

---

# Czerwona Szkatułka

---

Scenariusz do WFRP 4

AUTOR: MATEUSZ DZIEWIOR

## Spis treści

Informacje o przygodzie .....	3
Streszczenie dla Mistrza Gry.....	3
Dramatis personæ .....	4
Bohaterowie graczy .....	4
Bohaterowie drugoplanowi.....	4
Statysci .....	4
Mapy.....	5
Przebieg przygody .....	9
Wstęp .....	9
Etap I – Bal .....	9
Wjazd do pałacu .....	9
Wejście na bal.....	9
Wejście Gospodarza .....	11
Kreaturium.....	11
Etap II – Włamanie i ucieczka .....	12
Strażnicy przy schodach .....	12
W Komnatach .....	12
Droga ucieczki.....	13
Opuszczenie Dziedzińca.....	13
Pościg.....	14
Zakończenie .....	14
Happy end .....	14
Zwycięstwo chaosu.....	14
Chaos okiełznany .....	14
Dostosowanie przygody do kampanii .....	15
Statystki Bohaterów Niezależnych .....	16
Strażnicy/ Halabardnicy.....	16
Krasnoludzki Zabójca Trolli.....	16
Kreaturium.....	16
Karty postaci.....	17

## Informacje o przygodzie

System: Warhammer Fantasy Roleplay 4 edycja

Liczba graczy: 3

Liczba sesji: 1 (4-6 godzin)

Gotowe postacie: Tak

Ton przygody: zabawny, z elementami czarnego humoru, początek jest luźny i daje dużo możliwości interakcji z BN. Pod koniec tempo oraz emocje rosną, a od decyzji graczy zależy zakończenie.

Triggery: przemoc, potwory, krew, alkohol

## Streszczenie dla Mistrza Gry

Drużyna dostaje się na bal do domu hrabiego Straussa celem odzyskania drogocennej szkatuły, będącej rodzową pamiątką jednego z bohaterów. Jednym z ważniejszych zadań jest zebranie informacji, które pozwolą na wejście do pałacowych komnat oraz odnalezienie skarbu. Na balu na bohaterów czekają ciekawe postacie, które mogą im pomóc lub zaszkodzić w drodze do celu. Jedną ze sprzyjających okoliczności jest atrakcja wymyślona przez gospodarza balu- pokaz krwiożerczego potwora.

Po przedostaniu się do prywatnej części pałacu bohaterowie odnajdują szkatułę. Czekają ich jednak małe zaskoczenie- szkatuła okazuje się być dużo większa niż sobie wyobrażali. Jest skrzynią o wielkości małego stolika, a w jej wnętrzu kryje się zbroja chaosu. Gracze są zmuszeni zdecydować co jest cenniejsze, rodowy skarb, zbroja chaosu, a może własne życie? Bez względu na podjętą decyzję konieczne będzie szybkie wymyślenie sposobu na ucieczkę, bo straż zaczyna deptać drużynę po piętach.

Od tego momentu przygoda ma strukturę otwartą – od decyzji graczy zależy jak rozwinie się sytuacja i jak się zakończy. W scenariuszu zostały przedstawione trzy najbardziej oczywiste rozwiązania oraz trzy opcje zakończenia przygody. Nie da się jednak przewidzieć wszystkich możliwości.

## Dramatis personæ

### Bohaterowie graczy

- Hrabia John Drach – przybywa na bal w celu odzyskania rodowej szkatułki
- Noah – Elf, włamywacz, wieloletni przyjaciel Johna
- Borys – Człowiek, ochroniarz, wieloletni przyjaciel Johna

