

Ostatnia Warta

Scenariusz do 4 edycji Warhammera Fantasy

MATEUSZ MAZUREK

Scenariusz został przygotowany z myślą o Mistrzu Gry i Graczach, którzy mają już pewne doświadczenie w grach fabularnych oraz w samym świecie Warhammera 4 edycji. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by osoby o mniejszym doświadczeniu sięgnęły po „Ostatnią Wartę”. Dla każdego gracza została przygotowana gotowa karta postaci wraz z historią bohatera. Na końcu scenariusza znajduje się część z dodatkowymi elementami, które przydadzą się podczas prowadzenia przygody.

Liczba graczy: 4

Długość scenariusza: 1 sesja (3 – 6 godzin)

Streszczenie

Scenariusz skupia się na losach oddziału, który został przydzielony do służby na wieży sygnałowej UT-023-WM między Wheburgiem a Bogenhafen. Pewnego razu do uszu sierżanta dociera wiadomość o kradzieży kur z pobliskiej wioski, co może mieć związek z poszukiwanym listem gończym mordercą. Bohaterowie zostaną postawieni przed ważnymi decyzjami i tylko od nich będzie zależało czy informacja o zaginięciu kur będzie w stanie uratować cały Reikland.

Wprowadzenie fabularne dla Mistrza Gry

Zawarta na kartach tego scenariusza przygoda opowiada historię zwykłych żołnierzy, którzy stacjonują na wieży sygnałowej UT-023-WM między Wheburgiem a Bogenhafen. Żołnierze, w których wcieli się gracze mają swoje zmartwienia i marzenia w związku z życiem codziennym. Nie wiedzą jednak, że od ich najbliższych decyzji może zależeć los całego Reiklandu.

Malgroc, potężny wódz zwierzoludzi zjednoczył walczące ze sobą stada w dzikich ostępach Reikwaldu i stanął na ich czele. Pojedyncze oddziały z niespotykaną do tej pory precyzją mordowały strażników dróg oraz imperialne patrole, przez co wieść o tym olbrzymim stadzie nadal pozostaje tajemnicą dla imperialnych generałów.

Chcąc przypodobać się Niszczycielskim Potęgom, Malgroc zaplanował atak najpierw na Wheburg, a następnie na Bogenhafen. Aby mogły one dojść do skutku, konieczne stało się unieszkodliwienie systemu wież sygnałowych na tym odcinku. Do tej pory udało się w ten sposób wyłączyć trzy wieże bez alarmowania armii. Jeżeli kolejna wieża padnie, imperialne siły nie zdążą dotrzeć do obleganych miast wystarczająco szybko.

Gracze wcieli się w członków oddziału, którego zadaniem jest obrona wieży, która została obrona na cel jako czwarta. Z pozoru niezbyt niepokojące informacje o kradzieży kur prowadzą Bohaterów do odkrycia druzgoczącej prawdy i stawiają ich w obliczu ważnych do podjęcia decyzji. Czy dadzą radę sprostać temu zadaniu?

Wieża Sygnałowa UT-023-WM

Stworzona według krasnoludzkiego projektu wieża sygnałowa leży na zalesionym wzniesieniu między Wheburiem a Bogenhafen i jest elementem świeżo powstającej sieci wież sygnałowych na terenie całego Imperium.

Piętro	Nazwa Pomieszczenia	Wypożenie
Ogród / Otoczenie	Stodoła	Konie pociągowe: Alex i Bruno Rząd koński Drabina Siano, Drewno itd.
	Buda Psa	Rex – pies strażniczy
	Studnia	Ok. 10 metrów głębokości
	Ołtarz Błogosławionego Cuthberta	Kilka świec Płaskorzeźba z podobizną Błogosławionego Cuthberta
	Parter	Wejście
Parter	Wejście	Solidne opuszczane dębowe drzwi okute żelazem
	Składzik	Przedmioty codziennego użytku Ubrania robocze 10x Włócznie
	Sypialnia Reuban + Emil	Rzeczy prywatne
	Sypialnia Krauter + Wolfgang	Rzeczy prywatne
	Sypialnia Gewer + Gregor	Rzeczy prywatne
1. Piętro	Izba dzienna	Stoły i ławy Obraz błogosławionego Cuthberta na ścianie Kinkiety na ścianie
	Mesa	3 stoły do jedzenia Kandelabr pod sufitem
	Kuchnia	Zapasy żywności, oliwy, zioła i upolowana zwierzyna
	Sypialnia sierżanta Xaviera Lankdorfa	Rzeczy prywatne
	Sypialnia Tadlosa Herzhafta	Rzeczy prywatne
2. Piętro	Magazyn	Meble Części zamienne do mechanizmu Beczki z prochem Skrzynie z różnościami
	Biuro sierżanta Lankdorfa	Biurko z korespondencją Księga Sygnałowa w sejfie Portret Karla Franza
3. Piętro	Poziom obserwacyjny	Pierścień obserwacyjny z pordzewiała barierką Dwa teleskopy skierowane w stronę sąsiednich wież strażniczych
	Mechanizm sygnałowy	Dwie flagi na mechanicznych ramionach Palenisko z podtrzymywanym ogniem

Wieża ma podstawę koła, które zwęża się ku górze.. Składa się ona z parteru oraz trzech pięter i wykonana jest głównie z kamienia z elementami drewnianymi i stalowymi. Prowadzi do niej zwykła, ubita droga. Została wzniesiona w miejscu dawnego domu myśliwskiego, który spłonął kilka lat wcześniej. Obok znajduje się także drewniana, odnowiona stajnia, buda dla psa Rexa, studnia głębinowa oraz kamienny ołtarzyk błogosławionego Cuthberta. Całość otoczona jest niedużym, drewnianym płotem, który z zasady zabezpieczać ma obszar przed dzikimi zwierzętami. Na wieży stacjonuje łącznie 8 osób. Powyżej odnaleźć można zestawienie pomieszczeń na wieży z krótką charakterystyką. Są to informacje, które należy także przekazać Graczom w formie **Dodatku 4**. Bardziej szczegółowy opis wieży odnajdziesz w **Scenie 6: Powrót do wieży**.

Inni żołnierze na wieży sygnałowej

Sierżant Xavier Lankdorf jest starym wojskowym, który na karku ma już ponad pięćdziesiąt lat. Dla swoich podkomendnych jest surowym ojcem, który każe za wszelkie przejawy głupoty i niedbalstwa, ale zawsze stara się przy tym przekazać jakąś cenną mądrość życiową. Ma dłuższą, zadbaną brodę z wąsem, spod której często dobywa się przyjazny uśmiech. Bohaterowie zawsze spotykają go w mundurze, gdyż jego zdaniem pokazywanie się bez niego byłoby niegodne dowódcy. Lankdorf jest ideowcem, który wierzy, że może przynieść Imperium swoją służbą wiele dobra.

Reuban Altmann to 22-letni żołnierz, który często pomaga Gewerowi w drobnych naprawach i konserwacji mechanizmu sygnałowego. Przez czas służby zdążył się od niego wiele nauczyć i traktuje go jako mentora w dziedzinie inżynierii i rusznikarstwa. Reuban charakteryzuje się także najmocniejszą głową z całej załogi i niejednokrotnie wygrywał konkursy picia piwa. Jest raczej flegmatyczny, ale zdecydowanie można na nim polegać.

Emil Hofstetter jest 20-letnim synem kowala z Altdorfu. W jego głosie często słychać narzekania na brak kuźni czy choćby kowadła w wieży sygnałowej, które ułatwiłoby wiele prac. Stosunkowo często udaje się do Sagewerkdorf, aby skorzystać z tamtejszej kuźni, gdy trzeba coś wykuć. Emil może poszczycić się poczuciem humoru i dogryzaniem Wolfgangowi. Doskonale zdaje sobie także sprawę z powodu, dla którego Gregor jeździ z nim do wioski.

Wolfgang „Stary” Behn to prawie 30-letni żołnierz, który często narzeka na wszystko i wszystkich wokół. Jest czarną owcą i obiektem wielu żartów, po których często wpada w gniew. Przewzisko zyskał sobie z racji na wiek, jest bowiem najstarszym szeregowym w najbliższej okolicy. Ma nadzieję, że niedługo zostanie przeniesiony. Jest tchórzem, a do wojska zaciągnął się tylko dlatego, że nie miał innego pomysłu na życie. Teraz chętnie zrezygnowałby z tego stanowiska.

Sceny wprowadzające

Scenariusz warto rozpocząć od kilku krótkich scen wprowadzających, których celem jest zbliżenie Gracza do jego Bohatera, ale także przedstawienie życia na wieży sygnałowej. Dobrym pomysłem będzie zaakcentowanie w nich pewnych elementów, które mogą okazać się przydatne z punktu widzenia dalszej części scenariusza. Ten element ma także za zadanie wzbudzić sympatię Graczy i ich Bohaterów do Bohaterów Niezależnych, którzy wraz z nimi stacjonują w wieży sygnałowej. Poniżej przedstawiono kilka propozycji, po jednej na każdego Bohatera, ale śmiało możesz zamiast nich wymyślić swoje propozycje rozpoczęcia „Ostatniej Warty”.

- Gregor Hingebung: Gra w karty z Emilem, czemu przypatruje się sierżant Lankdorf
- Gewer Hingebung: Zbiera narzędzia z magazynu, by z Reubanem zająć się konserwacją mechanizmu sygnałowego
- Krauter Haustier: Zajmuje się czyszczeniem koni w stodole

- Tadlos Herzhaft: Kończy sprzątać mesę po śniadaniu, poprawia przekrzywiony obraz Cuthberta

Każda ze scen nie powinna trwać dłużej niż 2 minuty. Ich celem jest ogólne przedstawienie wybranego aspektu życia na wieży i pogłębienie więzi ze światem.

Scena 1: Po obiedzie

Do wieży sygnałowej przybył **Lars** z pobliskiej wioski **Sagewerkdorf** i przywiózł trochę jedzenia. To nie pierwszy raz, kiedy Lars przywozi coś żołnierzom na wieżę sygnałowej. Co pewien czas zaopatruje także sąsiednie wieże w pożywienie, gdyż wioska jest po prostu wdzięczna żołnierzom za pomoc przy różnych okazjach. Lars tym razem zjadł obiad razem z sierżantem Lankdorfem i opowiedział mu historię o zaginionych kurach. Z tego powodu sierżant Xavier Lankdorf wzywa do siebie bohaterów.

Biuro sierżanta Xaviera Lankdorfa jest schludne. Na drewnianym biurku znajduje się korespondencja oraz kałamarz z piórem. Z prawej strony znajduje się żelazny sejf, w którym przechowywana jest księga z kodami. Klucz do niej ma sierżant Lankdorf i Tadlos. Nad sejfem znajduje się obraz panującego cesarza Karla Franza dzierżącego Ghal Maraz.

Sierżant zdaje sobie sprawę, że życie na wieży sygnałowej nie należy do najciekawszych. Z tego powodu zdecydował, że Bohaterowie zasługują na coś więcej niż tylko siedzenie tutaj, szczególnie, że w ciągu ostatnich tygodni nie nadeszły żadne niepokojące sygnały. Gdy wezwie BG do swojego biura, przedstaw im następujące informacje:

- Lars wspominał, że skradziono kury z wioski
- Niedawno przyszedł nowy list gończy za Bernardem Ungersem, który jest groźnym mordercą
- W okolicy Sagewerkdorf może znajdować się kryjówka bandytów – BG mają za zadanie zlokalizowanie jej bez wdawania się w walkę
- Poleca im porozmawiać z Larsem w drodze i Ludolfem Herzem, starszym wioski
- W międzyczasie Emil zajmie się konserwacją mechanizmu
- Mogą zabrać ze sobą psa Rexa, na pewno pomoże w znalezieniu kryjówki
- Najlepiej będzie, jeśli pojadą razem z Larsem na jego wozie
- Mają wrócić przed zmrokiem

Po oficjalnym „Odmaszerować” Lankdorf zatrzymuje jeszcze na chwilę Tadlosa. W dwóch zdaniach przypomina mu, że ma to być zwykły zwiad i w razie niebezpieczeństwa powinni się wycofać. Na koniec zażartuje, że powinni zostawić trochę chwały w aresztowaniu przestępców innym oddziałom.

