 Czasu Zbiorów, o tej samej porze. Tym razem kompletnie zniszczy obozowisko śmieciarzy i szczurołapów, spopielając kilku z nich. Następnie trafi do miejskiego garnizonu, przyniesiona przez jednego ze strażników obecnych na miejscu pożaru. Trzecia noc wypada w Przekwitanie - tym razem spłonie garnizon. Zanim budynek spowiją magiczne płomienie, lampa wypadnie z okna, a jeden z marynarzy uzna to za uśmiech Ranalda i zabierze ją na statek. Jego okręt spłonie I nocy Czasu Warzenia, zabierając na dno lampę i tym samym neutralizując jej działanie.

BG mają szansę wypatrzenia przeklętej lampy już na samym początku jej aktywnego działania. Tak się składa, że rodzina Trocke to sąsiedzi Szarlatana (o ile BG postanowił zamieszkać w "swoim" majątku). Po udanym Bardzo Trudnym (-30) teście spostrzegawczości Bohater, lub goszczący u niego inny członek drużyny, zauważy ocalałą z pożogi lampę. Jeżeli drużyna nic nie spostrzeże lub nie będzie ingerować w los przeklętego przedmiotu, dojdzie do opisanych wyżej tragedii.

Woda morska neutralizuje działanie lampy. Jeśli przedmiot zostanie całkowicie w niej zanurzony, po sześciu godzinach straci swą moc. Lampa jest odporna na ogień, nawet ten święty.

Czarodziej obserwujący przedmiot wiedzim wzrokiem zauważy tańczące wokół niego pasma Dhar i Aqshy. Na dwie godziny przed północą ruch Wiatrów wzmacnia się, a tuż przed północą, tworzy duży, chaotyczny wir. Ogień, który wybucha niedługo później ma znamiona płomienia magicznego: ugasić można go tylko magią, a trawi niemal każdy materiał. W zależności od nasycenie okolicy magicznym eterem, swoim zasięgiem obejmują teren o promieniu od 3 do 25 metrów, przez okres od godziny do trzech. Po tym czasie zatracą magiczne właściwości i stać się zwykłym płomieniem.

Gdy przedmiot trafi w ręce drużyny, godzinę przed północą spali budynek lub miejsce, w którym zostanie umieszczony. Wybuchający ogień uderzy od razu z ogromną siłą. Mistrz Gry może zdecydować się na testy Zręczności, kuglarstwa (akrobatyki) lub inne, w zależności od pomieszczenia, w którym przebywa drużyna. Tak czy inaczej ucieczka nie powinna być zbyt łatwa.

Klepsydra - pochodzi spod warowni w Granzburgu, gdzie w 2521 roku KI miała miejsce masakra obrońców Imperium. Oblężenie warowni trwało długo i wstrzymywało pochód armii Chaosu, dlatego czarownicy podsunęli pomysł, by zamienić obrońców w mutantów. Odprawiając rytuał, rozpylili nad warownią spaczeniowy pył i po kilku godzinach obrońcy zaczęli mordować się nawzajem, traktując innych zmutowanych za szpiegów Chaosu. Ci, którzy jeszcze nie zostali dotknięci mutacją, otworzyli bramy i poddali się, licząc na ocalenie od przekleństwa. Nikomu jednak nie okazano łaski.

Klepsydra jest pięknie wykonana i bardzo dobrej jakości. Podczas wyprzedaży, bądź w innej sprzyjającej sytuacji, na pewno przykuje uwagę drużynowego złodzieja lub osoby posiadającej umiejętność wycena. Ten drogocenny bibelot trafi w ręce Wielmoży.

Przedmiot obdarzy swojego nowego właściciela



mutacjami: demoniczny byt nocą 32 Czasu Zbiorów i kostny grzebień na głowie 1 nocy Czasu Warzenia (ta druga zacznie być widoczna dopiero po kilku godzinach). Obdarzony demonicznym bytem Wielmoża będzie bardzo zmęczony, a koszmary nocne będą wykańczały go psychicznie. Ktoś z jego najbliższego otoczenia będzie zmuszony częściej przebywać z Wielmożą, aby dodawać mu otuchy, co w późniejszym okresie i na niego sprowadzi ów wątpliwy dar.

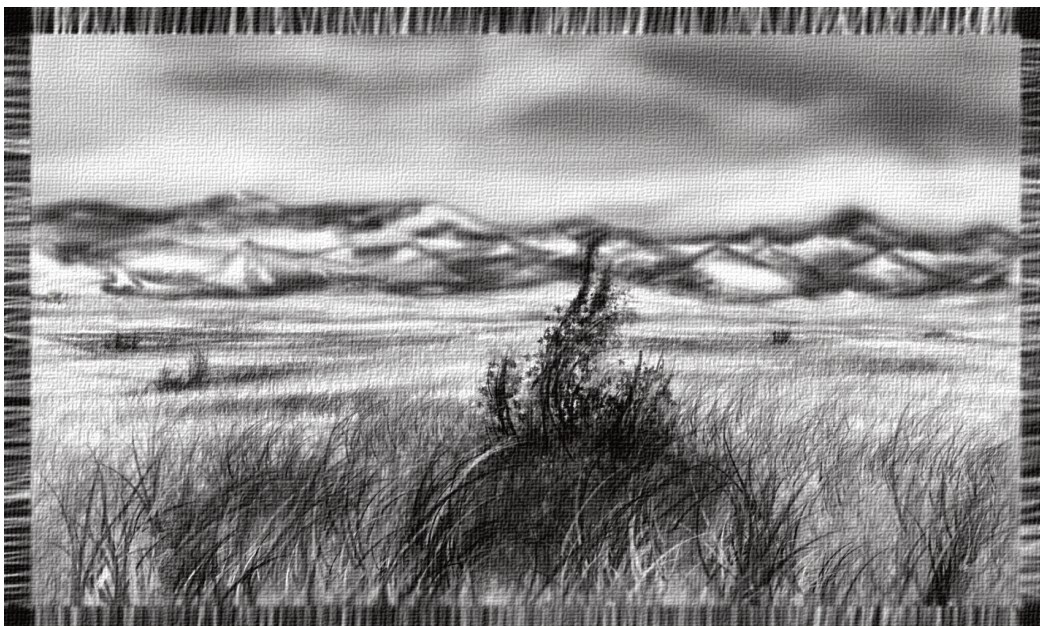
Klepsydrę można zniszczyć tylko w ogniu poświęconym przez kapłana Sigmara. Fizyczne uszkodzenie jest bardzo trudne i raczej nie wpłynie na możliwość obdarowywania mutacjami, szczególnie w

pobliżu punktu mocy.

Drużyna ma szansę ocalić Wielmożę, jeżeli uda się jej uwolnić go spod wpływu klepsydry przed drugą mutacją. Pojawienie się kostnego grzebienia zwiastuje zbliżającą się śmierć. Od momentu, gdy pojawi się na głowie, codziennie staje się większy, aż w końcu mutacja zabija nosiciela.

Gobelin - przedstawia step kislevski i, jak łatwo się domyślić, będzie ozdobił prywatny gabinet Jurija Radujeva. Gobelin był świadkiem kanibalizmu i okrutnych zmian w ludzkim zachowaniu. Zwierzołudzie, tuż po tym jak zdobyli miasto, zamknęli wszystkich jeńców w jednym budynku. Nie karmili ich, a więźniowie przeżyli pierwsze tygodnie dzięki łasce bogów, którzy nie skąpili deszczu. Jednak nicopisany głód doprowadził do wielkiej tragedii. Najpierw mordowano i jedzono najstarszych więźniów. Z czasem, dzięki modlitwom przyglądających się temu kapłanów Khorna, smak ludzkiego mięsa stał się uzależniający, a opętani jego pragnieniem jeńcy zatracili się w bestialstwie.

Gobelin wysysa energię życiową, podobnie jak czar wyssanie życia, jednak zamiast zabijać, postarza właściciela. Zniszczenie go nie stanowi większego problemu. Pocięcie go na kawałki lub spalenie zatrzyma zgubny efekt, jednak nie odwróci wyrządzonych już szkód.



Wieszak - to jedna z niewielu rzeczy, jaka pozostała po Kertlagen. Mieszkańcy tej niewielkiej osady zostali ostrzeżeni przez wycofujące się wojsko Imperium i mieli niemal całą dobę na ucieczkę. Garncarz Johann Kerr uznał jednak, że on i jego rodzina będą bezpieczni tylko w domu, który sam zbudował. Była to jego ostatnia pomyłka w życiu.



Wieszak, podobnie jak gobelin, trafi do Jurija Radujeva, który następnie podaruje go Iljevowi na dobry początek współpracy. Przedmiot ów daje złudne poczucie bezpieczeństwa mieszkańcom budynku, w którym znajduje. Na dodatek osobom, które narażone są na długi kontakt z nim, wpaja wizję niebezpieczeństw czyhających na zewnątrz. Mniej odporni pozostają w domu, w końcu umierając z powodu chorób, głodu lub pragnienia.

Wieszak nie oddziałuje na otoczenie, jeśli stoi na otwartej przestrzeni. Ulega uszkodzeniom jak normalny kawałek drewna. Osoba znajdująca się w tym samym budynku co przedmiot, musi wykonać **Bardzo Łatwy (+30) test Siły Woli**. Porażka oznacza, że ogarnia ją paniczny strach przed światem. Można próbować pozbyć się tego uczucia w kolejnych dniach, lecz za każdym razem test będzie trudniejszy o jeden stopień.

Kula z lalką - została odnaleziona na terenie posiadłości ziemskiej rodu von Furth, leżącej na południowy wschód od Wolfenburga. Właściciele zdołali uciec przed nadchodzącą armią, zostawiając w dworcu piętnaście osób służby. Oddział Kurganów zabił mężczyzn, jednak kobietom dane było cierpieć jeszcze kilka dni.

Jest to misternie wykonana szklana kula, z zatopioną wewnątrz niewielką, mosiężną lalką. Zaklęto w niej ducha jednej ze zmarłych kobiet. Służąca pałała tak silną

żądzą zemsty, że odmówiła przestąpienia wrót Ogrodów Morra, a jej dusza została uwięziona. Jeśli ktoś w pobliżu kuli z zawiścią mówi o jakiejś osobie, skazuje ją na atak rozwścieżonego ducha podczas najbliższej nocy. Mistrz Gry winien wykorzystać statystyki Zjawy z Bestiariusza (strona 87).



Obecnie przedmiot trafił do Marii Aleksandrowny, która nie ma już siły bronić się przed zalotami Michaiła Korniołowa, zbiera na usługach Radujeva. W Przekwitaniu kobieta wybucha gniewem i złorzeczy Korniołowowi nieopodal kuli, nieświadomie wyznaczając duchowi cel.

Każda próba uszkodzenia kuli, gdy zjawy znajduje się wewnątrz, doprowadzi do ataku ducha. Odesłanie bądź pokonanie go sprawia, że przedmiot traci swoją moc.

Obraz

Mistrz Gry może wprowadzić szósty przedmiot, który trafia do miasta wcześniej. Należy się jednak liczyć z faktem, iż wywoła on dodatkowe zamieszanie w śledztwie prowadzonym przez drużynę. Przedmiot jako jedyny trafia do miasta wcześniej i nie poprzez giełdę, przez co może skutecznie zamglić dochodzenie Bohaterów Graczy.

Obraz - pejzaż przedstawia równinę na tle zachodu słońca. Gdy Kurganie podczas pierwszej ofensywy niespodziewanie zaatakowali Lander, niewielką osadę we wschodnim Ostlandzie, Mark Reny pracował

właśnie nad tym obrazem. Słudzy Chaosu dopadli go w pracowni i zmusili, aby dokończył dzieło własną krwią.

Obraz kreuje złudzenie, że to, co dzieje się za dnia, jest cudownym snem, pozwalającym na chwilę wyrwać się z okrutnej rzeczywistości. Noc przynosi zaś koszmary, wysyłające śpiących do Domeny Chaosu. Ofiary przedmiotu są jednak przekonane, że owe sny są jawą. Odtąd żyją w ciągłym lęku przed kolejnym "przebudzeniem", który może doprowadzić je do depresji, a nawet samobójstwa.

Przedmiot trafia do Salkalten najwcześniej i jako jedyny nie zostaje sprzedany na giełdzie, bowiem Sigurd Pertz zapłacił nim za zakupy w sklepie rodziny Luskre.

Rozdział III

Pan Krupse i jego alembik

Po pożarze gorzelni i wyjeździe właściciela wszystkie cenne przedmioty należące do rodziny Krupse zostały skradzione. Jedną z rzeczy, która bezprawnie zmieniła właściciela, był duży, metalowy alembik, wykonany przez krasnoludy na zlecenie ostatniego właściciela gorzelni. Urządzenie umożliwia hurtową produkcję wysokiej jakości alkoholu, ale ma też wiele innych zastosowań w szeroko rozumianej alchemii. Alembik, na pierwszy rzut oka nie przedstawiający żadnej wartości dla złodziei, został skradziony 25 dnia Zmiany Roku 2521 roku KI na zamówienie aptekarza Vilona Kapijasa, dla którego stanowił narzędzie znacznie ułatwiające produkcję trucizn. Bardzo prawdopodobne, że BG natknęli się już na alembik w pierwszej części przygody, gdyż znajduje się on w piwnicy apteki. Jednak wówczas Bohaterowie jeszcze nie wiedzieli, co to jest, do czego służy i jak wiele osób tego pożąda.

Alembiku potrzebuje także Richard Krupse (archetyp Szarlatan), gdyż bez niego wznowienie produkcji będzie praktycznie niemożliwe. Jeżeli Richard nie przeprowadził jeszcze remanentu w gorzelni, zmusi go do tego kontrola z Nuln. W południe 31 dnia Czasu Zbiorów Szarlatana odwiedzi Maximilian Pchen - wysłannik Ralfa Stubena, który zaczyna domagać się zysków. Ale alembik jest też niezbędny do odprawienia rytuału Spokojne morze, a kultysty już wiedzą, gdzie

się on znajduje.

Z szajki, która dokonała kradzieży alembiku, w Salkalten pozostał tylko Elwin Gross, odsiadujący wyrok w celi garnizonu. Elwin jest już niespełna rozumu, ale za tyk ulubionego alkoholu chętnie opowie o alembiku i miejscu jego pobytu. Problemem może być tylko dotarcie do złodzieja... Jeśli dojdzie do pożaru garnizonu (wskutek działania przeklętej lampy), Elwin zginie w płomieniach.

Jeżeli żaden z graczy nie zdecydował się odgrywać postaci Szarlatana, Richard Krupse działa jako BN, niezależnie od drużyny. Wówczas może zlecić BG odnalezienie alembiku albo też Bohaterowie sami usłyszą o właścicielu gorzelni, który jest w stanie słono zapłacić za odzyskanie swojej własności.