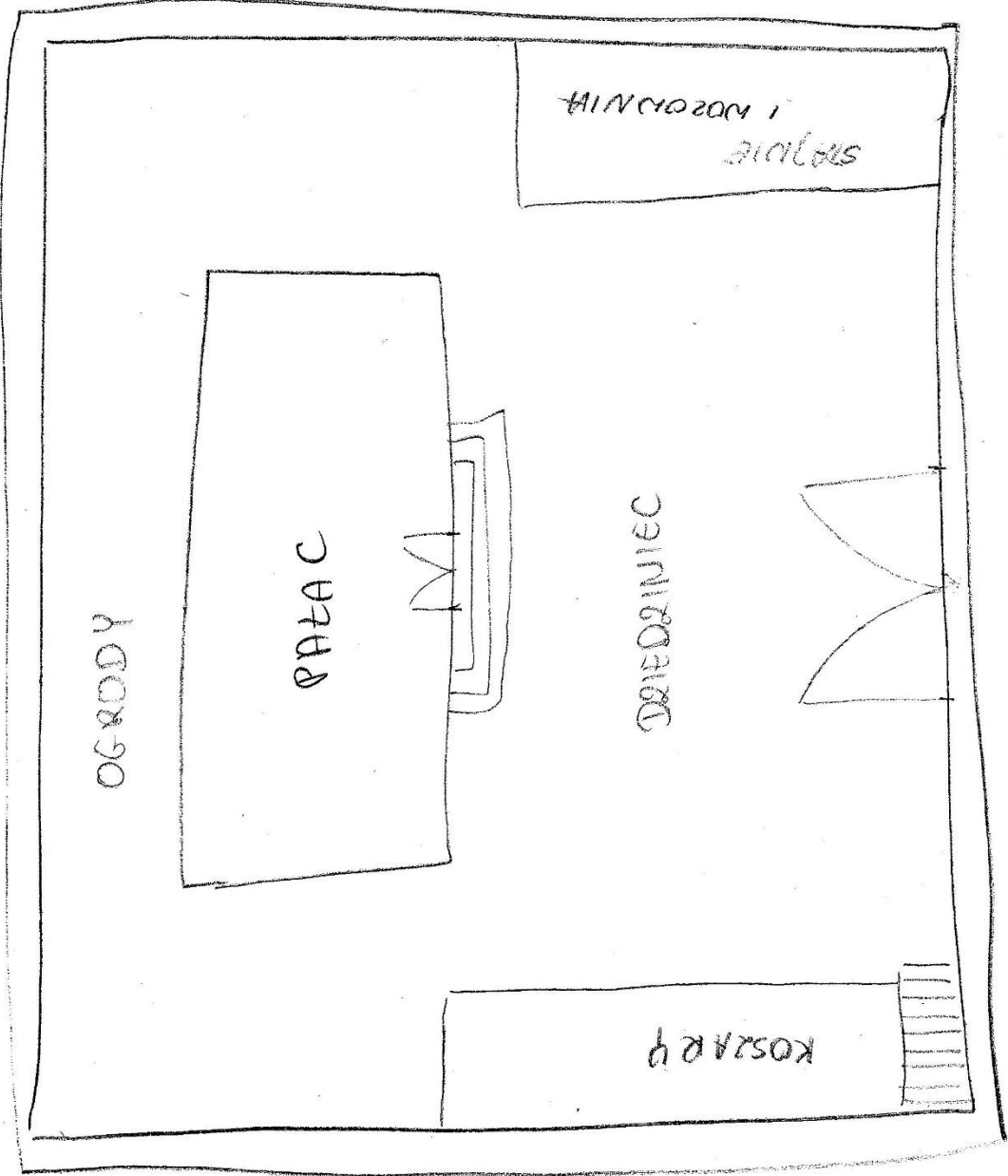
### Bohaterowie drugoplanowi

- Hrabia Strauss – człowiek, gospodarz, jest spokojny i opanowany a jego gesty i mimika raczej nie zdradzają emocji
- Anna – człowiek, piękna młoda dama, przybywa na bal aby wykraść kompromitującą korespondencją z dokumentów gospodarza
- Libacjus – człowiek, gruby i bogaty szlachcic, ucztuje i bawi się. Żywi do gospodarza skrywaną zazdrość
- Zabójca Trolli – krasnolud, wierny obrońca Libacjusa, małomówny i mrukliwy
- Para elfów – wysokie elfy, ubrani w bogate stroje, przybywają na bal aby wykorzystać zamieszanie i obrabować gospodarza
- Aleksander van Kleis – człowiek, przyjaciel gospodarza, znany z widzenia bohaterom, bardzo gadatliwy i otwarty
- Kreaturium – potwór przypominający leniwca z długimi niebezpiecznymi pazurami

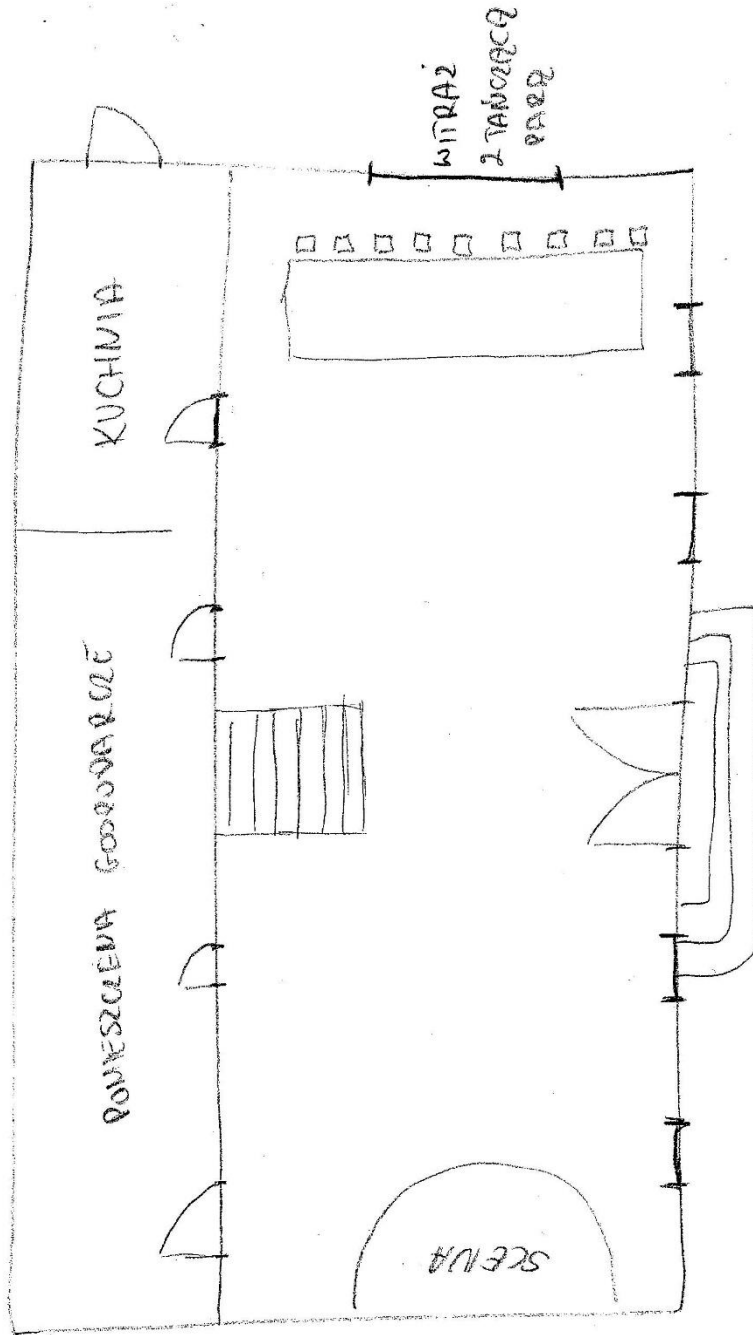
### Statyści

- Strażnicy – ludzie, ochrona pałacu
- Służba – ludzie, podają do stołu jedzenie i napoje, sprzątaj, zajmują się końmi itp
- Wodzirej – nizołek, przewodniczy śpiewom i tańcom

