

BURZA NAD ADLERRSHEIM

Akcja rozgrywa się w Szarych Górach, do których drużyna zapuściła się po przygodach w Nuln, a właściwie znużona ich brakiem. Wyprawa skierowała ich na południowy zachód od Nuln. Okolica znana jest z jaskiń zamieszkiwanych przez gigantów.

Na trakcie prowadzącym przez ten fragment Szarych Gór znajdują się ruiny miasta-fortecy Adlerrsheim, zniszczonego przez siły Chaosu. Obecnie jest ono znane jako siedlisko rozmaitych bestii i skwapliwie omijane przez podróżnych wędrujących tym szlakiem do Bretonii. Powyżej miasta, na niewielkim wzgórzu znajdują się szczątki niewielkiej, silnie ufortyfikowanej świątyni Myrmidii - The Shethless Sword (czyli miecz ochronny). Stanowiła ona niejako serce obrony miasta umożliwiając rozległy widok na całą fortecę, jak również na jej podejścia. Zarówno świątynia, jak i miasto zostały wzniesione w podzięce dla Myrmidii przez braci Hengista i Pietra Marhiasson'ów za bezpieczny powrót z północnych pustkowi, oraz jako zaporę przed Chaosem.

Bogini w podzięce podarowała starszemu Henfistowi tarczę, oraz Pietrowi włócznię.

Jak głosi podanie, gdy oba te przedmioty znajdowały się w świątyni, żadna wroga siła nie była w stanie zbliżyć się do murów miasta, niszczonego potęgą bogini. Starszy z braci w wieku 36 lat padł ofiarą choroby jaka ogarnęła go w trakcie wznoszenia świątyni Myrmidii w Hertenburgu (istnieje do dziś). Drugi z braci poległ w walce z jednym z klanów gigantów około 30 kilometrów od The Sheatless Sword. Jego ciało zostało pochowane niedaleko miejsca śmierci, w jednej z jaskiń. Umieszczono je w kamiennym sarkofagu i pozostawiono pod "opieką" gigantów. Przez wiele lat Adlersheim rozwijał się w pokoju i bezpieczeństwie. Szczegóły dotyczące wzbudzenia ochronnego działania potęgi bogini stanowiły sekret znany jedynie najwyższym kapłanom świątyni w mieście i w Hertzburgu. W tych dawnych czasach do cudownych broni otrzymanych od bogini przyłgnęły nazwy:

Starszy Brat do tarczy oraz Młodszy Braciszek do włóczni.

Minęło kilka pokoleń ludzkich i skaveni, oraz inne siły chaosu zdobyły leżącą nieopodal niewielką fortecę krasnoludzką... Jednakże w mieście nikt nie zareagował na to, wszyscy byli tak zadufani w potęgę cudownej broni. W niedługim czasie w mieście pojawił się nowy inicjat (Kurt Altmann), który w ciągu kilku lat odkrył sekret broni. Będący w rzeczywistości Grey Seer'em Krzaanem, wywołał fałszywy alarm i wykorzystując zamieszanie, zabił jednego z kapłanów, oraz ukradł włócznię, a następnie zbiegł do jednego z nowych tuneli, które zaczęły pojawiać się w mieście. Gdy potęga chroniąca miasto znikła, do ataku przystąpiły siły chaosu. Walka była długa i krwawa, lecz atakującym nie udało się zdobyć murów miasta. Po kilkunastu dniach potężny łoskot obwieścił, że część fortecy wraz z murami zapadła się pod ziemię - to skaveni pod wodzą Krazaana skończyli drążyć tunele pod miastem. Dobicie obrońców po tym wydarzeniu nie zajęło hordom zbyt wiele czasu. Jednakże ocalała leżąca powyżej świątynia. Najwyższy kapłan, Karl von Hengman zebrał obecnych, wziął

tarczę i podjął próbę przebicia się do świątyni w Hertzburgu. Jednak Altmann dobrze poznał tajemnicę włóczni i tarczy Myrmidii. Hengman widząc wielkość sił ścigających udał się do grobowca Pietra, w którym złożył świętą tarczę. Następnie za pomocą magii oraz prochu wysadził prowadzące do niej wejście i wyruszył w dalszą drogę. Niestety nigdy nie dotarł do celu. On i wszyscy mu towarzyszący znaleźli śmierć w opuszczonym zajeździe zaatakowani przez oddział skaveński. Sam Hengman nie był w stanie podołać magii skaveńskiej, a jego szczątki do dziś leżą w studni.

Dziś, około 100 lat po śmierci Hengmana, nie ustają poszukiwania straconej broni. Wiadome jest, że obie połączone są więzami magicznymi i posiadacz jednej z nich będzie w stanie znaleźć drugą.