Apteka, wraz z całym dobytkiem mistrza Kapijasa, stała się własnością miasta, a dokładnie - Księcia-Elektora, który pilnie potrzebuje gotówki. Budynek wraz z zawartością zostanie szybko wystawiony na sprzedaż. Czy jednak BG będą czekali na zakończenie aukcji i próbowali nabyć go drogą uczciwego zakupu? A może zdecydują się na próbę kradzieży urządzenia, które ma przeszło metr wysokości, jeszcze większą średnicę i jest potwornie ciężkie? Zapewne zajmie im trochę czasu rozważenie tego pomysłu, o ile w ogóle wiedzą, gdzie znajduje się alembik.

Richard Krupse ma jednak więcej problemów. Macki kultu Tzeentcha są długie i sięgają nawet Nuln, a przed sługami Pana Przemian trudno cokolwiek ukryć. W domu pana Krupse ruch będzie czasami większy niż na targu...

Rozdział IV

W tajnej służbie Jego Cesarskiej Mości

Johnsen Sholt, Magister Tradycji Cienia, jest wiernym sługą Cesarza. W Salkalten przebywa od kilku miesięcy i stara się nie pogubić w szpiegowskich intrygach, co wcale nie jest takie łatwe w nowej stolicy. Ostatnio wpadł na trop nordlandzkiej siatki szpiegowskiej, która wydawała mu się stosunkowo niegroźna, dopóki w mieście nie pojawił się powiązany z nią Sig Soltzruud. Czarodziej niemal przez przypadek odkrył niewielką część zamierzeń kultystów. Te elementy planu, których

ledwie się domyślał, zmusiły go do radykalnych działań. Johnsen Sholt wezwał pomoc i spodziewa się, iż lada dzień do miasta przybędzie jeden z najlepszych skrytobójców w Imperium. Sholt wie jedynie, że przykrywką dla mistrza cichych morderstw będzie zajęcie związane z rozrywką. Dlatego czekająca na niego broń tylko z wyglądu przypomina zwykły instrument.

Epizod ten jest zaplanowany dla gracza, który wcielił się w archetyp Barda. Niezależnie od tego, czy jest to bazarz, bard, cyrkowiec, gladiator czy postać parająca się inną, podobną profesją, Johnsen Sholt pomylił ją z zabójcą, którego oczekuje. 32 dnia Czasu Zbiorów nasz archetypowy Bard spotka starego znajomego, Iljeva, i zostanie przez niego zaproszony na występy do Solanki. Będzie to wymienita okazja do odświeżenia znajomości i zarobienia kilku koron.

Bard i Iljev

Najlepiej będzie, jeśli znajomość Iljeva i BG wynikać będzie z historii postaci. Może to być stary druż z wojska, kompan od szklanki z karczmy gdzieś przy trakcie lub osoba, która uratowała kiedyś skórę Bohaterowi. Najistotniejsze jest, by BG-Bard ufał Iljevowi i nie odmówił mu wspólnie wypitego kubka gorzałki.

Po występie Sholt głośno pochwalił kunszt artysty, a następnie pod pretekstem przekazania ważnej informacji poprosił Barda, aby wyszedł z nim na zewnątrz. Wręczył BG bałałajkę, zapewniając, że wszystko jest załatwione zgodnie z życzeniem. Poinformuje również Bohatera, że nazajutrz ma on ustaloną rozmowę w sprawie pracy u Zygryda Lischke, w karczmie Kielich Wolfila. Bard zapewne dość szybko zorientuje się, że nastąpiła pomyłka, ale brzęk monet w pękatej sakiewce łatwo może sprawić, iż nowa tożsamość wyda mu się atrakcyjna.

Pieniądze

Skrytobójstwo wymaga dodatkowych nakładów finansowych. Lwia część pieniędzy wypłacana jest przed wykonaniem zlecenia, ze względu na ryzyko zawodowe i ewentualne koszty poniesione przez siepacza. Wysokość wynagrodzenia powinna być

bardzo kusząca dla BG.

Johnsen doda, że "występ" jest zaplanowany dla Zygryda Lischke, ale "wszystko w swoim czasie". Wspomni, że praca z takim "artystą" to dla niego przyjemność, pogratuluje też "mistrzowskich występów" w stolicy. Zapyta, czy BG wie już może, "czym jest METODA?". Bohaterowi będzie bardzo trudno zapamiętać rozmówcę, gdyż przez cały czas ukrywa on twarz za długimi włosami doskonale dopasowanej peruki, a ponadto znajduje się pod działaniem czaru Zwodniczy wygląd.

Jeśli BG zdecyduje się na występy w najlepszej karczmie w mieście, będzie przebywał o krok od kultystów, a szanse Bohaterów na wykrycie planu zmierzającego do zagłady miasta znacznie wzrosną.

Instrument

Oglądając uważnie bałałajkę, można odkryć, że jest to narzędzie skrytobójcy. Sześć strun to tak naprawdę garoty, w gryfie ukryte jest ostrze, a w pudle rezonansowym znajdują się dwa noże do rzucania.

Rozdział V Sojusznik

Archetypowy Szlachcic, dzięki swojemu pochodzeniu, a przede wszystkim pieniądзом rodziny, rychło staje się w Salkalten rozpoznawalny i wpływowy. Miejskowa szlachta dość szybko zorientuje się, że łatwo zyskać potencjalnego sojusznika, który może reprezentować wspólne interesy, zwłaszcza tam, gdzie nie są one zbyt pewne. Ponadto jeśli BG w pierwszej części przygody wykazał się zdecydowaniem i odniósł z towarzyszącymi spektakularny sukces w śledztwie, wiele osób chętnie będzie chciało go widzieć w swoim stronnictwie politycznym.

W mieście od jakiegoś czasu trwa rywalizacja między administracją księcia von Raukova a Małą Radą, sprzyjającą baronowi von Wolder. Wielmoża, który wyciągnie rękę do Szlachcica, uważa, że obecność elektora w mieście jest korzystna zarówno dla Salkalten, jak i dla interesów jego rodziny. Jest pewien, że dni Małej Rady są już policzone, a elektor będzie potrzebował nowych ludzi, którzy powinni mieć tytuł

i majątek, ale niekoniecznie muszą być powiązani z miastem. Dlatego Wielmoża postanowił wprowadzić na salony Szlachcica, a następnie jego rękoma załatwiać korzystne dla siebie interesy. Dodatkowo, gdyby książę opuścił miasto, a von Wolder wrócił i chciał rozprawić się z nowoutworzoną radą, Wielmoża będzie zupełnie bezpieczny. Takie rozwiązanie jest też korzystne dla Szlachcica, gdyż ma on do załatwienia kilka prywatnych spraw w Salkalten, wymagających kontaktów z wpływową śmietanką towarzyską.

Aby zyskać względy Szlachcica, Wielmoża zaoferuje mu nieodpłatny (na razie) wynajem niewielkiego domku na granicy dzielnicy Srebrnej i Słonej oraz udział w kilku spotkaniach, na których pojawią się wpływowi ludzie. Jednym słowem, ułatwi BG start i ugruntuje jego dobrą pozycję. Wielmoża bez wahania przedstawi swoje stanowisko w kwestiach związanych z władzą w mieście, jednocześnie prosząc o poparcie i zachowanie dyskrecji. Tak oto Szlachcic trafi na salkalteńskie salony.

Rozdział VI

Preludium

Fabula scenariusza rozgrywa się w ciągu czterech dni, w czasie których drużyna będzie mogła zdemaskować kultystów, zapanować nad pożarami i innymi dziwnymi zjawiskami w mieście. Niniejszy rozdział opisuje wydarzenia, które doprowadziły do takiego stanu rzeczy. W zależności od woli Mistrza Gry, może to stanowić materiał na osobną sesję (wykorzystującą pomysły podane w części opisującej miasto) lub być fabularnym wprowadzeniem do przygody.

Preludium przedstawia kalendarium wydarzeń do 33 dnia Czasu Zbiorów 2522 KI, które nie uwzględnia poczynań drużyny. W nawiasach podano poziom trudności testu plotkowania lub innej, wymienionej umiejętności.

Wcześniej:

5 dzień Zmiany Roku 2521 KI

Z latarni morskiej ginie zwierciadło (Trudny test nauka (historia) albo Bardzo Trudny test plotkowania). Zostaje ono ukryte w portowym magazynie pod pozycją 2522 KI.

25 dzień Zmiany Roku 2521 KI

Z gorzelnii skradziono alembik (Bardzo Trudny). Obecnie pozostaje ukryty w piwnicy apteki, której poprzedni właściciel (Vilon Kapijas) wynajął złodziei.

2 dzień Po Tajemnicy 2522 KI

Przesyłka ze zwierciadłem zostaje umieszczona na statku, który zabiera ją do Marienburga. Po dotarciu na miejsce, w pracowni Johanesa Strussona zwierciadło zostaje zmodyfikowane. Naniesione "poprawki" mają pomóc w kondensowaniu mocy Dhar (BG raczej nie będzie dane zdobyć tej informacji)

13 dzień Po Tajemnicy 2522 KI

Do miasta przybywają rzekomi bracia Zygryda Lischke - Terman i Soltzruud (Bardzo Trudny). Jeśli BG zainteresują się tymi osobami, odkryją, iż nie do końca wiadomo, czy są to bracia bądź kuzyni Zygryda, czy jego żony.

3 dzień Czasu Zbiorów 2522 KI

Kapłan Sigmara Leonard Schuman popada w coraz większą paranoję: wszędzie węszy spiski i widzi działanie sił Chaosu (Bardzo Łatwy). Ferg Grunn, kultysta odpowiedzialny za osłabienie duchowe miasta, rozpoczyna kampanię pomówień i plotek wymierzonych w kapłana. Rozsiewa plotki o jego chorobie umysłowej i podburza przeciw niemu lud. Sigmara staje się solą w oku Księcia-Elektora, który zwraca się do Wielkiego Teogonisty z pytaniem o możliwość wymiany najwyższego przedstawiciela świątyni w Salkalten (Bardzo Trudny).

15 dzień Czasu Zbiorów 2522 KI

Do Salkalten wraca zwierciadło, opisane magicznymi symbolami i odpowiednio przygotowane do rytuału. Hans Mocke nadzoruje jego ponowne ukrycie w magazynie. W księdze portowej nie ma zapisu świadczącego, by przesyłka kiedykolwiek opuszczała magazyn. Przedmiot zdeponowano na nazwisko Leon Lischke (imię ojca Zygryda - Bardzo Trudny), a do odbioru potrzebne jest hasło: metoda.

29 dzień Czasu Zbiorów 2522 KI

Wielmoża oferuje współpracę Szlachcicowi. Jeśli BG ogrywający ten archetyp jest kobietą, Wielmoża zacznie okazywać jej względy, oczywiście zachowując dobre

manierę. Kolejne spotkanie zostanie wyznaczone na 33 dzień Czasu Zbiorów. Wielmoża na jakiś czas proponuje nieodpłatne wynajęcie domku, podsuwa także pomysł zakupu kilku elementów wyposażenia na zaplanowanej na 32 dzień Czasu Zbiorów giełdzie, na której z pewnością pojawi się wiele wpływowych osób.

Rankiem do miasta przybywa Sigurd Pertz i w rozmowie z drobnymi sklepikarzami (rodzina Luskre) dowiaduje się, że będzie musiał zapłacić wysokie cła, jeśli zechce sprzedać swoje towary w mieście. Handlarz decyduje się zorganizować giełdę w znajdującej się nieopodal Salkalten karczmie Przybytek Rolanda.

Tego samego dnia Leonard Schuman zostaje poinformowany, że ma udać się na posługę do Salzenmundu. Jego następcą zjawia się w Salkalten w ciągu najbliższych kilku dni (Prosty). Kapłan jest niezadowolony tej z decyzji, ale nie odważy się jej przeciwstawić (Wymagający).

Obraz

Sigurd Pertz, zakupiwszy żywność i inne najpotrzebniejsze przedmioty, płaci sklepikarzowi obrazem "Pejzaż" (patrz rozdział "Przeklęte przedmioty"). Jeżeli Szlachcic posiada służącego, uda się on tego dnia na zakupy do rodziny Luskre, gdzie zobaczy nowy obraz.

30 dzień Czasu Zbiorów 2522 KI

Dzięki staraniom Ferga Grunna z Salzenmundu przybywa fałszywy akolita Morra - kanciarz Albrecht. Jeżeli zostanie przyłapany na podszywaniu się pod duchownego, wyzna prawdę, iż wziął tę robotę z powodu długów karcianych, a zleceniodawca zapłacił mu z góry za dwa tygodnie pracy.

Swojego pracodawcy (Ferg Grunn) nie zna z imienia i nazwiska, jednak może go opisać.

Kapłan Morra, Fidler Ruew, otrzymał od tajemniczego mecenasa pieniądze (Ferg Grunn wręczył mu złoto od Termana) umożliwiające mu spełnienie marzeń - zebranie i pogrzebanie ludzkich szczątków z licznych pól bitew. Tego dnia morryta organizuje ekspedycję (Bardzo Trudny).

Dieter Asbau dowiaduje się, że skradziony alembik znajduje się w piwnicy byłej apteki, która doskonale nadaje się do przeprowadzenia rytuału. Dieter rozpytuje w ratuszu o możliwość zakupu nieruchomości (Trudny).

Władze miasta (Łatwy), a dokładniej kanclerz (Bardzo Trudny), wystawiają na sprzedaż dom aptekarza. Aukcja odbędzie się popołudniem 32 dnia Czasu Zbiorów (Bardzo Łatwy).

Obraz

Pod pretekstem zakupów, służący Szlachcica opuszcza dom i udaje się do sklepu rodziny Luskre. Na miejscu namawia właścicieli do zamknięcia przybytku i zabawy: "Po cóż marnować cudowną noc na błahe rzeczy?". Razem spędzają czas na śpiewach, zabawie i smakowaniu nowych potraw - zapasów bowiem mają pod dostatkiem.

31 dzień Czasu Zbiorów 2522 KI

Do miasta przybywa dwóch szlachciców z Reiklandu: August von Grootz i Stefan von Meerter (Trudny dla niżej sytuowanych Bohaterów, Przecięty dla klasy średniej, Łatwy dla szlachty). Jest to informacja istotna dla Szlachcica, gdyż przybysze stanowią dla niego konkurencję, przyjechali bowiem do Salkalten, widząc możliwość łatwego uzyskania tytułu ziemskiego.

Rankiem kapłan Morra opuszcza Salkalten, udając się na południowy wschód (Trudny), a pod wieczór w karczmie Przybytek Rolanda zatrzymują się krasnoludy z Gór Środkowych, które chcą złożyć miastu ofertę współpracy (Łatwy).

