



SEKRETY ANGMARA

SCENARIUSZ DO GRY FABULARNEJ MIDGUARD

SEKRETY ANGMARA

Scenariusz do gry fabularnej MidGuard

Zostaliście zaproszeni na Wesele dawnego przyjaciela z wojska. Sprawy się komplikują, gdy prosi Was o przysługę, a chwilę później sam zostaje zamordowany. Gracze wyruszają w podróż, żeby spełnić ostatnią wolę swojego dawnego dowódcy. Czy w czasie drogi uda im się odkryć sekret Angmara?

Liczba graczy: 3-4

Czas trwania: 6-10 h

Konkurs Gier Fabularnych Quentin

Autor Scenariusza: Kacper Szymczak

Pomoc merytoryczna: Kamila Chmielarska

Grafiki i ilustracje: Kamila Chmielarska

Testerzy: Tomasz Kapcia, Filip Bański, Magdalena Robakowska, Piotr Siejka, Kacper Szymankiewicz, Roksana Winter, Jan „Kenaj” Świercz, Kamila Chmielarska.

Źródła grafik:

Portret Vilguna -

<https://www.instagram.com/p/CE84UxUhRAX/?igshid=1bu5cs43ql28j&epik=dj0yJnU9cG5pRGJMIRIRRYUFQNTA1T2tPUJFZUXNMN0psWmVBaHMmcD0wJm49MkRtCnFMR21EWWJc11Bbjg5NjJ3USZ0PUFBQUFBR1NjR0hF>

Siekierka - <https://www.artstation.com/artwork/q96Wy2>

Kirsten - <https://pl.pinterest.com/pin/13018286417726445/>

Kruk - <https://i.pinimg.com/originals/8b/c6/91/8bc6919616ccbbaee2cdf51005faf217.jpg>

Runy - <https://pl.pinterest.com/pin/860820916292889599/>

Portret Angmara - <https://i.pinimg.com/564x/38/37/be/3837be1ca67bab08073c15639251bcf9.jpg>

Symbol Nieśmiertelnych - <https://pl.pinterest.com/pin/155303887752292883/>

Loki - <https://pl.pinterest.com/pin/869265165559317352/>

Sigbjorn - <https://pl.pinterest.com/pin/6262886974871324/>

Silja - <https://pl.pinterest.com/pin/453034043778965517/>

Bjorn - <https://pl.pinterest.com/pin/50454458316486781/>

Gaervi - <https://pl.pinterest.com/pin/3025924740392129/>

Wiersz na weselu jest inspirowany wierszem *Miłość Szczęśliwa* Wisławy Szymborskiej.

Statystyki przeciwników pochodzą z podręcznika Podstawowego do gry fabularnej Midguard.

SPIS TREŚCI

PRZED PRZECZYTANIEM TEJ HISTORII WIEDZ, ŻE:	5
ZAJAWKA DLA GRACZY	5
SKRÓT SCENARIUSZA.....	5
DRUŻYNA	7
PEŁNY OPIS HISTORII.....	7
BOSKIE KONSTRUKTY.....	9
KONSTRUKT FRIGG	9
SKRÓT POSTACI.....	9
KLIMATYCZNY WSTĘPNIAK.....	9
PROLOG	10
AKT I: W poszukiwaniu odpowiedzi.....	12
AKT II: MII.....	16
AKT III: Kryjówka Vilguna	19
EPILOG I	19
EPILOG II	20
ZAHACZKI NA KAMPANIĘ.....	20
BOHATEROWIE NIEZALEŻNI	21
PRZECIWNICY	24
WETERANI	27

Drogi czytelniku!

Przygodę Sekrety Angmara zacząłem pisać w 2021 r. kiedy Midguard był dostępny jedynie w formie startera. Była to moja pierwsza przygoda jako Mistrz Gry, pierwsza sesja RPG w ogóle oraz pierwszy napisany samodzielnie scenariusz. Tak samo jak mamy sentyment do pierwszego pocałunku, tak samo ja mam sentyment do historii Angmara, którą zawarłem w scenariuszu.

Po latach udoskonaliłem Sekrety Angmara, tak, żeby były zgodne z Podręcznikiem Midguard, oraz moim osobistym rozwojem jako Mistrza Gry. Dużą inspiracją był dla mnie Cyberpunk 2077, który pozwolił mi udoskonalić pomysł boskich konstruktów, tak, aby był bardziej zrozumiały dla graczy.

Życzę Wam dobrej zabawy i przede wszystkim wielu wrażeń i emocji, których w ramach poznawania historii Angmara doświadczycie.

Kacper Szymczak
Autor Sekretów Angmara

W tekście znajdują się różne rozwiązania ułatwiające pracę Mistrzom Gry:

Pomarańczowym kolorem oznaczone są informacje o testach umiejętności, przedmiotach i kwestiach mechanicznych. Zamiast używać sformułowań „Standardowy Poziom Trudności/ Legendarny Poziom Trudności” w tekście te informacje będą w formie skróconej – 20 PT, 30 PT.

Moje doświadczenia, porady, przemyślenia są zawarte w ramach. Są to tylko sugestie! Nie musisz się do nich stosować.

Cytaty, dialogi czy wypowiedzi Bohaterów Niezależnych (BN) są napisane tekstem pochyłym.

W tekście wstawiam [hiperlinki](#) – mają prowadzić do różnych źródeł, muzyki czy informacji. Używam także QR-kodów, jeżeli będziesz korzystał_a z wydrukowanego scenariusza.

Ważne informacje oraz Bohaterowie Niezależni zaznaczeni są kolorem.



PRZED PRZECZYTANIEM TEJ HISTORII WIEDZ. ŻE:

1. Głównym motywem Sekretów jest odkrywanie tajemnic przeszłości Angmara. Klimat może mieć charakter dramatu, z elementami dynamicznych scen walki czy mrocznych i ciężkich momentów odkryć przeszłości dawnego towarzysza z wojska.
2. Scenariusz jest zaplanowany na 1 do 3 sesji.
3. Ta przygoda to pojedynczy epizod. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, aby zrobić z niej Kampanię. Na końcu scenariusza zawarłem porady, w którą stronę można rozwinąć niektóre wątki.
4. Zachęcam do prowadzenia walk na mapie bitewnej. Najważniejsze potyczki posiadają przykładowe mapy. Mistrzowie Gry powinni dostosować je do swoich potrzeb.
5. Do rozegrania Sekretów Angmara wystarczy Starter z podstawowymi zasadami do gry fabularnej Midguard. Zachęcam jednak do kupna podręcznika i rozwinięcia tej przygody w Kampanię.
6. Możliwe triggerry:
 - a. Przemoc
 - b. Narkotyki
 - c. Choroby psychiczne, demencja
 - d. Niewolnictwo

ZAJAWKA DLA GRACZY

Spotykacie się na weselu **Angmara Aransona** – waszego dawnego przyjaciela ze służby w Gwardii Midgardu, którego nie widzieliście od ostatnich walk w czasie powstania Nilfheimskiego 8 lat temu. Nie zaprosił Was tylko na wspólną zabawę. Będziecie musieli wykonać dla niego pewne zadanie. **I w tym miejscu zaczyna się przygoda.**

SKRÓT SCENARIUSZA

Weterani trafiają na wesele ich dawnego dowódcy z wojska – Angmara. W czasie wesela dostają oni za zadanie zniszczenie pakunku stworzonego z hekserycznie wzbogaconej odmiany metalu. Można go

zniszczyć jedynie poprzez zatopienie w hekseryczne lawie, dostępnej w **Maastaden** – lodowej planecie układu Midgardzkiego.

W czasie mowy drużby Angmara, wesele zostaje zaatakowane, a Pan i Panna Młodzi zabici.

Ataku dokonuje gang **Nieśmiertelnych**, ściśle współpracujący z **ErikArv** – korporację należącą do **Grinda Rolffsona**, jarla Midsvaedi (*Mitsvedi*). Po zabójstwie Weterani mogą uciec z miejsca rzezi, albo walczyć. Jeżeli walczą – mogą zostać zabici/ poddać się/ albo wszystkich pokonać.

Oczywistą motywacją Bohater jest teraz zemsta za Angmara, oraz zniszczenie przesyłki. Od ich dalszych decyzji zależy przebieg scenariusza.

Idąc tropem korporacji ErikArv mogą włamać się do siedziby korporacji i przesłuchać Rolffsona – szybko okaże się, że jest on **androidem** podającym się za prezesa, który już dawno został zabity. Ma w sobie **konstrukt Hel**, która steruje nim, chcąc przejąć tym sposobem władzę w Uppsali. Na miejscu znajdują również informacje o tym skąd **ErikArv** bierze fundusze na kampanię wyborczą, co prawdy Weteranów na M II.