GRAMY

Jest późne popołudnie, wszyscy są zmęczeni i marzą o wypoczynku i czymś do picia. Według informacji jaką uzyskali od spotkanego po drodze wędrowca powinni być niedaleko zajazdu. Zajazd nie należy do często odwiedzanych i dobrze wyposażonych, ale jest.

Dojeżdżając słyszą charakterystyczny odgłos toczącej się niedaleko walki, a także stwierdzają, że część zajazdu ogarnęły płomienie. Dostrzegają, że zajazd stał się miejscem bitwy niewielkiej grupy wojowników z około setką beastmenów, skavenów i wojowników chaosu. Jedynym rozsądnym wyjściem jest obserwacja.

Jeśli będą chcieli przyłączyć się do bitwy, zwiększ liczbę atakujących np. wyłaniające się posiłki itp.

Jeżeli przyjrzą się bitwie dostrzegają że:

- wszyscy obrońcy mają narzucone na zbroje białe płaszcze przewiązane czerwonymi lub niebieskimi pasami; jeśli wśród graczy jest wyznawca Myrmidii to rozpoznaje normalne odzienie kapłanów, jeżeli nie, to test na Inteligencję.

- Jeden z obrońców stojący bokiem do studni stara się ochronić posiadaną skórzaną torbę; naprawdę wspaniale walczy używając czasami dodatkowo magii np. Hammerhand.

- Zza pleców atakujących, strzały jak gdyby stworzone z ciemności zadziwiająco celnie trafiają obrońców wślizgując się w otwory na oczy umieszczone w hełmach. Obrońcy padają jeden za drugim.

- Jeden z obrońców atakowany przez skavena i wojownika chaosu pada zabity, zaś atakujący od razu zaczynają walkę między sobą

- Potężnie zbudowany wojownik chaosu atakuje zawzięcie jednego z rycerzy, lecz wszystkie ciosy zbierane są na tarczę; zdziwienie budzi jedynie brak jakichkolwiek uszkodzeń tarczy.

- Kula ciemnego ognia trafia samotnego obrońcę przy studni; ten związa się widząc jeszcze dużą dziurę wyrwaną w pierś i następnie wpada do studni.

Jeden z graczy (wojownik) dostrzega kątem oka stojącą z widocznym smutkiem postać kobiety w zbroi dzierżącej tarczę i włócznię. Kobieta nie jest widziana a ni przez obrońców, ani przez atakujących. Gdy bitwa kończy się (bardzo szybko) armia chaosu błyskawicznie wycofuje się. Po tym wszystkim mimo wszystko lepiej jest zanoć w ruinach niż w okolicznych lasach, gdzie mogą kręcić się chociażby zwiadowcy armii.

Spanie na polu walki, to jeden ze słabszych momentów przygody, ale... (Toll)

Rankiem krajobraz staje się zupełnie inny. Wprawdzie ruiny nie znikły, lecz wyglądają na 100-letnie. Wszędzie widać rosnące krzewy, w środku zajazdu wyrosło nawet drzewo. Po zabitych ani śladu. Studnia (wprawdzie również zarośnięta) nadal jest w tym samym miejscu. Jeśli ktoś do niej zajrzy, dostrzeże, że jest sucha, a na jej dnie leży wciąż ciało samotnego obrońcy, oraz sakwa, którą tak starał się ochronić. Torba ma wytłoczony znak z tarczy Myrmidii - słońce. Jeśli zostanie wyciągnięta, to zawiera: kilka koszul, niewielką książkę (religja, dotycząca zasad jakie powinni przestrzegać wyznawcy Myrmidii), przybory do pisania, oraz pamiątkę von Hengmana.

Ciało wygląda na zabitego wczoraj, lecz zarówno zbroja, jak i broń wyglądają na nieużywane od wieku.

Jeśli niekt nie obejrzy studni, a tym samym zawartości torby, to im dalej oddalają się od ruin zajazdu, tym silniej przed oczami widzą obraz umierającego przy studni rycerza. Ponadto następnego dnia, nieważne w którą stronę będą szli, ponownie powrócą do miejsca bitwy, która wygląda tak samo jak dnia poprzedniego.

Jeśli zawartość torby trafiła do graczy, wówczas po całym dniu wędrowania ponownie wracają w miejsce walki, które teraz owiane jest mgłą. Lecz niespodzianka! Teraz są już postrzegani przez atakujących i muszą pokazać, że umieją walczyć z napastnikami (**zestaw nr 1**). W momencie gdy von Hengmann ginie, atakujący graczy przeciwnicy rozpoczynają paniczną ucieczkę. Jeśli gracze nie uciekli, lecz pozostali by walczyć, po ucieczce atakujących pojawia się Myrmidia i najmężniejszemu z walczących powie:

Jesteście tymi, na których już tak długo czekałam. Powiedzcie mistrzowi Kolegium Walki, że chcecie rozmawiać z bratem Kurzlichem.