Scena 2: W drodze do Sagewerkdorf

Bohaterowie powinni pozbierać najpotrzebniejsze rzeczy i wsiąść do wozu, który zaprzęgnięty jest w dwa woły „Sama” i „Agatkę”. Gdy tylko będą gotowi, mogą wsiąść na wóz, a Lars da znać wołom, że powinny ruszać w stronę wioski. Przed wszystkimi jest teraz prawie godzina drogi wozem.

Lars Blumenfeld jest starym chłopem, który na głowie ma siwiejącą czuprynę. W przeciwieństwie do sierżanta, Lars posiada niechlujną brodę, podkrążone oczy i cały zestaw zmarszczek na czole. Jest jednak człowiekiem pogodnym i, jak na swój wiek, pełnym energii. Podczas podróży chętnie podzieli się z Bohaterami następującymi informacjami:

- Łamie go w kościach, chyba zanosi się na burzę (jest słoneczny, bezchmurny dzień)
- Możliwości tartaku nie przestają go zadziwiać, 20 lat temu drzewo się rąbało siekierą, a teraz tnę się samo

- Parę dni temu Sagewerkdorf odwiedził wędrowiec o imieniu **Reikert**. Opowiedział wiele historii z Bogenhafen, mówił, że udaje się na turniej gry w karty. W zamian za historie, wieśniacy zaproponowali mu darmowy nocleg w stodole. Wydawał się współczuć chłopom.
- Dzisiejszego ranka kilka kur zniknęło z kurnika **Dietgarda Baumanna**. Myślano, że to jakieś lisy albo wilcy, ale niby ktoś widział tam ludzi.
- Kilka dni temu zniknęła koza **Klausa Ziegera**, ale uznano, że uciekła do lasu.

Poza tym Lars może podzielić się niezwiązanymi ze scenariuszem plotkami. Wśród nich można wymienić urodzenie się bliźniaków w rodzinie Herzów (są to bratankowie **Isoldy Herz**), szczęśliwy powrót do zdrowia woła „Agatki” po okresie nadmiernych gazów czy zbliżających się obchodach ku czci Błogosławionego Cuthberta.

Scena 3: Starszy Wioski

Wioska Sagewerkdorf liczy sobie dokładnie 100 mieszkańców i zajmuje się głównie wyrębem drzew i produkcją drewna w pokaźnych rozmiarów tartaku, który został wzniesiony niecałe 10 lat temu. Tartak znajduje się nad niedużą rzeką. W Sagewerkdorf spotkać można kryte strzechą chaty, które w większości są parterowe, a także drewnianą rzeźbę błogosławionego Cuthberta w centrum wioski.

Lars wysadzi Bohaterów pod piętrową chatą starszego wioski **Ludolfa Herza**, pożegna się i wróci do swojego domu kilka chat dalej. Tak, jak pozostałe budynki, chata została wzniesiona głównie z drewna i ma kryty strzechą dach.

Drzwi otworzy Bohaterom **Isolda Herz**, wnuczka Ludolfa. 17-letnia dziewczyna ma długie kasztanowe warkocz i pocerowaną miejscami sukienkę. Jest zaskoczona wizytą żołnierzy, a szczególnie widokiem Gregora, co pozwoli ustalić **Test Intuicji +0**. Chętnie zawoła dziadka, który obecnie przebywa na piętrze i zaprosi Bohaterów do środka.

Ludolf Herz jest ponad 60-letnim mężczyzną z kilkoma kępkami białych włosów na głowie. Jest przygarbiony i porusza się podpierając się na lasce i na Isoldzie z drugiej strony (a porusza się bardzo wolno). Chętnie podzieli się z Bohaterami następującymi wiadomościami:

- Dietgard Baumann twierdzi, że jego kury zostały skradzione przez lisy
- Klaus Zieger jest przekonany, że w nocy widział kogoś pod chatą Dietgarda
- Obaj sąsiedzi niespecjalnie za sobą przepadają
- Nikomu nic się nie stało, rankiem zniknęły kury, a kilka dni wcześniej koza Klausa

Na koniec wskaże bohaterom drogę w kierunku chaty Dietgarda lub Klausa.

Scena 4: Sąsiedzi

Chaty obu sąsiadów znajdują się na krańcu wioski, niedaleko granicy z lasem. Obie są piętrowe, wzniesione z drewna i kryte strzechą. Z tyłu domu Dietgarda znajduje się kurnik (z 12 kurami), a Klausa nieduża zagroda dla kóz (z 1 kozą).

Dietgard Baumann zajmuje się hodowlą kur i uprawą roli na pobliskim polu. Ma około 40 lat, obwisłą twarz i wyłupiaste oczy. Mieszka z żoną i jednym synem. Oto, co postara się przedstawić Bohaterom:

- Ostatnio kręci się tu dużo lisów, musiały ukraść kilka kur
- Nie powinni wierzyć w żadne słowo Klausa Ziegera, który jest najgorszym kłamcą, jakiego nosiła ta ziemia

Udany **Test Intuicji +0** pozwoli ustalić, że Dietgard coś ukrywa. **Test Zastraszania +20, Dowodzenia +0** lub **Charyzmy +0** pozwoli wyciągnąć z niego prawdziwe informacje:

- 4 dni temu chodził po lesie i napotkał ludzi, chyba bandytów, którzy zagrozili mu, że jak nie odda im części jedzenia, to przyjdą do wioski i wymordują ludzi
- Jeden z bandytów przedstawił się jako Bernard
- Trzech ludzi przyszło w nocy i włamali się do kurnika, próbował ich przekonać, by zostawili kury, ale zagrozili mu i odeszli do lasu

Dietgard nie jest złym człowiekiem. Został zastraszony przez bandytów i stara się unikać kłopotów. Poproszony, zaprowadzi Bohaterów do kurnika. Oględziny i zdany **Test Percepcji +0** pozwoli ustalić, że drzwi kurnika są nienaruszone (bandyci mają swoje sposoby, by się włamać), a **Test Tropienia +20** pozwoli dostrzec odbity ślad buta kawałek dalej w stronę lasu.

Klaus Zieger pracuje w tartaku i jest odwiecznym wrogiem Dietgarda. Sąsiedzi pałają do siebie nieprzyjaźnią od wielu lat, właściwie nie wiadomo dlaczego. Klaus zbliża się do 50-ki i jest wysokim, tyczkowatym mężczyzną. W swoim domu mieszka tylko z żoną. Chętnie przedstawi Bohaterom następujące informacje:

- Nie powinni ufać w ani jedno słowo Dietgarda, to podły drań
- Obudził się w nocy i przez okno zauważył trzech ludzi kręcących się koło kurnika
- Chwilę później wyszedł do nich Dietgard i chwilę rozmawiali
- Po rozmowie, Dietgard wrócił do domu, a trzech ludzi odeszło do lasu z kilkoma kurami

Relacja obu sąsiadów jest skomplikowana, ale w rzeczywistości żaden z nich nie chce śmierci drugiego. Po prostu lubią sobie wzajemnie uprzykrzać życie.

Scena 5: Obóz bandytów

Bohaterowie mogą wpaść na top bandytów po rozmowie z Klausem lub znajdując odbity w ziemi ślad. Podążając w tamtym kierunku prędzej czy później dotrą do obozu bandytów.

W końcu po około godzinie przedzierana się przez gęstwinę, Bohaterowie dostrzegą dość niedbale stworzone ogrodzenie, któremu daleko jest do solidnej palisady. Składa się głównie z powiązanych ze sobą patyków i kamieni, które mają zapobiegać przedostawaniu się zwierząt do środka. Część płotu jest obecnie uszkodzona. Ogrodzenie ma kształt nieregularnego półkola, okalającego wejście do ciemnej groty. Bohaterowie dostrzegą także porozstawiane namioty, miejsce na ognisko i trochę porozrzucanych przedmiotów codziennego użytku (np. garnki, drewniane sztućce). **Test Percepcji -10** pozwoli dostrzec także krwawą plamę za jednym z namiotów.

Co się stało w obozie bandytów?

Pechowi bandyci powrócili ze skradzionymi kurami i gdy zaczęli je oporządzać wraz z kompanami, zostali zaatakowani przez oddział Krwiożercy (patrz: **Scena 8: Krwiożerca**). Bandyci zostali uprowadzeni żywi lub martwi, aby kawałek dalej zwierzoludzie mogli oddać się bluźnierczej uczcie. Część bandytów zaciągnięto także do głównego obozowiska, by złożyć ich w ofierze Mrocznym Potęgom.

Okolice ogrodzenia

Bohaterowie mogą odnaleźć ślady, które pomogą im zrozumieć, co stało się w tym miejscu. Poniżej przedstawione zostały testy oraz przykładowe informacje, które Mistrz Gry może przedstawić Graczom:

- **Tropienie +0** – ślady racic prowadzących na prawo od obozu
 - **Nawigacja +20** – idąc dalej w tą stronę za jakiś czas dotrze się do kolejnej wieży sygnałowej (UT-022-WM)
 - **Sztuka Przetrwania +10** - ślady są stosunkowo świeże, prawdopodobnie z dzisiejszego poranka
- **Percepcja +0** – ślady informujące o tym, że po ziemi zostało ciągnięte coś wielkości człowieka, widać także pojedyncze krople krwi
 - **Tropienie +20 / Sztuka Przetrwania +10** – w dość prowizoryczny sposób próbowano zamaskować te ślady
- Oględziny uszkodzonego płotu oraz **Test Percepcji +10** pozwolą określić, że został uszkodzony za pomocą obuchowego przedmiotu (kolczastej rękawicy Krwiożercy)

Wewnątrz ogrodzenia

Rozglądając się wewnątrz ogrodzenia odnaleźć można ślady krwi i miejsca, w których toczyła się szamotanina. Poniżej przedstawione zostały testy oraz przykładowe informacje, które mogą uzyskać Gracze, po jego pomyślnym wykonaniu:

- **Inteligencja -10 / Leczenie +10** – krew wydaje się być z dzisiejszego poranka
- **Tropienie +10** – na podłożu widać ślady butów wymieszanych ze śladami racic
 - Jeżeli uzyskano przynajmniej 3 PS można ustalić, że potyczkę toczyło tutaj około 25 osób
- **Percepcja +10** – złamane strzały z prowizorycznymi lotkami
 - **Wiedza (Reikland) +10** – wyglądają na stworzone przez gobliny lub zwierzoludzi

Wewnątrz groty

Bohaterowie mogą rozejrzeć się także we wnętrzu samej groty. Poza kilkoma śpiworami i pojedynczymi, bezwartościowymi przedmiotami, niewiele można tu znaleźć. Wszelkie zapasy i bardziej użyteczne przedmioty zwierzoludzie zabrali wraz z ofiarami. Jak na dłoni widać jednak zmasakrowane pozostałości po jednym z bandytów, który następnie został częściowo pożarty (**Test Odporności -10**, aby nie zwymiotować). Niemniej jednak, możliwe jest wykonanie **Testu Percepcji +10** w poszukiwaniu czegoś użytecznego:

- Wybity ludzki ząb wewnątrz śpiwora
- Krwawy ślad dłoni, którą bandyta przejechał po ścianie
- Różne inne okropności, które MG uzna za stosowne

Obozowisko bandytów może być wzbogacone o dodatkowe elementy, które pomogą zrozumieć Bohaterom i Graczom z kim mają do czynienia, i do jakiego okrucieństwa zwierzoludzie są zdolni. Gdy przeczesywanie obozowiska będzie się przedłużać lub, gdy Bohaterowie zdecydują się je opuścić, Mistrz Gry powinien zasignalizować im, że na niebie pojawiają ciemne chmury i powoli zaczyna padać z nieba lekki deszcz.

