

Biały Jeleń - przygoda Wh2ed

Autor: Tomasz Latoszek

Tytuł: Biały Jeleń

System: Warhammer Fantasy Roleplay 2ed

Setting: Warhammer Fantasy

Gotowa mechanika: tak

Modyfikacje zasad: brak

Liczba graczy: 2-5

Gotowe postacie: nie

Liczba sesji: 1 (do pięciu godzin)

Opis: Bohaterowie trafiają do wioski, gdzie odbywa się polowanie na Białego Jelenia - jego poroże jest świętym trofeum na cześć Taala, boga przyrody. Okazuje się, że w lasach znajduje się nie tylko biały jeleń, ale także wiele innych białych zwierząt, a ich obecność to zdecydowanie nie błogosławieństwo Taala, a raczej wpływ jednej z niszczycielskich potęg chaosu... Scenariusz jest do rozegrania w dowolnej edycji warhammera i przy niewielkiej modyfikacji w dowolnej części starego świata.

W jednej z Wissenlandzich wiosek ogłoszono polowanie na... białego jelenia. Niezwykle zjawisko pojawiło się w tym miejscu już trzeci rok z rzędu, a więc sam Taal musiał pobłogosławić te lasy swoim symbolem. Takiej okazji nie może pominąć żaden szanujący się łowca. Duch rywalizacji, spotkanie z wyjątkowym zjawiskiem, poszukiwanie sprawy zamieszania i obecność niespodziewanych sił nieczystych. Oto przygoda dla dowolnej początkującej lub średnio zaawansowanej grupy poszukiwaczy przygód.

Spis treści

- Tło przygody i motywacja
- Wioska i mieszkańcy
- Rozpoczęcie łowów
- Tajemniczy mieszkaniec
- Konfrontacja z prawdą
- Zbiór statystyk

Tło przygody i motywacja

Wioska Serrig to niewielka biedna miejscowość na południowych krańcach Wissenlandu. Jednak od kilku lat jej dobrobyt wzrósł dzięki cyklicznemu pojawianiu się w okolicznych lasach Białego Jelenia. Przez 3 ostatnie lata to zjawisko ściągało każdej jesieni wielu myśliwych chcących zdobyć to niespotykane trofeum i za każdym razem któryś łowca wracał z błogosławionym porożem przy okazji z radości zostawiając wiele monet w miejscowej karczmy. Tej jesieni już jedno takie polowanie miało miejsce, a bohaterowie i inni przybyli łowcy mogą mieć wrażenie, że się spóźnili, ale okazuje się, że pojawił się drugi tego roku biały jeleń, a w lasach można było zobaczyć także inne białe zwierzęta: jeże, wiewiórki, ptaki. W wyniku śledztwa bohaterowie mogą nawiązać kontakt z siłą, która jest odpowiedzialna za to zjawisko, czyli demonem Nurgla ściągniętym w tym celu przez... Kucharza-artystę z Karczmy. Zakończenie może mieć wiele rozwiązań w zależności od działań bohaterów.

Motywacja: Poza oczywistą chęcią zdobycia poroża białego jelenia, które jest legendarnym artefaktem dla wyznawców Taala drużyna może zainteresować się tym miejscem z dwóch

powodów: podejrzliwością lub dla pieniędzy. W pierwszym przypadku kogoś może zainteresować, że takie rzadko zjawisko pojawia się w jednej wiosce każdej jesieni i może stać za tym jakieś oszustwo. W drugim przypadku bohaterowie mogą dostać zlecenie od jakiegoś bogatego szlachcica, który bardzo chciałby zdobyć takie poroże dla siebie, a nie chce mu się osobiście zapolować. Wtedy drużyna może nie tylko pójść za polować, ale także spróbować odebrać trofeum innej grupie łowców.