Gości tego dnia ma także Szarlatan (lub Richard Krupse jako BN). Rano przychodzi do niego Gotfryd ze swoją drużyną i proponuje współpracę przy odszukaniu "Markusówki", a około południa pojawia się wysłannik Ralfa Stubena - Maximilian Pchen, aby skontrolować poczynania Szarlatana (lub Krupsego).

W poszukiwaniu "Markusówki"

Rankiem 31 dnia Czasu Zbiorów do Szarlatana zgłosił się Gotfryd na czele czterech weteranów. Twierdzi, że

wie, gdzie znajduje się coś ("Kielich Markusówki"), co należy do Krupsego i tylko oni są gotowi po to pójść, ale potrzebują wsparcia finansowego, by opłacić wyprawę. Zażąda 50 zk (tak naprawdę potrzebują 15 i do tyłu można targować cenę, przy uzyskaniu trzech poziomów sukcesu w przeciwstawnym teście targowania), oraz połowy znaleźnego. Wszystkie "papiery", które znajdą, gotowi są oddać za darmo. Gotfryd jest osobą uczciwą i takie powinien wywrzeć wrażenie na BG. Nie zależy mu na znalezisku, bo i tak nie ma zbyt dużo szans na jego korzystną sprzedaż. Jeżeli Gotfryd zdobędzie pieniądze na wyprawę, wróci z towarem (patrz ramka "Kielich Markusówki" w opisie miasta "Salkalten: nadzieja Ostlandu") 3 dnia Czasu Warzenia 2522 KI.

32 dzień Czasu Zbiorów 2522 KI

Ranikiem w karczmie Gołta Wurte Przybytek Rolanda odbędzie się giełda (Bardzo Łatwy). Wśród wielu przedmiotów codziennego użytku sprzedane zostanie także kilka przeklętych (patrz rozdział "Przeklęte przedmioty").

W tym samym czasie krasnoludy składają w ratuszu ofertę współpracy z miastem. Przyjmuje ich sam Książę-Elektor, który obiecuje udzielić im odpowiedzi do 1 dnia Czasu Warzenia (Trudny).

Późnym popołudniem odbędzie się aukcja, na której pod młotek pójdzie dom byłego aptekarza. Jeżeli BG wyrażą zainteresowanie tym wydarzeniem, powinni dowiedzieć się o bardzo niskiej cenie wywoławczej (500 zk). Szybko okaże się, że jeżeli ktoś chciałby zapłacić weksłami, zostanie uznane tylko 30% ich realnej wartości - władzom miasta zależy na gotówce. Łatwy test spostrzegawczości pozwoli zauważyć, że jeden z licytujących każdą decyzję konsultuje gestami z dwoma innymi jegomościami (Sigiem Soltzruoldem i Zygfydem Lischke). Do kwoty 1200 zk licytować będzie jeden z reiklandzkich szlachciców przybyłych dzień wcześniej do miasta. Osoba podstawiona przez Lischkego wygra aukcję (niezależnie od kwoty).

Tego samego dnia Hubert "Kulas" Winter, karczmarz i właściciel tawerny Szkwał, znajduje na brzegu morza niewielką beczkę. W środku jest alkohol (ponad pięćioletni). To jedna z beczek "Markusówki", która

dzięki działaniom sił natury wypadła z jaskini w klifie. Kulas postanawia rozlać go w swojej knajpie. Niestety, do beczki dostały się glony i morska woda, w efekcie czego nazajutrz wielu pijących ma biegunkę, bóle brzucha i wymioty. Ponieważ nikt nie podejrzewa, iż alkohol mógł przynieść takie skutki, w mieście rozchodzi się plotka o zarazie w Dzielnicy Nadmorskiej (Łatwy).

Wieczorem Wielmoża otrzymuje pierwszą mutację (demoniczny byt), nie jest ona widoczna, ale sprawia, że nie czuje się on najlepiej.

Sholt myli Barda z wyczekiwany skrytobójcą, w efekcie czego BG otrzymuje propozycję nie do odrzucenia.

W nocy do portu wpływa statek, na którym znajdują się towary dla kantoru "Pod Jemiołą", Gildii Kupieckiej oraz karczmy Kielich Wolfila. Za nocny rozładunek dokerzy dostają potrójną zapłatę. Na szybkim rozładunku zależy niziołkowi Januaremu Jemiole oraz Zygfydowi Lischke. Oba argumentują pośpiech świeżością towarów (Bardzo Trudny). W jednym z pakunków znajduje się trucizna, która ma posłużyć kultystom do otrucia najbardziej wpływowych osób w mieście.



Podsumowanie rozdziału

Bohaterowie, na razie nieświadomie, zostają powiązani z osobami i wydarzeniami, które mają wiele wspólnego z planem kultystów. Mimo że każdy z nich zahacza pozornie o inną nić intrygi, wszystkie splatają się w pajęczynę utkaną przez Pana Przemian i jego sługi. Ponadto każdy z BG powinien odnaleźć własną, silną motywację do realizacji postawionych sobie celów.

Szarlatan ma dużo możliwości, ale też problemów. Jurij Radujev, który jest bardzo wpływową i zamożną osobą, nie jest zadowolony z "cudownego odnalezienia" spadkobiercy rodziny Krupse. Jego interesy są zagrożone i z pewnością nie zostawi spraw swojemu biegowi.

Wysłannik Stubena, Maximilian Pchen, jest bardzo wymagający i przy każdej okazji okazuje niezadowolnienie z postępów prac. Zapowiada w niedługim czasie ponowną wizytę, podczas której ma nadzieję zobaczyć lepsze rezultaty. Problemem Szarlatana zaczyna być brak alembiku. Część mieszkalna gorzelni została doprowadzona do porządku i nadaje się do zamieszkania.

Szlachcic przeczuwa, że walka o tytuł ziemski wchodzi w decydującą fazę, ale problemem mogą stać się nowi rywale z Reiklandu. Wielmoża wyraził chęć współpracy, w goście dobrej woli składając ofertę użyczenia domu (jeśli BG jest kobietą, to oprócz dobrej woli można się w tym dopatrywać również dodatkowych względów). Sojusz wydaje się korzystny, ale określa jednoznacznie proelektorskie stanowisko Szlachcica w polityce lokalnej. Poparcie Wielmoży daje jednak możliwość kontaktów z dworem elektorskim, osiągnięcia korzystniejszych warunków zawierania umów i uzyskania upragnionego tytułu ziemskiego.

Bard ma okazję do stałych występów w najlepszej karczmie w mieście, co wiąże się z dobrymi zarobkami i jest najprostszą drogą do zdobycia sławy. Wplątanie się w szpiegowską aferę stwarza niebezpieczeństwo, ale jest szansą na zarobienie, bądź wyłudzenie, niemałej sumki. Należy pamiętać, że karczma Zygfrieda Lischke jest siedzibą przywódców kultu i swobodny dostęp do niej może mieć istotne znaczenie dla rozwikłania intrygi.

Reketer może czuć się rozczarowany, iż w mieście tak szybko pojawia się kolejny wysłannik z NuIn. Czyżby Stuben przestał mu ufać? BG nie ma za dużo pracy, może więc przyjąć ofertę Wielmoży i zaciągnąć się do straży miejskiej, co z jednej strony zapewni mu stałe źródło dochodów, a z drugiej da bezpośredni dostęp do informacji i możliwość tuszowania pewnych spraw, a nawet wywierania nacisków na konkurencję. Można zasugerować, że pozycja sierżanta straży w młodej stolicy to początek błyskotliwej kariery w Salkalten. Przyjęcie intratnej i wpływowej posady niesie jednak ze sobą obowiązki, które dają o sobie znać już pierwszego dnia (sprawa pożaru). Jeśli BG nie przyjmie propozycji, należy skupić jego uwagę na pomocy Szarlatanowi. Kontrola z NuIn wymusi na Reketerze, by zajął się odnalezieniem alembiku i jak najszybszym uruchomieniem produkcji.

Mistrz Gry może bardzo łatwo wpleść kilka dodatkowych wątków:

- Wśród Kislewczyków jest osoba, która coraz głośniejszym głosem mówi o tym, że nowy właściciel gorzelni to jakiś oszust. Kogoś takiego należy jak najszybciej uciszyć.
- Gorzelnia to nie tylko sprzęt, ale także ludzie. Najwyższy czas myśleć o naborze wykwalifikowanej kadry do pracy. Osoba żywo zainteresowana stanowiskiem gorzelnika przypomina kogoś z przeszłości Bohatera. Czy przypadkiem nie jest to najemnik z konkurencyjnej nulneńskiej grupy?
- Radujev daje coraz wyraźniejsze sygnały, że gorzelnia nie sprzyja jego interesom. Atak na Szarlatana to tylko kwestia czasu. Może jest szansa, by dogadać się z Kislewczykiem, wszak to też człowiek interesu? Jurij będzie zainteresowany spotkaniem, jednak chce je wykorzystać jako zasadzkę na BG... Czy Reketer myśli podobnie?

Rozdział VII

*Niespodziewany gość***Noc z 32 na 33 dnia Czasu Zbiorów**

Dla pana Krupsego nadchodzący dzień z pewnością nie będzie należał do udanych. W nocy z 32 na 33 dnia Czasu Zbiorów, w domu jego sąsiadów wybucha pożar. Jeżeli Szarlatan (lub inny BG przebywający w tym czasie w dobytku Krupsego) przygląda się temu zajściu i wykonał udany Bardzo Trudny (-30) test spostrzegawczości, zauważy, że w trakcie pożaru jakiś żebrak zabrał lampę olejową, która wypadła przez okno. W płomieniach ginie cała rodzina Trocke: Gerard, jego żona Elisa i pięcioletnia córka Gertruda. Małżeństwo przed wojną zajmowało się handlem ziołami. Potem żyli z oszczędności, próbując odświeżyć dawne znajomości handlowe. Zwęglone ciała zostaną wywiezione rano przez straż miejską. Jeśli Reketer przyjął ofertę pracy w straży, właśnie on będzie za to odpowiedzialny. Być może zasięgnie też języka u pana Krupsego. Straż ma ręce pełne roboty, najważniejsze to sprawdzić miejsce pożaru i zbadać sprawę domniemanej zarazy. Należy uświadomić BG, że zgodnie z tutejszym prawem podpalenie jest gorszą zbrodnią niż morderstwo.

33 dzień Czasu Zbiorów 2522 KI

Rano dom przy gorzelni odwiedzi mężczyzna w towarzystwie kilku zbrojnych. Nie będzie chciał się przedstawić. Powie, że wystarczy zwracać się do niego: proszę pana. Jest to Hans Mocke, wysłannik grupy Termana, który postanowił wykorzystać informacje przechwycone przez kult Tzeentha. Kultysty rozpracowali szwindel Stubena i uznali, że skoro Szarlatan jest tak hardy i sprytny, że oszukuje urzędników elektora, to przyciśnięty do muru, może okazać się dla nich bardzo przydatny. Już w drzwiach Mocke szepnie do Richarda Krupsego: "Wpuść nas. My wiemy.". Po czym doda jego prawdziwe imię, którego nie zna nikt w Salkalten. W takiej sytuacji rozmowa na zewnątrz będzie niekorzystna dla wszystkich. Goście wejdą do środka, pozostawiając przed domem jednego z ochroniarzy.

Nieznajomy będzie napawał się przewagą liczebną i psychiczną. Po kilku uszczypliwych uwagach, złoży niewygodną propozycję: "Za trzy dni z Salkalten mają zniknąć Synowie Mananna. W przeciwnym wypadku prawdziwa tożsamość Richarda Krupse przestanie być

tajemnicą". Takie warunki mogą zaskoczyć BG, który do tej pory nie miał żadnej styczności z zakonnikami. Nieznajomy nie będzie słuchał żadnych tłumaczeń, twierdząc, że ma niezbite dowody potwierdzające śmierć prawdziwego spadkobiercy gorzelni. Mało tego, podobno posiada na piśmie jego akt zgonu.

W pewnym momencie nieznajomy i tak wyciągnie ów dokument z tuby, aby tryumfalnie pomachać nim Krupsemu pod nosem i napawać się jego strachem. Akt potwierdzający śmierć Richarda Krupsego to znakomitej jakości podróbka, ze sfałszowanymi podpisami kapłanki Shallyi i oficera straży miejskiej z Nuln. Na pierwszy rzut oka dokument nie zdradza żadnych oznak fałszerstwa. Mało tego, umieszczone na nim nazwiska są prawdziwe, mogą być nawet znane BG pochodzącemu z Nuln. Zadowolony z siebie kultysta opuści dom, nie zauważy jednak, że z tuby wypadła mu inna notka. Jeżeli Szarlatan nie zwróci nieznajomemu uwagi i nie wskaże, że coś mu wypadło, zostanie ona w jego posiadaniu.

List i szyfr

List jest zaszyfrowany. Do odkodowania zawartych w nim informacji potrzebne jest słowo klucz: me-to-da. Jeżeli w dowolnym wyrazie występuje litera, która jest również w "kluczu", szyfrując, zamieniamy ją na drugą z sylaby. Litery, które nie występują w słowie kluczu nie są zmieniane. I tak M zamieniamy na E, T na O, D na A i odwrotnie. Dla przykładu zaszyfrowane słowo ALTDORF brzmi DLOATRF.

Treść zaszyfrowanego listu:

Nđjcimenimj dta ldodrnją.

Zwimrcidałt jmsö w edgdzynim pta ptzycją 2522 KI, d dlmebik zdñjaujm się już nd miejscu. Pilnuj i przynimś zwimrcidłt, omgt anid pta, ldodrnją.

Hmil Tzmmnoch

Po prawidłowym odszyfrowaniu uzyskamy:

Najciemniej pod latarnią.

Zwierciadło jest w magazynie pod pozycją 2522 KI, a alembik znajduje się już na miejscu. Pilnuj i przynies zwierciadło, tego dnia pod latarnią.

Heil Tzeentch.

Odnalezienie klucza i odszyfrowanie listu jest sposobem na bezkrwawy odbiór zwierciadła z

magazynu i pokrzyżowanie części planu kultystów. Jednak zapewne zajmie to drużynie sporo czasu, tymczasem zaś w mieście sporo się dzieje.

Również rankiem tego dnia Szlachcic ma umówione spotkanie z Wielmożą. Na miejscu służący poinformuje gościa, że pan nie czuje się najlepiej i przyjmie rozmówcę w bibliotece, w której dzięki zaciągniętym ciężkim kotarom będzie panował półmrok. Gospodarz przeprosi za takie zachowanie, tłumacząc się zdrowotną niedyspozycją. Po raz kolejny zasugeruje współpracę polityczną, a w dowód szczerości swoich intencji opowie o dwóch reiklandzkich szlachcicach: Auguście von Grootz i Stefanie von Meerterze. Jego źródła donoszą, że arystokraci interesują się łatwymi do uzyskania terenami nieopodal Lasu Cieni. Wspomni również, że książę myśli o wymianie członków Małej Rady, aby stała się organem popierającym Księcia-Elektora Ostlandu. Zasugeruje przy tym, że w Salkalten nie ma zbyt wielu osób o takiej pozycji jak Szlachcic, w związku z czym jego udział w nowym ciele jest całkiem możliwy.