Jeżeli Weterani zdecydują się otworzyć przesyłkę, wbrew woli Angmara, zobaczą dysk. Są na nim **dane dawnych Porannych Kruków**, ich cele, przyczółki, nazwiska, adresy. Badając ten trop można dowiedzieć się dwóch istotnych rzeczy – gdzie znajduje się ostatni żywy Poranny Kruk - **Hanna Emidottir**, oraz że jednym z celów była żona Vilguna, który... według wszelkich źródeł również zginął. Ciało nie odnaleziono.

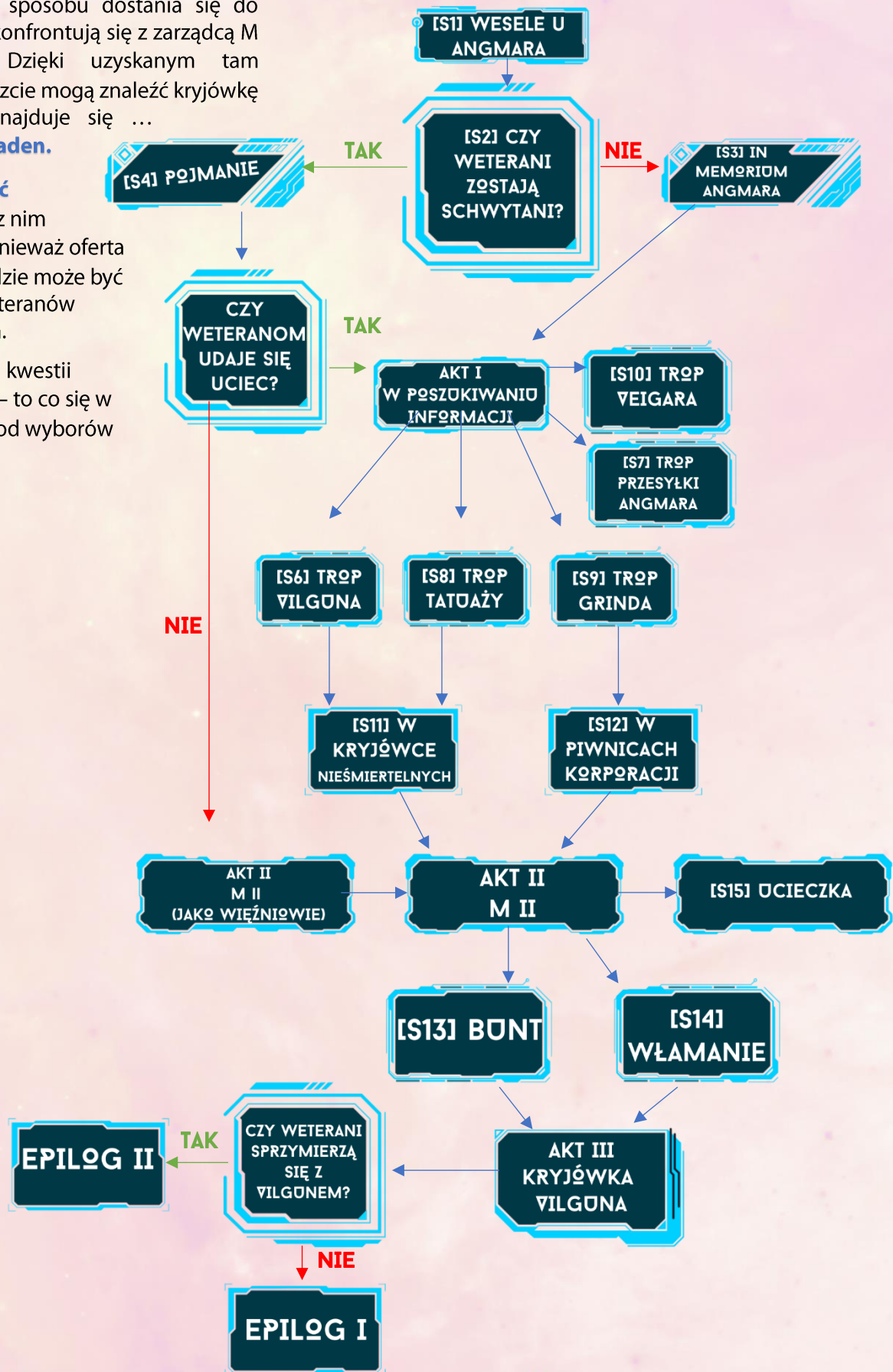
Bohaterowie mogą spotkać się z Hanną Emidottir w przytułku dla obłąkanych. Ta opowie im o Angmarze sprzed lat, Porannych Krukach i o ich działalności. Weterani stają przed wewnętrzną rozterką – czy wybaczą Angmarowi jego kłamstwa?

Wszystkie poszlaki za Gangiem Nieśmiertelnych prowadzą na **księżyc MII**. Prowadzą oni tam niewolniczą kolonię, gdzie wydobywa się **mithril** – bardzo cenny stal.

W zależności od sposobu dostania się do kolonii Weterani konfrontują się z zarządcą M II – **Kirsten**. Dzięki uzyskanym tam informacjom wreszcie mogą znaleźć kryjówkę Vilguna, która znajduje się ... właśnie na **Maastaden**.

Zostało tylko **zabić** Vilguna... lub się z nim **sprzymierzyć**, ponieważ oferta władzy w Midgardzie może być dla niektórych weteranów niezwykle kusząca.

Po rozwiązaniu tej kwestii następuje **epilog** – to co się w nim stanie zależy od wyborów graczy.



DROŻYNA

Bohaterowie Graczy są Weteranami - byliymi żołnierzami, którzy po ostatnim powstaniu Nilfheimskim muszą poradzić sobie w nowej rzeczywistości. Wszyscy znają Angmara jeszcze czasów powstania i darzą go wielkim szacunkiem, oraz przyjaźnią. Skoczyliby za nim w ogień.

Jako załącznik do scenariusza znajdziecie

postacie napisane pod tą przygodę. Zachęcam do tego, żeby zagrać używając właśnie nich.

Opis weterenów znajduje się na końcu tego scenariusza. Należy jedynie nanieść je na kartę postaci i grać! Są zarówno w formie męskiej jak i żeńskiej.

Nie ma przeciwskażeń wobec tego, aby postacie były związane z Angmarem, w inny sposób niż poprzez wspólną służbę w Gwardii Midgardu. Należy wtedy położyć nacisk na ich motywację do tego, aby chcieli mścić się za śmierć Angmara.

PEŁNY OPIS HISTORII

Powstania Nilfheimskie zakończyły się ponad 20 lat temu. Ślad po nich pozostał jednak do dziś. Nie tylko liczne zniszczenia, osieroczone dzieci, czy nowoczesna technologia. Największą niewiadomą po tym mrocznym czasie, było to co zrobić z setkami tysięcy żołnierzy, siłami specjalnymi i oficerami, którzy po latach walk nie mieli się czym zająć. Żeby poprawnie jasno sprecyzować pewną chronologię wydarzeń musimy uszeregować powstania Nilfheimskie.

I powstanie Nilfheimskie	45 lat temu	Angmar miał 5 lat
II powstanie Nilfheimskie	38 lat temu	Angmar miał 12 lat
III powstanie Nilfheimskie	30 lat temu	Angmar miał 20 lat
IV powstanie Nilfheimskie	24 lata temu	Angmar miał 26 lat
V powstanie Nilfheimskie	15 lat temu	Angmar miał 35 lat
VI powstanie Nilfheimskie	8 lat temu	Angmar miał 42 lata

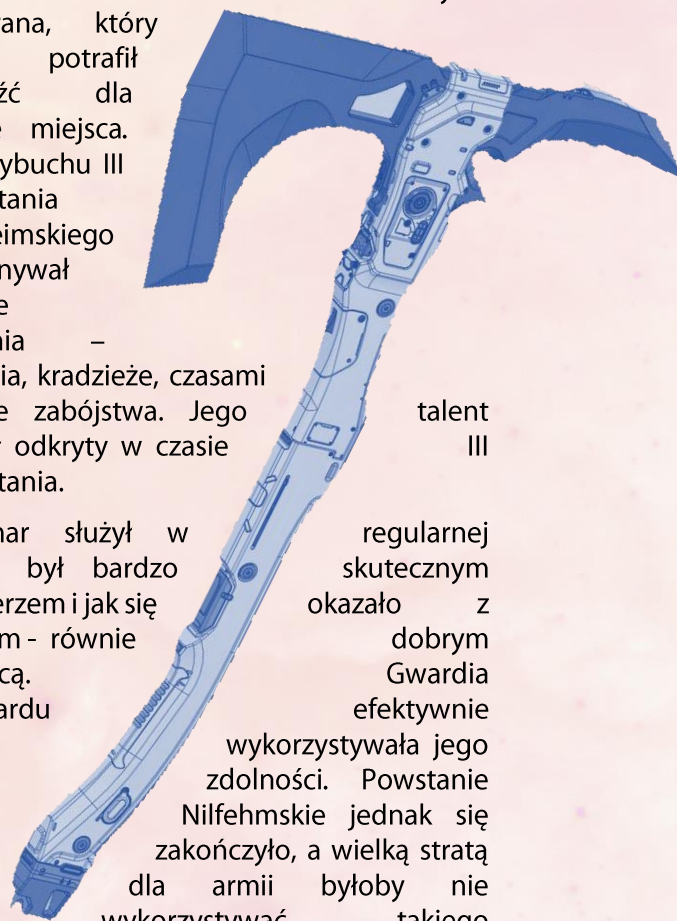
Angmar w momencie I powstania Nilfheimskiego miał 5 lat. Niestety na skutek tragicznych wydarzeń tamtego okresu nie dane mu było poznać swojego Ojca. Bohatera I i II powstania. Musiał dorastać samotnie z matką, które niedługo później zmarła. W wieku 16 lat musiał samemu dawać sobie radę w Uppsali – największym Bastionie Midgardu. Na jego nieszczęście, sierotami po weteranach szybko zajmowały się Poranne Kruki.