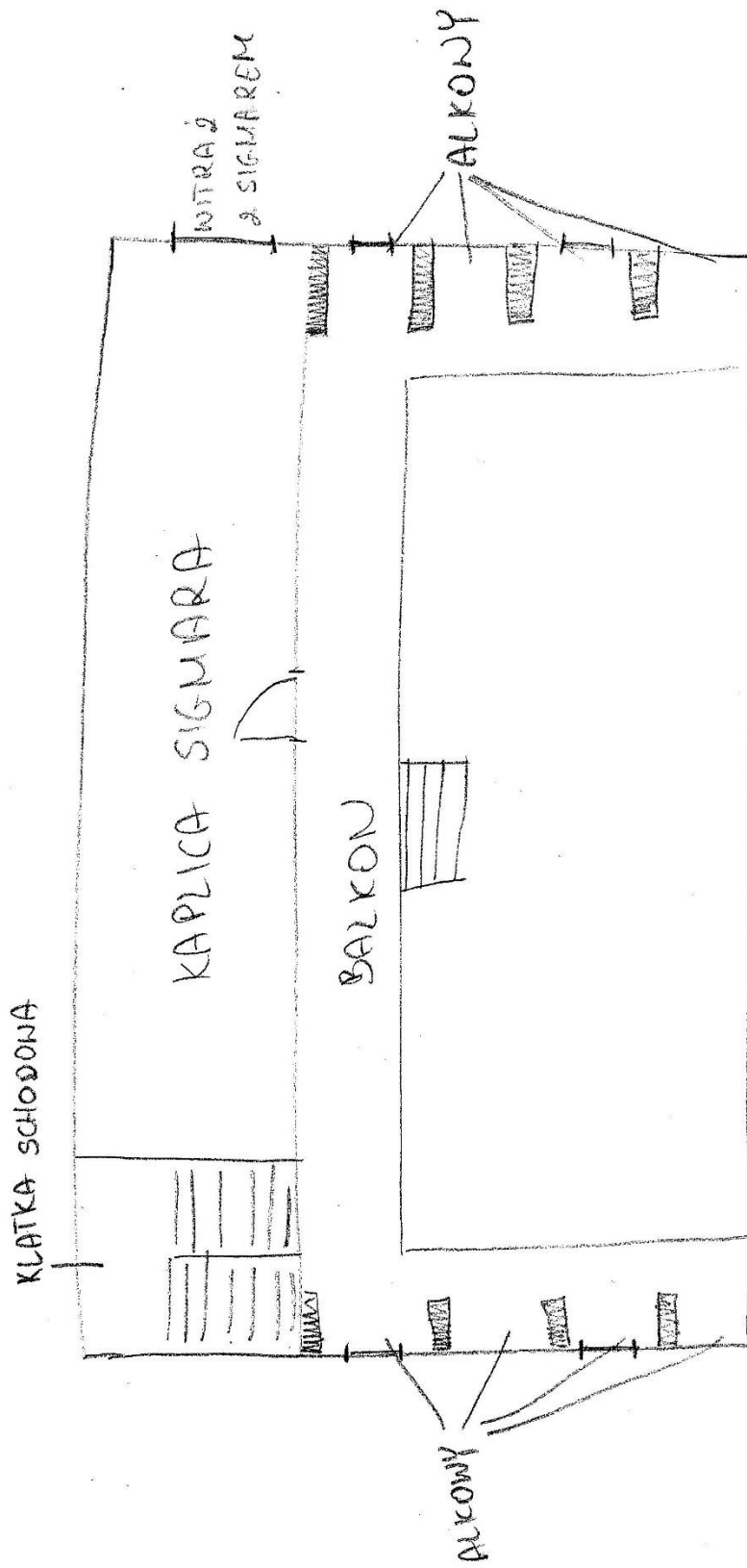
Mapy



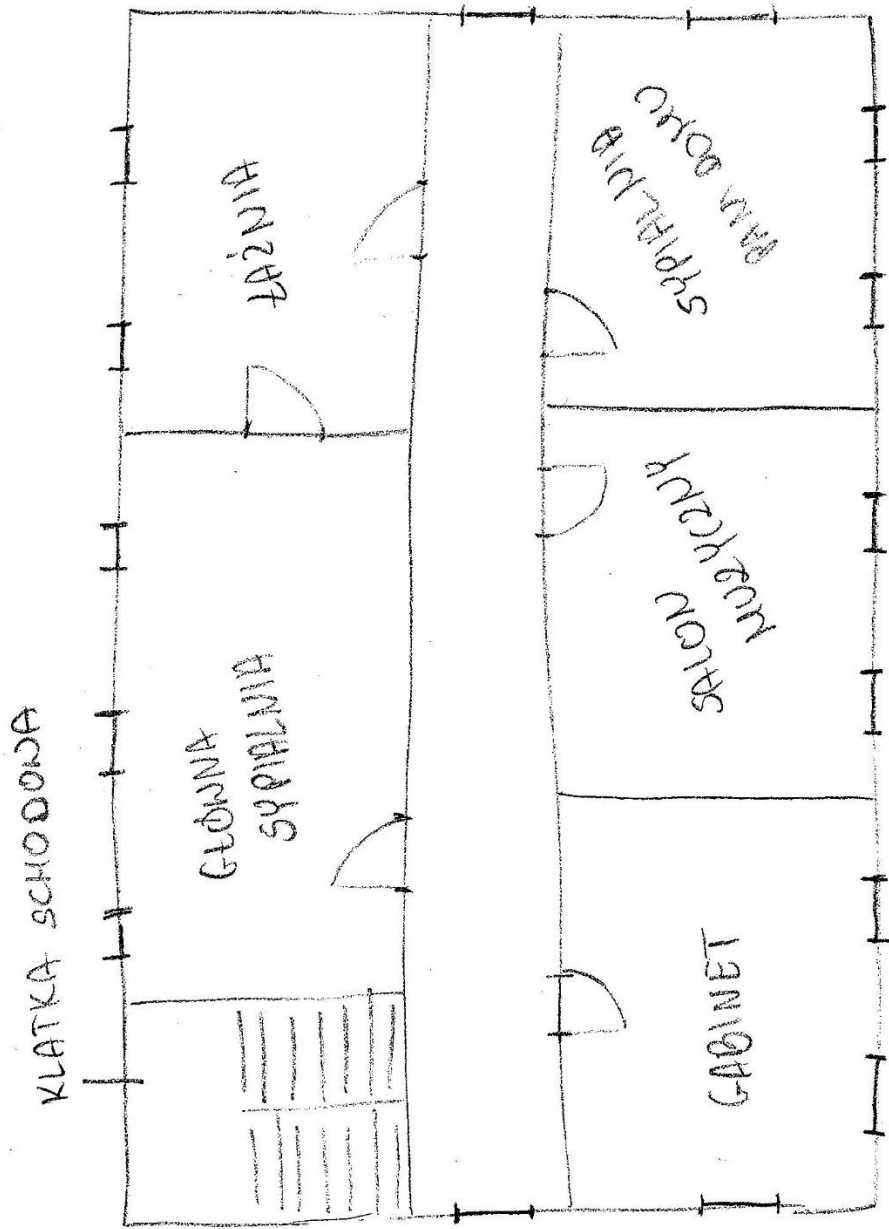
PARTER



I PIĘTRO



II PIĘTRO





## Przebieg przygody

### Wstęp

Młody Hrabia John Drach dzieli się ze swoimi przyjaciółmi Borysem i Noah rodzinną legendą, o tym jak jego ród za czasów Magnusa Wielkiego był znaczący i poważany. Założyciel rodu wstawił się wtedy męstwem w czasie walk z chaosem, za co otrzymał zaszczyty i ziemie. Przywiózł również wiele łupów, w tym piękną czerwoną szkatułkę zdobioną złotem. W pewnym momencie rodzina zaczyna podupadać, powodzi jej się co raz gorzej i musi wyprzedać większość swoich dóbr. Szanowna Babcia bohatera twierdzi, że przyczyną tych nieszczęść było tajemnicze zaginięcie szkatułki a jej odnalezienie odwróci złą monetę i ród okryje się dawną chwałą oraz bogactwem.

John dowiaduje się, że szkatuła jest w posiadaniu Hrabiego Straussa. Bohater zdobywa trzy zaproszenia na bal organizowany przez hrabiego i razem z przyjaciółmi rusza aby wykraść szkatułkę.

*Uwaga: Jeżeli gracze na tym etapie zapytają jakiej wielkości jest szkatuła, musisz z całą powagą zapewnić ich, że według Szanownej Babcji jest to niewielkie pudełko na biżuterię.*

*Przedstaw powyższe informacje graczom w formie wstępu. Odgrywanie tej sytuacji jako sceny w fikcji nie jest zalecane, ponieważ może się niepotrzebnie przedłużyć, a gracze zamiast zacząć przygodę ruszą na zakupy.*

### Etap I – Bal

#### Wjazd do pałacu

Bohaterowie jadą ozdobną białą karocą zaprzęzoną w dwa konie. Powozi Borys. Pojazd przejeżdża przez solidną bramę pilnowaną przez dwóch halabardników. Na dziedzińcu lokaj sprawdza zaproszenia i zaprasza gości do środka. Kareta zostaje odprowadzona do wozowni a konie do stajni.