Wioska i jej mieszkańcy

Niewielka osada Serrig ma lata świetności już za sobą. Kilka zrujnowanych chałup, zagrody z trzodą hodowlaną, ruiny starej rezydencji i kamienna karczma. Kiedyś wioska prosperowała wokół dworu szlacheckiego rodu von Serschedel, który ją utrzymywał, ale dziesiątki lat temu zaraza zmogła wszystkich mieszkańców dworu, a gwałtowny pożar strawił całą rezydencję wraz z rodziną. Od tamtej pory wioska straciła na znaczeniu i popadła w biedę. Teraz jednak karczma wygląda całkiem imponująco po zeszłorocznej rozbudowie i odnowieniu stanowi główne źródło zarobku dla mieszkańców. Coroczne wielkie polowania ściągają w te rejony łowców białego jelenia, a czasem także poza sezonem pojawiają się szukający szczęścia w nietypowej porze.

Karczma "Pod Żółtą Strzałą" - kamienna karczma z ewidentnymi śladami krasnoludzkich kamieniarzy zatrudnionych do remontu poprzedniego roku. Wielka sala wspólna z paleniskiem, barem, dwoma alkowami, miejscem do rzucania do tarczy oraz wieloma szerokimi stołami. **Karczmarz - Konrad Wettrinder** to poważny, wąsaty człowiek, który wielbi wszystko co krasnoludzkie, aż do niezdrowego poziomu. Sprowadza krasnoludzkie piwo, zrządzi ciągle na elfy i uważa, że sprzedawanie wina to potwarz dla szanującego się przybytku. Drugą znaczącą osobą jest **niziołek-kucharz Gaffik Marmoladka**, który nieustannie siedzi w kuchni, gotując swoje wyśmienite potrawy dla gości. Jest to typ artysty, który przede wszystkim ceni sztukę gotowania. Bohaterowie trafią na tydzień wypieków co oznacza darmowe ciastka i wiele ofert słodkich bułeczek i ciast dla wszystkich. Stoły w karczmie zawsze są pełne różnych potraw gotowanych przez Gaffika. Dodatkowo karczmarz lubi prowokować gości do rywalizacji strzeleckich i często organizuje zawody strzeleckie o "żółtą strzałę". Za karczmą jest solidny tor strzelecki, gdzie można takie zawody przeprowadzić a nagrodą jest oczywiście pozłacana strzała wartą co najwyżej 5zk.

Mieszkańcy - większość ludzi w wiosce to, nieco opaśli dzięki jedzeniu u niziołka, chłopcy zajmujący się drwalstwem, hodowlą krów i pracą dla karczmarza. Niektórzy skarżą się na problemy żołądkowe od przejedzenia w karczmie. Większość posiada proste chałupy i nie reprezentują światłych umysłów. Wójtem wioski obwołano karczmarza, bo i tak miał najwięcej do powiedzenia, a odkąd karczma przynosiła znaczne dochody to jego słowo było najważniejsze. Niewielu mieszkańców pamięta czasy świetności, większość zna tylko opowiadania swoich rodziców i dziadków o spalonej rezydencji i jej mieszkańcach.

Spalona Rezydencja - na pagórku kilka minut drogi od wioski znajdują się ruiny dawnego dworku szlacheckiego. Tabliczka z datą informuje, że w tym miejscu była zaraza 20 lat temu. Ogołocone ze wszystkiego co wartościowe, nie wygląda na odwiedzane, a każdy w wiosce powie, że to miejsce ma złą historię i najlepiej tam nie chodzić. Na pierwszy rzut oka nie ma tu nic ciekawego, ale wprawny Tropiciel (Tropienie - 10 lub spostrzegawczość - 30) mógłby znaleźć ślady małych stóp sugerujących, że jakieś dzieciaki z wioski lubią się tu spotykać. Przy kilku sukcesach da się odnaleźć ukryte pod gruzami wejście do piwnic pod rezydencją. Jest ono na tyle małe, że tylko ktoś o niewielkim rozmiarze mógłby tam wejść. Testem krzepy

- 20 można próbować odsunąć nieco gruzów, by je powiększyć. Najlepiej spróbować odwieść bohaterów od dokładnego przeszukania tego miejsca na zbyt wczesnym etapie przygody. W piwnicach pod pałacykiem urzęduje demon Nurgla sprowadzony tutaj przez niziołka, by powodować u zwierząt mutacje albinizmu i dzięki temu przyciągał myśliwych na polowania. (więcej o tym w części "tajemniczy mieszkaniec")