W tym momencie kończy się liniowy przebieg scenariusza. Od tego momentu tylko od decyzji Graczy i ich Bohaterów zależeć będzie dalszy jego przebieg. Poniżej zaprezentowano najbardziej prawdopodobne kierunki, w stronę których rozwinie się przygoda. Warto jednak przygotować się na pewną dozę improwizacji.

Dokąd porwano bandytów?

Bohaterowie mogą ruszyć w stronę wieży UT-022-WM, w którą ciągnięto martwe zwłoki bandytów. W ten sposób po około godzinie przedzierania się przez gęstwinę będą mieli okazję natrafić na ślady

zwiększonej obecności zwierzoludzi (**Test Percepcji +10**) w postaci odchodów, śladów kopyt i koślawo poznaczonych drzew. Konieczne będzie także wykonanie przez nich **Testu Skradania +0** przeciwko **Percepcji +0** zwierzoludzi, którzy co pewien czas patrolują ten teren. Patrol zwykle składa się z 3 Gorów, którzy będą walczyli do śmierci. Jeżeli pozostanie tylko jeden żywy Gor, spróbuje on uciec i powiadomić główne siły Malgroca, co może rozpocząć scenę pościgu. Mistrz Gry powinien pamiętać, że strzelanie z broni prochowej w tym miejscu może zwrócić uwagę innych patroli.

W ten sposób Bohaterowie dotrą do wieży UT-022-WM, która została całkowicie opanowana przez zwierzoludzi. Zwłoki jednego z obrońców obecnie zwisają na łańcuchu z okna wieży. Przy jakiegokolwiek próbie przejścia wieży, Bohaterowie powinni napotkać silny opór.

Za pobliskim wzgórzem rozłożyły się główne siły Malgroca w liczbie około 3.000 plugawych bestii. Pomiędzy drzewami i na polanach można z wysokości dostrzec przemieszczających się zwierzoludzi oraz ich ohydne obrzędy. Widok ten może śnić się po nocach, więc aby uniknąć 1 Punktu Spaczenia, konieczne będzie uzyskanie sukcesu w **Teście Opanowania +0**.

Scena 6: Powrót do wieży

Bohaterowie powinni dotrzeć do wieży jeszcze przed zmrokiem, chociaż w towarzystwie padającego z wolna deszczu i pochmurnego nieba. Zbliżając się do drewnianego ogrodzenia BG powinni wykonać **Test Percepcji +20** lub **Tropienia +40**, aby dostrzec wiele śladów racic odcisniętych w ziemi. To powinno dać im do myślenia, że na wieży stało się coś strasznego.

Okolica

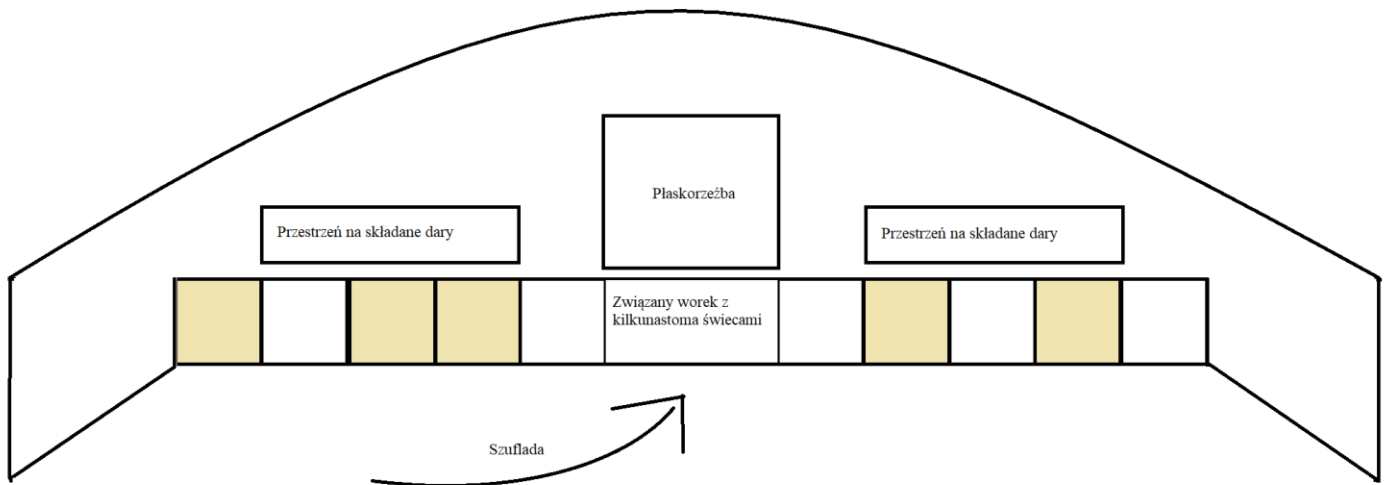
Wyjątkowo uważni Bohaterowie mogą rozglądać się po okolicy w poszukiwaniu niebezpieczeństwa. W takiej sytuacji pozwól na **Test Tropienia +0** lub **Test Percepcji -10**, by zlokalizować ślady dwójki zwierzoludzi w lesie niedaleko wieży. Jeżeli BG nie będą ich szukać, nie powinni w tym momencie na nich trafić. Zwierzoludzie patrolują okolicę wokół wieży w poszukiwaniu zwiadowców. Tą dwójkę można wykorzystać na różne sposoby, gdy BG zdecydują się odbić wieżę. Mogą zaatakować strzelającego z tyłu Gewera czy wrócić, gdy któryś z BG będzie wspinał się po drabinie.

Jeżeli uzyska się **3 PS** we wspomnianych testach lub więcej niż jeden Bohater uzyska sukces można ujrzeć także podkute ślady kopyt, sugerujące ucieczkę konia Bruna, który teraz pałęta się po lesie. Odnalezienie konia nie powinno być trudne. Gniady ogier jest lekko ranny (19 Żyw), nosząc niedużą ranę od topora jednego z Gorów. Koń jest wciąż czujny i uspokojenie go powinno wiązać się z **Testem Oswajania +10** lub odpowiednim odegraniem sceny z wykorzystaniem talentu *Posłuch u zwierząt* przez Krautera. To, co stanie się później z koniem zależy już od decyzji BG.

Ołtarz Błogosławionego Cuthberta

Gdy Bohaterowie zdecydują się na obserwowanie okolicy powinni wykonać **Test Percepcji +20** (Gregor może wykonać ten test z modyfikatorem +40), aby dostrzec srebrny błysk w płaskorzeźbie błogosławionego Cuthberta.

Kamienny ołtarzyk przybiera lekko zaokrąglony kształt. W jego centrum znajduje się płaskorzeźba błogosławionego Cuthberta ze srebrnymi oczami, przedstawiająca go z brakującymi 3 palcami lewej ręki (małym, środkowym i wskazującym) oraz 2 w prawej ręce (wskazujący i serdeczny). Przed i obok niej znajduje się przestrzeń na zapalane świece i składane ofiary, co można zobaczyć na rysunku poglądowym. Jeżeli ustawi się świece (lub cokolwiek o zbliżonej masie) na odpowiednich płytkach (związanych z odciętymi palcami błogosławionego – zaznaczone kolorem na rysunku), można usłyszeć kliknięcie, po którym oczy Cuthberta zmieniają kolor na złoty. Ich wciśnięcie spowoduje otwarcie się skrytki. Rysunek poglądowy dla BG odnaleźć można w **Dodatku 3**.



Okazuje się, że ów niepozorny ołtarzyk nie jest tym, czym wydaje się być. Chociaż Cuthbert związany był z Sigmarem, jego ołtarzyk został stworzony przez wyznawców Ranałda, którzy zbudowali w nim sekretny mechanizm. Wędrujący do Bogenhafen **Reikert** po kryjomu odwiedził to miejsce i ukrył w nim błogosławiony przez Ranałda **talizman**, który dodaje modyfikator **+40 do Testów Skradania**.

Aby rozwiązać tę zagadkę konieczne jest właściwe spojrzenie na dłonie, które powinny być skierowane kciukami do siebie. Jeżeli Gracze myślą w dobrym kierunku, ale źle patrzą na dłonie **Test Inteligencji +20** wykonany po pewnym czasie u ich Bohaterów powinien podpowiedzieć im właściwe ich ułożenie.

Kim jest Błogosławiony Cuthbert?

Historia Błogosławionego Cuthberta sięga czasów Magnusa Pobożnego i wojny z Chaosem. Cuthbert jest traktowany jako lokalna błogosławiona dusza ze względu na niezłomność swojej wiary i oddanie zwykłym ludziom. Był on młodym kapłanem, który został pochwycony przez korzystających na wojnie z Chaosem bandytów. Otrzymał ofertę dołączenia do nich w zamian za ujawnienie spichlerzy z pożywieniem. Wedle historii Cuthbert miał każdorazowo odmawiać hersztowi bandytów, który kolejno odcinał mu wybrane palce. Przed odcięciem piątego, Cuthbert miał ostrzec go, że jeżeli to uczyni, Sigmar sprowadzi na niego zgubę. Tak też się stało, chociaż w dość nietypowy sposób. Kolejnego dnia kryjówkę bandytów odnaleźli kultysty Chaosu i rozpoczęły się walki. Zrozpaczony herszt uwolnił Cuthberta, błagając go o wybawienie. Ledwo trzymając młot, Cuthbert odpierał ataki wyznawców Mrocznych Potęg. Wedle legendy miał zginąć w walce z przywódcą kultu. Jego ciała nigdy nie odnaleziono, ale podobno kilkakrotnie ukazywał się gorliwym wyznawcom Sigmara w tych rejonach.

Stodoła

Po zajęciu wieży sygnałowej rozpoczęło się plądrowanie. Część stada uderzeniowego (6 Gorów i 4 Ungory) ostatecznie znalazło się w stodole. Próbowano zabić oby dwa konie, ale udało się powalić jedynie Alexa. Bruno spłoszył się, uciekł przez otwarte drzwi i teraz błądzi po okolicznym lesie.

Obecnie we wnętrzu stodoły trwa swego rodzaju uczta. Gory pożywiły się świeżym mięsem z Alexa i odpoczywają, przysypiając w boksach i na sianie (jeżeli dojdzie do walki, Gory powinny otrzymać modyfikator -10 do wszystkich testów, ze względu na stan *Wyczerpanie*). Ungory kończą pożywanie się tym, co pozostało z Alexa i nie są wyczerpane atakiem. Wszystkie **testy Percepcji**, które będą wykonywać **zwierzoludzie** w stodole powinny zostać obarczone modyfikatorem **-20**, ze względu na panującą atmosferę.

W stodole znajdują się dwa przydatne przedmioty, czyli drabina, która może pomóc we wspinaczce na wieżę oraz rząd koński, który pozwoli uniknąć kar w testach Jeździectwa.