Pałac otoczony jest potężnym murem obronnym. Na wprost bramy znajduje się pałac poprzedzony owalnym dziedzińcem. Po lewej stronie dziedzińca są koszary strażników i schody na mur. Po prawej budynki gospodarcze. Pałac jest 4-kondygnacyjną rezydencją o spadzistym dachu krytym dachówką. Do budynku prowadzą wysokie podwójne drzwi. Po prawej stronie widoczne są dwa wielkie witraże. Jeden na parterze przedstawiający tańczącą parę w balowych strojach. Drugi na pierwszym piętrze i jest to Sigmar z uniesionym do góry młotem. Pozostałe okna są niewielkie. Ściany pałacu są wymurowane bardzo starannie.

*Uwaga: Postaraj się dokładnie opisać wszystkie elementy wymienione w powyższym tekście, ponieważ mogą być istotne dla bohaterów planujących ucieczkę z pałacu. Przez któryś z witraży lub główne drzwi można będzie wynieść szkatułkę.*

#### Wejście na bal

Sala balowa to ogromne, wysokie na dwie kondygnacje pomieszczenie. W centrum znajduje się parkiet do tańca, z lewej strony scena dla orkiestry a z prawej długi stół i krzesła dla gości. Za miejscami honorowymi znajduje się witraż z tańczącą parą. Oba miejsca na razie są puste. Na wprost wejścia są reprezentacyjne schody prowadzące na balkony oraz do kaplicy. Na balkonach znajdują się alkowy oraz schody do prywatnej części pałacu. Muzyka gra, goście rozmawiają, śmieją się i tańczą. Roznosi się woń smakowitych potraw.

Można zauważyć łącznie ośmiu strażników. Dwóch przy frontowych drzwiach, dwóch przy głównych schodach i dwóch przy schodach prowadzących na kolejne piętro. Dwóch pozostałych przechadza się po balkonach i sali balowej. Przy stole jest jeszcze kilka wolnych krzeseł. Służący roznoszą potrawy i nalewają trunki.

Na sali jest kilka osób wyróżniających się z tłumu:

**ANNA** – uboga szlachcianka, która przybyła tu w konkretnym celu – chce odzyskać kompromitującą korespondencję, która jest w posiadaniu gospodarza. Będzie kręcić się w pobliżu schodów do prywatnych komnat czekając na okazję do wślizgnięcia się na górę. Bohaterowie mogą ją zagadnąć i zyskać jej sympatię na kilka sposobów na przykład:

poprosić do tańca – **Przeciętny (+20) Test Kuglarstwa (Taniec)**

oczarować – **Wymagający (+0) Test Charyzmy**

Jeżeli uda się komuś zyskać jej przychylność to może zdradzić mu po co tak na prawdę przyszła na bal.