Podczas rozmowy padnie pytanie o słowo-klucz kodu: "Czy jest ci wiadome, czym jest metoda?". Wielmoża został o to zapytany przez swego przyjaciela, którego imienia nie wyjawi (Johnsena Sholta), a każda odpowiedź będzie dla niego cenna. Słowo-klucz pojawiało się podczas śledztwa w sprawie nordlandzkich szpiegów i wiąże się z osobą Siga Soltzrulda, który obecnie przebywa w Salkalten. Czarodziej szuka nowych tropów, wypytując o to zaufane osoby.

Obraz

Służący Szlachcica nie wrócił. Decyzja, czy powiadomić o tym fakcie straży miejską, należy do Bohatera Gracza. Jeżeli w straży miejskiej pracuje Reketer, sprawa może zostać zbadana bez zgłoszenia.

Rozdział VIII *Vox populi, vox Dei*

33 dzień Czasu Zbiorów 2522 KI, ranek i popołudnie
Do portu w Salkalten przybija statek z niecodziennymi gośćmi. Klark natychmiast śle gońca do ratusza. Wkrótce potem władze miasta wysyłąją do portu dwie

karety, jedną z komitetem powitalnym, a drugą pustą, dla gościa.

Do Salkalten przybył rzecznik elfiego rodu, Elah El'Rimuz, który chce przedstawić miastu propozycję współpracy. Gość zostaje odeskortowany przez Straż Miejską do ratusza, gdzie rozpoczynają się negocjacje z urzędnikami księcia.

Oferta elfów

Elfy zdają sobie sprawę z atrakcyjności miasta w sferze gospodarczej i dyplomatycznej, ale wiedzą też, że latarnia to starożytny punkt mocy. Oczywiście nie zdradzą swojej wiedzy podczas negocjacji.

Elah El'Rimuz, jako wytrawny mediator, wytacza na początek najcięższe działa, by zająć lepszą pozycję przy osiągnięciu konsensusu. Jednak postawione przez niego warunki oraz inne podejście do czasu i wartości mogą okazać się na tyle kontrowersyjne, iż doprowadzą do niepowodzenia jego misji.

W zamian za traktat o równouprawnieniu ludzi i elfów i możliwość powstania ambasady szpiczastousi chcą wybudować w mieście Kolegium Magii oraz podpisać bardzo intratne dla księstwa kontrakty handlowe. Jednym z żądań wysuniętych na początek ma być prohibicja na krasnoludzki alkohol. Kontrowersje wzbudza definicja krasnoludzkiego alkoholu, gdyż okazuje się, że wedle wizji elfów dozwolona ma być tylko sprzedaż wina i piwa, w ściśle określonych ilościach, a ewentualna produkcja mocniejszych trunków ma być obłożona dodatkowymi podatkami.

Około południa do miasta wjeżdża poślaniec na spienionym koniu. Nie zatrzymując się przy bramie, pędzi wprost na rynek, krzycząc ostrzegawczo na nieostrożnych przechodniów, zastępujących mu drogę. Przed ratuszem zeskakuje z konia i wbiega do środka. Po chwili wraca i udaje się do stajni, skąd wychodzi z wiadrem wody, które wylewa sobie na głowę.

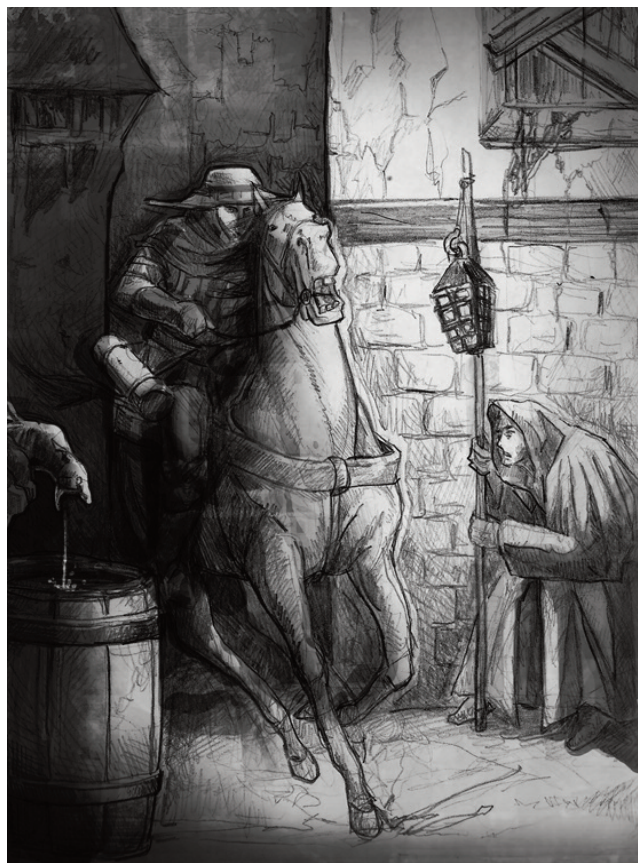
Poślaniec przyniósł informację o oblężeniu Ferlangen przez Bogoslava Tammasa. Nim mijają kwadrans, z ratusza wybiega kilku gońców z listami, którzy udają się w różne części miasta. Roznoszą wezwanie, w którym

książę zobowiązuje adresatów do przybycia jeszcze tego popołudnia pod ratusz, gdzie odbędzie się debata.

Jednym z zaproszonych na debatę jest Wielmoża, który nie może przybyć osobiście (patrz rozdział "Przeklęte przedmioty"). Wysłała więc informację do Szlachcica, prosząc o szybkie przybycie. Przybyłego przyjmuje w ciemnej bibliotece i nalega, by Szlachcic pojawił się na debacie, gdyż jest to znakomita okazja do zaprezentowania się księciu.

Książę-Elektor Valmir von Raukov zorganizował debatę nie po to, by przekazać władzę możliwym, ale żeby sprawdzić nastroje panujące w nowej stolicy. Poznanie opinii szeptanych w zaciszu jego gabinetu to jedno, ale głoszenie niepopularnych tez w obecności mieszkańców Salkalten to zupełnie inna sprawa. Książę nie wyklucza również, że usłyszy ciekawe pomysły, które będzie mógł wykorzystać, gdyż decyzję i tak zamierza podjąć sam.

Publiczny wiec to świetna okazja, aby przypieczętować los Małej Rady. Być może elektor zechce też sprawdzić ewentualnych kandydatów do nowej rady, a także wy badać, jak działają i kogo reprezentują.



Na debatę zostają zaproszeni marszałek Herman von Pferdeman, szambelan Bruno von Ostritz, kanclerz Fridrich von Obertschacht, generał Vladimir von Hauphoch oraz doradczyni księcia do spraw magii Edeltrauda Rosnik.

Skarbiec Ostlandu świeci pustkami. Książę chce rozwiązać ten problem, obarczając szlachtę i najzamożniejszych mieszkańców miasta odpowiedzialnością za podjęte decyzje. Dlatego do składu Małej Rady mianuje najbardziej wpływowych obywateli, sprawdzając jednocześnie ich lojalność. Będą to: przedstawiciel rodziny von Zellen (być może będzie go reprezentował Szlachcic); Jurij Radujev, który także nie może stawić się osobiście i przyśle reprezentanta; Richard Krupse - książę chciałby znać zdanie właściciela największego (choć na razie zamkniętego) zakładu produkcyjnego w mieście; Zygryd Lischke - przedstawiciel rodziny od kilku pokoleń zamieszkującej Salkalten i prowadzącej stabilny interes; Karl Rozentok - właściciel bagien solnych (opcjonalnie może reprezentować go Szlachcic, jeśli nie działa już z upoważnienia von Zellena).

Dyskusja odbędzie się na placu przed ratuszem. Valmir von Raukov przygląda się zgromadzeniu z balkonu, siedząc na zdobionym krześle, a jego bezpieczeństwem pilnuje gwardia elektorska. Wokół rady zbierze się ogromny tłum. Debata dotyczyć będzie dwóch postulatów. Po pierwsze, co zrobić w sprawie oblężenia Ferlangen? Po drugie, lecz nie mniej ważne, czy układać się z elfami?

Punkt pierwszy obrad - Oblężenie Ferlangen

Jako pierwszy głos zabiera marszałek von Pferdeman, którego płomienna przemowa porusza zbierający się tłum gapiów, wzbudzając entuzjazm i poklask dla propozycji ruszenia z pomocą "braciom z Ferlangen". Herman nie omieszkała rozdrapać starej, wolfenburskiej rany i kończy wypowiedź tezą, że odmowa pomocy byłaby zwykłym tchórzostwem. Już po tym stwierdzeniu i żywiołowej reakcji ludu decyzja o udzieleniu pomocy sąsiadom staje się niemal pewna. Pytaniem pozostaje ilość wojska, które ma wyruszyć.

Kanclerz i szambelan wstrzymują się od głosu, gdyż bardziej odpowiada im decyzja znacznie mniej



popularna. Czekają na odpowiedni moment, by uderzyć lub chociaż zasiać ziarno niepewności, zaś po przemówieniu marszałka trudno przekonywać zebranych do pilnowania bezpieczeństwa nowej stolicy. Ponadto kanclerz zdaje sobie sprawę z bardzo słabej pozycji Ostlandu w Imperium, a doprowadzenie do upadku kolejnej stolicy byłoby końcem prowincji.

Generał Vladimir von Hauphoch proponuje, aby w mieście pozostała armia, która będzie w stanie obronić miasto, a do Ferlangen wyruszyły jednostki, które podczas ewentualnej obrony nie przydadzą się zbytnio, zaś dla odsieczy mogą być kluczowe. Wojskowy nie podaje jednak żadnych szczegółów.

Edeltrauda Rosnik rozpała w sercach żar, traktując Ferlangen jako znak Sigmara, który daje okazję do zemsty za Wolfenburg. Jako czarodziejka ognia chce stanąć w pierwszym szeregu i ruszyć na plugawę sługi Chaosu. Reprezentant Radujeva również opowiada się za ofensywą na armię Tammasa, podobnie jak właściciel Kielicha Wolfila.

Jeżeli hrabia Zygfryd nie żyje, na radzie głos zabiera

przedstawiciel rodu von Zellen i opowie się za wyruszeniem na Ferlangen, ale jako jedyny będzie miał odwagę zapytać o bezpieczeństwo Salkalten. Podobne stanowisko zajmuje rodzina Rozentok. Jeśli Szlachcic bierze udział w debacie (reprezentując któryś z powyższych rodów), jego sojusznik zasugeruje mu wcześniej, by starał się być prolektorski.

Wiele może zależeć od opinii Richarda Krupsego (lub Szarlatana). Jeżeli wspomni o Synach Mananna jako najszybszej i najbardziej mobilnej formacji (kawaleria), obrady nad tym punktem zostaną odroczone, a do dyskusji zostaną zaproszone kolejne osoby. Jeśli jednak Krupse (lub inny BG) nie wspomni o rycerzach zakonnych, książę zostawi w Salkalten straż miejską i trzecią część armii do obrony miasta. Reszta zbrojnych ruszy na pomoc Ferlangen.

Punkt drugi - Szalone żądania elfów

Sekretarz obrad przeczyta żądania elfów, wspominając o zakazie sprzedaży mocnego alkoholu. Wśród tłumu gapiów rozlegną się gwizdy i padną pierwsze przekleństwa. Po chwili nie będzie już osoby, która nie wyrażałaby głośno swojego sprzeciwu. Jeżeli któryś z Bohaterów wyraźnie nie poprze dalszych negocjacji z elfami, ten punkt debaty szybko zostanie uznany za zamknięty. Będzie to oznaczało przerwę (jeśli zarządził ponowne rozpatrywanie kwestii Ferlangen) lub koniec wiecu, a elfy pośpiesznie opuszczą miasto.

Jeśli drużyna nie rozegrała pierwszej części scenariusza, a MG wprowadza Bohaterów osobno, jest to dobry moment, aby połączyć drużynę. Prawdopodobnie Szarlatan i Szlachcic są już na miejscu debaty, a pozostałych BG zwabi zgłębienie tłumu gapiów.

Punkt pierwszy raz jeszcze

Jeśli dojdzie do ponownego rozpatrywania kwestii oblężenia Ferlangen, do debaty zostaną zaproszone dodatkowe osoby, mianowicie reprezentanci straży miejskiej i straży obywatelskiej (być może jednym z nich będzie Reketer). Z racji tego, że zakonnicy Mananna zostali wskazani jako atut w walce o Ferlangen, książę chciałby poznać zdanie przedstawiciela zakonu. Wie, że rycerze zakonni konsultują swoje decyzje z kapłanem boga mórz, więc posłano również po wielbnego Detlefa. Aby uniknąć plotek o

faworyzowaniu jednej ze świątyń, przedstawiciele innych kultów również zostają poproszeni o przedstawienie swojego zdania. W ten sposób do obrad dołączają: Wielki Mistrz Hrofil Halfdane, Detlef Murnich, ulrykanin Dieter Frischko i akolita Morra Albrecht, zastępujący nieobecnego kapłana.

Świątynię Sigmara - co może zaskoczyć BG - reprezentować będzie Książę-Elektor Ostlandu Valmir von Raukov. Jeszcze w czasie omawiania propozycji elfów po nieobecnych zostaną wysłani gońcy. Najpóźniej zjawi się Albrecht, fałszywy akolita Morra. Zostanie po drodze zatrzymany przez Troga Termiana i poinformowany, co dokładnie ma mówić. Zadanie przerośnie drobnego oszusta: Elektor, gwardia, kapłani, armia - atmosfera jest bardzo niesprzyjająca nawet dla doświadczonego łgarza. Nerwy wezmą górę, Albrecht na wszelki wypadek zapisze sobie odpowiedź na kartce. Podczas debaty odczyt będzie wyglądał nieco komicznie, a BG powinni się zastanowić, w jaki sposób morryta zdołał sobie wcześniej przygotować odpowiedź, skoro nie znał pytania? Proroczy sen? A może szwindel?