Zwierzoludzi ze stodoły można pozbyć się głównie na dwa sposoby. Pierwszym z nich jest atak z zaskoczenia, gdy te pożywają się lub usypiają. Gory będą walczyły do śmierci, a Ungory w obliczu przewagi liczebnej uciekną w stronę wieży. Jeżeli żaden przeciwnik nie dotrze do wieży, powinieneś wykonać **Test Percepcji +0** dla **Gharkaza**, by ustalić czy zorientował się, co zaszło w stodole. Drugim, bardziej radykalnym pomysłem, jest zabarykadowanie drzwi stodoły leżącym na zewnątrz rygłem i podpalenie jej. Aby tego dokonać należy wcześniej zebrać nieco względnie suchego drewna i rozpaść ogień za pomocą **Testu Sztuki Przetrwania -10**, którego może podjąć się każdy BG. W takiej sytuacji **Gharkaz** będzie zupełnie świadomy tego, co się dzieje i rozkaże swym podwładnym z wieży natychmiastowy atak.

Parter

Drzwi wejściowe nie są zamontowane na zawiasach, ale opuszczane w dół za pomocą łańcucha znajdującego się wewnątrz. W tej chwili są one podniesione, gdyż zwierzoludzie co pewien czas przemieszczają się po całym ternie.

W **składziku** znajdują się dwa Ungory szabrujące co bardziej użyteczne przedmioty. Jeżeli zostaną zaatakowane sięgną po włócznie (Broń BS+4, Nadziewająca).

W **sypialniach** znajdują się po dwa łóżka i rzeczy prywatne każdego z żołnierzy. Przy łóżku Emila odnaleźć można obcęgi z grawerunkiem *Altdorf, 2508*. W szafce nocnej Reubana znajdują się rysowane plany mechanizmu sygnałowego z wieloma błędami. W rzeczach Wolfganga odnaleźć można spisane przemyślenia na temat przebywania w wieży i więzanki w kierunku każdego innego żołnierza. Co więcej, sypialnia Krautera i Wolfganga oraz Gewera i Gregora jest przetrząsana przez dwójkę mutantów.

Izba dzienna zawiera trzy stoły i ławy oraz obraz błogosławionego Cuthberta z krwawiącymi palcami oświetlone przez płonące jeszcze kinkiety ze świecami. To tutaj zgromadzono ciała Reubana, Emila i sierżanta Lankdorfa. Oto ich charakterystyka:

- Sierż. Xavier Lankdorf – odrąbana głowa (jest w jego gabinecie), przypięty symbol rangi na mundurze
- Reuban Altmann – kilka ran rąbanych, otwarte oczy, splamiona krwią twarz
- Emil Hofstetter – odrąbane lewe przedramię, obgryzione nogi i korpus

1. Piętro

Mesa jest dużym pomieszczeniem, w którym w razie czego mogą rozłożyć się strażnicy dróg czy inni podróżni. Jest połączona z kuchnią, z której dobiegają odgłosy szabrowania. Do sporego kandelabru pod sufitem został za ręce przywiązany splamiony krwią Wolfgang. Na jego plecach Gharkaz wyciął ośmioramienną Gwiazdę Chaosu, która powoli przemienia go w Pomiot (o czym Bohaterowie nie muszą wiedzieć). Widać pojawiające się na jego ciele czyraki i sączącą się ropę. Wolfgang jest niedostępny psychicznie i wydobyć od niego cokolwiek będzie wiązało się z **Testem Dowodzenia +0/ Zastraszania +10/ Targowania -10** w zależności od przyjętej strategii. Może podzielić się następującymi informacjami ledwo słyszalnym i chrapliwym głosem:

- Zostali zaatakowani nagle
- Nienawidzi swojego życia
- Trójki zwierzoczek wyciął mu coś na plecach
- Chce mu się wymiotować i spać

- Boi się śmierci i błaga, by go ocalono

Wolfgang w obecnej sytuacji jest zrozpaczony i przeraźliwie boi się śmierci. Próbuje wzbudzić współczucie w BG i nie wie, że znalazł się w sytuacji, z której nie można go już uratować. Może to być pewnego rodzaju dylemat moralny dla BG. Można wykonać przy nim **Test Leczenia +0** i przekazać następujące informacje w zależności od liczby PS:

- PS: 1 – Wolfgang ma wysoką gorączkę i dymienicę – jest możliwy do uratowania
- PS: 3 – Wolfgang cierpi na nieznaną chorobę – może być ciężko go uratować
- PS: 5 – Wolfgang został zainfekowany czymś nadnaturalnym – nie wiadomo co się z nim stanie

Niezależnie od finału sceny z Wolfgangiem, po jej zakończeniu BG powinni wykonać **Test Odporności -20**, gdyż zostali wystawieni na działanie źródła Spaczenia (Średniego) i mogą otrzymać 2 Punkty Zepsucia.

W **kuchni** załęgły się dwa Gory, które zajmują się przetrząsaniem zapasów żywności. Złowrogiemu klimatowi można dodać nieco komicznego wydźwięku, opisując jak zwierzoczek z głową Dzika wyżera trufle z worka, a drugi karmi swoje dwa pyski suszonym mięsem. Oba **Gory** wykonują **Testy Percepcji** z modyfikatorem **-20**, ze względu na zainteresowanie pożywieniem.

W **sypialni sierżanta Lankdorfa** odnaleźć można łóżko, szafę z dwoma mundurami i nieco rzeczy osobistych. W ścianie znajduje się niezakratowane okno, w którym zmieści się człowiek. Pod poduszką odnaleźć można sztylet (BS+2), a w szafce nocnej naładowany pistolet (+9, Pistolet, Przeładowanie 1, Nadziewający, Przekłuwający). W otwartym kufrze znajdują się ubrania. Mutant w chitynowym pancerzu przegląda właśnie mundury i mówi sam do siebie, że zasługuje na awans.

Sypialnia Tadlosa Herzhafta składa się z łóżka, szafy i skrzyni na ubrania. W ścianie jest okno bez krat przez które przejdzie istota o rozmiarze średnim. Widać, że było powierzchownie przeszukiwane. Obecnie nie ma tutaj nikogo.

2. Piętro

W **magazynie** znajdują się różnego rodzaju przedmioty, które na co dzień nie są używane. Odnaleźć tu można części zamienne do mechanizmu sygnałowego, beczki z prochem, nieużywane meble czy wszelkie inne różności pochowane w skrzyniach, które zażyczy sobie Mistrz Gry. Chociaż pomieszczenie jest dość spore, w korytarzu między rzeczami mogą stać obok siebie maksymalnie dwie osoby, ze względu na ustawione przedmioty. W ścianie znajduje się jedno okno bez krat. Pomieszczenie jest obecnie przeszukiwane przez Gora bez szczególnych oznak mutacji (jeżeli można tak nazwać futro i kozi łeb). Zlokalizowanie odpowiednich części mechanizmu sygnałowego wiąże się z przeciwnym **Testem Skradania/Percepcji** przeglądającego pomieszczenie Gora. W razie czego, okute żelazem drzwi można zabarykadować od wewnątrz (Wt 50, Żyw 20) i spróbować uciec przez okno lub wysadzić zgromadzony tu zapas prochu.

Fajerwerki

Zdesperowani Bohaterowie mogą dojść do wniosku, że najlepszym pomysłem na przekazanie wiadomości będzie wysadzenie wieży za pomocą zapasu prochu w magazynie. Rzeczywiście, wysadzenie wieży będzie wiązało się z przesłaniem informacji o niebezpieczeństwie dalej, ale wiązać się będzie także ze śmiercią każdego, kto znajduje się na 1., 2. i 3. Piętrze, wliczając BG, jeśli nie podejmie odpowiednich kroków. Przyjmij także, że wrogowie na Parterze zorientowali się co się dzieje, przez co otrzymują tylko 1K10 obrażeń bez uwzględniania pancerza i wytrzymałości oraz, że wybiegają na zewnątrz. Niemożliwe jest bezpieczne zejście po zewnętrznej części wieży, ale w akcie

desperacji można spróbować wyskoczyć przez okno i liczyć, że nie umrze się od upadku. W tym celu należy wykonać **Test Atletyki +20**. Wyskakując z okna postać otrzyma 6+1K10 obrażeń od upadku (nie uwzględnia się pancerza), które zmniejsza się o 1, za każdy PS. Postać powinna wykonać także **Test Odporności +0** i w razie porażki otrzymać także stan *Podpalenie*. Wybuch wieży sygnałowej powinien także sprowadzić na to miejsce 2 Centigory po 1K10+2 minutach i dać sygnał Malgrocowi, że operacja zajęcia wieży się nie udała i należy wyruszać jak najszybciej.

Biuro sierżanta Lankdorfa jest centrum zarządzania wieżą sygnałową. Na masywnym, dębowym biurku znajduje się kilka listów (głównie związanych z funkcjonowaniem wieży, ale także list do kobiety o imieniu Rosabel, w którym Lankdorf cieszy się z awansu Tadlosa i zapewnia, że niedługo odwiedzi ją we Wheburgu), kałamarz, pióro oraz odrąbana głowa samego sierżanta. Znajduje się tutaj także rozłupana dwuręcznym toporem metalowa skrzynka zawierająca księgi z kodami, w których obecnie brakuje paru stron. Wiszący portret Karla Franza jest obecnie opluty czarnym śluzem i przyozdobiony krwią poległych żołnierzy. W ścianie znajduje się jedno okno. **Gharkaz** zajął biuro sierżanta ze względu na dobrą widoczność na okoliczne tereny. Co pewien czas patrzy przez okno, by obserwować przebieg wydarzeń.

Kim jest Gharkaz „Korożjad”?

Gharkaz „Korożjad” jest dzięki swoim okazałym rogom lekko ponad dwumetrowym bestigorem o pysku i porożu muflona, z którego spoglądają trzy pożółkłe ślepia. Nosi pordzewiałe elementy płytowego pancerza, spod którego przebija tłuste i gnijące cielsko. Zwykle walczy dwuręcznym toporem, a po „Rdzę” sięga przy składaniu ofiar. Chociaż czci Chaos Niepodzielny, szczególną chwałę oddaje ojczulkowi Nurgle’owi, któremu zawdzięcza dary w postaci mutacji i przeklętego oręża.

„Rdza”

Sztylet ofiarny Gharkaza o nazwie „Rdza” jest przeklętym orężem pobłogosławionym przez stworzonego z rdzy i łuszczącego się naskórka demona Nurgle’a. Gdy cios tym orężem natrafi na niemagiczny pancerz celu, ulega on natychmiastowej korozji (Cecha: Rąbiący i Przebijający). Naprawienie tak uszkodzonego pancerza jest niemożliwe.

3. Piętro

Wchodząc po schodach na 3. Piętro wchodzi się bezpośrednio na **poziom obserwacyjny**, który jest w zasadzie pierścieniem posiadającym pordzewiałą barierkę, której jeszcze nie zdążono wymienić na nową. Szerokość pozwala na swobodne poruszanie się jednej osoby, chociaż z pewnym trudem zmieszczą się tam nawet dwie. Znajdują się tutaj także dwa teleskopy ustawione w stronę sąsiednich wież.

Mechanizm sygnałowy składa się z podtrzymywanego paleniska, lustra oraz dwóch flag na mechanicznych ramionach. Obecnie palenisko jest zgaszone, przez co wieża jest obserwowana przez żołnierzy z sąsiedniej niezajętej wieży. Przy nadaniu jakiegokolwiek sygnału, powinieneś wykonać **Ukryty Test Percepcji +40** żołnierza obserwującego wieżę. Skorzystaj w tym celu ze statystyk Żołnierza (85%).