Po udaniu się w drogę do Hertenberu graczy otacza gęsta mgła. Błyskawicznie rozwiewa się i gracze dostrzegają w oddali (około pół dnia drogi) mury świątyni i miasteczka Hertenberg.

HERTZENBURG

Mistrzowi Kolegium Walki nic nie mówią informacje zawarte w pamiętniku; potrafi jedynie potwierdzić jego autentyczność. Gdy gracze proszą o rozmowę z Kurzlichem, Mistrz jest zupełnie zaskoczony. Mówi, że chyba nie chodzi o tego staruszka, który opowiada legendy o dawnych walkach, a nie pamięta wieczorem, co się działo rano. Jednakże pozory mylą. Kurzlich jest ostatnim znającym tajemnicę magicznych broni, jak również tylko jemu informacje zawarte w pamiętniku wskazują, że Bracia połączyli się. W bibliotece świątyni, w jednej z ksiąg można znaleźć ogólne informacje na temat magicznej broni Myrmidii (przez tarczę wytwarzane są promienie rażące wrogów) oraz położenie (również ogólnie) grobu Pietra. Jeśli jeszcze gracze wspomną o widzianej przez nich kobiecie, wówczas Mistrz spojrzy na graczy łaskawszym okiem.

Po przekazaniu tych faktów zgromadzonym braciom, dwóch z nich zgłasza się na ochotnika na wyprawę mającą na celu odzyskanie świętych artefaktów (**zestaw nr 2**).

Brat Dario Marquetti potrafi zaprowadzić graczy do miejsca, gdzie Pietr poległ w walce z gigantami. Jaskinie gigantów znajdują się nieopodal. Położone nad szeroko rozlanym, dużym strumieniem zamieszkałe przez niewielką grupę gigantów oraz bandę koniokradów (jedna z jaskiń, do której wpływa strumień służy jako stajnia).

Z obserwacji wynika, że prawdopodobnie koniokradzi dostarczają pożywienie np. konie oraz inne rzeczy w zamian za bezpieczne schronienie. W stajni stoi kilka koni, które mają wypalone na bokach znaki pochodzące głównie z Nuln i okolic, ale zdarza się kilka nawet z Marienburga (być może jakaś karawana). Jej widok przypomina bratu Dariu opis miejsca pochówku Pietra. Gracze znajdują podobnej wielkości jaskinię odchodzącą od zaadoptowanej na stajnię. Nikogo w niej nie ma, choć dużo śladów wskazuje, że jest zamieszkała. Dario upiera się, że w niej znajduje się przejście do krypty grobowca. Po niezbyt długich poszukiwaniach gracz o najwyższej inicjatywie znajduje na ścianie częściowo zatarty znak Myrmidii. Wówczas drugi z zakonników, Granz Barthelme, za pomocą swego amuletu otwiera niewielkie, tajemne przejście, które zamyka się po wejściu ostatniego z graczy. Komora grobowa pełna jest stojących na ziemi kamiennych sarkofagów (około 10). W każdym z nich znajduje się ciało odziane w zb roję, trzymające w swych rękach włócznię i tarczę. Tylko mag może ustalić, która z nich jest tą poszukiwaną. Ponadto potrafi to ustalić któryś z kleryków. Ponadto po zgaszeniu świateł przed wyjściem gracze dostrzegają nieznaczną poświatę występującą wokół tarczy. Wtedy to brat Dariu uświadamia sobie, że im bliżej włóczni znajdzie się tarcza, tym jaśniej świeci. Ale wkrótce przychodzi refleksja, że ten kij ma dwa końce, tzn. włócznia również będzie świecić coraz jaśniej. Wychodząc z komory grobowej gracze słyszą odgłosy zaciętej walki. Sądząc po odgłosach to giganci nie doszli do porozumienia z koniokradami. Zaskoczeniem jest obecność młodego giganta (dziecka) w jaskini. Jeśli zostanie zaatakowane, hałas sprowadzi jego matkę (**zestaw nr 3**), która wpada w szal (likwiduje Głupotę). Jeśli nie, gracze spokojnie mogą się ewakuować z tego terenu.