Debata zostanie wznowiona. W jaki sposób będzie rozegrany ten fragment, zależy wyłącznie od MG i Bohaterów Graczy. Należy jednak pamiętać o kilku faktach:

- Marszałek jest gotów stanąć na czele jak największej armii i wyruszyć w każdej chwili.
- Kanclerz i szambelan rozmawiali w przerwie. Doszli do wniosku, że nie przeforsują decyzji o pozostaniu w Salkalten, więc poprą wysłanie Synów Mananna i nie więcej niż połowy armii.
- Generał chce wysłać do Ferlangen całą kawalerię i najbardziej mobilne jednostki, piechotę zaś najchętniej pozostawiłby w mieście.
- Doradczyni Księcia do spraw Magii nie dba o sprawy wojskowe, ale chce osobiście stanąć naprzeciw samego Bogoslava Tammasa.
- Wielki Mistrz Synów Mananna najpierw spojrzy na kapłana, szukając jego akceptacji, a potem oświadczy, że zakon został powołany do innych celów i powinien zostać w mieście. Zdanie to w pełni poprze kapłan Mananna.
- Akolita Albrecht odczyta z kartki, że ziemia Ostlandu za dużo już wycierpiała i jeszcze nie zdążyła

pochować wszystkich swoich synów i cór. Ferlangen nie powinno podzielić losu Wolfenburga, zatem jak największe siły, w tym Synowie Mananna, muszą wyruszyć na pomoc.

- Z przedstawicielem Radujeva sprawa jest prosta. Gdy usłyszysz, że może pozbyć się Synów Mananna z Salkalten stwierdzi, że jak najszybciej powinni oni wyruszyć.

Decyzją elektora należy do Mistrza Gry, ale istotny wpływ na nią mogą mieć BG. Szarlatan i Szlachcic mają prawo publicznie zabrać głos, podobnie Reketer, jeśli jest przedstawicielem straży. Bard, korzystając ze swoich umiejętności i charyzmy, może zaś starać się manipulować nastrojem tłumu.

Wiec jest ogromną szansą dla Szlachcica: jeśli jego poglądy i sposób ich wyrażania spodobają się księciu-elektorowi, ów zwróci na niego uwagę, co z pewnością pomoże w późniejszych rozmowach.

Debata mocno wpłynie na dalsze losy przygody i Bohaterów. Szarlatan i Szlachcic mają możliwość zadbać o swoje interesy, ale przy tym mogą mocno osłabić miasto. Zatrzymanie wojska w mieście będzie bardzo niepopularną decyzją, gdyż pamięć o Wolfenburgu jest jeszcze świeża. Można zaryzykować tezę, że to krok przeciwko polityce elektora. BG mają prawo podejrzewać, że komuś zależy na osłabieniu Salkalten, a wówczas znalezienie równowagi między własnymi celami a dobrem miasta zdaje się być niełatwe.

Jeżeli dojdzie do ponownego rozpatrzenia sprawy oblężenia Ferlangen, a BG nie będą aktywnie uczestniczyć w dyskusji, MG może wykorzystać następujące rozwiązanie. Książę-Elektor Valmir von Raukov osobiście stanie na czele armii, a jego zastępcą i pierwszym oficerem podczas wyprawy zostanie marszałek. Jeszcze tego samego dnia z miasta wyruszą Synowie Mananna oraz dwie trzecie armii. W mieście zostanie ogłoszony stan wyjątkowy. Wojsko przejmie część obowiązków straży miejskiej i obejmie nad nią zwierzchnictwo, a na czas nieobecności księcia władzę nad miastem przejmie kanclerz.



Rozdział IX

Cisza przed burzą

Opisane poniżej wydarzenia w wielu przypadkach nie uwzględniają działań BG, jednak dalsza część scenariusza może zostać przez nich bardzo mocno zmodyfikowana, co Mistrz Gry powinien wziąć pod uwagę.

33 dzień Czasu Zbiorów 2522 KI, wieczór

Bohaterowie mają ręce pełne roboty, a w dodatku w ich otoczeniu zaczynają dziać się niecodzienne rzeczy. Nie bez znaczenia jest sprawa alembiku. Kontrola Pchena pewnie doprowadziła do tego, że BG wiedzą już o brakach w gorzelnii. Wyprodukowanie takiego samego urządzenia jest bardzo kosztowne, a przede wszystkim wielce czasochłonne. Z tego powodu rozpoczęcie produkcji balansuje na granicy opłacalności.

Bard ma przed sobą rozmowę z Zygfydem Lischke o pracy w karczmie Kielich Wolfila, gdzie może zauważyć dyskusję między Lischke, Termanem i Soltzrudem. Nie dostarczy mu ona jednak żadnych konkretnych informacji. Dla karczmarza najważniejsze będzie, czy Bard potrafi zaabsorbować uwagę tłumu. Jeżeli próba wypadnie znośnie, Lischke zaproponuje wieczorny występ - wynagrodzenie będzie stanowić określony procent od sprzedaży alkoholu podczas jego popisów (od 3% do 10% w zależności od ilości poziomów sukcesu w teście targowania).

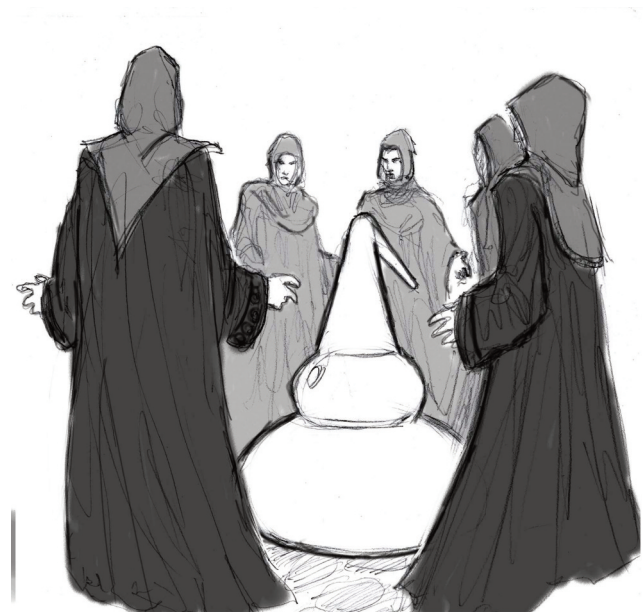
Jeżeli podczas próby Bohater zrobi duże wrażenie na karczmarzu, ten od razu wspomni o organizowanym za trzy dni przyjęciu na cześć nowej stolicy i wyrazi swoje zainteresowanie występami artysty.

33 dzień Czasu Zbiorów 2522 KI, noc

W nocy do karczmy Kielich Wolfila przybędzie grupa dokerów, którzy choć raz będą chcieli dobrze się zabawić i zaznać luksusu zarezerwowanego na co dzień dla bogaczy. Obsługa będzie chciała przegnać intruzów, jednak gdy ci pokażą, że mają pieniądze i obiecują nie hałasować zanadto, Lischke pozwoli im zostać. Karczmarz nieco obawia się, że jeśli zdenerwuje dokerów, zaczną rozpowiadać o nocnych rozładunkach, co nie jest mu na rękę, mimo że wszystko do tej pory wydaje się legalne. Jeśli w karczmie przebywa Bard lub inny BG, może pociągnąć dokerów za języki, choć Lischke będzie się temu bacznie przyglądał.

Jeśli Bohaterowie nie odnaleźli wcześniej lampy (patrz rozdział "Przeklęte przedmioty"), na krótko przed północą na plaży wybuchnie pożar wśród lepianek biedoty, zabierając do Ogrodów Morra kilku żebraków. Strażnicy, którzy przybędą zbadać sprawę, o ile nie przeszkodzą im w tym BG, zabiorą lampę do garnizonu.

Jednak najważniejszym wydarzeniem będzie odprawienie w aptece rytuału Spokojne morze. Obrzęd ten ma sprawić, że za trzy dni wiatry i morze będą sprzyjały morskim najeźdźcom. Rytuał zostanie odprawiony pomyślnie, chyba że zostanie przerwany przez BG, jednak bliskość latarni wprowadzi pewne zmiany. Każdy czarodziej odczuje ogromną falę Wiatrów Magii, która rozleje się momentalnie po całym mieście, wywołując anomalie w przepływie energii magicznej.



Podczas rytuału ginie jego trzech uczestników, nieświadomych jego konsekwencji. Odprawiająca go Aleksja, znając ewentualne skutki uboczne, nie poinformowała swych pomocników o grożących im konsekwencjach. Jedna z ofiar zmarła ze strachu na widok dwójki kompanów, którzy dosłownie eksplodowali. Transport zwłok na cmentarz może być niebezpieczny i zbyt ryzykowny, a apteka nie jest już kultystom do niczego potrzebna. Jeżeli Bohaterowie dostaną się do apteki po zakończonym rytuale, zastaną w piwnicy ślady krwi rozbryzganej na ścianach, suficie i podłodze.

Rozdział X*Dziwne dni***Przekwitanie 2522 KI**

Jeżeli doszło do rytuału, to już od świtu leje jak z cebra. Każdy mieszkaniec Salkalten jest bardzo zdziwiony, gdyż w tym roku Ściana Łez - jak miejscowi nazywają ulewę - przyszła o wiele za wcześnie (Bardzo Łatwy test plotkowania).

Popołudniu, mimo okropnej pogody, Lischke wysyła gońców z zaproszeniami na przyjęcie zorganizowane na cześć "Nowej stolicy Ostlandu" i "rychłego zwycięstwa w Ferlangen". Przyjęcie ma się odbyć 2 dnia Czasu Warzenia 2522 KI. Zaproszenia otrzymują między innymi Richard Krupse oraz Szlachcic.

Obraz

Rodzina Luskre wraz ze służącym Szlachcica, upija się popołudniu i z okna mieszkania, znajdującego się nad sklepem, obrzuca jedzeniem nielicznych ze względu na pogodę przechodniów, śmiejąc się przy tym do rozpuku.

Przekłete przedmioty zbierają żniwo. W mieście wybuchły już dwa pożary. Wielmożę dotknęły mutacje, a Iljev jest tematem żartów w karczmie Solanka, bo nie opuszcza domu - ponoć boi się, że coś może spaść mu na głowę.

Jurij Radujev wie, że dzieje się z nim coś złego. Podupadł na zdrowiu i obawia się najgorszego, ale przed śmiercią chce uregulować swoje sprawy. Spokoju nie daje mu zaś kwestia gorzelni, dlatego wieczorem wysyła swoich siepaczy, w tym Michała Korniołova, aby zajęli się panem Krupse. Napastnicy mogą zaatakować w domu albo na ulicy, podstępem wyciągając go z gorzelni (na przykład fałszywym listem od szefa straży). Scenę napadu MG powinien dopasować do okoliczności zaistniałych na sesji.

Ważne jest, aby dać odczuć Richardowi Krupsemu, że oto przyszedł jego kres, a wówczas, w ostatniej chwili pojawi się zjawa młodej kobiety, która zabije Michała Korniołova, a drugiego napastnika tak mocno przetrzezi, że ów porzuci ciało kompana i ucieknie. Dokonawszy zemsty, zjawa oddali się i rozmyje w mroku. Richard

Krupse powinien wykonać udany Trudny (-20) test Siły Woli, w przeciwnym razie otrzyma 1 Punkt Obłądu. Ponadto, jeżeli po raz pierwszy widział ducha, zjawę lub istotę eteryczną, otrzyma dodatkowo tyle Punktów Obłądu, ile stopni porażki uzyskał w teście (patrz rozdział "Przekłete przedmioty" - Kula z lalką).

Jeżeli tajemnica lampy nadal nie została rozwiązana, w nocy w strugach deszczu spłonie garnizon. Nikt nie ma już wątpliwości, że ogień trawiący budynki nie jest naturalny. W pożarze zginą przetrzymywani w celach więźniowie, a kilku strażników zostanie dotkliwie poparzonych.



Po północy deszcz nagle przestanie padać, co jest niebywałe w przypadku Ściany Łez, która zazwyczaj trwa trzy tygodnie. Pogoda nie wróci jednak do normy. Ledwie ustanie ulewa, a Salkalten nawiedzi bardzo silna wichura, która zerwie dachy z kilku starych budynków, przewróci stragany na targowisku i dokona innych, mniejszych zniszczeń.

1 dzień Czasu Warzenia

Wielmoża otrzyma drugą mutację (kostny grzebień na głowie), a jego sługa zacznie odczuwać skutki mutacji demonicznej byt. Od tej pory udany Trudny test spostrzegawczości, albo Łatwy test leczenia ujawni, że sługa podupadł na zdrowiu.

Gdy o poranku pierwsze promienie słoneczne oświetlą miasto, wiatr znacznie się uspokoi, a niebo w zaskakująco szybkim tempie zacznie się rozpodgadzać. Niespełna pół godziny później będzie już nieznośnie



gorąco, a wiatr całkiem ucichnie. W południe nagrzane powietrze zacznie tworzyć miraż nad kamienistą plażą. Będą to dalsze konsekwencje rytuału Spokojne morze.

Późnym popołudniem do Salkalten przyjedzie zaproszona wcześniej przez Lischkego trupa cyrkowa, która ma uświetnić bal. Wśród żonglerów, treserów i akrobatów jest także skrytobójca, na którego oczekiwał Johnsen Sholt (pomylił go z Bardem).

Jeżeli BG nadal nie odnaleźli lampy, w nocy w porcie spłonie statek, który zabierze ją na dno Morza Szponów, kończąc tym serię tragicznych pożarów.

Rozdział XI

Wielki plan

2 dzień Czasu Warzenia

To finałowy dzień przygody. Jego przebieg w dużej mierze zależeć będzie od działań BG i decyzji Mistrza Gry. Należy pamiętać, że wyłączenie z planu jednej grupy kultystów nie spowoduje zatrzymania pozostałych, co może prowadzić do komicznych sytuacji.

Poniższy opis zakłada, że plan kultystów Tzeentcha przebiega bez zakłóceń i prezentuje idealny stan przygotowań kultystów. Mistrz Gry musi go modyfikować, uzupełniając o skutki poczynań drużyny BG. Należy sprawdzić, które elementy układanki udało się Bohaterom wyeliminować, a które zadziałają bez zmian.

Grupie Termana, między innymi dzięki zaszantażowaniu Richarda Krupsego, udało się pozbyć z miasta Synów Mananna. Kasztel zakonników to doskonała baza dla artylerii krasnoludów Chaosu, które z tego miejsca będą ostrzeliwać pozycje obrońców miasta. W obrębie Salkalten nie będzie kapłanów Sigmara ani Morra, Księcia-Elektora, czarodziejki Tradycji Ognia ani marszałka, co znacznie osłabi morale wojska. Spora część armii ruszyła przecież na odsiecz Ferlangen.

Pod wieczór najzamożniejsi i najbardziej wpływowi mieszkańcy miasta zostają zaproszeni do Kielicha Wolfila, gdzie Zygryd Lischke przygotował dla nich wieszczkę suto zakrapianą zatrutym winem. Wraz z

nadejściem zmroku po cichu zostaje zdobyta latarnia, a Norsmeni otrzymują sygnał do ataku. Pomyślnie odprawiony rytuał Spokojne morze zapewnia idealną pogodę dla żeglugi.