O świcie w Uppsali można było znaleźć wiele różnych rzeczy – resztki po alkoholu, jedzeniu czy wyrzucone na śmietnik zwłoki bez głów. Poranne

Kruki brały głowy swoich ofiar jako trofeum. Angmara do wstąpienia do Porannych Kruków zmusiło życie weterana, który nie potrafił znaleźć dla siebie miejsca. Do wybuchu III powstania Nilfheimskiego wykonywał proste zadania – pobicia, kradzieże, czasami proste zabójstwa. Jego talent III powstania.

Angmar służył w regularnej armii, był bardzo skutecznym żołnierzem i jak się okazało z czasem - również dobrym zabójcą. Gwardia Midgardu efektywnie wykorzystywała jego zdolności. Powstanie Nilfehmskie jednak się zakończyło, a wielką stratą dla armii byłoby nie wykorzystywać takiego żołnierza.

Angmar służył więc jako zabójca Gwardii Midgardu i eliminował cele, które mogły stanowić zagrożenie dla bezpieczeństwa Midgardzkich Bastionów. Poranne Kruki szybko uznały Angmara za zagrożenie i chciały



wyeliminować. On był jednak szybszy. Głowy przywódców Porannych Kruków nigdy nie zostały odnalezione.

Do IV powstania Nilfheimskiego Angmar zabijał dla Gwardii jak i Porannych Kruków, których został przywódcą. Stali się sławni w całym układzie. On i jego Kruki na lata zyskały złą sławę. Mogłoby się wydawać, że nic się nie zmieni. Życie jednak brutalnie zweryfikowało Poranne Kruki.

IV powstanie było przełomowe pod wieloma względami. Tak brutalnych walk, tak wielu ofiar, Midgard nie doświadczył przez ostatnie trzy powstania łącznie. Tak wiele bólu i cierpienia zwykłych ludzi odmieniło Angmara, który w czasie walk stracił nie tylko nogę, ale i wielu dobrych kompanów.

Po powstaniu Kruki przestały działać. Odejście Angmara spowodowało efekt lawinowy wśród ostatnich Kruków, których po powstaniu zostało kilkoro. Dla Angmara był to koniec życia zabójcy, koniec z wiecznym strachem. Dla innych, to nigdy się nie skończyło.

Przez dwa kolejne powstania Angmar był dobrym dowódcą, urodzonym liderem, za którym oddział skoczyłby w ogień. W tym Bohaterowie Graczy.

Vilgun, zwany później Nieśmiertelnym był jednym z nielicznych, którzy przeżyli spotkanie z Porannymi Kruki. Było tak, ponieważ celem nie był on, a jego żona Edda, która w półświatku handlowała nielegalnymi wszczepami. Vilgun na własne oczy widział jak Angmar z zimną krwią zabija jego żonę i dziecko. Takiego widoku się nie zapomina. Kiedy skoczył z dachu mieszkania, w którym Angmar mordował jego rodzinę, nie wiedział czy przeżyje. Wiedział to za to chip, który miał w głowie. To dzięki precyzyjnym obliczeniom i przygotowanej wcześniej przez konstrukt drogi ucieczki Vilgun, w wyniku upadku stracił tylko nogę.

Po tych wydarzeniach nie mógł uczestniczyć w IV powstaniu Nilfheimskim. Konstruował w tym czasie plan, dzięki któremu mógł wyeliminować Poranne Kruki i zemścić się na Angmarze. Sęk w tym, że zarówno Kruki, jak i Gwardia dobrze chroniły swoich ludzi. Angmara znalazł dopiero po latach, dzięki

wielu sojuszom, które jego gang – Nieśmiertelni, zawarł z korporacjami i innymi gangami. Vilgun przehandlował zabójstwo Konunga Uppsali za lokalizację Angmara. Dzięki zbiegowi okoliczności, lokalizację odkryto dopiero kiedy Angmar wysłał zaproszenia na swój ślub.

Vilgun nie wiedział o jednej rzeczy. Bogowie istnieją. Nie tylko wysyłają Aesirów do Midgardu, by Ci zarządzali ich korporacjami i sprzedawali nowoczesną technologię. Oni faktycznie są z nami połączeni. Poprzez konstrukty.

Jeden z nich ma zawsze w sobie. Podświadomie mówi mu co ma robić. Jest to konstrukt Lokiego, którego celem wraz z Hel, jest doprowadzenie do destabilizacji sytuacji w Midgardzie i ostateczne zwycięstwo w walkach.

Dlatego Nieśmiertelni nawiązali współpracę z ErikArv, korporację zarządzaną przez Grinda Rolfssona, a w zasadzie przez androida, który się za niego podaje. W końcu steruje nim nie kto inny jak Hel.

Mamy więc Nieśmiertelnych na usługach Lokiego i ErikArv na usługach Hel. Zmierz Bogów jest blisko.

BOSKIE KONSTRUKTY

Boskie konstrukty to chipy, wykraczające poza zdolności poznawcze zwykłych ludzi. Dzięki nim, operator konstruktu może kontaktować się z Bogami i czerpać z ich mocy. Ma to swoją cenę – jest podatny na ich wpływ. O istnieniu konstruktów nikt nie wie. Wyglądają jak chipy i mieniają się wieloma kolorami. Kiedy dana osoba wepnie konstrukt do swojego wejścia mogą stać się dwie rzeczy: albo Bóg zmaterializuje się w postaci hologramu (tak, dokładnie jak Johnny Silverhand w Cyberpunku 2077), który widzi tylko ta osoba, albo dzieje się zupełnie na odwrót i to nosiciel chipa materializuje się jako hologram w otoczeniu Boga. Dzieje się to poprzez sieć Yggdrasil. W scenariuszu biorą udział trzy konstrukty:

Konstrukt LOKIEGO	Ma go w posiadaniu Vilgun	Materializuje hologram Lokiego
Konstrukt HEL	Znajduje się w ciele Grinda Rolfsona	Przenosi do Hel w Yggdrasilu
Konstrukt FRIGG	Ma go babka Svanhildy – Gertruda	Materializuje Frigg jako Hologram

KONSTRUKT FRIGG

Jest to artefakt, który materializuje Frigg. W zależności od okoliczności może podpowiadać Weteranom co należy robić. Trzeba uważać na to narzędzie, żeby zbyt nie ułatwiło graczom gry! Stosuj go mądrze, bardziej jako pomoc etyczną, czy moralną, której celem jest podążanie ścieżką zemsty na Angmarze. W końcu została naruszona największa świętość tej Boginii – rodzina.

Frigg materializuje się obok osoby, która aktywowała konstrukt jako hologram. Opowiada, że *nadciąga zmięć Bogów*. Musicie stawić czoła nadchodzącemu powstaniu Nilfheimskiemu i nie dopuścić do przejścia władzy w Uppsali przez wrogich agentów. Frigg wie, że za zabójcami Angmara

stoją osoby powiązane z Nilfheimem. Nie może do tego dopuścić.

Frigg może rzucić na noszącego Hekserii, które powoduje, że staje się on/ona całkowicie niewidzialny i niewykrywalny. Czas trwania tego Hekserii wynosi **2xEntropia noszącego minut**.

SKRÓT POSTACI

Angmar – dawny dowódca z wojska. Były przywódca gangu zabójców Poranne Kruki

Vilgun – przywódca gangu Nieśmiertelnych. Obecnie planujący wraz z Hel przejście władzy w Midgardzie.

Ralf Rolfsson – jarl i prezes korporacji ErikArv. Obecnie znajduje się na księżycu M II jako niewolnik. Jego replika zarządza korporacją ErikArv w Midgardzie.

Siwy – pomniejszy diler.

Arne – przywódca lokalnej szajki Nieśmiertelnych.

Frida – wpływowa osoba na księżycu M II.

Sten – kaznodzieja z M II.