**LIBACJUS** – gruby szlachcic, ubrany bardzo wystawnie, obwieszony liczną biżuterią i pierścieniami. Jest tutaj aby się dobrze zabawić, najeść i napić. Udaje wielkiego przyjaciela gospodarza jednak w rzeczywistości zazdrości mu bogactwa i jeśli nadarzy się jakaś okazja żeby mu dopiec, to chętnie ją wykorzystysta. Można się od niego dowiedzieć o rozkładzie pomieszczeń i ich wyposażeniu. Jego przychylność można zdobyć na przykład przez:

Pokazanie możliwości picia – **Wymagający (+0) Test Mocnej Głowy**

Rozbawienie swoimi popisami – **Przeciętny (+20) Test Występów (Dowolny)**

**KRASNOLUDZKI ZABÓJCA TROLLI** – towarzysz, ochroniarz i przyjaciel Libacjusa. Jest małomówny, mrukliwy. Głównie je i pije ale nie odstępuje swojego przyjaciela. Ma u niego honorowy dług i nie pozwoli go skrzywdzić. Nie ma sposobu na zjednanie sobie jego przychylności inaczej niż przez wzgląd Libacjusa. Jeśli szlachcic się zgodzi to można Krasnoluda wykorzystać do zrobienia jakiejś awantury i odwrócenia uwagi straży. Ewentualnie można też Zabójcę Trolli okłamać, że Para Elfów ma złe zamiary wobec Libacjusa – to kłamstwo będzie **Wymagającym (+0) testem przeciwstawnym Opanowania przeciwko Intuicji Krasnoluda (30)**.

**PARA ELFÓW** – para Wysokich Elfów. Dobrze ubrani mężczyzna i kobieta, którzy na pierwszy rzut oka pasujący do towarzystwa. Po obserwacji można zauważyć że zachowują się nietypowo, nie udzielają się towarzysko i nie oddają się zabawie. Są niechętni do rozmowy i na wszelkie próby nawiązania kontaktu odpowiadają krótko lecz uprzejmie, zgodnie z etykietą. Ich prawdziwym celem jest okradnięcie hrabiego. Planują wypuścić Kreaturium a w powstałym zamieszaniu zrabować złoto i biżuterię z prywatnych komnat hrabiego. Jeden ze sług jest z nimi w zмовie, zamiast wina nalewa im wodę. Dzięki niemu znają też rozkład pomieszczeń i wiedzą o Kreaturium. Przyglądając się im uważnie - **Wymagający (+0) Test Percepcji** – można zauważyć że kobieta pod suknią ma przewieszony pas z narzędziami złodziejskimi i nożami. Ma do niego łatwy dostęp po rozpięciu kilku guzików.

**ALEKSANDER VAN KLEIS** – majątny szlachcic, ma wiele ziem i inwestycji. Może o nich opowiadać bez końca – młyny, tartaki, najlepsza pszenica i tak dalej. Czerpie z nich duże zyski, a większość pieniędzy inwestuje dalej. Cieszy się z tego balu, ponieważ może dzięki temu dobrze zjeść i zabawić się nie

wydając przy tym nawet szylinga. Jest dość rozpoznawalną postacią w szlacheckich kręgach dlatego kojarzą go również Bohaterowie, a zwłaszcza John Drach. Z gospodarzem łączy go wzajemna przyjaźń i szacunek. Ponieważ jest bardzo gadatliwy – nie będzie żadnego problemu żeby nawiązać z nim dłuższą konwersację. Jednak aby wydobyć z niego jakieś przydatne informacje (na przykład o zmyślnych pułapkach założonych w szufladach gospodarza) konieczne będzie zdobycie jego zainteresowania, przykładowo przez:

- zaimponować mu swoją wiedzą - **Przeciętny (+20) Test Wiedzy (Dowolnej)**

- rozpoznać majątki o których mówi na podstawie swojej znajomości map - **Wymagający (+0) Test Nawigacji**

*Uwaga: Przedstawione powyżej interakcje z BNami są tylko przykładowe. Jeżeli gracze zaskoczą Cię czymś czego nie ma w propozycjach, nie odrzucaj tego od razu, tylko przemyśl każdą możliwość indywidualnie.*

Wejście Gospodarza

Hrabia Strauss wraz z żoną schodzą po schodach, ubrani w wytworne balowe stroje. W połowie drogi zatrzymują się, gospodarz wita wszystkich i zaprasza do ucztowania oraz zapowiada atrakcję wieczoru – Kreaturium. Hrabia kieruje się do stołu po drodze chętnie rozmawiając z gośćmi.

**HRABIA STRAUSS** – jego ruchy są bardzo spokojne, wystudiowane. Twarz nie zdradza emocji. Pełni dziś funkcję gospodarza i jest uprzejmy ale zdystansowany. Zapytany o czerwoną szkatułkę bez ogródek skłamał że nic takiego nie widział. Po **Wymagającym (+0) Teście Intuicji** można przez krótką chwilę zauważyć na jego twarzy zmrużenie oczu i zmarszczkę na czole oznaczające podejrzliwość.

- Anna będzie teraz szukała możliwości zajęcia alkowy najbliższej schodów na górę.
- Para Elfów – mężczyzna będzie udawał pijanego
- Libacjus i krasnolud dalej siedzą przy swoim miejscu
- Aleksander podejdzie porozmawiać z gospodarzem, a następnie oboje zajmą swoje miejsca przy stole.