DO SHEATHLESS SWORD

Dotarcie z jaskiń do ruin świątyni nad miastem zajmuje około 3 dni ostrożnego marszu (góry, teren nieprzyjaciela). Bracia zakonni prowadzą trasę, która omija miasto i poprowadzi bezpośrednio do resztek świątyni. Docierają późnym popołudniem. Gdy przybywają widok jest jak po bombardowaniu. Zarośnięte resztki murów, gdzieś widać resztki zniszczonych sprzętów. Jediną rzeczą, która przyciąga uwagę jest uszkodzony posąg Myrmidi (wielkości człowieka, wykonany z białego marmuru), któremu brak odłupanej tarczy. Posąg ten znajduje się na środku głównej sali świątynnej, na niewielkim podwyższeniu. Z terenu świątyni można również dostrzec ruiny miasta Adlersheim. Widać, że część miasta (zachodnia) pograżona jest w ziemi; właściwie tylko zarys co niektórych budowli świadczy, że coś w tym miejscu było. Pozostała część miasta jest również obrócona w ruinę i jedynie resztki murów, których nie pochłonięła jeszcze przyroda wskazują na dawną wielkość miasta. Podobnie jak w świątyni, również w ruinach miasta elementem przykuwającym wzrok jest olbrzymi posąg bogini. Tu jednak widać, że starano się go zniszczyć, tzn. brakuje mu obu rąk, widoczne są inne zniszczenia na całej powierzchni posągu.

Bracia zakonni Franz i Mariu proponują, aby właśnie w ruinach świątyni założyć niewielki obozowisko. Miejsce zapewnia możliwość obserwacji terenu w dole, dobrą obronę. Oraz stwarza możliwości ucieczki w wypadku odkrycia drużyny.

Do tej pory autor zapomniał wspomnieć, że skaveny cały czas są w pobliżu, może nawet przechadzają się "pod nogami" naszych bohaterów... (Toll)

Ponadto wspominają, że według słów brata Kurzlicha, istnieje prawdopodobieństwo, że w ruinach świątyni znajdują jakieś rzeczy pomocne do odtworzenia rytuału uruchomienia świętej broni.

Następnego dnia badając ruiny natykają się na starego farmera (ok. 80 lat.) i jego syna (jakieś 40). Obaj są silnie zaskoczeni widokiem graczy. Stary (Klaus Goedel) opowiada, że będąc dzieckiem zdołał uciec w czasie walki miasto, a teraz powrócił, aby umrzeć tam, gdzie zginęli wszyscy jego krewni. Zwłaszcza, że trzy lata temu zmarła jego żona i jego jedyną rodziną jest syn Kurt. Opowiada, że przybywa ty nieomal od śmierci żony. Wraz z synem zakładają sidła, poplują. Czasem widać skavenów, ale starają się ich omijać. Do wczoraj wieczora był spokój, lecz wtedy usłyszeli jakieś hałasy wydobywające się z pod ziemi. Sprawiają wrażenie wystraszonych i proszą o możliwość przyłączenia się (w trosce o swoje bezpieczeństwo) do drużyny.

Klaus Goedel jest drobnym, wychudzonym staruszką. Jego syn jest barczystym, silnym mężczyzną, który zachowuje nieomal ciągle milczenie (jedynie krótko przytakuje czasami ojcu). Wydaje się, że nie rozumie wszystkiego co mówi do niego ojciec.

Jeśli magowie sprawdzą dziadka ja Magis Sense, to odkrywają przed sobą istotę o bardzo dużym potencjale - jest to Garrak, jeden z Grey Seerów. Towarzyszący mu "syn" to zwykły wojownik skaveński.

Istnieje możliwość, że zapytany o swoje schronienie, dziadek zaprowadzi drużynę nieopodal w las do szałas. Nie wygląda on jednak na używany w ciągu ostatnich 3 lat, podobnie jak nie widać, aby któraś ze ścieżek prowadzących doń była używana przez ludzi - raczej są to ścieżki zwierząt wydeptane do pobliskiego źródła. Wniosek jest jeden - kłamia.

Starzec próbuje zmienić opowieść; został pojmany przez skavenów i uwięziony. Został wypuszczony na wolność jako szpieg. Gwarancją jego lojalności jest córka (Inga), która pozostała w niewoli. Jeśli skaveni dowiedzą się, że ich zdradził zabiją ją. Jeśli zachowacie mnie przy życiu pomogę znaleźć wejście do warowni skavenów.

Jeśli gracze nie uwierzą, wówczas staruszek nagle nabiera życia. Błyskawicznie zrywa z szyi niewielki amulet i rzuca na ziemię. Ku zdziwieniu drużyny obie postacie zamieniają się w skavenów. Ponadto w miejscu upadku amuletu tworzy się otwór prowadzący do widocznego podziemnego korytarza - otwiera się na jakieś 10 sekund.