Mechanizm sygnałowy jest póki co niesprawny. Przed obiadem został nadany odpowiedni sygnał, po czym Reuban z Gewerem rozebrali mechanizm, by wymienić niektóre części i dla bezpieczeństwa zgasili palenisko. Reuban, choć poduczony przez Gewera, nie zdołał zmontować całego mechanizmu przed atakiem. Co więcej, brakuje tutaj kilku części, po które należy udać się do magazynu na 2. Piętrze. Aby zmontować z powrotem cały mechanizm konieczne jest zdobycie **6 PS w Wydłużonym Teście Rzemiosła (Inżynierii) +0** lub **Zręczności -20**. Przyjmij, że Test wykonuje się raz na 15 minut w świecie gry. Co każde 15 minut należy także odnieść sukces w **Przeciwstawnym Teście Skradania +0/**

Percepcji -10 z Gharkazem, znajdującym się piętro niżej. W przypadku porażki, Bestigor samodzielnie pójdzie sprawdzić, co dzieje się na górze.

Scena 7: Powrót do wioski

Bohaterowie mogą chcieć powiadomić wioskę o zbliżającym się niebezpieczeństwie. Jeżeli nie wpadną na ten pomysł sami, warto im go zasygnalizować (szczególnie warto wspomnieć o Isolde Herz).

Przekonanie chłopów do opuszczenia wsi nie jest jednak zadaniem najłatwiejszym. Znaczna większość z nich żyje tu od dzieciństwa i z różnych powodów może nie chcieć opuszczać tego miejsca nawet w momencie takiego zagrożenia. W Sagewerkdorf dużym autorytetem cieszy się **Ludolf Herz**. Przekonanie go do opuszczenia wioski znacząco ułatwi Bohaterom ewakuację mieszkańców.

Aby przekonać Ludolfa Herza do opuszczenia wioski, Bohaterowie muszą zebrać w sumie 5 PS. Każdy Bohater może jednorazowo podjąć się **Testu Charyzmy, Dowodzenia lub Zastraszania +0**, aby wpłynąć na starszego wioski. Isolde chętnie pomoże Bohaterom w przekonywaniu jej dziadka, co spowoduje zmniejszenie koniecznych do uzyskania PS do 3. Jeżeli Bohater uzyska ujemne PS, one także wliczają się do ostatecznego wyniku.

Ludolf nie chce opuszczać wioski z kilku powodów:

- Zbliżają się obchody święta Błogosławionego Cuthberta – zawsze obchodzone było w tej wiosce
- Nie można tak po prostu porzucić miejsca, które zbudowali rodzice i dziadkowie
- Co jakiś czas mieszkańcy składają w różnych miejscach lasu podpłomyki z miodem, żeby przekupić zwierzoludzi – zdaniem Ludolfa to wystarczy, by zaniechali ataku na wioskę

Wykorzystanie poniższych argumentów powinno wiązać się jednorazowym dodaniem modyfikatora +10 do jednego testu:

- Przedstawienie fizycznego dowodu obecności zwierzoludzi w tym miejscu
- Zwrócenie uwagi na zagrożenie życia Isolde
- Zapewnienie, że Bohaterowie będą eskortować chłopów w bezpieczne miejsce

Inne argumenty, które okażą się sensowne z perspektywy Mistrza Gry, także powinny zapewnić odpowiedni modyfikator. Przekonanie Ludolfa Herza wiąże się z tym, że 50 chłopów zdecyduje się opuścić Sagewerkdorf. W przypadku porażki, nie zechce tego zrobić nikt.

Bohaterowie mogą również próbować przekonywać samych mieszkańców wioski, że powinni opuścić wioskę. Należy przyjąć, że każdy 1 PS w **Teście Charyzmy, Dowodzenia lub Zastraszania +0** pozwoli na przekonanie 10 chłopów do opuszczenia Sagewerkdorf.

Niezależnie od tego, ile osób uda się Bohaterom przekonać, w nadchodzącą noc na Sagewerkdorf spadnie uderzenie stada zwierzoludzi, które wymorduje wszystkich pozostałych wieśniaków. Uciekinierzy wpadną natomiast w zasadzkę zastawioną przez Krwiożercę.

Scena 8: Krwiożerca

Chłopi, którzy opuścili Sagewerkdorf wpadli z deszczu pod rynnę. Chociaż udało im się uciec z wioski przed głównymi siłami Malgroca, prędzej czy później zostaną wytropieni przez Krwiożercę i jego 10 Gorów. Skorzystaj ze statystyk w dziale *Dramatis Personae*. Jeżeli chcesz urozmaicić przeciwników, wybierz Gory z tabeli o numerach od 1. do 10 lub zmodyfikuj ich wedle uznania.

Kim jest Krwiożerca?

Krwiożerca został wysłany z niedużym stadem jako druga awangarda, która otrzymała zadanie zamordowania każdego człowieka, który jakimś cudem ucieknie z wioski podczas szturmów głównych sił. Ponadto ma za zadanie patrolować lasy z dala od traktu i nie brać jeńców.

Krwiożerca jest Gorem, który niedawno wyróżnił się w stadzie za pomocą brutalnej rzezi dokonanej na strażnikach dróg, a następnie zabił swojego dowódcę. To także on jest odpowiedzialny za masakrę w obozie bandytów. Krwiożerca zyskał uwagę jednego z demonów Khorna, który teraz bacznie obserwuje jego poczynania. Masywny Gor charakteryzuje się brudnym od zaschniętej krwi futrem i tatuażami z tej jeszcze świeżej. Czerwone ślepie i czarne rogi są zwiastunem zniszczenia dla wszystkich, którzy staną na jego drodze.

Zasadzka i ratowanie chłopów

Jeżeli drużyna w jakikolwiek sposób zabezpiecza przemarsz chłopów powinna mieć szansę wykonania **Testu Percepcji +0**. W przypadku porażki każdy z Bohaterów otrzymuje stan *Zaskoczenie*, gdy zwierzoludzie rozpoczynają rzeź mieszkańców. Okolicę przemarszu zabezpieczać można, wykonując **Test Tropienia +0 lub Percepcji -10**, co pozwoli na dostrzeżenie oznak niebezpieczeństwa.

Zwierzoludzie wypadną spomiędzy drzew i siłą rzeczy część z nich za swój cel obierze chłopów. Dla uproszczenia przyjmij, że każdy Gor, który nie jest związany walką z Bohaterem, w ciągu 1 Rundy zabija jednego uciekiniera (Jeżeli 7 Gorów jest niezwiązanych walką, w każdej Rundzie będzie ginęło 7 chłopów). Gdy zostaną zaatakowani, chłopci rozbiegną się w różnych kierunkach ratując swoje życie. Można podjąć próbę zgromadzenia ich w jednym miejscu, choć jest to wyjątkowo trudne. **Liczba PS w Teście Dowodzenia -20 pozwoli określić, ilu chłopów udało się opanować**. Dla uproszczenia możesz przyjąć, że każdy tak opanowany człowiek przeżyje do końca walki, kryjąc się we wskazanym miejscu przed wzrokiem atakujących. Jeżeli Bohaterowie polegą, chłopci wkrótce podzielą ich los.

Ważna scena podczas walki

Na początku walki, warto zaaranżować scenę, w której widać Krwiożercę i jego mosiężną kolczastą rękawicę na tle błyskawicy i odgłosu gromu. Niech trzyma w niej wyrwaną głowę **Larsa** czy innego Bohatera Niezależnego z Sagewerkdorf. Aby dodać dramaturgii całej sytuacji, tę scenę powinien w pierwszej kolejności zobaczyć Gregor oraz kryjąca się za nim **Isolda Herz**. Gdy pozostali Bohaterowie będą zajęci ratowaniem chłopów i walką z Gorami, Gregor powinien móc stoczyć pojedynek z Krwiożercą w obronie Isoldy. Jeżeli Gregor polegnie w tej walce, przed swoją śmiercią zobaczy Isoldę rzucając się na Krwiożercę i ginącą, gdy ten miażdży jej gardło.

Taktyka

Ulubioną taktyką Krwiożercy jest wpadnięcie w Szał Bojowy i atakowanie wszystkiego, co się rusza szarżując rogami i uderzaniem za pomocą swojej mosiężnej, nabijanej kolcami rękawicy. Dopiero, gdy z jakiegoś powodu nie będzie w stanie jej używać, sięgnie po umieszczony za pasem topór. Pozostałe Gory mają za zadanie powstrzymywanie ludzi przed ucieczką.

Co dalej?

Zakończenie „Ostatniej Warty” pozostaje otwarte. Poniżej przedstawiono dodatkowe sceny, które mogą okazać się użyteczne podczas prowadzenia scenariusza. Przedstawiają one dodatkowe możliwości, które możesz wykorzystać podczas prowadzenia przygody.

Droga do wieży UT-024-WM

Nic nie stoi na przeszkodzie, aby Bohaterowie udali się do kolejnej wieży sygnałowej, która nie została jeszcze zaatakowana przez zwierzoludzi. Decydując się na ten krok stosunkowo wcześniej, mogą pominąć znaczną część scenariusza. Mistrz Gry nie powinien jednak tego zabraniać. Stary Świat jest okrutnym miejscem i nie ma nic złego w ratowaniu własnego życia. Jednak życie to nie powinno zostać uratowane w zbyt prosty sposób.

Drogę między wieżą UT-023-WM a UT-024-WM patrolują 2 Centigory, które otrzymały takie samo zadanie, jak oddział Krwiożercy. Mają zatrzymać uciekinierów. Poniżej przedstawiono potencjalne dwie drogi, którymi bohaterowie mogą udać się do wieży UT-024-WM wraz z krótkim opisem i konsekwencjami.

- **Główny Trakt** jest niebezpieczną drogą, która w zasadzie gwarantuje spotkanie z patrolującymi ją Centigorami. Bohaterowie powinni wykonać **Przeciwstawny Test Percepcji +0** przeciwko **Skradaniu +0** Centigorów (uwzględnij bonus z cechy *Mieszkaniec Lasu*). Wszyscy, którzy zakończyli ten niepowodzeniem otrzymują stan *Zaskoczenie*.
- **Podróż lasem** jest nieco bezpieczniejszą alternatywą. W tym wypadku to bohaterowie wykonują **przeciwstawny Test Skradania +0** przeciwko **Percepcji +0** Centigorów. Jeżeli którykolwiek Bohater uzyska -3 PS Centigory atakują natychmiast. Nieznaczną porażką powinna skutkować dramatyczną sceną, w której Centigory powoli przeczesują teren nieopodal Bohaterów.

Istnieje pewne prawdopodobieństwo, że scena ta zakończy się pościgiem. W tym celu proponuje się wykorzystanie zasad pościgu z Podręcznika Głównego. Jeżeli jeździec nie jest w posiadaniu rzędu końskiego, wszystkie testy **Jeździectwa** powinny otrzymać modyfikator **-20**. Dla wygody Mistrza Gry poniżej zaprezentowano kilka komplikacji i ciekawych scen do wykorzystania:

- Jeździec spadł z konia, który ciągnie go za sobą po trakcie (Porażka w **Teście Jeździectwa**)
- Koń skręcił nogę i przewrócił się (Krytyczna Porażka w **Teście Jeździectwa**)
- Pościg zbliża się do niewielkiego, uszkodzonego, drewnianego mostu (**Test Atletyki +20 / Jeździectwa +20**)
- Na wysokości twarzy uciekającego niespodziewanie pojawia się gałąź (**Test Uniku +20**)
- Błotna kałuża (**Atletyka +10 / Jeździectwo +10**)

Pomiot Mrocznych Potęg

Jest to opcjonalna scena, którą można wykorzystać szczególnie wtedy, gdy Wolfgang został oszczędzony. Bardziej brutalni Mistrzowie Gry mogą ją jednak wykorzystać nawet w momencie, gdy jego ciało zostało wyrzucone poza mury wieży sygnałowej.