KLIMATYCZNY WSTĘPNIK

Midgard. Centrum Galaktyki, jedna z najludniej zamieszkałych we wszechświecie. Obiekt toczącej się wojny o władzę, wpływy, technologię i informacje. Miejsce, gdzie toczyła się Wielka Gra.

Dzisiaj, 8 lat po ostatnim powstaniu Nilfheimskim napięcie tylko rośnie. W Bastonach widać patrole Gwardii, latające wszędzie drony, czy statki bojowe nieustannie obecne na niebie w Uppsali. Na domiar złego dawny Konung Uppsali (najważniejszego bastionu Midgardu) W tym wszystkim Wy – Weterani, którzy w odskoczni od ponurego szykowania się na wojnę.

Dostajecie zaproszenie na wesele waszego dawnego dowódcy z wojska – Angmara Aronsona. Z szacunku i łączących Was przeżyć oczywiście przyjeżdżacie.

PROLOG

[S1] Wesele

Muzyka wesola, zywa.

1. Rozmowa przy stole

Weterani zostają posadzeni przy jednym stole. Jest czas na rozmowę przy stole, gdzie oprócz Weteranów siedzi tam także stara babka Gertruda, babka Svanhildy. W tym czasie goście weselni mogą:

- Tańczyć
- Pić
- Rozmawiać przy stole (tematy: śmierć Konunga, rychłe nadejście powstania Nilfheimskiego, poznanie Angmara)

W międzyczasie można zauważyć, że pomimo iż to szczęśliwy dzień Angmara, nie wygląda on na rozluźnionego. Goście mówią w tym czasie, że Angmar rzadko się z nimi widuje. Dla większości to pierwsza wizyta u niego od lat. Można również stanąć do pijackiego pojedynku z wujkiem Panny Młodej **Heimerem** - kto wypije więcej browarów w przeciągu minuty wygrywa. Zakład za oczywiście za stykery. Później wuj proponuje konkurs strzelania do celu. Jeżeli któryś z Weteranów przyjmuje – **należy wykonywać go przy użyciu zasady Fatum (15 PT Broń krótka).**

2. Rozmowa na osobności

Angmar prosi Weteranów do rozmowy na osobności. Daje bohaterowi paczkę, która stworzona jest z hekserycznego mithrilu. Nie da się jej rozerwać, namierzyć ani spalić. Daje ją Wam w zaufaniu - że nie będziecie jej przeglądał. Zleca Weteranom zniszczenie jej w lawie hekserycznej dostępnej jedynie w Maastaden. Zauważyć można, że tak zabezpieczona przesyłka jest też odporna na hekserii, a żeby otworzyć ją trzeba posiadać klucz. Wszyscy widzą ten klucz na szyi Angmara.

Oprócz tego wspomina on także dawne przeżycia z Gwardii. Również czuje niepokój przed kolejnym powstaniem. Jednak Angmar nie chce brać udziału w walkach. Jego życiowym celem jest teraz ustatkować się i żyć

w zgodzie z samym sobą. **Odpowiedni test Infiltracji (PT15) pozwoli rozemnać to, że Angmar czuje wyrzuty sumienia, kiedy spogląda na przesyłkę.** Zapytany o to odpowiada jedynie, że to duchy jego przeszłości, z którymi chce zerwać raz na zawsze. Stanowczo zakończy wszelkie dalsze rozmowy na ten temat.

Niedługo po tym wszyscy goście są proszeni, żeby sięść przy stołach. Wypowie się družba.

3. Słowa družby

Muzyka – rosnaące napięcie.

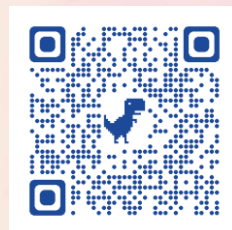
Veigar Edmundson, jeden z najlepszych przyjaciół Angmara (którego kojarzycie jako weterana wojennego z innego oddziału Gwardii) wygłosi mowę. Mówi on coś interesującego:

Moi mili. Dzisiejszy dzień jest dniem wyjątkowym. Jak to mówią, coś się kończy, coś się zaczyna. Ciężko mi jest wybrać słowa, które chciałbym teraz Ci powiedzieć Angmarze. Zamiast tego napisałem wiersz, na cześć Ciebie i Twojej, oczywiście uroczej żony Svanhildy. Posłuchaj go:

Miłość szczęśliwa. Czy to jest normalne, czy to poważne, czy to pożyteczne - co świat ma z dwojga ludzi, którzy nie widzą świata?

Wywyższeni ku sobie bez żadnej zasługi, pierwsi lepsi z miliona, ale przekonani, że tak stać się musiało - w nagrodę za co? za przeszłość, za grzechy, światło pada znikąd - dlaczego właśnie na tych, a nie na innych? Czy to obraża sprawiedliwość? Tak. Czy to narusza troskliwie piętrowe zasady, strącą ze szczytu moral? Narusza i strąca.

Spójrzcie na tych szczęśliwych: gdyby się chociaż maskowali trochę, udawali skrucę krzepiąc tym (nie)przyjaciół! Słuchajcie, jak się śmieją - obraźliwie. Którą twarz dziś skrywa ją? Tę dla siebie. Może jedna z nich da dziś rozwiązanie. I pokaże światu jakie ma mniemanie. Ależ to nic w obłokach miłości dwojga



Wracając do sedna mojego przewodu
Któż dziś raczyłby przerwać ten miłosny
mizalians

Któż może stanąć na przeszkodę Bogom?
Życie nam jak najdłużej młodzi, szczęśliwi!

Niech los Was nikogo dziś nie dziwi.

[S2] Walka na weselu

Po tych słowach **Veigar rzuca Hekseri**, które zaciemnia pokój i wyłącza elektronikę. Na sali panuje chaos, słychać krzyki, czuć rozlane piwo i jedzenie. Po chwili słychać również wybuch z miejsca Angmara. Nie ulega wątpliwości, że Wesele zostało zaatakowane. Daj możliwość weteranom opisać co robią w takiej sytuacji. Od tego zależeć będzie gdzie znajdą się w czasie walki.

4. Scena ataku i egzekucji

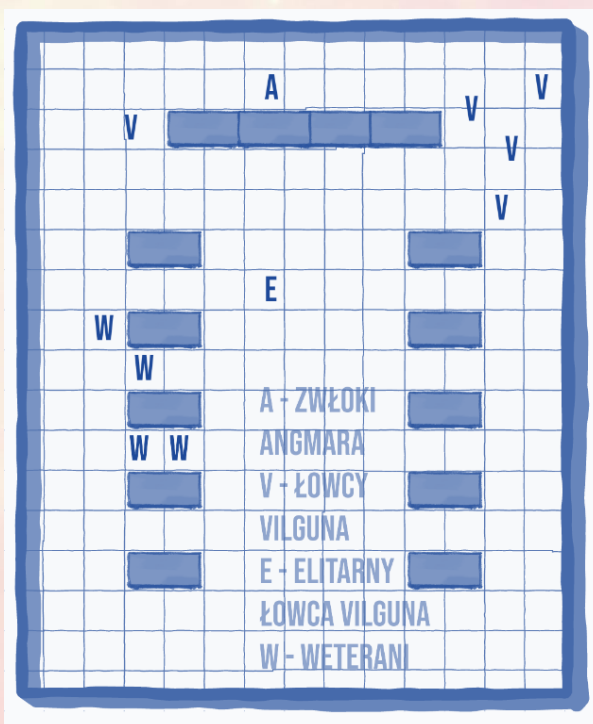
Weterani, dzięki **testom Wyczulonych Zmysłów** mogą zauważyć następujące rzeczy:

brak	Wybuch spowodował wyłom w ścianie, przez który wleciał statek typu drakkar. Wyskakują z niego żołnierze w prostych mundurach. Atakują oni Angmara i jego żonę, chwytają ich. Jeden z nich najpierw zabija Svanhildę, a następnie samego Angmara. Widać, że mężczyzna sprawiał wrażenie przywódcy bandy.
10 PT	Angmar się nie bronił. Widać było po nim, że przyjmuje tę „karę”(?).
15 PT	Drużba Angmara – Veigar wskazuje na statek.
20 PT	Statek miał na sobie logo korporacji ErikArv.
25 PT	Przywódcą najeźdźców to starszy mężczyzna z tatuażem w kształcie symbolu nieskończoności. Dzięki rzutowi na koneksje 20 PT Weteran dowiaduje się, że jest to Vilgun, przywódca gangu Nieśmiertelnych.

Tuż po egzekucji przywódcy bandytów wskazuje na statek i odlatuje, zostawiając paru swoich, żeby dokończyli robotę.