Garrak ma jednak pecha ponieważ znalazł się w dawnym pomieszczeniu piwnicznym świątyni, z którego można jedynie wyjść na powierzchnię tuż obok drużyny. Walka nie trwa długo (**zestaw nr 4**).

Jeśli gracze nie zauważą, że szałas nie jest używany, wówczas starzec proponuje im pomoc w znalezieniu wejścia do warowni skavenów. Zastawiają sidła i czasem oprócz zwierząt udaje się im upolować pojedynczych skavenów. Mają tu trochę lekkich zbroi i hełmów skaveńskich, co umożliwi prymitywne przebranie i łatwiejsze poruszanie się po warowni. Jeśli gracze zaakceptują ten pomysł, wówczas są prowadzeni pobliskim wąskim tunelem wprost do posterunku skaveńskiego, gdzie Garrak zrzucając amulet, odkrywa swoją prawdziwą twarz (pysk?) i rozkazuje pojmać drużynę. Ucieczka jest udana, lecz brak jest możliwości ponownego wejścia do podziemi - gracze powinni się wycofać do Hertenburga.

Jeżeli ukatrupią Garraka, jego amulet pozostaje.

Jest to niewielki, srebrny wisiołek na rzemieniu. Magowie mogą wyczuć silną magię tego przedmiotu. Amulet posiadany przez Garraka ma kilka zdolności:

Pozwala zamienić właściciela oraz kilka osób w promieni 50 stóp w inne postaci (np. skaven - człowiek) o tych samych wymiarach (np. nikt nie może zamienić się w smoka) oraz zbliżonym wieku; ponadto tak zmienione postaci rozumieją nową dla nich mowę, oraz potrafią sami rozmawiać w tym języku (nie można wykorzystać zmienionej postaci do nauki nowego języka). Również sprzęt posiadany przez postacie adaptuje się do nowej formy. Wyczuwalna moc pochodzi prawdopodobnie od zatopionego w wisiorze spaczenia. Jednakże wydaje się, że dość krótki kontakt noszącego nie spowoduje żadnych zmian, nie zapominajmy o możliwym niewyczuwalnym przez graczy błogosławieństwie Myrmidii. Grający magiem powinien zdecydować się na użycie tego amuletu.

TAJEMNICA SHEATHLESS SWORD

Jednym z nielicznych, całych elementów dawnej świątyni jest posąg Myrmidii dzierzący w dłoni włócznię. Posąg stoi na niewielkim podwyższeniu (prostokąt). Wydaje się jakby przesunięty w bok tak, że włócznia opiera się o środek podstawy. Wydaje się, że przejście znajduje się pod podstawą. Aby przekręcić posąg potrzebna jest sumaryczna siła 15. Po udanym przekręceniu o 90 stopni ukazuje się otwór w podłodze przypominający studnię. Gracz, który spojrzy w głąb nie widzi drugiego pomieszczenia, lecz jakby z wysokości 20 metrów obraz zniszczonego miasta. Po chwili dociera do graczy, że spoglądają jakby oczami posagu stojącego w centrum zniszczonego miasta. Dzięki przemyślnemu układowi zwierciadeł jest to możliwe. Zejście na dół do niewielkiego pomieszczenia odkrywa coś w rodzaju pulpitu sterowniczego, oraz leżący tam niewielki tubus. Możliwa jest dzięki niemu zmiana kąta patrzenia (jeśli ktoś obserwuje posąg na zewnątrz, dostrzega nieznaczne ruchy głowy figury). Ponadto możliwe jest poruszanie resztką ramion figury. W dokumencie znalezionym w tubusie znajduje się opis działania magicznej broni jak również opis rytuału uruchamiającego ją. W przypadku zagrożenia miasta oryginalna tarcza posagu w mieście zastępowana była Starszym Bratem. Tylko on bowiem potrafił odbić promienie wytworzone przez Młodsze Braciszka, który znajdował się wtedy w świątyni, gdzie odprawiano rytuał uruchamiający broń. Jedynie tarcza Myrmidii potrafiła odbić promień wytworzony przez włócznię; nie potrafiło tego żadne lustro, czy inna wypolerowana powierzchnia. Broń ta potrafiła porazić atakujących na maksymalną odległość 400 jardów wiązką o średnicy 50 stóp z siłą 15 (każdego) Minimalny zasięg 30 jardów wynikał z dużej mocy promienia oraz brakiem możliwości (głównie) ustawienia tarczy pod odpowiednim kątem. Boskość broni objawiała się tym, że broń ta działała bezpośrednio na ciała napastników ignorując ich zbroje czy też inne ochrony. Ponieważ strzał jest trudny (obsługa co najmniej 2 osób) trafienie wylicza się z $BS + Dex / 2 - 20\%$ strzelających. Jeśli poświęci się jedną turę na celowanie wówczas tylko na średni BS strzelających. Obsługującymi tę broń mogą być wyłącznie wyznawcy Myrmidii, a co najmniej jeden z nich musi być kapłanem. Rytuał potrzebny do uruchomienia broni zajmuje 2D10 rund. Po każdym strzale obsługa potrzebuje 2D10 rund odpoczynku.