Rozpoczęcie łowów

Bohaterowie trafiają do wioski późną jesienią. Wcześniej mogli usłyszeć, że główny sezon polowań na białego Jelenia minął dwa tygodnie temu, ale plotka głosi, że biały jeleni pojawił się drugi raz i na miejscu okaże się to prawdą. Karczmarz i większość mieszkańców potwierdzi, że zaledwie 3 dni wcześniej widziano znowu ten cud Taala i jest o co walczyć. W wiosce jednak już pojawiła się konkurencja:

Hans Witterman - szlachcic z Altdorfu. Zadufany w sobie, przemądrzały i arogancki. Jednak bogaty na tyle, by zorganizować polowanie na białego jelenia i jest w stanie zapłacić wiele, by dopiąć swojego celu.

Linus - łucznik i myśliwy. Jest dosyć prostolinijny i uprzejmy, ale pracuje za wysoką stawkę u Hansa. Posiada wartościowy Miecz, pamiątkę rodzinną.

Reni i Kruger - Ochroniarze. Słudzy rodu Witterman od lat. Hans jest bardziej doświadczony i zajmuje się bezpieczeństwem swojego mocodawcy, a Kruger jest typem osiłka, który nie zadaje zbyt wielu pytań.

Przesiadują oni w karczmie i hojnie opłacają sobie pobyt wzbudzając zdecydowanie więcej szumu wokół siebie niż potrzeba. Najwięcej oczywiście Hans. Szlachcic oczywiście domyśli się, że każdy podróżny przybył tu prawdopodobnie dla łowów i zaproponuje zapłatę za odpuszczenie sobie polowania. Na tyle niską, by bohaterowie się nie zgodzili. Gdy przekupstwo nie wypali zasugeruje, że nie mają szans w polowaniu, a jego strzelec Linus jest w stanie ustrzelić jelenia pośród krzaków z dwustu metrów. Temat podłapie karczmarz i będzie proponował rywalizację na torze łuczniczym z każdym kto wyrazi chęć i wystawia jako nagrodę złotą strzałę spod lady. Hans może też zaproponować zakład o duże pieniądze o "zwycięstwo na łowach"

W karczmie bohaterowie zostaną oczywiście poczęstowani ciastkami, a sam niziołek podejdzie do ich stołu (podstawi sobie krzesło na którym stanie), by się przedstawić i zaoferować szeroką kartę dań po niewygórowanych cenach. Dla bohaterów to może być jedyna okazja w życiu, by zjeść po szlachecku za cenę, która jest w ich zakresie. Karczmarz poleci mocne krasnoludzkie piwo za odpowiednią cenę oraz pokoje prywatne na piętrze (tam ma Hans) lub w czwórkowe i dwójkowe w Baraku postawionym obok karczmy.

Bohaterowie mogą wykonać test plotkowania by dowiedzieć się:

- Biały Jeleń był widoczny w południowo-zachodniej części lasu
- Jeden z mieszkańców widział białego dziecięcia w lesie na północy
- Hans zdołał już zniechęcić jednego myśliwego od polowania. Oficjalnie - z pomocą pieniędzy.
- Mieszkańcy boją się chodzić do ruin rezydencji w obawie przed zarazą.
- Dwa tygodnie wcześniej w wiosce niziołek zaliczył wtopę, gdyż po soczystej pieczeni wiele osób się pochorowało (Gaffik nie przyzna się). Pieczeń była z upolowanego białego jelenia.

- Karczmarz skupuje upolowaną zwierzynę. Po niskiej cenie, ale przynajmniej od razu trafia stół.

Jeśli bohaterom nie poszło plotkowanie to za pewną opłatą karczmarz powie o faktycznym miejscu widzenia białego jelenia.