Zwierciadło nadal znajduje się w portowym magazynie. Heretycy muszą je dostarczyć pod latarnię jeszcze przed atakiem Norsmenów. Każdy człowiek, który zginie w mieście podczas odprawiania rytuału, znacznie wpłynie na uzyskanie odpowiedniego efektu Splugawienia ziemi. Kultysty rozpoczną odprawianie rytuału, zanim Norsmeni przybiją do brzegu.

Jeżeli drużyna nie dopuściła do przeprowadzenia rytuału Spokojne morze, Mistrz Gry może sam zdecydować o warunkach atmosferycznych lub wykonać rzut kością k10 i skorzystać z poniższej tabeli.

Do portu wpływają drakkary i ciszę nocy przerywa dziki ryk wydobywający się z blisko czterech setek



garden nordsmeńskich wojowników. Jak na komendę, artyleria krasnoludów Chaosu zaczyna ostrzeliwać miasto. Salkalten upada, a kultysty Valim i Aleksja, dzięki zwierciadłu, odprawiają do końca rytuał Splugawienie ziemi, który spowija okolicę czarnoksiężską mocą Dhar. Po kilku dniach Las Cieni wyrasta już wokół murów Salkalten, a dzięki niewyobrażalnej mocy Wiatrów Magii siły Chaosu w tym miejscu są niemal nie do pokonania.

Rozdział XII

Podsumowanie

Mistrz Gry może bez problemu powinien wpleść w powyższą przygodę własne wątki. Jeśli Bohaterowie obronią Salkalten, mogą tu przeżyć kolejne przygody, ale równie dobrze miasto może być tylko kolejnym przystankiem w wędrówce drużyny po traktach Starego Świata.

Jeśli drużyna utknie w martwym punkcie, dobrze mieć przygotowanych w odwodzie kilka wskazówek, które mogą być zainspirowane opisem miasta:

- Drużyna może znaleźć tajne zapiski Hermana Voge, alchemika z Altdorfu, który niegdyś pracował w gorzelni. Jego notatki świadczą o niezwykłości tego miejsca, a wręcz sugerują, że niektóre eksperymenty udawały mu się tylko w Salkalten. Alchemik zginął w pożarze podczas nieudanego eksperymentu, nim zdołał odkryć, że latarnia to punkt mocy. Jego dziennik jest mocno podniszczony i tylko niektóre strony dają się odczytać. Odnalezienie notatek Hermana Voge może być dodatkowym zadaniem dla Richarda Krupsego, wszak takie zapiski mogą pomóc we wznowieniu produkcji...

Rzut	Wynik
1-2	Tzeentch jest łaskawy dla swoich wyznawców. Morze jest spokojne, a wiatr sprzyjający. Mgła zebrała się przy brzegu, sprawiając że obrońcy miasta nie dostrzegą w porę napastników. Atakujący Norsmeni mają dodatkowy atut w postaci zaskoczenia.
3-4	Pogoda sprzyja Norsmenom, którzy docierają do brzegu bez większych problemów. Kolacja dla imperialnych żołnierzy była mocno przesolona z racji nieświeżego mięsa w gulaszu, przez co wartownicy cierpią na biegunkę i bóle brzucha (zmniejszona czujność).
5-6	Pogoda sprzyja napastnikom, ale obrońcy są w pełni sił.
7-8	Podczas sztormu Norsmeni tracą kilka drakkarów, ich morale podupada, a zniszczenia nie pozwalają na szybkie dobiecie do brzegu i błyskawiczny atak na miasto. Na dodatek leje deszcz. Nawet jeśli krasnoludy z Norski opanowały kasztel, wsparcie artylerii będzie o połowę mniej skuteczne.
9-10	Sztorm szaleje. Nie ma szans na w pełni udany atak. Każdego dnia sztormu Norsmeni tracą dziesiątą część swoich sił.

- Johnsen Sholt, szary mag z Altdorfu, będzie potrzebował zaufanych ludzi, zwłaszcza jeśli jego skrytobójca okaże się nieskuteczny. Powstrzymanie na własną rękę planów Zygryda Lischke, którego podejrzewa o konszachty z Tzeentchem, jest raczej mało prawdopodobne.

- Miasto wyznaczy wysoką nagrodę za złapanie tajemniczego podpalacza. Pożar to jedno z największych zagrożeń dla miasta, dlatego władze nie chcą czekać z założonymi rękoma i przyglądać się, jak ogień trawi kolejne miejsca.

- Pozostałych w mieście kapłanów mogą dręczyć dziwne sny, sugerujące, że wraz z morskim przyływem nadejdzie zło. Któryś z BG może być świadkiem, jak rozmawiają o tym z akolitami.

- Najbardziej zainteresowany odzyskaniem zwierciadła jest kapłan Mananna, Detlef Murnich, który słynie z impulsywności. Może poprosić drużynę, by sprawdziła plotki odnośnie zaginionej części latarni. Jeśli drużyna dotrze do zwierciadła i dostarczy je do świątyni, żaden z duchownych nie będzie w stanie odczytać naniesionych na nim symboli. Gdy Detlef Murnich zobaczy splugawione lustro, skorzysta z pierwszej nadarzającej się okazji, aby je zniszczyć. Nie będzie to trudne, wszak szklana tafla jest bardzo krucha. Zniszczenie zwierciadła niweczy długoterminowy plan kultystów. Co prawda, dojdzie do ataku na miasto, lecz napastnicy rychło opuszczą Salkalten, wiedząc, iż nie zdołają go utrzymać.

Scenariusz stwarza możliwości, by każdy z proponowanych archetypów postaci osiągnął główny cel, z którym przybył do Salkalten. Mistrz Gry nie powinien ograniczać tych możliwości i pozwolić Bohaterom na załatwienie własnych spraw w tle najważniejszych wydarzeń fabularnych.

Szlachcic może zdobyć tytuł ziemski dla swojego rodu. Okazji do tego będzie kilka, istotna zwłaszcza wydaje się debata i wykorzystanie wszelkich nadarzających się po niej sposobności. BG może wykazać się też podczas obrony Salkalten przed siłami Chaosu. Ewentualnie, dla postaci Szlachcianki ciekawym rozwiązaniem może być

mariaż z Wielmożą, o ile drużyna na czas udzieli mu pomocy.

Szarlatan powinien odnaleźć alembik, co daje mu możliwość rozpoczęcia produkcji. Czy będzie uczciwy w stosunku do swojego pryncypała z NuIn, to pokażą już następne sesje.

Losy Reketera powiązane są z poczynaniami pana Krupsego. Sprawa z Kislevczykami nie została doprowadzona do końca, NuIn żąda wyników, a na dodatek pojawiły się problemy związane z nową posadą w straży miejskiej.

Wielką niewiadomą są losy Barda, które zależą od wielu czynników. Czy zyska sławę na książęcym dworze? A może udało mu się doprowadzić do śmierci Zygryda Lischke i Książę-Elektor będzie zainteresowany pozyskaniem jego usług innej natury?

Punkty Doświadczenia:

60 PD - za odgrywanie postaci zgodnie z wyznaczonymi celami.

40 PD - za zniszczenie przeklętego przedmiotu - lampy olejowej

40 PD - za zniszczenie przeklętego przedmiotu - klepsydry

15 PD - za zniszczenie przeklętego przedmiotu - wieszaka

15 PD - za zniszczenie przeklętego przedmiotu - kuli z lalką

20 PD - za zniszczenie przeklętego przedmiotu - obrazu (opcjonalnie)

150 PD i 1 PP- za uratowanie miasta i nie dopuszczenie do ataku.

60 PD - za uniemożliwienie odprawienia rytuału Splugawienie ziemi.

10 do 100 PD - za odkrycie poszczególnych elementów planu (m.in. prawdziwej tożsamości akolity Morra, odszyfrowanie listu, przeszkodzenie w otruciu elit miasta).

Rozdział XIII

Co dalej?

Dwie opisane powyżej przygody mogą być częścią większej kampanii. Wydawałoby się, że najlepiej będzie, jeśli miasto ocala, a Bohaterowie w glorii i chwale

będą wieczerzać przy wspólnym stole z samym elektorem, który ozłoci ich i zaproponuje ciepłe posady. A może książę wyśle drużynę z niebezpieczną misją na północ, w celu odzyskania zrabowanych w Wolfenburgu insygniów władzy? Poselstwo do Marienburga i zawarcie nowych układów z rodami kupieckimi to również misja dla zasłużonych mieszkańców Salkalten. A może BG wrócą do Altdorfu, by spotkać samego Imperatora, który zechce im osobiście podziękować, i zaproponować pracę w charakterze emisariuszy do Księstw Granicznych i Arabii... W uratowanym mieście również nie zabraknie nowych obowiązków i wyzwania. Dobre imię łatwo można stracić, a nulneński przekręt może zacząć być coraz bardziej niewygodny dla drużyny.

Jednak równie dużo możliwości, a kto wie, czy nawet nie więcej, otworzy się przed Bohaterami, gdy miasto zostanie złupione, ale najeźdźcy zostaną zmuszeni do opuszczenia go. Nowa stolica potrzebuje administracji, dowódców, ludzi wysoko urodzonych, przedsiębiorców, szefów gildii... A dlaczego nie miałyby skorzystać z Bohaterów? Każdy z nich może otrzymać intratne stanowisko, a należy pamiętać, iż Salkalten, mimo że mocno śledziem pachnące, jest póki co stolicą jednej z imperialnych prowincji.

Jeżeli Bohaterowie bardzo zawiedli, mogą za to słono zapłacić. Dodatek Księga spaczenia opisuje Norskę i korzystając z zawartych w nim informacji, można sprawić, iż BG znajdą się jako niewolnicy w odległej, okrutnej krainie, skąd ucieczka nie jest rzeczą prostą.

To, czy nasi Bohaterowie próbować będą sił w wielkiej polityce, w świecie szpiegów, handlu, czy zostaną wiecznymi tułaczami, zależy tylko od nich i inwencji Mistrza Gry.



Rozdział XIV

A gdyby tak inaczej?

Scenariusz po pewnych zmianach może stać się przygodą dla BG walczących po drugiej stronie barykady. Tło wydarzeń i opis miasta są gotowe do wykorzystania. Wiadomo też na czym polega i jak ma przebiegać plan kultystów. Dlaczego więc by go nie wykorzystać?

Kultyści Tzeentcha

Przygodę można bez problemu zamienić w gotową kampanię. Bohaterowie mogą być wykonawcami planu, a początki gry mogą sięgać werbunku ludzi do jego wykonania. Czy dowódcy grup kultystów to przypadkowi ludzie? Czy zniknięcie grupy Hansa Mocke to przypadek, czy też misterny plan, pchający herszta w objęcia kultystów? Czy dowody oskarżenia przeciw Asbauowi rzeczywiście zniknęły w pogorzelisku Wolfenburga, a miłosny zawód Voga i "przypadkowe" odkrycie zdrady rzeczywiście opierało się na ślepych losie, tak jak przegrana w karty podrzędnego kanciarza Albrechta?

Gdy już wszystkie elementy układanki będą na miejscu, należy jeszcze dopilnować wykonania planu. Tylko co tu robi ten nieszczęsny łowca czarownic? Czy to przypadek, że na cztery dni przed wielkim finałem pojawił się w mieście?

Norsmeni

Po wielkim zebraniu w Zatoce Czaszek, na którym wodzowie plemion, w obecności Valima, wysłannika boga, własną krwią podpisali rozejm, po wspólnej uczcie i złożeniu ofiary z niewolników, drużyna zostaje przydzielona do najmniejszego, ale i najszybszego drakkaru. Po drodze trzeba odeprzeć atak kilku morskich

potworów, ale największe zagrożenie to kislevska karawela, która widziała całą armadę i istnieje wysokie prawdopodobieństwo, że może ostrzec mieszkańców Salkalten. W pościg zostaje wysłana łódź z naszymi BG, jednak wieczorem na horyzoncie ukazują się jeszcze trzy inne okręty...

Krasnoludy z Norski

Oddział dotarł i sterroryzował wioskę Verborgenbucht. W osadzie miały być konie, które umożliwiłyby transport trzech dział do Salkalten, jednak okazało się, że nie ma nawet jednej chabety. Drużyna zostaje wysłana do Salkalten, by pod osłoną nocy wykraść konie. Na miejscu okazuje się, że w stolicy Ostlandu sytuacja wygląda podobnie jak w Verborgenbucht. Jedyne zwierzęta juczne znajdują się w kasztelu, a co gorsza, Synowie Mananna nie opuścili miasta...

Kultyści Nurgła, skaveny

Wyznawcy Nurgła zostają wysłani, by zająć się sprawą kasztelu i Synów Mananna. Położona na wschód od miasta stara jaskinia kryje tunel, który jedno ze swych wyjść ma przy cmentarzysku statków. Wystarczy obdarzyć rycerzy darami Pana Much i sprawa zostanie załatwiona. Tylko dlaczego kultyści Tzeentcha takie samo zadanie wyznaczili skavenom, na dodatek z klanów Eshin i Pestilens? Konflikt gwarantowany, a czasu na wykonanie misji coraz mniej. Czy kultyści Pana Przemian coś ukrywają?

Rozdział XV

Bohaterowie Niezależni

Sig Soltzrułd



Historia: Po matce Nordlandce odziedziczył surowe rysy twarzy. Po ojcu, grabieżcy z Norski, blond włosy. Ten obecnie trzydziestokilkuletni mężczyzna, do dwunastego roku życia wychowywał się w Imperium. Gdy

matka zmarła, wyruszył, aby poznać krainę ojca, a jego pierwotnym zamiarem było zabicie gwałciciela z Północy. Trafił do niewoli Norsmenów, jednak gdy nadarzyła się okazja, aby zwiększyć swój status społeczny, skorzystał z niej i wstąpił do armii.

Uczestniczył w pierwszym uderzeniu Burzy Chaosu w 2521 roku KI. Raniony na stepach kislevskich, odzyskał siły, gdy armia Archaona wycofywała się po drugim natarciu. Dotarł do Ostlandu, gdzie poznał Troga Termana, który pokazał mu nową drogę walki z Imperium - konspirację. Sig to mężczyzna średniego wzrostu, o ciemnych oczach kontrastujących z jasnymi włosami. Ubiera się schludnie, nosi ciemne kolory, dzięki którym nie zwraca na siebie uwagi.