Po Młodsze Braciszka

Jeśli w ciągu 36 godzin od zabicia Garraka gracze nie podejmą żadnej akcji, wówczas zostają wykryci przez patrol skaveński, który ściąga posiłki zmuszając uczestników wyprawy do powrotu do Hertzenburga.

Poświata wokół tarczy w miarę zbliżania się do miasta rośnie. Po użyciu amuletu Garraka gracze błyskawicznie odkrywają wejście do tunelu skaveńskiego prowadzącego do serca ich warowni. Z racji swych rozmiarów zmieniają się w stormervinów --czarnych skavenów, którzy stanowią elitarne wojska tej rasy. Kierowani przez zmiany poświaty wędrują po korytarzach pełnych skavenów. Mijają sale pełne wojowników klanowych ćwiczących walkę lub też czyszczących broń, dostrzegają również pomieszczenie, w którym krzątają się dziwnie

odziani (maski gazowe) skaveni, oglądający (sprawdzający) niewielkie beczki. Przechodzą też obok warsztatu - kuźni, gdzie powstaje dziwaczne urządzenie: potężna rura z uchwytem połączona z kilkoma rurkami i mocowaną właśnie kolbą, obok stoi gotowy plecak z dużą beczką, pokrytą dziwnym metalem, z której wyprowadzona jest rura zakończona zaworem.

Dzięki pomocy amuletu spotkani skaveni potrafią wskazać drogę. Po kilku minutach wędrówki korytarze skaveńskie zmieniają się w szersze, lecz bardziej zniszczone, w których można od razu rozpoznać rękę krasnoludów. Gracze trafiają do starej, podbitej warowni krasnoludzkiej. Po przejściu długiego (150 m.), szerokiego tunelu, drużyna dociera do sporego pomieszczenia, w którym widać jaśniejącą włócznie. Kapłani rozpoznają dawną świątynię Grungiego, teraz stanowiącą miejsce przechowywania włócznie. Pilnowana jest przez 4 rat-ostry oraz bacznie obserwującego włócznie Krzaana (**zestaw nr 5**). Po krótkiej walce drużyna zabiera włócznie i rozpoczyna odwrót. Ponieważ amulet działa, przy istniejącym zamieszaniu udaje się im wydostać na powierzchnię. Tu po kilku chwilach amulet, który umożliwiał im dotychczas bezpieczne poruszanie się, rozsypuje się w proch - wydaje się, że moc magiczna zawarta w medalionie wyczerpała się. Jeden z patroli skaveńskich dostrzega ich i podnosi alarm. W pościg wyrusza grupa około 25 skavenów pod dowództwem Breeka. Graczom uciekającym do ruin świątyni udaje się uruchomić raz świętą broń. Jednakże spośród opadającego kurzu wypada kilku wojowników skaveńskich na czele z dowódcą (**zestaw nr 6**). Jeśli uda się ich zgładzić, wówczas pozostaje szybki powrót do Hertzenburga.

KONIEC ???

W drodze powrotnej drużyna może zajrzeć po widziane wcześniej w jaskini gigantów konie. Jest duża szansa, że jeszcze tam stoją. Po powrocie do świątyni w Hertzenburgu jest możliwość otrzymania dwóch rodzajów nagrody:

Ci, którzy są wyznawcami Myrmidii jako, że zostali bezpośrednio przez nią naznaczeni oraz pomyślnie wykonali wyznaczone przez nią zadanie odzyskując święty oręż, mają możliwość (ta propozycja pada z ust przeora świątyni) stania się kapłanami (1 poziom) Myrmidii;

Pozostaje im błogosławieństwo bezpośrednio od bogini (pełne leczenie z 90% ran oraz fate point) oraz ich ulubiona broń ręczna (tylko jedna) uzyskuje +10 WS +2 do S; broń ta ma takie cechy jedynie w rękę właściciela, podarowana czy sprzedana traci te właściwości, nie wykazuje właściwości magicznych, lecz w rękę kapłana Myrmidii ukazuje na ostrzu symbol bogini w delikatnej poświacie. Ci, którzy zdecydowali się na poprawki do broni otrzymają do 150 pkt. doświadczenia.