5. Walka

Pamiętaj o tym, że **statystyki przeciwników opisane są na końcu scenariusza**. Na poniższej mapie ukazany jest przykładowy rozkład sali. Dostosuj go jednak, w razie potrzeby. Umieść Weteranów, którzy skupiają się na walce wręcz bliżej przeciwników, a



magów i strzelców na tyłach. Można potraktować tę walkę jako rozgrzewkę. Jeżeli Weterani zwyciężą w walce mogą przejść do dalszej sceny. W wypadku porażki zostają pojmani i przetransportowani do statku kosmicznego.



Tatuaże nieśmiertelnych – nordycki symbol nieskończoności.

[S3] In memorium Angmara

Bohaterowie po pokonaniu najemników podczas wesela, mają chwilę czasu, żeby rozeznaczyć się w tym co zaszło. W ramach wyniku **rzutu na Infiltracje** mogą zauważyć.

brak	Głowa Angmara została odcięta i leży bezwładnie u nóg stołu. Ciało Angmara i Svanhildy leżą obok siebie.
10 PT	Angmarowi wypadł klucz, który być może pozwoli otworzyć tą skrzyneczkę, którą od niego dostaliście.
15 PT	Rozpoznajecie pochodzenie granatów, który posłużyły do stworzenia zasłony dymnej. Jest to wojskowy sprzęt korporacji ErikArv .
20 PT Technika	Zdobywacie wiadomość do jednego z Łowców. Świadczy o tym, że goście weselni mieli zostać obezwładnieni i przeniesieni do kopalni mithrilu na księżycu M II. Łowcy należą do gangu Nieśmiertelnych.

Jedną z postaci, która niezależnie od wyników walk przetrwała i siedzi na swoim krześle jest babka Gertruda. Stało się tak, ponieważ posiada w sobie konstrukt Frigg. Będzie chciała rozmawiać z Weteranem, który wykaże się **najwyższym rzutem siły woli**.

Mówi ona, że zbliża się Ragnarok, zmierzch Bogów. Kolejne, nieuchronnie zbliżające się powstanie Nilfheimskie zmieni porządek rzeczy. Bogowie są wśród nas, bardzo blisko... a ja... mam dla Was wiadomość od jednej z nich.

Chce Wam przekazać, żebyście nie odpuścili zabójcom Angmara. Stoją za nimi mroczne siły, które chcą przejąć władzę w Uppsali. A będzie to pierwszy krok do ostatecznej zguby całego Midgardu.

Wręcza Weteranowi chip, mieniący się wieloma kolorami. **Przekazuje, że należy go włączyć jedynie w ostatecznej potrzeby** (zob. konstrukt Frigg).

[S4] Pojmanie

Bohaterowie zostają pojmani. Dzieje się tak w wypadku, jeżeli przegramy walkę, bądź z niej uciekną głównymi drzwiami. Czekają tam na nich hekseri obezwładniające. Można je zauważyć jedynie poprzez **rzut na Hekseri 20 PT**.

[S5] Ucieczka

Weterani są w drodze na lotnisko, z którego mają zostać przetransportowani na jeden z księżyców Midgardu - M II. Mogą uciec w czasie podróży na przykład zwabiając jednego ze strażników, którego znają z półświatku (**25 PT Koneksje**). Możliwa będzie też opcja przekupstwa (**25 PT Charyzma i 1000 stykerów**). Trzeba będzie pokonać dwóch przeciwników.

Jeżeli Weterani wrócą na miejsce wesela, czekać na nich będzie babka Gertruda [S3].

AKT I: W POSZUKIWANIU ODPOWIEDZI

Po wyswobodzeniu się z niewoli lub wylotu z posiadłości Angmara (osiedlił się na śnieżnej części Midgardu, należy przyjąć, że jeden z Weteranów przyleciał statkiem) Weterani muszą zdecydować. Czy chcą mścić się za Angmara? Czy jedynie wykonać to czego chcieli? W drugim wypadku przejdź do Epilogu I punkt 1. Jeżeli chcą się zemścić, zapewne będą poszukiwać zabójcy Angmara. Poniżej sposoby, dzięki którym można do niego dojść.

Jeżeli nie chcecie odgrywać poszukiwania odpowiedzi w konwencjonalny sposób – zrealizujcie to **za pomocą mechaniki MidGuardu, czyli Fazy Sagi. Niech każdy z Weteranów opowiada w jaki sposób poszukuje odpowiedzi, pozwól im na samodzielne wymyślanie tropów, których mogą użyć**. Ważne, żeby poszukiwania doprowadziły ich do **Kirsten i księżycu M II**.

[S6] Trop Vilguna

Jeżeli Bohaterowie odkryli kim jest Vilgun mogą użyć **koneksji i dopytać o niego w półświatku**. Rozmowy z policją, bądź

półświatkiem doprowadzą ich do tego, że jedyną osobą, która wie, gdzie on się znajduje jest **Kirsten**, którą znajdą na jednym z księżyców Midgardu – MII.

W wypadku poszukiwaniu odpowiedzi w półświatku Weterani wybierają się do kontaktu jednego z nich – Siwego, który jest pomniejszym dilerem. Spotkać go można w jednej z bocznych uliczek jak handluje prochami. Po odpowiedniej zapłacie (**100 stykerów lub zdany test 15 Trik i Fortel/15 Charyzma**) opowie, że Nieśmiertelni zajmują się głównie handlem ludźmi i svartami, których zabierają na M II. Wie tylko, że mają tam coś w rodzaju obozu pracy. Wie także, że **przywódcą Nieśmiertelnych jest Vilgun**. Kieruje Weteranów do jednego z przyczółków Nieśmiertelnych – **startego motelu**, którego używają jako punkt przerzutowy. Mówi, że mogą im opchnąć trochę towaru i przy okazji zapytać o Vilguna. Siwy przestrzega ich jednak przed pochopnymi decyzjami.

[S7] Trop przesyłki Angmara

Żeby otworzyć przesyłkę trzeba posiadać klucz, który na szyi ma Angmar. Po otwarciu widać runiczne znaki, możliwe, że zapisane w jakimś szyfrze. **Dzięki umiejętności Infiltracja PT20 bądź Wiedza PT15 Weterani** otrzymują listę nazwisk i adresów. Wszystko podpisane jest jako Poranne Kruki. Sprawdzając w Ygdrasilu, bądź korzystając z **Koneksji PT 15** dostają oni informacje, że Poranne Kruki były niegdyś gangiem specjalizującym się w zabójstwach na zlecenie (warto tutaj wybiórczo skorzystać z informacji zawartych w Pełnej Historii Angmara). Sprawdzając osoby, których nazwiska znajdują się na liście zauważają, że jedynie jedna osoba z listy wciąż żyje. Jest to Hanna, która znajduje się w zakładzie opieki.

Jest to idealna scena, żeby zagrać napięciem, tajemnicą, mrocznym klimatem. Warto skorzystać z [tej muzyki](#), powoli ją pogłębiając kiedy Hanna będzie opowiadać.



Hanna była niegdyś Porannym Krukiem i może opowiedzieć Weteranom o poczynaniach Angmara, gdyż znała go bardzo dobrze. Dużo lepiej niż Weterani. Nie żałuje jednak jego śmierci. Według niej każdy z ich dawnego gangu na nią zasłużył.

Należy opowiedzieć Weteranom pełną historię Angmara, dodając elementy kaszlu i pochrapywania. Pamiętaj, że Hanna jest dużo starsza od Angmara i znajduje się dosłownie na łożu śmierci.



[S8] Trop tatuży

W wypadku poszukiwaniu informacji o tatużach Weterani będą musieli przeszukać bazę danych policji. Jest to okazja dla sprawdzenia ich pod względem Charyzmy, Koneksji bądź Hakerstwa w zależności od tego, w jaki sposób będą tych informacji poszukiwali (**za każdym razem 20 PT**). Weterani dowiadują się o tym, że wiele osób z wyrokami za handel ludźmi posiada tatuże tego typu, a wszyscy utrzymują, że należą do gangu Nieśmiertelnych. Dowiadują się, że jeden z nich zeznał, że brali pieniądze i sprzęt od korporacji **ErikArv**, a ich przywódcą jest niejaka **Kirsten**. Według baz danych policji Kirsten pochodzi z M II, na którym prawie nic nie ma. Dowiedzieć się także mogą, że Nieśmiertelni spotykają się czasem w **opuszczonym motelu**. Policja jednak nie ma na tyle funduszy, żeby obserwować to miejsce.

[S9] Trop Grinda/ErikArv

Jeżeli Weterani dowiedzieli się, że współwinną w ataku jest korporacja ErikArv mogą wpaść na pomysł dostać się do niej.

Zrealizować to zadanie mogą na wiele różnych sposobów. Najbardziej prawdopodobne jest jednak, że spróbują wejść tam podszywając się za kogoś np. inwestora chcącego zobaczyć produkt. Będzie to

wymagało od weterana umiejętności **Trik i Fortel 20 PT lub Charyzma 25 PT**. Od recepcjonisty dowiadują się, że poziomy technologiczne znajdują się na dole, jednak winda jest zepsuta i należy iść schodami.