*Uwaga: ta część przygody może się przedłużać, gracze mogą mieć sporo pomysłów na rozmowy i interakcje. Musisz pilnować zegarka, ta część nie może zająć dłużej niż połowa czasu przewidzianego na sesję bo inaczej nie zdążysz doprowadzić wszystkiego do końca. Sposob na przyspieszenie wydarzeń jest prosty – wodzirej wygłasza: za godzinę atrakcja wieczoru, za kwadrans atrakcja wieczoru itp.*

Kreaturium

Muzyka cichnie, wodzirej woła zapraszając wszystkich na atrakcję wieczoru – Kreaturium. Gospodarz wychodzi na środek Sali, a goście tworzą krąg lub patrzą z balkonów. Otwierają się główne drzwi i czterech służących wprowadza dużą klatkę zasłoniętą płachtą. Strauss podchodzi, mówi kilka słów o przygotowanej atrakcji, a następnie zrywa zasłonę. W środku klatki, zwinięty w kłębek, leży stwór podobny do leniwca, z tymi różnicami że ma 2 metry wzrostu i długie na 50cm pazury.

Keturium właściwie się nie porusza – denerwuje to gospodarza który chciał zrobić wielkie wrażenie na gościach. Rozkazuje więc rzucić jednego ze sług na pożarcie. Dwóch strażników podchodzi, otwiera kratę i wypycha biedaka do klatki. Stwór leniwie podnosi się na nogi i nagłym skokiem dopada ofiarę i przebija jej brzuch swoimi pazurami. Następnie przewraca ją na ziemię i zaczyna pożerać. Goście są szokowani, ktoś mdleje, ktoś krzyczy, ktoś wymiotuje. Widząc, że przedstawienie przyniosło efekt odwrotny od zamierzonego, gospodarz nakazuje przykrycie klatki i zepchnięcie jej w kąt sali. Orkiestra zaczyna grać skoczną muzykę, a słudzy uzupełniają puste kielichy. Atmosfera przyjęcia

mocno jednak ucierpiała. Jest to ważny sygnał do działania, wkrótce goście zaczną się rozchodzić i trudniej będzie się dostać do prywatnych komnat. W tym momencie można też zauważyć że Para Elfów, tańcząc w pobliżu Kreaturium jednocześnie przyglądając się zabezpieczeniom klatki.

*Uwaga: Jeżeli bohaterów nie ma w pobliżu, powinni w momencie odstawiania Kreaturium usłyszeć zamieszanie i krzyki.*

## Etap II – Włamanie i ucieczka

### Strażnicy przy schodach

Na drodze do komnat prywatnych stoi dwóch strażników. Odziani są w paradne stroje, pod spodem mają kolczugi a przy pasach miecze. Mają rozkaz nie wpuszczać nikogo na piętro. Nie da się ich raczej przekupić ani zastraszyć. Bohaterowie muszą wymyślić sposób na ich ominięcie. Może to być na przykład wszczęcie bójki, zrzuć kogoś ze schodów, omdlenie damy w pobliżu.

*Uwaga: Jeżeli Anna będzie w tym momencie w pobliżu to pobiegnie za bohaterami na górę.*

### W Komnatach

Na trzeciej kondygnacji znajduje się korytarz z drzwiami do czterech pomieszczeń sypialni, biura, łaźni, sypialni pani i pokoju muzycznego. Z klatki schodowej można się dostać na następne piętro. Wszystkie drzwi są zamknięte na klucz. Otwarcie każdego zamka wymaga **Przeciętnego (+20) Testu Otwierania Zamków**. W biurze jest regał na książki i duże biurko z wieloma szufladami. Są one zamknięte i zabezpieczone pułapkami. Można tam znaleźć dokumenty oraz drobne kosztowności. W pokoju muzycznym jest harfa i kilka innych mniejszych instrumentów. W łaźni jest szafa z ubraniami i ręcznikami oraz komoda z kosmetykami, duże wolnostojące lustro oraz okrągła metalowa wanna. Sypialnia pani zawiera łóżko, skrzynię, szafę oraz toaletkę z lustrem. W każdym pomieszczeniu jest małe okno.

*Uwaga: Jeżeli bohaterowie mają chwilę spokoju i strażnicy nie zaczęli jeszcze ich szukać, możesz pominąć testowanie otwierania zamków i przyjąć że po kilku próbach się udało.*

*Piętro czwarte nie jest szczegółowo opisane ponieważ nie ma tam elementów istotnych dla fabuły, może być jednak wykorzystane do zmylenia strażników. Rozkład pomieszczeń jest identyczny jak dla piętra trzeciego.*

W sypialni znajduje się łóżko z baldachimem, szafa na ubrania oraz co najważniejsze – szkatuła. W tym momencie bohaterowie odkrywają prawdziwy rozmiar szkatuły (100 x 60 x 60). Jest ciężka i nieporęczna tak, że trzeba ją nieść w dwie osoby. Samotnie można ją podnieść i zrobić kilka kroków po udanym **Wymagającym (+0) Teście Siły**. Szkatułę można otworzyć po udanym **Wymagającym (+0) Teście Otwierania Zamków**.

W szafie są szuflady z pułapką - do rozbrojenia wymagany jest **Przeciętny (+20) Test Zastawiania Pułapek**. W jednej z nich jest podwójne dno a w nim złoty klucz do szkatuły. Do zauważenia schowka konieczny jest **Przeciętny (+20) Test Percepcji**.

*Uwaga: Jeżeli bohater powie wprost że sprawdza czy szuflady mają podwójne dno to powinien je znaleźć bez wykonywania rzutu.*

W szkatule znajduje się zbroja płytowa wojownika chaosu. Wykonana jest z czarnego metalu, z barków i przedramion wystają kolce. Zamknięty hełm zwieńczony jest czterema długimi rogami. Zbroja jest magiczna i dodaje **+30 do Siły**. Po jej założeniu konieczne jest wykonanie **Wymagającego (+0) Testu Siły Woli**. Nieudany wynik oznacza, że w bohaterze narasta wściekłość i gniew wobec

otaczających go istot (w tym jego towarzyszy). Prowadzi to nieuchronnie do ataku furii i chęci zabicia wszystkich obecnych. Pozostałe właściwości zbroi są takie same jak dla zbroi płytowej (kompletnej na wszystkie części ciała).