ZESTAWY

Zestaw nr 1

Od walczących odłączyło się kilku skavenów (3x liczba graczy), którzy próbują półkolem otoczyć drużynę, nie stanowią celu grupowego. Każdy posiada tarczę, lekki pancerz (+1 na ciele), hełm i miecz.

skaven

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
5	33	25	3	3	7	40	1	24	24	24	18	29	14

Zestaw nr 2

Do drużyny dołącza się dwóch braci zakonnych

Brat Dariu Marquetti

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	65	55	5	6	10	60	3	59	59	50	65	60	30

Umiejętności: rozbrajanie, celny cios.

Posiada pełną zbroję (jako, że teren górski +2 korpus, +1 reszta lokacji), tarczę i hełm, konia z kropierzem, kuszę, walczy mieczem.

Brat Franz Barthelme

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	70	55	5	7	15	70	4	59	59	50	65	60	30

Umiejętności: j.w. + wszystkie bronie dwuręczne

Czary: kula ognista, ręka młot, leczenie lekkich ran, mistyczna mgła.

Posiada pełną zbroję (j.w.), konia, walczy mieczem 1-ręcznym (z konia) lub 2-ręcznym (pieszo).

Zestaw nr 3

Giganci

dziecko

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	33	25	4	4	10	20	2	14	24	14	24	24	14

Dziecko bawi się kamieniami, wobec czego może jedynie nimi rzucić lub bezpośrednio uderzyć trzymanym.

Matka

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
6	33	25	7	7	30	20	4	14	24	14	24	24	14

Wpada rozjuszona, jej pojawienie wzbudza strach, atakuje mając w ręku maczugę.

Zestaw nr 4

Grey Seer'owi towarzyszy przyboczny wojownik klanowy.

Garrak

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	61	56	4	4	10	70	2	39	70	39	18	49	14

Umiejętności: uniki

Czary: leczenie lekkich ran, kula ognista, aura ochronna

Posiada: lekki pancerz na ciele, płaszcz z kapturem, kostur, sztylet z domieszką spaczenia (+1 do zniszczenia)

wojownik skaveński

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
5	45	25	4	4	10	50	2	24	24	24	18	29	14

Umiejętności: uniki, rozbrajanie

Ma lekką zbroję, hełm i tarczę. Walczy mieczem.

Zestaw nr 5

Grey Seer, któremu udało się wykraść Młodszego Braciszka

Krzaan

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
5	61	56	4	4	15	70	3	39	70	39	18	49	14

Umiejętności: uniki

Czary: leczenie lekkich ran, kula ognista, aura ochrony, latanie, ochrona przed strzałami

Posiada: lekki pancerz na ciele, płaszcz z kapturem, kostur, sztylet z domieszką spaczenia.

Rat-ogr

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
6	45	-	5	5	20	50	2	24	50	19	18	19	10

Ich widok wzbudza strach

Posiadają jedynie potężne maczugi.

Zestaw nr 6

Dowódcy Breek'owi towarzyszy (3x liczba postaci) skavenów

Breek

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
5	69	56	5	6	20	70	4	49	75	29	18	59	15

Umiejętności: rozbrajanie, celny cios, uniki.

Posiada: hełm i zbroję wykonaną ze spaczenia (+3 na wszystkie lokacje)

Walczy mieczem, ma zwykłą klanową tarczę.

Skaven

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
5	33	25	3	3	7	40	1	24	24	24	18	29	14

Każdy nosi tarczę, lekki pancerz (+1 na ciele), hełm i miecz.

PAMIĘTNIK

Jeśli dzięki Jej woli te zapiski trafią w ręce prawego człowieka proszę o dostarczenie ich do Mistrza Kolegium Walki w Hortzburg. Ja Karl von Hengman, ostatni opat świątyni w Sheatless Sword przyrzekam na swój honor, że zostaniesz tam odpowiednio wynagrodzony.

25 Jahrdrung 2452

Kolejny dzień, kolejne zadanie. Niedaleko miasta wykryto małą grupę zwierzoczeków chaosu. Myślę, że jest to szansa na mały rozruch. Już tak dawno nie walczyłem, a i nowicjusze, których mam teraz pod opieką, również rwą się do walki. Wyruszymy z północnej kaplicy. Jest czas, aby się przygotować.

Coraz częściej musimy wyjeżdżać do walki. W ciągu ostatnich dwu miesięcy widzieliśmy tylu wrogów co przez cały zeszły rok. Jak tak dalej pójdzie, mogą być kłopoty.