Jeżeli zapytają o Grinda, dowiedzą się, że całymi dniami przesiaduje na poziomie -3 i tam może ich przyjąć. Zapyta ich, czy mają zostać zapowiedzeni. Jeżeli o to poproszą, zmieni to trochę sytuację na poziomie -3.

[S10] Trop Veigara

Jeżeli dzięki bazom danych, czy koneksjom odnajdą mieszkanie Veigara zastaną go martwego. Wszystko wskazuje, że była to egzekucja. Poprzez hakowanie można zobaczyć, że został szantażowany przez organizację ErikArv, która zmusiła go do tego, żeby przeczytać dokładnie ten tekst na weselu.

[S11] W kryjówce Nieśmiertelnych

Sekwencję tą można rozegrać na dwa sposoby. Albo przebijając się przez gangsterów do dysku z danymi, albo poprzez spryt i podszywanie się pod gangsterów. Warto dać tutaj graczom przestrzeń na to, żeby zaplanowali dokładnie jak podchodzą do tej kwestii. Możesz opisać im, że przy wejściu do opuszczonego motelu zawsze stoi dwójka gangusów, a w dwóch pokojach pali się światło.

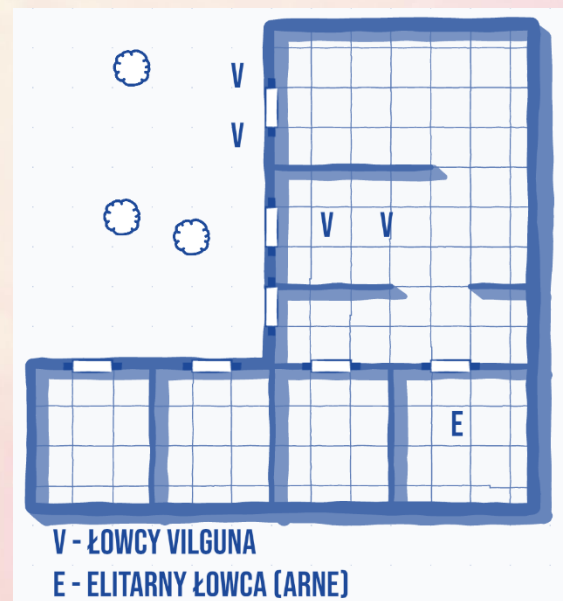
Jeżeli wybiorą opcję podszywania się, muszą wykonać testy **Trik i Fortel (w zależności od ich pomysłów między 10 PT a 25 PT)**, które pomogą im przedostać się przez ochronę. Tak się składa, że to zupełnie normalne, że nieznajomi przychodzą z towarem i po jego sprawdzeniu (jeżeli nie mają natychmiast wywiązuje się walka) przepuszczają ich do **Arne**, przywódcy tej grupy.

Weterani muszą wykazać się dobrą znajomością półświatka (**Koneksje 20 PT**), żeby wiedzieć, że **Arne** można z łatwością zastraszyć policją. Jeżeli Weterani nie będą tego wiedzieć, muszą się wysilić, żeby wydobyć z niego **informacje o M II i Kirsten**

(tam wysyłają schwytych niewolników). Informacje, które posiada Arne to: lokalizacja M II, parę nazwisk strażników oraz to, że **Kirsten zarządza kompleksem z szybu nr. 7**.

Motel jest zniszczony i opustoszały, widać walające się wszędzie puszkę po piwie, zużyte porty, fragmenty wszczepów, które wyglądają trochę tak, jakby zostały żywcem wyjęte z ciała. Ogólny klimat wydaje się obskurny.

W wypadku walki możesz wykorzystać poniższą mapę. Arne oznaczony jest jako Elitarny Łowca.



Weterani mogą także odwrócić uwagę Łowców i przekraść się bezpośrednio do Arne, który posiada dysk z informacjami o położeniu kolonii na MII. Jest to jednak ciężkie do osiągnięcia, szczególnie w środku motelu.

Warto w momencie walki użyć żywszej muzyki. Takiej jak [ta w klimacie Wikingów](#), czy [bardziej cyberpunkowa](#).



[S12] W piwnicach korporacji

Siedziba korporacji ErikArv to dość specyficzne miejsce, ponieważ jako korporacja technologiczna, najważniejsze jej punkty znajdują się pod ziemią. W tabelii

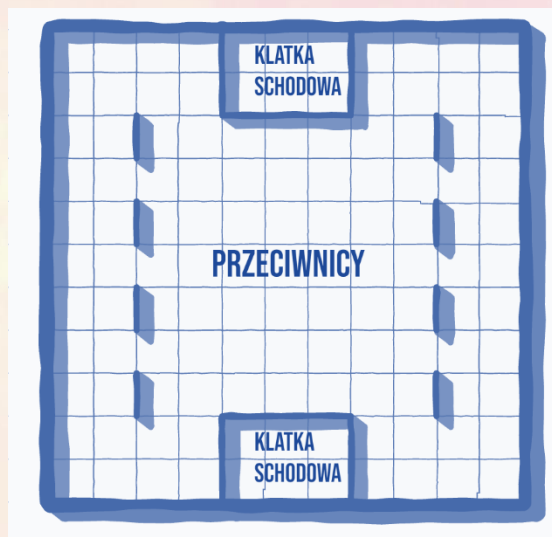
poniżej opisano jakim wyzwaniom mogą stawić czoła Weterani w drodze na poziom -3.

Żeby w ogóle myśleć o pokonaniu przeszkód walką muszą najpierw wyłączyć kamery **Hakowanie 20 PT**. W innym wypadku następuje **alarm**.

Poziom	Przeciwnik (walka)	Przeszkoda (spryt)
0	Dwóch ochroniarzy (statystyki Łowców). Jeżeli będą nieostrożni wywołują alarm .	Ochroniarze Trik i Fortel 15 PT
-1	Dwóch ochroniarzy (statystyki Elitarnych Łowców).	Trzeba uzasadnić ochroniarzom cel pobytu. Trik i Fortel 20 PT .
-2	brak	Skaner tożsamości (gałka oczna) Mogą hakować – Hakowanie 20 PT .
-3	2x Cybernetyczny strażnik 1x Draug Wojownik	Wykazanie się Koneksjami 20 PT , żeby przekonać Draugra oraz Hakowaniem 25 PT , żeby oszukać cybernetycznych strażników.

W wypadku alarmu do ataku stają roboty bojowe – ich przewaga jest jednak na tyle duża, że szybko neutralizują Weteranów, jeżeli Ci nie zdążyli jeszcze uciec. Ich dalsza droga to przewiezienie na M II w roli niewolników.

Można użyć na potrzeby walk poniższej mapy. Założenie jest takie, że trzeba dostać się z jednej klatki schodowej do drugiej. Weterani nie mogą jechać windą, gdyż jest ona **zwyczajnie popsuta**.



Na poziomie -3 strażnikami Grinda są dwaj cybernetyczni strażnicy oraz Draug wojownik – członek gangu nieśmiertelnych. **Test Wiedzy 20 PT**, może wskazać, że skoro Draug jest na usługach korporacji, to znaczy, że ma ona do czynienia z Nilfheimem. Na wstępie zostaną przez nich sprawdzeni.

Pomieszczenie w którym się znajdują jest dużym warsztatem, gdzie pracują nad prototypowym statkiem typu drakkar. Rozmowa z Grindem nie przyniesie wielu efektów, będzie wypierał się wszelkich powiązań z gangiem oraz Nilfheimem. Mówi, że Draug jest po stronie Midgardczyków.

Przyparty do muru powie strażnikom, żeby odprowadzili Weteranów do wyjścia. Jeżeli Ci nie wyjdą, rozpocznie się walka, która automatycznie wywoła alarm.

Grind będzie tylko przeszkadzał, nie zaatakuje. Po przegranej ulegnie autodestrukcji. Testem **Hakowania 15 PT** mogą dowiedzieć się, że posiadał w sobie konstrukt, który uległ zniszczeniu. **Konstrukt należący do Hel**. Dzięki informacjom zawartym na jego dysku uzyskujecie **lokalizację i plany obozu pracy na MII**.

Po zwycięskiej walce mogą oni uciec za pomocą prototypowego statku (znajduje się tam właz, który prowadzi do parkingu na obrzeżach Uppsali). Jednak będą mieli ogon. I tutaj należy zastosować testy Obsługi Pojazdów, w stopniu trudności zależnym od dwóch rzutów na k4.

rzut na k4	przeszkoda
1	ślepy zaułek Obsługa Pojazdów 15 PT
2	silny ruch uliczny Obsługa Pojazdów 15 PT
3	namierzają Was! Obsługa Pojazdów 20 PT
4	awaria prototypu Technika 15 PT

AKT II: MII

MII jest kolonią, gdzie niewolnicy wydobywają mithril, stal potrzebną do produkcji broni i wszczepów. Setki niewolników każdego dnia ciężko pracują, w

M II jest niezwykle intrygującym księżycem. Jest dość mały, nie mieści się na nim wiele, jednakże posiada bardzo duże złoża mitrhillu. Na księżycu znajdują się niewielkie miasta, złożone głównie z bloków mieszkalnych dla pracowników.