Polowanie - za pomocą prostych testów tropienia i spostrzegawczości bohaterowie mogą wpaść na trop kilku zwierząt. W tych lasach jest ich całkiem dużo nawet po sezonie łowieckim. Okazuje się, że część zwierząt w ogóle nie płoszy się na widok ludzi co ułatwia polowanie. W większości są to małe zwierzęta: borsuki, wiewiórki, jeże i ptactwo. Wprawny obserwator wypatrzy na pewno jedno lub więcej nienaturalnie białych zwierząt. Może to błogosławieństwo Taala, a może coś niepokojącego. Upolowanie i oględziny takiego zwierzęcia ukaże, że zwierzęta wyglądają na nieco schorowane i otępiałe.

Pójście dalej w las pozwoli bohaterom odkryć wydeptane ścieżki daleko od cywilizacji. Jest szansa, że na tej ścieżce spotkają Szarego Kapłana Taala, czyli zakonu odizolowanego od zdobyczy cywilizacji. Kapłan powie im, że wraz z grupą zakonników przybyli do tych lasów i założyli sanktuarium, by walczyć ze spaczeniem. Od roku działają oni w tym lesie, a w ostatnich tygodniach ilość chorych zwierząt i spaczenia bardzo wzrosła. Nie wie nic o polowaniach w Ferrig, ale widział białe zwierzęta. Wcześniej ich nie było. Proszą o pomoc w znalezieniu źródła spaczenia i obiecują, że postarają się je oczyścić wedle swoich możliwości.

Wieczorem z polowań będzie wracać także Hans z swoją drużyną. Będą nieśli worek pełen złowionych białych zwierząt i będą przekonani, że to błogosławieństwo Taala, a na wspomnienie o chorobie lub spaczeniu wyśmieją bohaterów i uznają, że to próba zmniejszenia rozmiarów ich porażki. Znalezienie jelenia jednak nie jest możliwe przez żadną z grup (o czym więcej w rozdziale 3).

W karczmie Hans przekaze część zwierząt na oprawienie i przyrządzenie przez niziołka. Szykuje się obfita ucztą dla wszystkich. Oczywiście zjedzenie mięsa ze zwierząt albinosów wymaga testu wytrzymałości +0, by nie nabawić się problemów żołądkowych.

Tajemniczy mieszkaniec

W piwnicach spalonej rezydencji mieszka pomniejszy demon Nurgla. Przywołany został trzy lata temu przez niziołka. Posunął się on do wzywania mrocznych potęg w desperacji, chciał bowiem odmienić swój los. Jego ogromną ambicją było stanie się wybitnym kucharzem, ale dotychczas miał wiele niepowodzeń, gdy kilka razy jego potrawy zbyt przyprawione spowodowały pochorowanie się gości. Jego dusza artysty i kucharza została doceniona przez Pana Zarazy, który wysłał do niego swojego demona. Niziołek nakłonił demona, by ten spaczył jelenia, by ten stał się albinosem i tym samym Gaffik zyskał ogromną reklamę wioski i karczmy przez urządzone polowanie. Na początku nieśmiało, ale gdy biznes okazał się strzałem w dziesiątkę to trzeciego (obecnego) roku postanowił pójść na całość i stworzyć nie tylko jelenia, ale i wiele innych białych zwierząt. Niziołek wynajmował chłopów, by łapali mu zwierzęta "na specjalną potrawę", a tak naprawdę przynosił je do demona do spaczenia. W zamian za to dostarczał demonowi masę zepsutego jedzenia, które zostawało w karczmie po każdym dniu.