*Uwaga: Jeżeli chcesz rozbić przygodę na dwie części (nie jest to zalecane) to moment tuż po odkryciu prawdziwego rozmiaru skrzyni jest najlepszy aby na nim zakończyć pierwszą sesję.*

W tym samym czasie Anna, jeżeli udało jej się dostać do komnat, będzie próbowała otworzyć gabinet, a następnie szuflady w biurku. Robi przy tym sporo hałasu. Po pewnym czasie uda jej się sforsować szufladę. Sięgnie po znajdujące się w środku listy i natrafi na pułapkę zatraskującą jej dłoń w stalowych szczękach. Rozlegnie się głośny kobiecy krzyk, który przyciągnie uwagę strażników i czterech z nich zostanie wysłanych do przeszukania komnat.

W komnatach są małe okna, skrzynia się tamtędy nie zmieści ale można przez nie wyjść i przy udanym **Wymagającym (+0) Teście Wspinaczki** przejść w górę lub w dół. Użycie jakiejś pomocny na przykład liny z prześcieradeł zmienia trudność testu na **Przeciętny (+20)**.

#### Droga ucieczki

Droga ucieczki zależy teraz od pomysłowości drużyny. Z dostępnych opcji można wyróżnić na przykład:

1. Wyniesienie szkatuły przez salę balową.
2. Przekradnięcie się do kaplicy Sigmara, rozbicie witrażu i opuszczenie szkatuły na linie.
3. Zostawienie szkatuły i ucieczka przez okno z samą zbroją.

*Uwaga: Bądź czujny – gracze mogą Cię zaskoczyć innymi pomysłami na rozwiązanie tej sytuacji.*

Przejdzie przez salę balową będzie się wiązało ze zbrojnym oporem czterech pozostałych w budynku strażników. Jeżeli bohaterowie nie weszli w dobre stosunki z Libacjusem to do walki dołączy również Krasnoludzki Zabójca. Para Elfów pobiegnie do prywatnych komnat. Pozostali goście rozpierzchną się szukając schronienia.

*Uwaga: Jeżeli jeden z bohaterów zejdzie tu w zbroi chaosu to wszyscy będą z nimi walczyć Strażnicy i Krasnoludzki Zabójca. Po chwili Para elfów uwolni Kreaturium, które rzuci się na walczących losowo wybierając swój cel.*

Aby się przekraść do kaplicy trzeba będzie ominąć strażników przeszukujących prywatne komnaty, a następnie przejść przez piętro z balkonami. W alkowach jest kilku gości, muzyka przestała grać, a z Sali balowej słychać nerwowe rozmowy.

W kaplicy jest kilkanaście zdobionych krzesel i kamienny ołtarz na którym palą się świece a za nim wielki witraż. Do wydostania szkatuły konieczne będzie rozbicie części witraża. Bezpieczne opuszczenie szkatuły na linie wymaga **Przeciętnego (+20) testu Siły**, a każda pomagająca osoba zapewnia premię **+10**.

#### Opuszczenie Dziedzińca

Na dziedzińcu bohaterowie mogą złapać chwilę oddechu. Karoca oraz konie czekają w stajani. Można je bez problemu przygotować do dogi oraz zapakować szkatułę. W tym czasie pozostali strażnicy wydostaną się z budynku i będą strzelać z łuków i wykrzykiwać: łapać złodziei!, brać ich! itp. Na te okrzyki halabardnicy przy głównej bramie dołączają się do próby zatrzymania bohaterów.

## Pościg

Powstałe zamieszanie zainteresuje dwóch strażników, którzy nie są teraz na służbie i odpoczywają w koszarach. Widząc że karetka odjeżdża dosiadają koni i ruszają w pościg. Nie mieli czasu żeby ubrać zbroje więc mają tylko miecze. Jeżeli walka będzie się przedłużać to przygotowują łuki i będą strzelać do drużyny od strony koszar.

Ucieczka składa się z trzech etapów. Aby zgubić pościg trzeba wygrać dwa z nich. Wtedy karetka oddali się na taką odległość, że strażnicy odpuszczają.

1. Ruszenie spod bramy - aby uzyskać odpowiednią szybkością będzie wymagany **Przeciętny (+20) testu Powożenia**.
2. Po chwili na drogę wyskakuje sarna. Aby ją ominąć konieczny będzie **Wymagający (+0) testu Powożenia**. Można też spróbować ją spłoszyć na przykład strzelając.
3. Po kilku minutach jazdy woźnica widzi przed sobą wąski mostek, przejechanie go z taką prędkością to **Problematyczny (-10) test Powożenia**. Zmniejszenie prędkości będzie jednoznaczne z przegranym tego etapu.

*Uwaga: W pościgu bohaterowie mogą próbować również innych pomysłowych akcji na przykład rzucania wyposażeniem karocy w strażników. Rozpatrz każdą akcję indywidualnie pod kątem tego czy spowolni ona pościg lub pomoże szybciej przebyć dany etap. Jeżeli tak to akcje te przyczyniają się do wygrania etapu przez dodanie odpowiedniej premii do rzutu.*

*Drużyna może również postanowić zatrzymać karetę i powalczyć o swoją wolność.*

## Zakończenie

Zakończenie będzie się różnić w zależności od przebiegu przygody. Zadaniem ostatniej sceny jest podsumowanie wydarzeń ze szczególnym naciskiem na to czy cel został osiągnięty czy nie. Przykłady:

### Happy end

Karoka pędzi przez las, pościg został daleko z tyłu. Bohaterowie są woli, bezpieczni i udało im się odzyskać skarb. Rodzina Drach ma szansę odzyskania świetności. Drobne rany i kontuzje nic nie znaczą w obliczu tak wspaniałego sukcesu. Rozpiera ich radość i duma.