Korporacja EnrikArv posiada jeden z największych ośrodków, stricte strzeżony. Jest główny budynek, wyryty w skale. Oprócz tego znajdują się tam wiele szybów, włazów, kominów.

Dostać się tam można m.in. zabijając patrol ochroniarzy/pracowników i wejść w przebraniach. Pracownicy są tam głównie niewolnikami złapanymi przez gang Nieśmiertelnych. Wszyscy będą kojarzyć ich znak.

Kirsten znajduje się na samym dole kompleksu, przy głównym piecu thallu w szybie nr. 7.

Dowiedzieć się tego można od brygadzystów (też niewolników) albo strażników **Infiltracja 15 PT.**

[S13] Bunt

[Muzyka bunt](#)

[Muzyka walka](#)

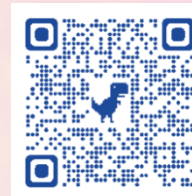
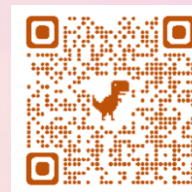
Jeżeli Weterani zdecydują się zbuntować tutejszych pracowników, będą musieli przekonać trzy najważniejsze osoby w kolonii:

- **Ralfa Rolfssona** (tego prawdziwego), który sprawuje teraz rolę głównego kucharza.
- **Fride**, która odpowiada za przydzielanie zmian niewolnikom (również jest niewolnikiem)
- **Stena**, który jest lokalnym kaznodzieją.

Każdy z nich będzie chciał czegoś innego. Ralf będzie prosił Weteranów o pomoc w odzyskaniu miejsca w Midgardzie.

Frida będzie chciała amnestii za swoje zbrodnie popełnione w Uppsali, a Sten ... będzie chciał dowodu wiary Weteranów. Idealne w tym miejscu jest nawiązanie kontaktu z Frigg poprzez konstrukt. Jednak inne formy też zadowolą Stena.

W zależności od tego w jaki sposób podejść do tych kwestii Weterani wykorzystają testy **Koneksji, Triku i Fortelu, Charyzmy czy Siły Woli**. Nie ułatwaj tego zadania – niech Weterani odczuwają, że nie jest to proste, a zwykłe obietnice, które każdy może złożyć nie przekonają Ralfa i Fridy.



Bardzo ważne w tym miejscu jest to, żeby budować klimat podsycania buntu. Opisz jak ludzie posyłają Wam porozumiewawcze spojrzenia. Na murach pojawiają się znaki, niewolnicy przekazują sobie potajemnie przesyłki, rośnie napięcie.

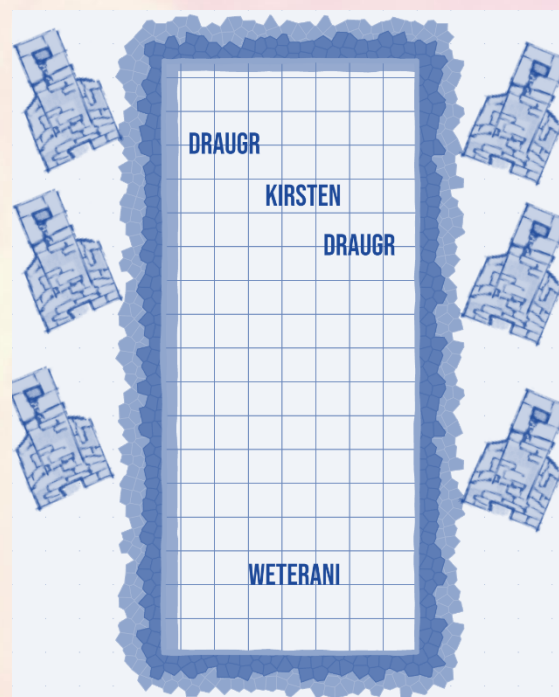
W zależności od tego kogo przekonali Weterani, tak potoczą się dalsze losy:

Kogo przekonali	Wynik
Wszystkich	Weterani bez problemu dostają się do szybu nr. 7.
Fridę	Weterani muszą przebić się przez co najmniej dwa oddziały Łowców (2x 3 łowców) zanim dostaną się do szybu nr. 7. Mają jednak swoją broń.
Ralfa	Weterani muszą przebić się przez co najmniej dwa oddziały Łowców (2x 3 łowców) zanim dostaną się do szybu nr. 7. Mają jednak do pomocy Ralfa i dwóch jego pomocników (statystyki Elitarnych Łowców)
Stena	Weterani znają drogę na skróty do szybu nr. 7 – nie muszą walczyć po drodze. W samym szybie jednak czeka na nich dwóch Elitarnych Łowców Vilguna.

Jeżeli przekonają dwóch z nich musisz połączyć otrzymane wyniki.

Weterani kiedy dostają się do szybu widza Kirsten, która czeka na nich na głównym moście w szybie. Obok ciężko pracują piece thallu. Gorąca atmosfera i jeszcze bardziej napięta kiedy zza Kirsten wychodzi dwóch Draugrów. Wiedzą, że czeka ich walka, a Kirsten jest wymagającym przeciwnikiem (**statystyki na końcu scenariusza**).

Możesz użyć poniższej mapy, żeby zobrazować jak wygląda sytuacja.



Po walce z ciałą Kirsten można wyjąć dysk z zakodowanymi współrzędnymi kryjówki Vilguna. Znajduje się ona na Maastaden. Po korespondencji widać także, że Nieśmiertelni szykują thall na broń dla Nilfheimczyków. Szykują się do powstania.

Po wyswobodzeniu M II daj się nacieszyć Weteranom, opisz jak dawni niewolnicy świętują jako wolni ludzie, jak piece są wysadzane w powietrze, jak ludzie ściskają ich i dziękują ze łzami w oczach. Epicki moment, który można świetnie wykorzystać, żeby gracze poczuli, że zrobili coś dobrego.

[S14] Włamanie

Jeżeli Weterani chcą włamać się do szybu nr. 7 muszą wiedzieć, że będzie to wymagało wielu trudnych testów **Trik i Fortel (co najmniej 2 testy 20 i 1 test 25)** dla każdej osoby, która się włamuje.

Oprócz tego muszą zhakować kamery (**Hakowanie 20 PT**), oraz wejść poprzez wentylację (**Technika 20 PT**). Kirsten siedzi na swoim stanowisku dowodzenia na końcu szybu nr. 7. Można uniknąć walki z Draugami jeżeli zostanie zastosowana jakaś forma odwrócenia ich uwagi.

Uniknąć walki z Kristen można jedynie poprzez test **Trik i Fortel o PT 30**. Wtedy nie zauważą Weteranów. Poprzez **Hakowanie 20 PT** można ściągnąć z dysku twardego na jej komputerze współrzędne kryjówki Vilguna oraz korespondencje z Nilfheimskimi agentami.

[S15] Uciezka

Jeżeli Weterani przylecieli na M II w charakterze więźniów są stricte strzeżeni, oraz pozbawieni swojego ekwipunku. Strażnicy, którzy ich pilnują są jednak skorzy do różnego rodzaju przekupstw, oraz nie zostali obdarzeni zbyt wielką inteligencją.

Testy Charyzmy bądź Koneksji (15 PT) wystarczą, żeby dostali chwile wolnego z pracy.

Uciec można kradnąc jeden z kosmicznych drakkarów z hangaru (**Technika 15 oraz Pilotaż 10**).



AKT III: KRYJÓWKA VILGUNA

Kryjówka Vilguna znajduje się na pokrytej lodem planecie Maastaden. Jest to betonowy fort wybudowany w skale skutej lodem. Ma lądowisko dla statków.

Charakterystyczne jest to, że jedyną żywą osobą w **forcie jest sam Vilgun**, do którego można łatwo dojść. Od samego początku jest świadom obecności Weteranów.

Opisując tą kryjówkę opisz surowość i chłód tego miejsca. **Przygnębiająca atmosfera przywodząca na myśl opuszczony zamek.**

Kiedy Weterani podchodzą do głównego holu materializuje się tam właśnie Vilgun. Prosi ich, żeby go wysłuchali. Jeżeli się zgodzą, za nimi pojawia się hologram Lokiego.

Oferuje im sprzymierzenie się z nimi. Jeżeli się zgodzą uzyskają wiele przywilejów, z czego najważniejszym jest to, że jeden z nich zostanie najpierw jarlem a potem Konungiem Uppsali. W takim wypadku przejdź do Epilogu 2.