Profesja: akolita kultu Tzeentcha

Poprzednie profesje: berserker z Norski, sierżant

Rasa: mutant

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
52	51	34	37	47*	51	49	52

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	3	3	5*	1	4	-

Umiejętności: charakteryzacja, czytanie i pisanie, dowodzenie +10, jeździectwo, język tajemny (demoniczny), kuglarstwo (gawędziarstwo), mocna głowa, nauka (demonologia), nauka (magia), nauka (strategia/ taktyka), plotkowanie +20, pływanie +10, przekonywanie, rzemiosło (piwowarstwo), sekretny język (bitewny), splatanie magii, spostrzegawczość +10, unik, wiedza (Imperium), wiedza (krasnoludy Chaosu), wiedza (Norska), wiedza (Pustkowie Chaosu), wycena, wykrywanie magii, zastraszanie +20, znajomość języka (norski), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileński)

Zdolności: bijatyka, błyskotliwość, broń specjalna (dwuręczna), charyzmatyczny, czarnoksiężstwo, etykieta, groźny, intrygant, magia prosta (Chaos), obieżyświat, odporność na magię, ogłuszenie, opanowanie, opanowanie przemiany, poliglota, przemawianie, silny cios, strzelec wyborowy, szal bojowy, szybkie wyciągnięcie, uodporniony na Chaos, zapasy, zmysł magii, żyłka handlowa

Zasady specjalne:

* Mutacje Chaosu - dodatkowe stawy

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Uzbrojenie: miecz dwuręczny, łuk najlepszej jakości, kołczan strzał, sztylet

Wyposażenie: ubranie dobrej jakości, skórzane buty, 10 zk

Trog Terman



Historia: Urodzony i wychowany wśród dzikiego ludu Gór Krańca Świata, Trog już w młodości został naznaczony przez duchy, które obdarzyły go proroczymi snami. W wieku dziesięciu lat znał już i czuł moc Wiatrów Magii, choć do

końca nie potrafił sprecyzować swojego daru. Dziewięć lat później wśród skał odnalazł rannego sierżanta straży przybocznej Archaona, Valima, którego uratował i udzielił mu schronienia. Ten duszołap od razu wyczuł w dzikim młodzieńcu talent i skierował go na odpowiednią drogę. Teraz, po roku ciężkiej nauki i przygotowań, mają do zrealizowania plan. Trog to rostry mąż, o szpakowatym nosie. Ogolona głowa, szerokie ramiona i wzrost sugerowałyby, że nie sposób go nie dojrzeć. Nic bardziej mylnego; dzięki wrodzonej gibkości Trog potrafi bez problemu "zniknąć" na ulicy. Niski głos i przenikliwy wzrok sprawiają, że niewiasty rzadko odmawiają mu kubka wina.

Profesja: wojownik Chaosu

Poprzednie profesje: uczeń szamana, akolita kultu Tzeentcha

Rasa: mutant

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
44	41	34	61*	42	59	45	68**
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	3	6	4	1	6	-

Umiejętności: charakteryzacja, czytanie i pisanie, dowodzenie +10, jeździectwo +10, język tajemny (demoniczny), kuglarstwo (śpiew), kuglarstwo (taniec), leczenie, nauka (demonologia), nauka (teologia) +10, nawigacja, opieka nad zwierzętami, plotkowanie +20,

przekonywanie +10, przeszukiwanie, rzemiosło (płatnerstwo), splatanie magii +10, spostrzegawczość +20, sztuka przetrwania, tropienie, ukrywanie się, warzenie trucizn, wiedza (Imperium), wiedza (Norska), wiedza (Pustkowiec Chaosu), wycena, wykrywanie magii +10, zastraszanie +10, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (magiczny), znajomość języka (norski), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, broń specjalna (proce), charyzmatyczny, czarnoksiężstwo, etykieta, geniusz matematyczny, intrygant, magia prosta (Chaos), magia prosta (gusta), morderczy atak, obieżyświat, odporność na magię, odporność na trucizny, oślepienie, opanowanie, opanowanie przemiany, poliglota, przemawianie, silny cios, uodporniony na Chaos, wycucie kierunku, zmysł magii, żyłka handlowa

Zasady specjalne:

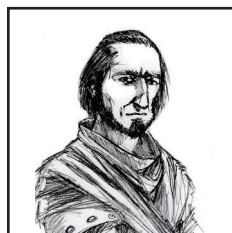
* Mutacje Chaosu - odporny, ponętny

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja płytowa)

Uzbrojenie: proca, miecz, tarcza, sztylet, kusza

Wyposażenie: ubranie dobrej jakości, skórzane buty, 10 zk

Hans Mocke



Historia: Hans urodził się trzydzieści pięć lat temu w Stirlandzie. Jak wielu tamtejszych mężczyzn, ma ciemne oczy i kruczoczarny zarost. Karierę banity rozpoczął za młodu, gdy na jego brodzie nie było nawet śladu zarostu. Z popełnionych błędów szybko wyciągał naukę i tak po kilku latach dorobił się niezłej pozycji w Awerlandzie. Hersztem własnej grupy został jednak dopiero w Nordlandzie. Spokojny żywot leśnego łupieżcy przerwała wojna, która wymusiła na Hansie przeniesienie się do Salzenmundu. Tam otrzymał intratną propozycję pracy w nowej stolicy Ostlandu. W przeszłości wiele osób lekceważyło Hansa Mocke, ze względu na jego niewielki wzrost i słabą posturę. Większość z nich nie jest już w stanie poświadczyć, jak duży był to błąd.

Profesja: herszt banitów
 Poprzednie profesje: banita, demagog
 Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
48	59	34	46	42	57	48	57
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	17	3	4	4	-	4	-

Umiejętności: charakteryzacja, dowodzenie, gadanina, jeździectwo, nauka (historia), nauka (prawo), nauka (strategia/taktyka), plotkowanie, przekonywanie, sekretne znaki (złodziei), sekretny język (bitewny), sekretny język (złodziejski), skradanie się, spostrzegawczość, tropienie, ukrywanie się, unik, wiedza (Imperium) +20, wspinaczka, zastawianie pułapek, zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

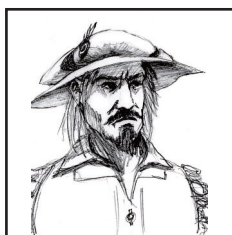
Zdolności: bijatyka, błyskawiczne przeładowanie, błyskawiczny blok, błyskotliwość, krasomówstwo, łotrzyk, ogłuszenie, opanowanie, przemawianie, strzał precyzyjny, strzał przebijający, szybkie wyciągnięcie, wędrowiec

Zbroja: lekki pancerz (skórzna)

Uzbrojenie: kusza, kołczan bełtów, sztylet, miecz

Wyposażenie: 8 zk, ubranie, 10 metrów liny

Ferg Grunn



Historia: Ferg Grunn to Kislevczyk urodzony w Imperium. Wychował się w Małym Praag w Wolfenburgu, często podróżując do ojczyzny rodziców. Zajmował się przemysłem do ówczesnej stolicy Ostlandu, na początku dla

Ivana "Niedźwiedzia" Roszke, później pracował na własną rękę. Przed oblężeniem Wolfenburga uciekł do Salkalten. Rozpoczęcie własnego interesu przemysłowego okazało się trudniejsze, niż przypuszczał, z powodu niezachwianej pozycji Radujeva. Pojawiła się jednak propozycja nie do odrzucenia... Ferg żyje zgodnie z zasadą: "jak cię widzą, tak cię piszą". Jego

ubiór sugeruje, że jest osobą z wyższego stanu. Nakrochmalony kołnierz, połączone guziki koszuli, kapelusz, ale przede wszystkim pieczołowicie przystrzyżona broda i wąsy oraz noszone zawsze skórzane rękawice - to znaki rozpoznawcze Wolfenburczyka.

Profesja: szarlatan

Poprzednie profesje: przemysłnik

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
34	44	30	42	48	48	45	63
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	3	4	4	-	-	-

Umiejętności: charakteryzacja, gadanina, hazard, plotkowanie +20, pływanie, powożenie, przekonywanie, przeszukiwanie, sekretne znaki (złodziei), sekretny język (złodziejski) +10, skradanie się, spostrzegawczość +10, targowanie +10, wiedza (Kislev), wiedza (Imperium) +20, wioslarstwo, wycena +10, znajomość języka (kislevski) +20, znajomość języka (staroświatowy) +20, zwinne palce

Zdolności: chodu!, intrygant, łotrzyk, naśladowca, obieżyświat, oburęczność, przemawianie, szybki refleks

Zbroja: brak

Uzbrojenie: sztylet

Wyposażenie: ubranie doskonałej jakości, skórzane buty dobrej jakości, kapelusz, 12 zk

Dieter Asbau



Historia: Dieter Asbau był najlepszym uczniem na roku na Uniwersytecie Nulneńskim. Dalsza kariera przebiegała równie udanie. Praca inżyniera w hucie może nie przynosiła kroci, ale pozwoliła żyć na dobrym poziomie i zebrać wiele przydatnego doświadczenia. Te kilka lat przyniosło mu propozycję etatu mistrza gildii w Wolfenburgu.

Zarabiane tam pieniądze ciężko już było nazwać małymi, a okazji do dodatkowego zdobycia grosza nie brakowało. Tuż przed Burzą Chaosu na Dietera padły pierwsze podejrzenia o malwersacje. Gdy przerodziły się w oskarżenie, Dieter uciekł z miasta, które niedługo później zniknęło z mapy Imperium. Jednak talent pana Asbau znów może się przydać. Gładko ogolona twarz nie zdradza prawdziwego wieku pana Asbau. Chudy i wysoki, często przywdziewa czerwono-czarną koszulę, jedyną pamiątkę z czasów nulneńskich.

Profesja: mistrz gildii

Poprzednie profesje: żak, inżynier

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
52	49	42	48	49	29	54	50
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	4	4	4	-	-	-

Umiejętności: czytanie i pisanie +10, dowodzenie, nauka (historia), nauka (inżynieria), nauka (matematyka), plotkowanie +10, powożenie, przekonywanie +10, przeszukiwanie, rzemiosło (aptekarsstwo), rzemiosło (kartografia), rzemiosło (rusznikarsstwo), sekretny język (gildii), spostrzegawczość +10, targowanie, wiedza (Imperium) +10, wiedza (krasnoludy), wycena, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (estalijski), znajomość języka (khazalid), znajomość języka (kislewski), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (norski), znajomość języka (staroświatowy) +20

Zdolności: artylerzysta, błyskotliwość, broń specjalna (palna), etykieta, geniusz matematyczny, poliglota, strzelec wyborowy, szósty zmysł, żyłka handlowa

Zbroja: lekki pancerz (skórzni)

Uzbrojenie: garłacz, proch

Wyposażenie: przyrządy kreślarskie, tuba z pergaminami i mapami, ubranie, 6 zk

Herman Vog



Historia: Ciężko być synem konstruktora pięciu statków, które zatonęły. Jeszcze gorzej, gdy po powrocie z nauk w Nuln zastaje się matkę własnych dzieci w objęciach innego mężczyzny. Wówczas najlepszym rozwiązaniem wydaje się wyjazd jak najdalej. Zwłaszcza, gdy osoba, z którą dzieliłeś powóz kompanii "Cztery Pory Roku", przez kilkadziesiąt kilometrów opowiadała ci o Salkalten i o pewnych pomiarach, które trzeba tam wykonać, za całkiem niezłe pieniądze. A gotówka może urzeczywistnić marzenie - otwarcie "domu uciech" - które stało się kolejnym celem w życiu Hermana. Czas nie jest sojusznikiem Voga. Mimo że do trzydziestki zostało kilka wiosen, przyszło mu już ukrywać pod kapeluszem zakola i siwe włosy. Duży nos i poważne braki w uzębieniu wyraźnie kontrastują z białymi koszulami i schludnymi kamizelkami.

Profesja: inżynier

Poprzednia profesja: żak

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
40	49	29	43	33	56	35	45
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	16	2	4	4	-	-	-

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (inżynieria) +10, nauka (matematyka) +10, plotkowanie, powożenie, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (rusznikarsstwo), spostrzegawczość, wiedza (Imperium), wiedza (krasnoludy), znajomość języka (khazalid), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: artylerzysta, błyskotliwość, broń specjalna (mechaniczna), broń specjalna (palna), bystry wzrok, geniusz matematyczny, poliglota

Zbroja: lekki pancerz (skórzni)

Uzbrojenie: garłacz, proch, sztylet, pistolet wielostrzałowy

Wyposażenie: ubranie dobrej jakości, 5 zk, kapelusz, fajka i tytoń

Aleksja Ritz



Historia: Wyrachowana - tak należałoby jednym słowem opisać Aleksję Ritz. Mówi się, że niewolnicy wiodą ciężkie życie w Norsce, ale prawda jest taka, że kobietom też nie jest łatwo. Od obowiązku rodzenia dzieci i

usługiwania mężowi Aleksję uratował magiczny talent, którego używa głównie po to, by zwiększać objętość swojej sakiewki. Jak mawiał pewien bard, zakochać się to jedno, a utonąć w oczach pięknej kobiety to drugie. Oczy Aleksji zdolne są do utopienia niejednego serca. Ciemne i subtelne, zdają się być zwieńczeniem idealnych rysów twarzy i ust, które kryją śmiertelne kły jadowe. Trzydziestoletnia kobieta dzięki swojej urodzie i talentowi magicznemu stała się w przeszłości celem ataku ojczulka Nurgla, którego od tego momentu szczerze nienawidzi.

Profesja: tkaczka zagłady

Poprzednie profesje: wróżbitka, czarownica, złowrózka

Rasa: mutantka

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
36	33	38	47	37	53	60	49
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	16	3	4	4	2/3*	7	-

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, jeździectwo +10, język tajemny (demoniczny) +20, język tajemny (magiczny) +10, kuglarstwo (wróżenie z dłoni), leczenie, nauka (demonologia) +10, nauka (inżynieria), nauka (magia), opieka nad zwierzętami, oswajanie, plotkowanie +10, pływanie +10, przekonywanie, przeszukiwanie +20, rzemiosło (aptekarsstwo), rzemiosło (zielarstwo), splatanie magii +20, spostrzegawczość +20, targowanie, wiedza (Imperium),

wiedza (krasnoludy), wiedza (Pustkowie Chaosu), wiedza (niziołki), wykrywanie magii +20, zastraszanie +10, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (khazalid), znajomość języka (kurgański), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (strzygański)

Zdolności: błyskotliwość, czarnoksięstwo, czarostwo, dotyk mocy, guśta, magia czarnoksięska (nekromancja), magia powszechna (pancerz Eteru), magia powszechna (rozproszenie magii), magia powszechna (uciszenie), magia prosta (Chaos), magia prosta (guśta), medytacja, morderczy pocisk, niezwykle odporny, odporność na magię, odwaga, przemawianie, szczęście, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły, zmysł magii

Zasady specjalne:

* Dar Tzeentcha - artefakt (pierścień)

* Mutacje Chaosu - bezpodstawna nienawiść (Nurgle), kły jadowe

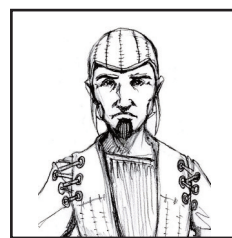
* Nagroda Chaosu - boski dar

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Uzbrojenie: kij doskonałej jakości, łuk doskonałej jakości, kołczan strzał, sztylet doskonałej jakości

Wyposażenie: ubranie doskonałej jakości, skórzane buty doskonałej jakości, 15 zk, księga wiedzy tajemnej, skórzany pas ze skrytkami, fiolki z truciznami

Albrecht



Historia: Łotrzyk do wynajęcia, spokojnie żyjący z dnia na dzień, aż do momentu, gdy karty zagrały przeciw niemu i jego życiu. Na szczęście, szybko pojawił się człowiek, który zaproponował odpowiednią sumę pieniędzy za

spokojną robotę w Salkalten. Podszycanie się pod akolitę może zdenerwować boga śmierci, ale znowu odmowa przyjęcia tej pracy mogła doprowadzić do szybkiego z nim spotkania. Albrecht niedawno skończył dwadzieścia lat. Niski wzrost i lekko odstające uszy sprawiają, że ciężko traktować Albrechta jako zagrożenie. Słabe nerwy, dziecięce spojrzenie i zgarbiona postura wzbudzają najczęściej litość.