Przed nastaniem świtu ciało Wolfganga poddaje się paskudnym mutacjom. Pęcznieje, z brzucha i pleców wyrastają mu półprzezroczyste, galaretowate macki, a głowa staje się łaknącą mięsa paszczą. Pomiot przyjmuje blado-zieloną barwę, a na jego ciele pojawiają się guzy i czyraki, z których sączy się cuchnąca ropa. Z dawnego towarzysza broni nie pozostaje już nic.

Taktyka: Pomiot Chaosu jest bezmyślną istotą, która pragnie wyłącznie zaspokoić swoje pragnienie głodu. Będzie walczył do śmierci. Jeżeli znajduje się wewnątrz wieży zrobi wszystko, by dostać się do Bohaterów. Może to skutkować przebijaniem się przez ściany i w konsekwencji zawaleniem się wieży sygnałowej. Jeżeli jest na zewnątrz, może przebić się przez wzmocnione drzwi i dopiero później rozpocząć ucztę. Jeżeli Mistrz Gry nie chce dodawać kolejnej sceny walki do scenariusza, może po prostu przedstawić scenę, w której ów pomiot pożera konia lub sarnę na granicy lasu.

Ufortyfikowanie wieży sygnałowej

Po odbiciu wieży sygnałowej Bohaterowie mogą spróbować uczynić z niej przyczółek obronny przeciwko nadciągającej armii, jeżeli taka będzie wola Mistrza Gry. Kolejne sceny mogą przedstawiać bohaterską walkę Bohaterów do ostatniej kropli krwi, gdy Gory próbują zniszczyć umocnione drzwi lub wdrzeć się przez okna do wnętrza. Należy jednak pamiętać, że Niszczycielskie Potęgi nie lubią przegrywać. Jeżeli wieża zostanie zajęta przez Bohaterów, kilku szamanów może wykorzystać mroczną magię do zburzenia wieży w dowolnie wybrany przez Mistrza Gry sposób. Stary Świat jest niebezpiecznym miejscem.

Zakończenie

Tak, jak to zasygnalizowano już wcześniej, zakończenie tego scenariusza pozostaje otwarte. O tym, czy wiadomość o inwazji zwierzolutzi dotrze przed oblicze samego Karla Franza czy na okoliczne miasta spadnie nieoczekiwanie gniew Mrocznych Potęg pozostawione zostało decyzji Mistrza Gry oraz wydarzeń, które będą miały miejsce podczas Twojej sesji. Jeżeli bohaterowie przetrwali spotkanie ze zwierzolutzami, historia może być z powodzeniem kontynuowana wedle Twojego uznania.

Nagrody

Żywym bohaterom można przyznać następującą liczbę Punktów Doświadczenia za wydarzenia na sesji:

- 20 PD za samo uczestniczenie w sesji
- 30 PD za powiadomienie wieży UT-024-UM o inwazji zwierzolutzi
- 15 PD za zabicie Gharkaza „Korozjada”
- 10 PD za zabicie Krwiożercy
- 1 PD za każdego mieszkańca Sagewerkdorf, który przeżył do końca

Dodatek 1: Dramatis Personae

Potworni Zwierzoludzie i Mutanci

Gharkaz „Korozjad”

Sz	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żyw
4	50	30	40	50	35	30	25	30	35	25	23

Umiejętności: Broń Biała (Dwuręczna) 61, Broń Biała (Podstawowa) 55, Dowodzenie 40, Percepcja 46, Zastraszanie 53

Cechy: Broń +10 (Dwuręczny Topór), Broń +6 (Sztylet „Rdza”), Pancerz (2 - Płytowy), Rogi +8 Furia, Mieszkaniec Lasu, Mutacja (Troje Oczu, Dodatkowe stawy w nogach, Gnijące ciało), Skoczny, Spaczenie (Pomniejsze), Strach (2), Twardziel, Widzenie w Ciemności, Zakażony, Zaraza

Wyposażenie: Dwie ludzkie czaszki, Elementy płytowego pancerza, Chmara larw i robaków

- Topór Dwuręczny +10 (Ciężki, Druzgoczący Rąbiący)
- Sztylet „Rdza” +6 (Przekłuwający, Rąbiący, Niełamliwy)

Krwiożerca

Sz	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żyw
4	45	25	40	45	30	35	25	25	30	25	15

Umiejętności: Broń Biała (Podstawowa) 55, Broń Biała (Bijatyka) 60, Dowodzenie 32, Percepcja 38, Zastraszanie 50

Cechy: Broń +8 (Topór), Broń +7 (Kolczasta Rękawica), Pancerz (1 – Kolczaste Łuski), Rogi +7, Szał Bojowy, Mieszkaniec Lasu, Mutacja (Kolczaste Łuski, Nienawistne Popędy), Widzenie w Ciemności, Wrogość (Wszyscy z innych ras)

Wyposażenie: Bukłak z ludzką krwią, Wymalowane krwią tatuaże, Ogrom nienawiści

- Mosiężna Kolczasta Rękawica +7 (Nadziejająca, Nieprecyzyjna)
- Topór +8

Gor

Sz	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żyw
4	45	30	35	45	30	35	25	25	30	25	14

Umiejętności: Dowolne wedle decyzji Mistrza Gry

Cechy: Broń +7 (Dowolna Jednoręczna), Furia, Mieszkaniec Lasu, Mutacja* (Różne) Pancerz (1), Rogi +6, Widzenie w Ciemności

Wyposażenie: Wola walki dla Niszczycielskich Potęg

Opcjonalnie: Tarcza (2) (wówczas Cecha Pancerz (1) zmienia się na Pancerz (3))

Ungor

Sz	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żyw
4	35	30	25	35	30	35	25	25	35	25	11

Umiejętności: Dowolne wedle decyzji Mistrza Gry

Cechy: Broń +6 (Dowolna Jednoręczna), Mieszkaniec Lasu, Mutacja* (Różne), Widzenie w Ciemności

Opcjonalnie: Strzelanie +6 (25)

Wyposażenie: Marna Egzystencja w służbie Niszczycielskich Potęg

Mutant

Sz	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żyw
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

Umiejętności: Dowolne wedle decyzji Mistrza Gry

Cechy: Broń (+7), Mutacja* (Żywa Broń *lub* Mięsista Macka *lub* Chitynowy Pancerz), Spaczenie (Pomniejsze)

Wyposażenie: Nędzny żywot w służbie Niszczycielskich Potęg

Centigor

Sz	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żyw
7	40	35	45	35	20	30	25	25	30	25	26

Umiejętności: Broń Biała (Podstawowa) 45, Broń Biała (Kawaleryjska) 53, Broń Zasięgowa (Miotana) 43, Jeździectwo 44, Percepcja 36, Skradanie 35

Cechy: Broń +10 (Kopia *lub* Dwuręczny Topór), Długi Krok, Mieszkaniec Lasu, Rogi +7, Rozmiar (Duży), Strzelanie +7 (8), Staje Dęba, Widzenie w Ciemności

Wyposażenie: Obowiązek patrolowania ku chwale Niszczycielskich Potęg

- Kopia +10** (Nadziejająca, Druzgocząca) *lub* Dwuręczny Topór +10 (Ciężki, Druzgoczący, Rąbiący)
- 2x Topór do rzucania +7 (Rąbiący)

**Zestawienie wszystkich mutacji zostało wyszczególniony w Dodatku 2: Tabela Mutacji*

***Kopia liczy się jako broń improwizowana, jeżeli nie wykonano szarży*

Wolfgang, były żołnierz i Pomiot Chaosu

Sz	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żyw
4	40	40	45	40	20	30	30	5	60	15	36

Umiejętności: Broń Biała (Podstawowa) 50, Percepcja 25

Cechy: Broń +8, Dekoncentrujący, x2 Macki +4, Nienawiść (Religia), Oburęczność (*Talent*), Rozmiar (Duży), Spaczenie (Średnie), Strach (3), Zaraza, Żarłoczny

Mutacje: Fizyczne: Dwie Głowy, Gnijące Ciało, Mięsista Macka x2, Nietypowa Skóra (Zgniło żółta), Okropny Odór, Pazury, Rój Much, Sącząca się Ropa, Wibrysy

Psychiczne: Bezdusznosc, Blokada Psychiczna, Bluźniercza Dusza, Drżączka, Ignorowanie Bólu, Obżarstwo, Wewnętrzna Bestia

Wyposażenie: Złamana wola, Całkowite oddanie Niszczycielskim Potęgom

- Skostniałe Pazury +8 (Przebijająca → Rozmiar (Duży))

Nieszczęśni Obrońcy Wieży Sygnałowej

Sierżant Xavier Lankdorf

Sz	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żyw
4	45	45	35	40	45	25	30	35	40	45	15

Umiejętności: Broń Biała (Podstawowa) 55, Broń Zasięgowa (Palna) 55, Dowodzenie 60, Intuicja 50, Percepcja 50

Cechy: Broń +7 (Miecz), Strzelanie (Pistolet) +9 (20), Pancerz (2)

Wyposażenie: Mundur, Rzeczy osobiste

Żołnierze (Reuban, Emil, Wolfgang)

Sz	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żyw
4	40	40	35	40	40	25	30	30	40	35	15

Umiejętności: Broń Biała (Podstawowa) 45, Broń Zasięgowa (Palna) 45, Hazard 40, Intuicja 45, Percepcja 45

Cechy: Broń +7 (Dowolna Jednoręczna), Strzelanie (Muskiet) +9 (50), Pancerz (2)

Wyposażenie: Mundur, Rzeczy osobiste

Koń Wierzchowy (Alex i Bruno)

Sz	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żyw
7	25	-	30	45	20	30	-	10	10	20	24

Cechy: Broń +6, Długi Krok, Płochliwy, Rozmiar (Duży), Wyszkolony (Ujarzmiony, Wierzchowiec)

Inni bohaterowie

Chłopi ze wsi Sagewerkdorf

Sz	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żyw
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

Umiejętności: Broń Biała (Bijatyka) 35, Odporność 35, Opieka nad zwierzętami 35, Rzemiosło (Dowlone) 35, Sztuka Przetrwania 35, Unik 35

Cechy: Broń (Siekiera drwała) +7 lub (Nóż) +5

Pies Rex

Sz	WW*	US	S [🦷]	Wt [🐾]	I*	Zw ^{***}	Zr	Int	SW*	Ogd	Żyw
5	45	-	30	35	30	10	10	15	25	10	8

Umiejętności: Tropienie 30, Ślinienie się 80

Cechy: Broń +6, Pancerz (1), Ugryzienie +6, Widzenie w Ciemnościach, Zwierzęcy, Tropiciel [+3 PS Tropienie], Długi Krok, Rozmiar (Mały), Wyszkolony (Aportujący**, Ujarzmiony, Stróżujący, Bojowy***)

*cechy do rozwoju w ramach pierwszego poziomu profesji

**potrafi Aportować wyłącznie po zdanej teście Inteligencji (+20)

***modyfikator +10 WW został uwzględniony w statystykach stworzenia

Ekwipunek: Skórzany Pancerz, Nieduża sakwa, Kolczasta obroza, Dużo śliny

Komendy:

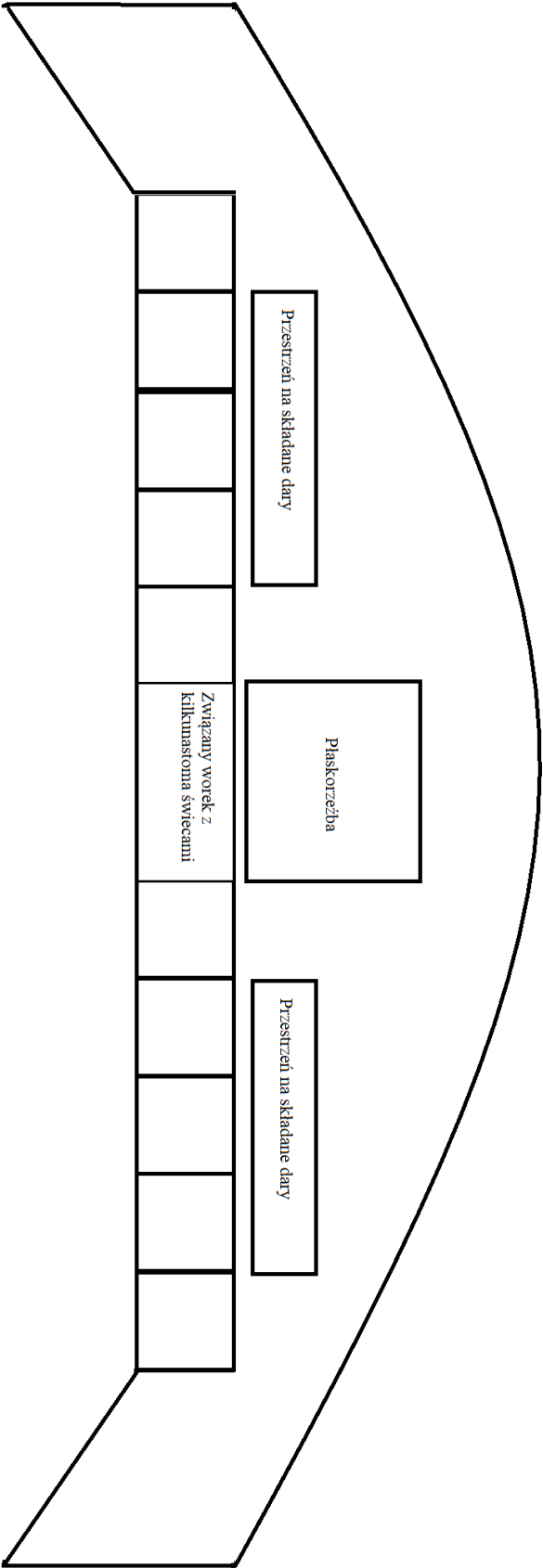
- Atakuj! – Test Tresury (+0) wydającego komendę / Walka Wręcz Rexa → Rex atakuje wskazanego przeciwnika
- Pilnuj! – Test Tresury (+20) wydającego komendę / Ogłada (+0) wydającego komendę → Rex ochrania wskazaną postać, zapewniając jej cechę *Dekoncentrujący* (-20 do Testów)

oraz inne wedle uznania Mistrza Gry.

Dodatek 2: Tabela Mutacji

Lp.	Rasa	Mutacja	Opis
1.	Gor	Głowa Orła	Cecha <i>Ugryzienie +4</i>
2.	Gor	Wibrysy	Tropienie +10
3.	Gor	Pazury	Dłonie mogą służyć jako oręż +BS
4.	Gor	Oczy na szypułkach	Może widzieć ponad przeszkodami
5.	Gor	Brak	
6.	Gor	Kwasowa krew	Cecha <i>Kwasowa Krew</i>
7.	Gor	Wyłupiaste oczy	Inicjatywa +10
8.	Gor	Brak	
9.	Gor	Głowa Dzika	+1 Pancerz na głowie
10.	Gor	Dwie Głowy	Talent <i>Oburęczność</i>
11.	Gor	Brak	
12.	Ungor	Brak	
13.	Ungor	Nietypowa skóra	Zielono-brązowe pasy
14.	Ungor	Brak	
15.	Ungor	Wielkie uszy	Talent <i>Wyczulony Zmysł (Słuch)</i>
16.	Ungor	Strach przed samotnością	-10 testy wykonywane w samotności
17.	Ungor	Brak	
18.	Mutant	Żywa Broń – Bulwiasta Narośl	Zręczność spada do 0; Broń naturalna +BS
19.	Mutant	Mięsista macka zamiast języka	Cecha <i>Atak Językiem +4 (zasięg: 10)</i>
20.	Mutant	Chitynowy pancerz	+1 Pancerz na wszystkich lokacjach
21.	Bestigor Gharkaz	Troje oczu Dodatkowe stawy w nogach Gnijące ciało	Talent <i>Wyczulony Zmysł (Wzrok)</i> Zwinność +5; Cecha <i>Skoczny</i> Cecha <i>Strach (2)</i> i <i>Zaraza</i>
22.	Krwiożerca	Kolczaste Łuski Nienawistne Popędy	+1 Pancerz na wszystkich lokacjach Cecha <i>Wrogość</i> wobec innych ras
23.	Wolfgang – Pomiot Chaosu	Patrz <i>Dramatis Personae</i>	

Dodatek 3: Ołtarz Błogosławionego Cuthberta



Dodatek 4: Informacje o Wieży Sygnałowej

Piętro	Nazwa Pomieszczenia	Wyposażenie
Ogród / Otoczenie	Stodoła	Konie pociągowe: Alex i Bruno Rząd koński Drabina Siano, Drewno itd.
	Buda Psa	Rex – pies strażniczy
	Studnia	Ok. 10 metrów głębokości
	Ołtarz Błogosławionego Cuthberta	Kilka świec Płaskorzeźba z podobizną Błogosławionego Cuthberta
Parter	Wejście	Solidne opuszczane dębowe drzwi okute żelazem
	Składzik	Przedmioty codziennego użytku Ubrania robocze 10x Włócznie
	Sypialnia Reuban + Emil	Rzeczy prywatne
	Sypialnia Krauter + Wolfgang	Rzeczy prywatne
	Sypialnia Gewer + Gregor	Rzeczy prywatne
	Izba dzienna	Stoły i ławy Obraz błogosławionego Cuthberta na ścianie Kinkiety na ścianie
	1. Piętro	Mesa
Kuchnia		Zapasy żywności, oliwy, zioła i upolowana zwierzyna
Sypialnia sierżanta Xaviera Lankdorfa		Rzeczy prywatne
Sypialnia Tadlosa Herzhafta		Rzeczy prywatne
2. Piętro	Magazyn	Meble Części zamienne do mechanizmu Beczki z prochem Skrzynie z różnościami
	Biuro sierżanta Lankdorfa	Biurko z korespondencją Księga Sygnałowa w sejfie Portret Karla Franza
3. Piętro	Poziom obserwacyjny	Pierścień obserwacyjny z pordzewiała barierką Dwa teleskopy skierowane w stronę sąsiednich wież strażniczych
	Mechanizm sygnałowy	Dwie flagi na mechanicznych ramionach Palenisko z podtrzymywanym ogniem

Gewer Hingebung – 20 lat, złota rączka

Zaufajcie mi, jestem już prawie inżynierem.

Razem ze swoim bratem bliźniakiem Gregorem przyszlście na świat we Wheburgu jako dzieci „tych Hingebungów”, parających się różnego rodzaju rzemiosłem na terenie miasta. Ojciec Hegmund zajmował się rusznikarstwem, a matka Petronella głównie zajmowała się domem, dzięki czemu miała dla was czas. Od dziecka fascynowały Cię różnego rodzaju urządzenia, które stały się dla Ciebie niemalże najlepszymi przyjaciółmi.

Oboje za młodu pomagaliście swojemu ojcu w jego pracy, chociaż o wiele bardziej fascynowały was przemarsze żołnierzy z Armii Prowincjonalnej od Helmgartu w stronę Altdorfu. Potok żołnierzy zawsze wprawiał Cię w podziw i od małego chciałeś być taki jak oni. Przy okazji pracy w warsztacie rusznikarskim liźnąłeś nieco wiedzy na temat broni palnej i posługiwania się nią, co naznaczyło ścieżkę Twojego życia już na zawsze. Zanim wstąpiłeś do armii pomagałeś ojcu w warsztacie przy produkcji muszkietów dla Armii Prowincji. Zainteresowała się Tobą nawet lokalna społeczność krasnoludzkich rzemieślników, głównie inżynierów. Twoją obecność poczytali za znak od Morgrima, patrona inżynierów. Zyskałeś nie tylko ich szacunek, ale i rekomendację w toku dalszego zdobywania wiedzy.

Dobre dwa lata temu razem z bratem zaciągnęliście się do armii. On jako szeregowy szermierz, a Ty jako muszkietier i specjalista od broni palnej zarazem. Siłą rzeczy nie walczyliście ramię w ramię, mimo iż wasze oddziały często współpracowały w ramach służby. Polowania na banitów oraz potyczki z zielonoskórymi i zwierzoludźmi przez pewien czas stały się codziennością, przerywaną przez konieczność naprawy moździerza czy wyjątkowo upartego muszkietu. W ten sposób zyskałeś sobie dobrą reputację.

Liczyłeś, że przez ten czas służby któryś z dowódców zdecyduje, że warto wysłać Cię do Imperialnej Szkoły Inżynierów w Nuln, ale nic takiego niestety nie nastąpiło. Przez ten okres trochę podupałeś na duchu. Mimo, że dawałeś z siebie wszystko, nie zostało to sprawiedliwie nagrodzone. Podczas, gdy Twój brat grał w karty i uganiał się za dziewczynami, Ty bawiłeś się prochem strzelniczym. Zacząłeś zastanawiać się czy decyzja o wstąpieniu do armii była najlepszym wyborem.

Mniej więcej pół roku temu zostałeś przeniesiony do wieży sygnałowej, do której przydzielono także Twojego brata bliźniaka. Okolica jest o wiele spokojniejsza, a Ty masz okazję zajmować się doglądaniem dość skomplikowanego krasnoludzkiego mechanizmu sygnałowego zarówno tego w tej wieży, jak i okresowo w tych sąsiadujących. Marzenia o Imperialnej Szkole Inżynierów nie zniknęły, ale wykiełkowało także nowe, o staniu się częścią załogi jednego z parowych czołgów. Myśl, że mógłbyś w ten sposób wykorzystać swoje umiejętności inżynieryjne dając Ci siłę do działania każdego dnia. Ale czy kiedykolwiek coś takiego w ogóle nastąpi?

Ostatnie wydarzenia

Ostatnimi czasy Twój brat Gregor dość często podróżuje do pobliskiej wioski Sagewerkdorf wraz z Emilem. Z jego słów wynika, że Gregor chyba znów się zakochał. Tym razem chyba poważnie. Na Ciebie jednak czeka inne zadanie. Sierżant Lankdorf zlecił Ci przegląd maszyneryi na wieży sygnałowej. Prawdopodobnie zajmie on cały dzień, ale razem z Reubanem na pewno dacie radę. Ponadto wciąż zastanawiasz się z jakiego powodu musisz siedzieć w tej wieży sygnałowej, zamiast uczyć się obsługi imperialnych dział.

Gregor Hingebung – 20 lat, zakochany osiłek

Czy można mieć jednocześnie szczęście i w kartach, i w miłości?

Razem ze swoim bratem bliźniakiem Gewerem przyszlście na świat we Wheburgu jako dzieci „tych Hingebungów”, parających się różnego rodzaju rzemiosłem na terenie miasta. Ojciec Hegmund zajmował się rusznikarstwem, a matka Petronella głównie zajmowała się domem, dzięki czemu miała dla was czas. Od dziecka czułeś, że sprzyja Ci szczęście. To prawdopodobnie dzięki woli Ranalda jesteś tym starszym o parę minut bliźniakiem.