Demon Nurgła o imieniu, którego nie poznał żaden śmiertelnik był nazywany przez Gaffika wielkim bratem, demon zaś nazywał niziołka małym bratem. W końcu mieli jednego ojca - papę Nurgła. Stwór był ogromny i tłusty, lubował się w spaczeniu żyjących stworzeń, które potem zjadał razem z przynoszonym mu jedzeniem. Traktował on jednak swoje największe dzieła, a więc białe zwierzęta jak dzieci i nie wiedział, że wypuszczane do lasu stają się celem łowów. Taka wiadomość może go zezłościć. Jest rozumnym demonem i można z nim porozmawiać, a dodatkowo, by ułatwić niziołkowi łapanie zwierząt wysłał on w las uspokajającą fałę, które powoduje, że zwierzęta stają się bardziej ufne i oziębiają. Postacie wrażliwe na wiatry magii mogą nawet usłyszeć jego śmiech podobny do kasłania chorego na gruźlicę. "Wielki brat" jest humanoidalnym, obrzydliwie grubym pomniejszym demonem Nurgła. Cały jest oblepiony śluzem, który dla skóry śmiertelników jest bardzo żrący. Kilka nurglingów zawsze kręci się wokół niego i lubują się taplać w jego śluzie. W czasie walki jeden lub dwa nurglingi mogą przyczepić się do ramienia demona, tworzyć kulki ze śluzu i obrzucać przeciwników tą żrącą substancją.

Piwnica w której mieszka demon jest kompleksem kilku kamiennych sal. Podziemia kiedyś stanowiły własność lorda Serschedel, gdzie organizował prywatne przyjęcia. Ogień nie przedostał się tutaj, ale też żaden mieszkaniec rezydencji nie zdołał uciec do piwnic w czasie pożaru. Teraz główne pomieszczenie wygląda jak pobojuwisko po dzikiej uczcie. Stoły zastawione resztkami gnijącego jedzenia. Połamane krzesła, zerwane i zjedzone przez mole firany. Pośrodku tego wszystkiego tłusty demon żrący wszystko co przyniesie mu niziołek i opiekujący się stadkiem nurglingów, które z nim żyją. Głównym jego zajęciem jest mutowanie szczerów i robactwa, które mieszka z nim w piwnicy, a ostatnio dużo czasu poświęca także mutowaniu przyprawdzanych przez Gaffika zwierząt. Mniejsze z nich przekształca na miejscu, a tymi które nie zmieściłyby się przez klapę zajmuje się na dystans. Jeleń, który tak

Konfrontacja z prawdą

Przygoda może mieć wiele zakończeń i niekoniecznie musi to być ujawnienie prawdy.

Bohaterowie mogą zdobyć skórę i poroże białego jelenia wedle swoich celów. Już drugiego dnia polowania niziołek wypuści jelenia, by łowcy nie zniechęcili się i zyskali swoje trofeum, a z radości wydali swoje pieniądze w karczmie. Oczywiście nawet przy sukcesie konkurencji dalej pozostaje szansa na odkupienie łupu od nich lub kradzież. Biały kolor poroża i skóry jest efektem mutacji, więc posiadanie go może oznaczać powolne spaczenie otoczenia. Zwykły człowiek raczej nie rozpozna różnicy pomiędzy zwykłym albinizmem, a tym wywołanym przez mutację chaosu.

Bohaterowie mogą usłyszeć śmiech demona w lesie i spróbować się z nim skontaktować. Demon jest bardzo rozmowny i zaoferuje bohaterom błogosławieństwo Nurgła. Może to być ciekawy początek drużyny związanej z chaosem pod opieką papę Nurgła. W czasie rozmowy można powiedzieć demonowi, że jego białe dzieci są obiektem polowań ludzi, co go mocno rozżłości i może sprowokować do ataku na karczmę i zemstczenia się na niziołku, który go oszukał.

W lesie Szarzy Kapłani Taala zajmują się oczyszczaniem okolic z wpływu demona Nurgła, ale nie znają źródła tego spaczenia. Wiadomość o demonie Nurgła ich przerazi, ale pomogą w jego pokonaniu. Nie osobiście, ale poświęcą broń śmiałków, pobłogosławią na czas walki, a po pokonaniu demona oczyszczą miejsce spaczenia za pomocą świętych rytuałów.