Profesja: kanciarz

Poprzednia profesja: podzegacz

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
35	34	30	36	41	51	35	43
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	4	-	-	-

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, hazard, kuglarstwo (aktorstwo), plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, ukrywanie się, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy)

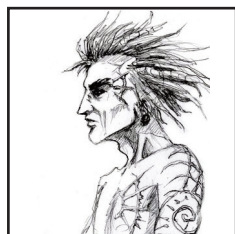
Zdolności: bijatyka, błyskotliwość, chodu!, łotrzyk, przemawianie, strzelec wyborowy, szczęście

Zbroja: lekki pancerz (skórzni)

Uzbrojenie: miecz, sztylet

Wyposażenie: szaty akolity Morra, skórzane buty, 11 zk, karty do gry

Valim



Historia: Podczas pierwszej ofensywy Chaosu Valim był przybocznym samego Archaona. Jednak nie przypadło to do gustu wielu z wyżej postawionych wyznawców plugawych bóstw, którzy dążyli do wyeliminowania

pupila Pana Końca Czasów. W końcu udało się zastawić na niego pułapkę, a raczej zostawić go na pastwę losu z niewielkim oddziałem przeciwko kontrofensywie kislevskiej. Valim cudem ocalał, a niewielki oddział kozaków gonił go aż do Gór Krańca Świata, gdzie ciężko ranny Valim sądził, że dokona swoich dni. Uratował go Torg, w którym Valim szybko wyczuł magiczny talent. Szkolił go, by później udać się do Norski, a tam zorganizować oddział mający przypieczętować ich wspólny plan. Metaliczna skóra i dodatkowa para dłoni to najbardziej charakterystyczne cechy Valima. Mocno w pamięci zapada również jego głębokie, przesywające spojrzenie. Nienaturalnie wysoki mężczyzna o rzednących włosach na głowie i śladach Chaosu pozostawionych na skórze, włada

ogromną skalą dźwięku i zdaje się nie dostrzegać różnicy, gdy raz mówi głębokim basem, a raz piskliwym sopranem.

Profesja: kataklizator

Poprzednie profesje: wróżbita, czarownik, złowróż, tkacz zagłady, duszołap

Rasa: mutant

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
46	43	48*	62*	47	63	75	54
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	17	4	6	4	5**	10	-

Umiejętności: czytanie i pisanie +20, jeździectwo, język tajemny (demoniczny) +20, język tajemny (tajemny elfi) +20, język tajemny (tajemny krasnoludzki), język tajemny (magiczny) +20, kuglarstwo (wróżenie z dłoni), leczenie, nauka (demonologia) +20, nauka (filozofia), nauka (historia), nauka (magia), nauka (nekromancja) +20, nauka (runy), nauka (strategia/taktyka), nauka (teologia), oswojanie, plotkowanie, pływanie +20, przeszukiwanie +20, rzemiosło (zielarstwo), splatanie magii +20, spostrzegawczość +20, wiedza (Imperium), wiedza (Mroczne Ziemie) +20, wiedza (Norska), wiedza (Pustkowie Chaosu) +20, wykrywanie magii +20, zastraszanie +20, znajomość języka (eltharin), znajomość języka (kislevski), znajomość języka (klasyczny) +20, znajomość języka (kurgański) +20, znajomość języka (mroczna mowa) +20, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: wybraniec Chaosu, czarnoksiężstwo, czarostwo, groźny, guśta, uodporniony na Chaos, magia czarnoksiężska (Tzeentch), magia powszechna (dotyk na odległość), magia powszechna (egzorcyzm), magia powszechna (magiczna broń), magia powszechna (magiczny alarm), magia powszechna (magiczny zamek), magia powszechna (pancerz Eteru), magia powszechna (podniebny chód), magia powszechna (rozproszenie magii), magia prosta (Chaos), magia prosta (guśta), medytacja, niezwykle odporny, odporność na magię, odporność psychiczna, odwaga,

przemawianie, straszny, widzenie w ciemności, zmysł magii

Zasady specjalne:

* Dar Tzeentcha - dar magii

* Mutacje Chaosu - dodatkowa kończyna (lewa ręka), dodatkowa kończyna (prawa ręka), lewitacja, metaliczna skóra

* Nagrody Chaosu - boski dar, demoniczny wierzchowiec, szaf bojowy

Zbroja: naturalna - metaliczna skóra (Punkty Zbroi 3)

Uzbrojenie: doskonałej jakości kij

Wyposażenie: demoniczny towarzysz

Sigurd Pertz



Historia: Weteran wojny z Chaosem, którego prawie cały oddział poległ niedaleko Middenheim. Po wojnie, gdy okazało się, że są problemy z odzyskaniem zaległego żołdu, zorganizował wyprawę na

największy cmentarz po tej stronie Wielkiego Oceanu, czyli północ Imperium. W przedsięwzięciu pomagają mu inni weterani. Zorganizowali kilka wozów, koni i ruszyli na pobojojiska, zbierając wszystko, co przedstawia jakąś wartość. Twarz Sigurda to oblicze o prostych rysach. Zahartowana niczym nuluńska stal, zdaje się nie ukazywać żadnych emocji. Mimo że czasy żołnierskie Sigurd ma już za sobą, dba o swój strój niczym o mundur, a miecz i zbroja zawsze lśnią wypolerowane.

Profesja: włóczykij

Poprzednie profesje: żołnierz, weteran

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
52	46	49	48	48	29	42	42
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	4	4	4	-	-	-

Umiejętności: hazard, mocna głowa, nawigacja, opieka nad zwierzętami, plotkowanie +10, powożenie, sekretne znaki (łowców), sekretny język (bitewny), sekretny język (łowców), skradanie się, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, targowanie, unik, wiedza (Imperium), wiedza (Kislev), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

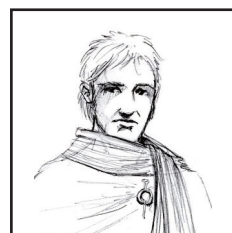
Zdolności: bardzo silny, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (korbacze), broń specjalna (palna), krzepki, morderczy atak, naśladowca, obieżyświat, ogłuszenie, rozbrownienie, silny cios, wędrowiec, wycucie kierunku

Zbroja: lekki pancerz (skórzniak)

Uzbrojenie: miecz, sztylet, kusza, kołczan bełtów

Wyposażenie: ubranie, buty, 98 zk, kości do gry

Johnsen Sholt



Historia: Wysłannik z Altdorfu, szpieg Kolegium Tradycji Cienia. Jak w przypadku wielu osób innych adeptów tej uczelni, mało wiadomo o historii Sholta. Odkąd pamięta, związany był z murami Kolegium,

na początku jako pomocnik woźnego, później jako uczeń. Rozpoznawalne znaki wyglądu to ujma dla szpiega. Im łatwiej można wtopić się w tłum, tym lepiej dla Szarego Maga. Średni wzrost, średnia budowa ciała, prosty, popularny na północy ubiór, gładko wygolona twarz, blond włosy... Tak można scharakteryzować niemal każdego człowieka od Salkalten po Salzemund.

Profesja: mistrz magii

Poprzednie profesje: uczeń czarodzieja, wędrowny czarodziej

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogł
40	49	33	48	40	59	64	50
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	3	4	4	3	-	-

Umiejętności: czytanie i pisanie +10, jeździectwo, język tajemny (tajemny elfi), język tajemny (magiczny) +10, nauka (astronomia) +10, nauka (historia), nauka (magia) +10, plotkowanie +10, przekonywanie, przeszukiwanie, splatanie magii +10, spostrzegawczość, wiedza (elfy), wiedza (Imperium) +20, wiedza (krasnołudy), wykrywanie magii +10, zastraszanie, znajomość języka (eltharin), znajomość języka (kislewski) +10, znajomość języka (klasyczny) +20, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, czarnoksiężstwo, dotyk mocy, magia powszechna (dotyk na odległość), magia powszechna (pancerz Eteru), magia powszechna (podniebny chód), magia powszechna (uciszenie), magia prosta (tajemna), magia tajemna (cień), medytacja, odporność na trucizny, odporność psychiczna, strzelec wyborowy, zmysł magii

Zbroja: brak

Uzbrojenie: sztylet, kij

Wyposażenie: ubranie, przybory do pisania, 35 zk

Rozdział XVI

Rytuły

Spokojne morze

Typ: magia tajemna

Język tajemny: magiczny

Magia: 2/3/4 (patrz opis)

PD: 400

Składniki: Pół litra krwi szczura, który miesiąc krył się w zębie żaglowca, pół litra morskiej wody, pół litra deszczówki, włos kapłana Mananna, palec kapitana - wymieszane w metalowym naczyniu o określonych ściśle właściwościach i kształcie (alembik).

Warunki: Rytuał musi odbyć się w nocy poprzedzającej dzień przesilenia, nie dalej niż pięćdziesiąt kilometrów od miejsca wystąpienia żądanego efektu. Sam rytuał jest niezwykle niebezpieczny i wymaga asystentów, które stają się ofiarami. Podczas ceremonii mag inkantuje treść zaklęcia i w odpowiedniej kolejności wkłada składniki do rozgrzanego alembiku, natomiast asystenci stoją w kręgu, trzymając się za ręce. Mag splata pasma

Azur, Ghur i Ghyran, ale głównym katalizatorem są mocne wiry Dhar, które w pewnym momencie rytuału należy zneutralizować za pomocą złożonych w ofierze asystentów. W zależności od cechy Magia czarodzieja, przy odprawianiu rytuału giną trzy osoby (Mag 2), dwie (Mag 3) lub jedna (Mag 4).

Konsekwencje: Jeżeli mag nie osiągnie wymaganego poziomu mocy, przez 10 miesięcy przy każdej burzy będzie ściągał w swoim kierunku pioruny. Zazwyczaj kończy się to śmiercią czarodzieja, jeśli ryzykuje on przebywanie na otwartej przestrzeni.

Wymagany poziom mocy: 20

Czas odprawiania: 4 godziny

Opis: Pomyślnie odprawiony rytuał umożliwia magowi utkanie magicznego welonu, którym może okryć wybrany przez siebie fragment morza. W określonym dniu, we wskazanym miejscu o średnicy kilkunastu kilometrów, tworzy on idealne warunki do żeglugi. Jednak w przypadku Salkalten bliskość punktu mocy wprowadzi pewne anomalie.

Splugawienie ziemi

Typ: magia tajemna

Język tajemny: demonologiczny

Magia: 4

PD: 700

Składniki: Odpowiednio spreparowane zwierciadło, karta pergaminu zrobiona ze skóry niemowlaka zmarłego przy porodzie, żelatyna uzyskana z pięćdziesięciu kilogramów kości ludzi uduszonych podczas snu.

Warunki: Rytuał musi zostać odprawiony podczas rozlewu krwi, najlepiej bitwy. Im większa ilość wojowników biorących udział w starciu, im więcej przelanej krwi i ofiar śmiertelnych, tym większe prawdopodobieństwo sukcesu. Rytuał musi zostać odprawiony w miejscu o zwiększonej aktywności Dhar (np. w pobliżu punktu mocy albo przy dużym odłamku spaczenia).

Konsekwencje: Jeżeli mag nie osiągnie odpowiedniego

poziomu mocy, otrzymuje natychmiast $1k10/2$ mutacji Chaosu, a Dhar natychmiast postarza go o $5k10$ lat.

Wymagany poziom mocy: 34

Czas odprawiania: 2-15 godzin, w zależności od intensywności rozlewu krwi.

Opis: Pomyślnie odprawiony rytuał pozwala magowi (lub magom) sprowadzić na obszar 10 kilometrów kwadratowych ogromną falę Dhar, która zmienia okolicę, oddając ją we władanie Chaosu. Bliskość punktu magii sprawi, że efekt będzie długotrwały.



DODATEK - POMOCĘ MISTRZA GRY

*Gdziekolwiek widać ich, jak pływają po bezkresnej głębinie.
Wergiliusz*

Na cóż mu oczy, gdy krzywd nie dostrzega,

Dziś jego życie kresu dobiega.

Sam nie odejdzie, z nim przyjaciele,

Waszego czasu jest już niewiele.

*Jadem plućs życie całe,
Aż go w końcu spróbowałeś.*

*Spójrz, gwardzisto, to przestroga,
Nie dla ciebie litość boga.*

*Wszak nie będzie wiecznie żył,
Kto kobietę na śmierć bił.*

*Nie zasłużył na szacunek,
Jam wyrównał swój rachunek.*

*A nim minie wieku ćwierć,
Wszystkich pięciu spotka śmierć.*

Taka kara, jakie czyny,

Nie zabiłem go bez winy,

Choć on pierwszy, nie ostatni,

Wnet się inni znajdą w matni.

*Ndjcimenimj dta ldodrnją.
Zwimrcidałt jmso w edgdzynim
pta ptzycją 2522 KI, d dlmebik
zndjaujm się już nd miejscu.*

*Pilnuj i przynimś zwimrcidłt,
omgt anid pta, ldodrnję.*

Hmil Tzmmnoch

*Oto zemsta ma zakończona,
Dzisiaj ostatni morderca kona.*

*Za krzywdę matki, za ojca życie,
Odpłaciłem już im należycie.*

*Choć czyny moje przerażać mogą,
Dla im podobnym będą przestroga.*



Witajcie w Salkalten,
strudzeni wędrowcy!
Przekroczcie jego
bramy i podziwiajcie, jak z dnia
na dzień niewielkie miasteczko
przeradza się w stolicę
wyniszczoną wojną prowincji i
największy port na wschód od
Marienburga. Archaon zadał
Wielkiemu Księstwu silny cios,
ale hart ducha i wola przetrwania
ludzi okazały się silniejsze. Tak
oto, z krwawych gruzów
prowincji podnosi się zwiastun
lepszego dnia. Witajcie w
**SALKALTEN: NADZIEI
OSTLANDU.**

Przygoda wzywa!