Oboje za młodu pomagaliście swojemu ojcu w jego pracy, chociaż o wiele bardziej fascynowały was przemarsze żołnierzy z Armii Prowincjonalnej od Helmgartu w stronę Altdorfu. Potok żołnierzy zawsze wprawiał Cię w podziw i od małego chciałeś być taki jak oni. Przy okazji pracy w warsztacie rusznikarskim liźnąłeś nieco wiedzy na temat broni palnej i postępowania się nią, choć o wiele bardziej spodobały Ci się różnego rodzaju obliczenia. Zanim jeszcze wstąpiłeś do armii często włóczyłeś się z kolegami, z którymi często grałeś w karty, niejednokrotnie za przedmioty o niedużej wartości (przynajmniej początkowo). Pierwszy szlaban w życiu dostałeś za przegranie w karty prochu strzelniczego z warsztatu ojca. W tym okresie Gewer spędzał czas w warsztacie ojca.

Ostatecznie razem z bratem zaciągnęliście się do armii dobre dwa lata temu. Ty stałeś się szermierzem, a Twój brat Gewer muszkietierem. Siłą rzeczy nie walczyliście ramię w ramię, choć wasze oddziały często współpracowały w ramach różnych misji. Aresztowania bandytów czy mniejsze potyczki z zielonoskórymi lub zwierzoludźmi stały się w zasadzie codziennością, która przerywana była pojedynkami w karty o to, kto bierze najgorszą wartę czy o dodatkowe porcje jedzenia. Nawet zdarzało Ci się wygrywać.

Ranald sprzyjał Ci także w kontaktach damsko-męskich. Postawy żołnierz z bronią gotową do walki zawsze ma okazję wpaść w oko niejednej mniej lub bardziej szlachetnie urodzonej damie. Mimo tego, wszystkie te relacje były niesamowicie przelotne i kończyły się z wymarszem lub nawet z nastaniem świtu kolejnego poranka. Wtedy też zacząłeś powątpiewać czy na pewno armia była najlepszą drogą dla Ciebie.

Mniej więcej pół roku temu zostałeś przeniesiony do wieży sygnałowej, do której przydzielono także Twojego brata bliźniaka. Mimo, że walczysz już o wiele mniej niż wcześniej, cieszysz się tym spokojem. I nie tylko nim. Gdy pewnego razu zostaliście wezwani do pobliskiej wioski Sagewerkdorf zupełnie przypadkiem wpadłeś na Isoldę Herz, wnuczkę starszego wioski Ludolfa, która wywróciła Twój świat do góry nogami. 17-lątka jest jednak bardziej zachowawcza niż wszystkie damy, które miałeś okazję spotkać do tej pory, przez co tym bardziej nie możesz spać. Z tego też powodu do Sagewerkdorf udajesz się tak często, jak tylko możesz. Co więcej, chyba nikt jeszcze nie zauważył, że dziewczyna wpadła Ci w oko.

Ostatnie wydarzenia

Uczucie, którym darzysz Isoldę chyba zaczyna działać w obie strony. Mimo tego, że ostatnio zrobiłeś z siebie idiotę nieomal spadając z konia i skręcając kark, to zdecydowanie było warto. Otrzymałeś od Isolde pleciony naszyjnik z rzemienia. To dało Ci nową energię na codzienną musztrę, grę w karty i rozprawianie się ze wszystkimi problemami, które dotyczą obecnie wieży sygnałowej. Ranald definitywnie Ci sprzyja.

Krauter Haustier– 19 lat, świeży rekrut

Pies jest najlepszym przyjacielem człowieka...

Przeklinasz ten dzień, w którym uratowałeś kapitana Ronalda Augensteina przed niechybną śmiercią. Gdyby do tego nie doszło, dalej żyłbyś sobie spokojnie w Rottfurcie i zbierałbyś zioła. Przeszłości jednak nie da się zmienić.

Na świat przyszedłeś jako trzecie dziecko i jedyny syn Johanny i Igora Haustierów, którzy brali czynny udział w produkcji cennego pergaminu znanego w całym Reiklandzie. Kiedy Twoje starsze siostry Elyn i Lucie pomagały rodzicom, jak tylko mogły, by było z czego wyżywić rodzinę, Ty byłeś gdzieś na uboczu. Może to praca tak ich pochłoneła, że nie mieli czasu się Tobą zajmować? Taką wersję wolisz sobie wmawiać. Prawda jest jednak zgoła inna.

Gdy byłeś jeszcze małym chłopcem wraz z całą bandą z sąsiednich domów lubiliście biegać i bawić się w chowanego wśród pobliskich drzew. Nie inaczej było i tamtego popołudnia, które pamiętasz jak przez mgłę. Mimo ostrzeżeń rodziców, by nie zapuszczać się głębiej w las, przekroczyliście ten zakaz i stała się tragedia. Razem z Kasparem ruszyliście głębiej w gęstwinę, by mieć pewność, że nikt nie odnajdzie Waszej kryjówki. Niestety podczas przedzierania się przez puszcę, natrafiliście na skupisko trujących roślin, których opary przypałyły was o senność. Po jakimś czasie mieszkańcy Rottfurtu znaleźli was obu, ale tylko ty wybudziłeś się ze śpiączki.

Mimo nieskrywanej niechęci innych mieszkańców wioski, postanowiłeś pozostać w miejscu swoich narodzin i zająć się tym, co kiedyś prawie Cię zabiło. Pobierałeś nauki od wiekowego zielarza, Rufusa. To on nauczył Cię odróżniania ziół trujących od uzdrawiających oraz pokazał Ci, jak przygotowywać odpowiednie napary i wywary. Gdy zmarł, przejąłeś jego obowiązki zyskując mimowolny szacunek Rottfurczyków. Wędrówki po lasach złączyły Cię nie tylko z florą, ale i fauną, a towarzystwa dostrzymywał Ci były pies Rufusa, Franz.

Parę tygodni temu do Rottfurtu przybył oddział z poważnie rannym kapitanem Augensteinem. Pomimo braku akademickiej wiedzy nie powstrzymało Cię to przed zrobieniem wszystkiego w swojej mocy, by w ciągu tygodnia przywrócić go z powrotem do służby. Zauważył on w Tobie potencjał i obiecał niemalże złote góry, które będziesz mógł zdobyć dołączając do armii Reiklandzkiej. Zgodziłeś się, pozostawiając za sobą Franza, rodzinę i wszystko co miałeś.

Zapewniono Ci podstawowe przeszkolenie wojskowe, ale szybko okazało się, że obietnice kapitana nie znajdują odzwierciedlenia w rzeczywistości. Zostałeś skierowany do regularnej armii reiklandzkiej i chyba tylko cud sprawił, że nie zginąłeś w jakiejś zapomnianej przez bogów dziurze. Ostatecznie dwa tygodnie temu przydzielono Cię do wieży sygnałowej na czas nieokreślony, abyś odbył służbę pod okiem sierżanta Xaviera Lankdorfa. Lepsze to, niż walka w pierwszym szeregu z orkami.

Ostatnie dni

Szczerze mówiąc, niezbyt dobrze dogadujesz się z całą resztą, a przynajmniej takie odnosisz wrażenie. Zamiast grać z nimi karty czy opowiadać o swojej historii, wolisz zajmować się końmi czy spędzać wolny czas w towarzystwie Rexa, który jest psem strażniczym. Chyba nawet Cię polubił. Liczysz, że uda Ci się przekonać sierżanta do tego, by po zakończeniu służby w tym miejscu, wysłano Cię na studia medyczne na Uniwersytecie Altdorfskim, na których będziesz mógł zgłębiać wiedzę medyczną z dala od pierwszej linii frontu. Być może nawet całkiem uda Ci się opuścić armię.

Tadlos Herzhaft – 23 lata, zastępca sierżanta Lankdorfa

Lepiej zrobić wszystko, co można było i zginąć, niż uciec i żyć z przekonaniem o swym tchórzostwie...

Czego by o Tobie nie powiedzieć, miałeś w życiu trochę łatwiej niż inni. Jesteś synem kupca Markusa Herzhafta, który choć nie należy do magnaterii Reiklandzkiej, miał wystarczająco pieniędzy, by utrzymać całkiem sporą rodzinę i zajmować się swoją działalnością. W domu dorastałeś z trójką braci (Edmundem, Jekilem i Sebastianem) oraz dwiema siostrami (Lisą i Ursulą). Wasza matka Valeria poświęcała każdą wolną chwilę, by było wam jak najlepiej.

Za młodu do domu przychodził nauczyciel, Pan Ingwald, który uczył was wszystkich czytać i pisać oraz wpajał wam wszelką niezbędną wiedzę. Szczerze mówiąc nauka nie szła Ci zbyt dobrze. Zamiast tego często stawiałeś na czele swoich młodszych braci i wspólnie spędzaliście czas w ogrodzie czy też na rozmaitych wygłupach na ulicach Bogenhafen. Rodzice w porę dostrzegli, że o wiele bardziej nadajesz się do wojska, niż na Uniwersytet. Mimo tego, że byli świadomi trudów związanych ze służbą wojskową i zagrożeniem życia, z jakim się wiąże, pomagali Ci w tym jak tylko mogli.

Miejscowemu oddziałowi pomagałeś już od 16 roku życia, bardziej jako chłopak od wszystkiego. Nie miałeś zbyt wielu okazji do prawdziwej walki mimo tego, że Twoi koledzy z jednostki nieraz wyprawiali się przeciwko zielonoskórym w pobliskich górach. W okolicy 20 urodzin odkryłeś, że Twój ojciec w sekrecie przekazywał pewne datki na rzecz armii reiklandzkiej w zamian za trzymanie Cię z dala od niebezpieczeństwa. Z tego powodu także przez te 4 lata nie zdobyłeś prawie żadnego doświadczenia w boju. Wyrzuciłeś wtedy rodzicom wszystkie swoje żale i uprosiłeś kapitana swojej jednostki, by przeniósł Cię w inne miejsce.

Przez dwa lata brałeś udział w działaniach wojskowych przeciwko zielonoskórym z Gór Szarych i zwierzoludziom z Reikwaldu. Do czasu aż pewnego razu cudem uniknąłeś śmierci spod topora paskudnie zmutowanego Bestigora o trzech krwistoczerwonych ślepiach. Twoi koledzy zaciągnęli Cię do lazaretu z poważnymi obrażeniami, które jednak szczęśliwie się zagoiły. Jako jeden z nielicznych przeżyłeś tamtą zasadzkę. To właśnie wtedy zdecydowano o przeniesieniu Cię do segmentu, zajmującego się nowopowstającym projektem przy imperialnych traktach, czyli wieżami sygnałowymi. Gdy krasnoludscy inżynierowie przebudowali jeden z zajazdów na takie cudeńko, zostałeś tam przeniesiony i służyłeś w tym spokojnym miejscu już od ponad roku.

Sierżant Xavier Lankdorf stał się dla Ciebie drugim ojcem. Bez zbędnego owijania w bawełnę powie Ci co poszło nie tak, ale od razu wytłumaczy, co można było zrobić lepiej. Na przestrzeni roku miały miejsce różne trudne sytuacje, a on zawsze wiedział, jak należy się w nich zachować. Jest dla Ciebie wzorem nie tylko żołnierza, ale i obywatela Imperium, które tak mocno cenisz.

Ostanie wydarzenia

Kilka dni otrzymałeś list od przełożonych, że za rekomendacją sierżanta Lankdorfa otrzymasz stopień sierżanta oraz własny oddział. Widziałeś, jak Twojego dowódcę rozpiera duma, gdy czytał ten list. Nikomu jeszcze się tym nie chwaliłeś, bo zdajesz sobie sprawę z tego, że po odejściu prawdopodobnie nigdy więcej się nie spotkacie. Już jutro transport wojskowy zabierze Cię z wieży na uroczystości w Altdorfie. Przed Tobą ostatnia warta na wieży strażniczej.