Konfrontacja z demonem może być trudna. Ludzie w wiosce nie będą chcieli iść do ruin z obawy przed zarazą, a wieść o demonie będzie dla nich zbyt abstrakcyjna, by uwierzyli. Niziołek będzie starał się zdyskredytować plotki o demonie, a ze względu na jego sławę w wiosce to jemu uwierzą mieszkańcy. Walka w podziemiach jest ciężka. Sam smród tego miejsca utrudnia walkę, a nurglingi i gnijące otoczenie, które przeciwnik dobrze zna może spowodować szybką porażkę bohaterów. Najłatwiej byłoby sprowokować wyjście demona na zewnątrz. Będzie musiał on siłą przesunąć gruzy nad włazem, jednak, gdy wyjdzie stanie się bardzo niebezpieczny. Ze wzniesienia, na którym stoi rezydencja, demon może się po prostu stoczyć. Zwinie się w kulę i z prędkością niemal biegnącego konia dojedzie aż do drzwi samej karczmy. Kamienny budynek karczmy jest dobrym miejscem do obrony, ale tam może znajdować się "Mniejszy brat". Niziołek ma boczne wejście do spiżarni i kuchni, więc może niepostrzeżenie wejść do karczmy. Jeśli nie zostanie odkryty to przygotuje on pełen gar wrzącej zupy, którą wyleje na broniących się, a potem zabarykaduje się w kuchni lub będzie walczył rzucając nożami kuchennymi.

Cała przygoda może mocno wpłynąć na samą wioskę i okolice. Zniszczenie karczmy, zabicie niziołka lub rozniesienie wieści, które mogą rozniesić złą sławę o tym miejscu spotkają się ze złością mieszkańców nawet, gdy uratuje ich to przed zepsuciem czy pokusami chaosu. Za zabicie demona nie ma nagrody materialnej. Nie gromadził on skarbów, a przeszukanie piwnic może dostarczyć nieco wartych uwagi przedmiotów, ale okupione zostanie możliwością zachorowania na jedną w wielu chorób tam się lęgnących.

Zbiór Statystyk

Wszystkie statystyki przystosowanie zostały dla początkującej drużyny. W przypadku bardziej doświadczonych graczy polecam dodać drugą profesję dla drużyny Hansa Wittermana oraz zwiększyć znacząco statystyki demona.

Mieszkańcy wioski

Profesja: Różne

Rasa: Człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	29	34	33	27	28	30	32
Cechy Drugorzędowe							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, plotkowanie, sztuka przetrwania, wiedza (imperium), zastawianie pułapek, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: chodu!, wędrowiec

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka, siekiera)

Wyposażenie:

Gaffik Marmoladka

Profesja: Mistrz Rzemiosła (Kucharz)

Poprzednia profesja: Rzemieślnik (Kucharz)

Rasa: Niziołek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	36	23	27	56	38	40	44
Cechy Drugorzędowe							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	2	2	4	0	5	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, opieka nad zwierzętami, Nauka (genealogia), plotkowanie, powożenie, rzemiosło (gotowanie, uprawa ziemi, piwowarstwo, cukiernictwo), sekretny język (gidlii), spostrzegawczość, targowanie, wycena, Wiedza (niziołki), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (proca), odporność na Chaos, Odporność na trucizny, widzenie w ciemności, żyłka handlowa,

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: Sztylet, proca

Wyposażenie: Zestaw przypraw, książka kucharska,

Hans Witterman - szlachcic z Altdorfu.

Zadufany w sobie, przemądrzały i arogancki. Jednak bogaty na tyle, by zorganizować polowanie na białego jelenia i jest w stanie zapłacić wiele, by dopiąć swojego celu.

Profesja: Szlachcic

Rasa: Człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	38	33	30	34	37	32	44
Cechy Drugorzędowe							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	4	0	1	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, dowodzenie, hazard, plotkowanie, jeździectwo, mocna głowa, przekonywanie, wiedza (imperium), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, etykieta, intrygant, oburęczność, przemawiane,

Zbroja: Skórzana kurta (korpus, ręce)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: Broń jednoręczna dobrej jakości (miecz), Krótki łuk

Wyposażenie: strój szlachecki, koń z siodłem i uprzężą, 80 zk

Linus - Łowca

Jest dosyć prostoliniyny i uprzejmy, ale pracuje za wysoką stawkę u Hansa. Posiada wartościowy Miecz, pamiątkę rodzinną.