29 Jahrdrung 2452

Sheatless Sword wprost szumi od spekulacji. Trzy godziny temu brat Erich przybiegł zalany krwią i zraniony w ramię. Przekazał, że spotkał przy zachodniej bramie trzech skavenów; zabił jednego, nim pozostałe uciekły do podziemi zabierając ciało ze sobą. Rozpoczęto przeszukiwanie podziemi i starych tuneli pod miastem.

Gdy brat Erich rozprawiał o braku dyscypliny wpadł brat Gunnar z zakrwawionym i złamanym mieczem. Wygląda na to, że Szczury pojawiły się na dobre...

30 Jahrdrung 2452

Kłęska!!! Zauważono hordę skavenów. Smutek ogarnia nas wszystkich. W bitwie poległ opat oraz jego przewidywany następca, brat Karolus. Po raz pierwszy od powstania świątynia w Sheathless Sword nie ma przywództwa. Bracia wybrali mnie swoim nowym Przywódcą. Mam nadzieję, że gdy informacja o tym dotrze do przełożonego w Hertzburgu, nie będzie się temu sprzeciwiał.

Niech Myrmidia poprowadzi moje działania. Boję się, że nie sprostam zadaniom jakie na mnie czekają.

32 Jahrdrung 2452

Miasto znajduje się pod ciągłym atakiem. Robimy co możemy lecz wciąż wydaje się nam, że to za mało. Wszyscy mieszkańcy, kobiety i mężczyźni walczą na murach odpierając kolejny szturm. Jedynie małe dzieci pozostają w domach pod opieką nieco starszych.

Odparliśmy już osiem ataków, lecz wielu z naszych poległo, a brak wiary w przybycie chociażby posiłków czy odsieczy zaczyna sprawiać, że powoli zaczyna brakować ducha walki. Zaczynamy rozumieć, że przedarcie się napastników jest tylko kwestią czasu. My możemy tylko jak najdrożej sprzedać naszą skórę.

Mitterfruhl 2452

Mam tak mało czasu na spisanie tego, co się dzisiaj wydarzyło.

Adlertheim upadło, straciliśmy je. Nasza świątynia, ostatni bastion również wkrótce padnie. O brzasku poderwał nas wszystkich potężny rumor i trzęsienie ziemi. Z ogromu ognia i dźwięków dzwonów dochodzących z miasta poniżej widzieliśmy, że stało się coś okropnego, lecz nie mogliśmy zobaczyć dokładnie.

Gdy wstało słońce dostrzegliśmy, że duża część miasta obróciła się w gruzy. Wiele z budynków zapadło się w głębokie jamy. Kto mógł to wymyślić? Nie wiem, lecz sądzę, że stoją za tym skaveni. W ciągu ostatnich kilku godzin liczba Szczurów atakujących klasztor powiększyła się, lecz nadal trzymamy się. Pojawiają się również w świątyni przychodząc chyba z piwnic...

Sądzę, że jeśli chcemy przeżyć i przekazać relację o tym, co się tu stało musimy opuścić świątynię. Musimy uciekać jak najwięksi tchórze. Tę decyzję podjąłem sam i niech tylko na mnie spadnie hańba i potępienie za ten czyn. Poza tym myślę, że wielu wbrew moim poleceniom pozostanie broniąc do końca ruin naszego domu...

1 Pflugzeit 2452

Uciekliśmy sprawiając tym dużą niespodziankę nieprzyjaciołom. Jednak udało się to tylko małej grupce i nasze szanse na wydostanie się cało są nikłe. Do niedawna tylko podejrzewałem, lecz teraz mam pewność. Ten demon Altmann musiał zrozumieć naturę Braci wtedy gdy

Młodszy Braciszek zniknął wraz z nim w podziemiach. Wydaje się, że Szczurom zależy jedynie na Starszym Bracie. Nie dbają zupełnie o swoje życie, a prowadzonego w ten sposób ataku nie poprowadziłby nawet największy szaleniec.

Myślę, że nie uda się nam dotrzeć do Hortzburga. Skaveni wciąż depczą nam po piętach.

Nie mogę dopuścić, aby Go dostały!!!!

4 Pflugzeit 2452

Wciąż uciekamy i wciąż na ścigają. Koniec chyba nadejdzie już wkrótce. Dziękuję tylko, że udało mi się połączyć Pietra ze Starszym Bratem. Teraz, gdy zdradziłem obu moich Mistrzów i wiarę pokładaną przez moich towarzyszy, gdy porzuciłem Starszego Brata spełniając wolę mej Pani, marzę tylko o jednym: aby jak najwięcej Szczurów kosztowała moja śmierć i aby komuś udało się kiedyś znowu połączyć ze sobą Braci.