### Zwycięstwo chaosu

Jeden z bohaterów po ubraniu zbroi wojownika chaosu wpada w szal i zabija uczestników balu oraz swoich towarzyszy. Ród Drach kończy swoje istnienie wraz ze śmiercią hrabiego Johna. Wojownik chaosu obejmuje pałac Straussa na swoją siedzibę.

### Chaos okiełznany

Jeden z bohaterów ubiera zbroję chaosu. Zachowuje jednak nad sobą kontrolę. Pokonując wszystkich którzy stają im na drodze, drużyna wsiada do karocy i spokojnie odjeżdża. Hrabia Drach ma teraz na swoje rozkazy wielkiego wojownika i może to wykorzystać do zyskania sławy i bogactwa.

## Dostosowanie przygody do kampanii

Jeżeli chcesz rozegrać przygodę jako element większej kampanii to rozważ następujące aspekty:

1. Motywacja bohaterów – przygotowani do przygody bohaterowie są zdeterminowani żeby odzyskać szkatułę z osobistych powodów. W przypadku innej drużyny, motywacja musi być odpowiednio dostosowana. Nie może być nią jedynie chęć zysku, ponieważ rabowanie siedziby hrabiego może okazać się bardziej korzystne niż odzyskanie szkatuły.
2. Liczebność drużyny – przygoda jest dość prosta i może nie być okazji, aby w drużynie większej niż 3 osoby, każdy mógł się wykazać.
3. Wzbogacenie się bohaterów – po ukończeniu tej przygody bohaterowie mogą mieć w ekwipunku sporo cennych przedmiotów i może to znacząco wpłynąć na ich majątność.
4. Wprowadzenie znanych BNów na bal – gracze na pewno ucieszą się na widok poznanych już wcześniej BNów, bogatych kupców, wysoko postawionych przyjaciół albo rywali
5. Wpływ zakończenia na kampanię – w najbardziej ekstrawaganckim zakończeniu jeden z bohaterów jest odziany w zbroję chaosu a większość uczestników balu jest martwa...

## Statystyki Bohaterów Niezależnych

### Strażnicy/ Halabardnicy

WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żyw
50	40	40	40	30	30	30	30	30	30	14

Broń +8, Strzelanie +8 (50), Pancierz (2, Kolczuga)

**Tylko Halabardnicy:** Broń +10, Wojowniczy

### Krasnoludzki Zabójca Trolli

WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żyw
60	30	50	50	30	30	40	30	40	30	18

Broń +10 (dwuręczny topór pod stolikiem), Widzenie w Ciemnościach, Szał Bojowy

### Kreaturium

WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żyw
60	-	50	40	50	40	20	20	30	-	28

Broń +10, Widzenie w Ciemnościach,



## Karty postaci

Na następujących stronach zamieszczone są gotowe do wydrukowania karty postaci.

Borys – Człowiek

Profesja: Ochroniarz

WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd
49	27	37	45	41	47	27	25	33	29

Punkty Szczęścia: 1

Punkty Determinacji: 1

Umiejętności:

- Broń biała (podstawowa) + 10
- Hazard +10
- Intuicja +5
- Mocna Głowa +10
- Odporność +5
- Opanowanie +5
- Percepcja +10
- Plotkowanie +5
- Powożenie +10
- Unik +5
- Zastraszanie +5
- Występy (Gawędziarstwo) + 10
- Broń biała (drzewcowa) + 10
- Broń zasięgowa (Łuk) + 10
- Kuglarstwo (Taniec) + 10

Talenty:

- Ogłuszenie
- Odwrócenie Szans
- Nieustępliwy

Ekwipunek:

- Skórzany kaftan
- Strój balowy
- Buty ze stalowym czubkiem
- Błaszana piersiówka ze spiritusem
- Mały łom
- Kości do gry
- Broń ręczna (Miecz)
- Sztylet

John Drach – Człowiek

Profesja: Szlachcic

WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd
43	35	25	27	37	31	39	37	37	54

Punkty Szczęścia: 1

Punkty Determinacji: 1

Umiejętności:

- Broń biała (szermiercza) + 10
- Charyzma +10
- Dowodzenie + 5
- Hazard +5
- Jeździectwo + 5
- Mocna Głowa +10
- Plotkowanie + 10
- Przekupstwo + 5
- Zastraszanie + 5
- Muzyka Skrzypce + 5
- Wiedza (Heraldyka) +10
- Broń biała (parująca) +5
- Język (Klasyczny) +5
- Wiedza (Lokalna) +5
- Broń zasięgowa (prochowa) +10

Talenty:

- Hulaka
- Charyzmatyczny
- Czytanie/Pisanie

Ekwipunek:

- Ozdobne ubranie wysokiej jakości
- Buty na wysokiej podeszwie
- Sakiewka z niezbędnikiem (kosmetyczka)
- Złota Biżuteria
- Małe lustro
- Floret (szermiercza)
- Lewak (parująca)
- Pistolet (prochowa)

Noah (Nohthanandrill) – Elf Wysoki

Profesja: Złodziej

WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd
39	45	37	27	67	47	59	43	51	25

Punkty Szczęścia: 0

Punkty Determinacji: 0

Umiejętności:

- Atletyka +5
- Intuicja + 5
- Nawigacja +10
- Odporność +5
- Opanowanie +10
- Percepcja +10
- Plotkowanie +5
- Unik +5
- Wspinaczka +10
- Skradanie +10
- Otwieranie zamków +10
- Sekretne znaki (złodziei) +5
- Wiedza (Lokalna) +10
- Wycena +10
- Zwinne palce +10
- Zastawianie pułapek +10
- Broń zasięgowa (łuk) +5

Talenty:

- Ulicznik
- Ruchliwe dłonie
- Chodu

Ekwipunek:

- Nóż w bucie
- Wytrychy
- stalowa linka 3m
- pusty worek
- świeca
- zapałki
- Strój balowy z licznymi kieszeniami
- Pilik do metalu
- Skórzane rękawice
- Mocne buty
- Sztylet z trucizną (ofiara otrzymuje stan zatrucie)
- Sztylet