Profesja: Łowca

Rasa: Człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
34	54	36	34	47	39	31	29
Cechy Drugorzędowe							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: plotkowanie, przeszukiwanie, sekretne znaki (łowców), skradanie się, zakładanie pułapek, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie, ukrywanie się, wiedza (imperium), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskawiczne przeładowanie, naśladowca, oburęczność, strzelec wyborowy, wędrowiec, szybki refleks, broń specjalna (długi łuk)

Zbroja: skórzana kurta (korpus, ręce)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: Miecz najlepszej jakości, długi łuk

Wyposażenie: sidła, potrzaski, wnyki, zestaw odtrutek,

Reni i Kruger - Ochroniarze.

Słudzy rodu Witterman od lat. Hans jest bardziej doświadczony i zajmuje się bezpieczeństwem swojego mocodawcy, a Kruger jest typem osiłka, który nie zadaje zbyt wielu pytań.

Profesja: Ochroniarz

Rasa: Człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	36	43	38	36	29	31	27
Cechy Drugorzędowe							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	4	3	4	0	0	0

Umiejętności: leczenie, plotkowanie, spostrzegawczość, unik, wiedza (imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy),

Zdolności: bardzo silny, bijatyka, broń specjalna (parująca, rzucana), bystry wzrok, krzepki, ogłuszanie, rozbrajanie, szybkie wyciągnięcie

Zbroja: skórzna (całe ciało)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 1

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz, pałka), noże do rzucania, kastety, puklerz

Wyposażenie:

Demon Nurgla

Rasa: Demon

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
50	40	45	55	45	40	50	10
Cechy Drugorzędowe							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	19	4	5 (7)	3	1	0	0

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), spostrzegawczość, unik, zastraszenie, znajomość języka (mroczna mowa, staroświatowy)

Zdolności: broń naturalna, demoniczna aura (przy atakach bronią niemagiczną należy traktować Wt większą o 2, odporny na trucizny i duszenie), nieustraszony, oburęczność, silny cios, straszny, widzenie w ciemności

Mutacje: kwasowa wydzielina (w walce demon wydziela ze skóry kwas, który zadaje dodatkowy 1 pkt obrażeń i może uszkodzić broń oraz pancerz), odór (-5 ww dla przeciwników w promieniu 2m), potworna otyłość, wrzody, zaraza (postać, która w skutek ciosu demona straciła przynajmniej 1 pkt żywotności, po walce musi wykonać test Odporności. Nieudany oznacza zarażenie się jakąś chorobą), **Zasady specjalne:** Mali bracia (na grzbiecie demona może przesiadywać od 1 do 3 nurglingów, któr będą ciskać w przeciwników kulkami kwasu zebranego z skóry demona. Taka kulka kwasu zadaje 1k10+1 punktów obrażeń ignorujących pancerz i może uszkodzić broń oraz pancerz trafionego)

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury

Nurgling

Rasa: Demon

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
20	30	21	23	60	25	30	25
Cechy Drugorzędowe							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	7	2	2 (4)	4	0	0	0

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, ukrywanie się +10, unik, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: demoniczna aura (przy atakach bronią niemagiczną należy traktować Wt większą o 2, odporny na trucizny i duszenie), niepokojący, nieustraszony, oburęczność, widzenie w ciemności

Mutacje: rój much (owady latają wokół demona, głośno bzyczą i atakują każdego agresora wchodząc mu do ust i nosa dając modyfikator -10 ww), zaraza (postać, która w skutek ciosu

demonia straciła przynajmniej 1 pkt żywotności, po walce musi wykonać test Odporności.

Nieudany oznacza zarażenie się jakąś chorobą)

Zasady specjalne: demoniczny byt (poza swoją norą w ruinach rezydencji w każdej rundzie, gdy nurgling został zraniony w walce wręcz, ale sam nie zada obrażeń, musi wykonać test SW. Nieudany oznacza, że zostaje wygnany do domeny chaosu.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury i kły (S-2)