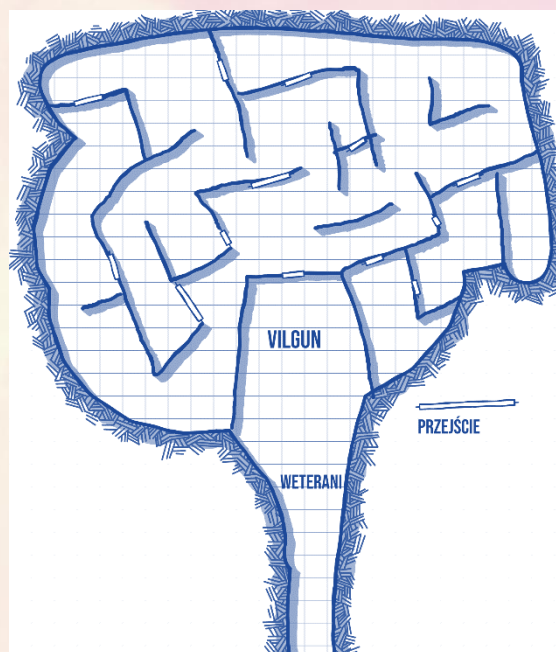
W innym wypadku Vilgun będzie walczył z Weteranami. Jest to ciężki przeciwnik, ponieważ potrafi tworzyć swoje klony i leczyć się za pomocą zadanych obrażeń. W zależności od tego jak szło Weteranom przy poprzednich walkach możesz zrezygnować z opcji leczenia (statystyki Vilguna znajdują się na końcu scenariusza).

Vilgun będzie też korzystał z możliwości swojego fortu. Jeżeli otrzyma więcej obrażeń niż wynosi połowa jego PŻ (czyli 50) to przeniesie się do innej części budynku. Będzie starał się rozdzielić Weteranów za pomocą zamykających się przejść – tutaj staraj się, żeby każdy z weteranów miał zawsze szansę rzutu na Zręczność w sytuacji, gdy będzie deklarował, że próbuje zdążyć przed zamykającymi się drzwiami.

[Użyj tej muzyki.](#)



W czasie walki możesz korzystać z poniższej mapy.



Zwróć uwagę na to jak oznaczone są przejścia. Steruj nimi tylko Vilgun.

W momencie pokonania Vilguna, Weterani mogą wyciągnąć z niego konstrukt Lokiego – to jaki sposób go użyją zależy od nich.

Przy okazji, jak już są na Maastaden mogą zniszczyć przesyłkę Angmara i wykonać ostatnią wolę przyjaciela. Jeżeli tak się dzieje przejdź do Epilogu 1

EPILOG I

1. Zniszczenie przesyłki

Widzicie jak przesyłka płonie w ogniach hekseryczne lawy. Ostatnia wola Waszego przyjaciela zostaje spełniona. Przeszłość i Sekrety Angmara odchodzą w zapomnienie. Czujecie dreszcz, kiedy przesyłka płonie.

2. Powrót do Midgardu

Po konfrontacji z Vilgunem wracacie do Midgardu. Ostatnie wydarzenia dałyby o Was znać. Wyswobodzenie M II, powstrzymanie korporacji ErikArv będzie zdecydowanie wielkim osiągnięciem w oczach przyszłego Konunga, którym zostaje Ralf Rolfsson – ale ten prawdziwy. Będzie pamiętał o Waszych poczynaniach w przeszłości.

EPILOG II

Loki śmieje się. Śmiech ten jest chaotyczny, szaleńczy wręcz. W mgnieniu oka jesteście transportowani do Uppsali, do Sali tronowej. Jeden z Was (tutaj ustalcie kto) zasiada na tronie i każe otworzyć bramy Bifrostu. Jakie wielkie jest zdziwienie wszystkich, gdy wylatują z nich okręty wojenne nilfheimczyków.

Na tronie czujesz, że coś uwiera Cię w głowę... czy możesz być pewny, że masz dalej wolną wolę? Czy zostałeś marionetką jak Ralf? To jednak nie ma znaczenia, dla Ciebie liczy się już tylko władza i podbój kolejnych układów.

Chwała Lokiemu!

ZAHACZKI NA KAMPANIE

Sjelkiller

Zbliża się Rangarok – wojna absolutna, która doszczętnie zniszczy Midgard. Powstrzymać go można tylko zabijając Bogów – bez wyjątku. W końcu wszyscy dążą do osiągnięcia władzy. Program Sjelkiller, który jest ostatnią spuścizną po Baldrze – boskim konstruktorze, może zabić Boga niszcząc jego konstrukt. A raczej – sprawić, że będzie on śmiertelny. Musicie wybrać się w długą podróż po wszystkich układach w poszukiwaniu konstruktów, do których mapę znaleźliście w kryjówece Vilguna. Konstrukt Hel (o ile zniszczyliście androida Ralfa) został już zniszczony, więc Hel jest śmiertelna. Nie zmarnujcie tego!



BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Vilgun Nieśmiertelny

W starszym wieku mężczyzna, posiadający wiele blizn. Jego twarz zdobią tatuaże tworzące wzory z hekserycznymi runami. Pod krzaczastymi, rudymi brwiami widać piwne oczy, jedno wydaje się być ślepe. Pomimo podeszłego wieku, mężczyzna wydaje się być dość dobrze zbudowany, a jego prawa ręka jest pełna bojowych wszczepów, widać na niej między innymi podłużny hak z bardzo ostrymi zębami, a sama ręka tylko w niektórych miejscach posiada skórę. Na przedramieniu widzicie coś w stylu lufy od pistoletu. Ubrany jest w futra, a w lewej ręce dzierży nieduży, zdobiony toporek.

Jego nazwisko to Vilgun Ottoson. Vilgun jest bohaterem negatywnym, niepozbawionym jednak uczuć. Sam kiedyś był jedną z ofiar Angmara i teraz chce się na nim po prostu zemścić. Jest szefem jednego z największych gangów Midgardu-Nieśmiertelnych, którzy zyski czerpią przede wszystkim z handlu żywym towarem, wszczepów i narkotyków.

Vilgun jest jednak tak naprawdę pionkiem na usługach Lokiego, którego konstrukt posiada wszczepiony w mózg.

Angmar Aranson

Angmar jest postacią znaną wszystkim Bohaterom. Jest bardzo wysokim mężczyzną, posiadającym długą blond brodę i włosy rozpuszczone do ramion. Czujne niebieskie oczy i orli nos powodują, że można czuć do niego szacunek z samego wyglądu. Angmar jest bardzo uprzejmy i przyjacielski, szarmancki dżentelmen. Nie posiada wszczepów, za wyjątkiem mało znanemu większości termowizyjnego oka. Na jego szyi widać za to tatuaż w kształcie kruka, jednak jest na tyle mały, że ciężko go dostrzec. Żeni się z uroczą Svanhildą, jednak najchętniej nie żeniłby się, ale ta ze względu na noszone brzemienie - nalega.



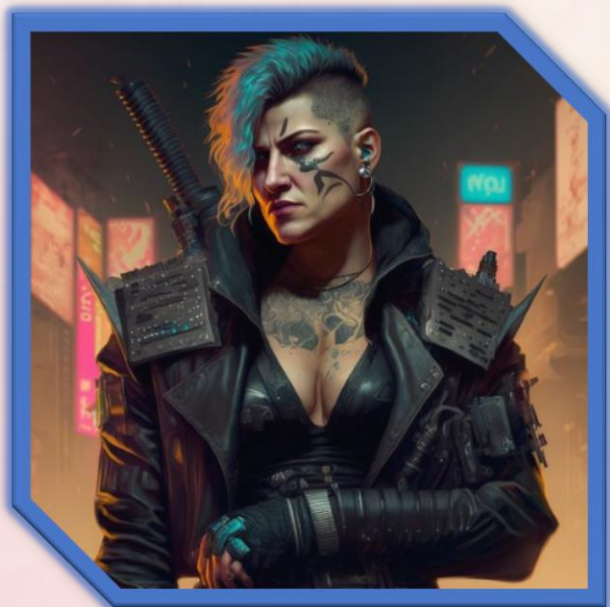
Angmar jest weteranem powstań nilfheimskich. Zasłużył się szczególnie akcją dywersyjną w przełęczy gór Kruczych. Po tym wydarzeniu został awansowany i przez wiele lat szkolił młodzież w akademii sił specjalnych Midgardu.

Jednak Angmar ma za sobą straszną przeszłość. W młodości, z powodu chciwości wstąpił do gangu Porannych Kruków- porannych, bo ofiary, które zabijali zawsze znajdowano rano, ze stadem kruków wyjadających ich gałki oczne. Zabijali głównie na zlecenie, czasami dla korporacji, czasami dla gangów, czasami po prostu policje.

Angmar popełnił gigantyczny błąd, gdy przyjął zlecenie na żonę Vilguna- Eddę, która była obiecującą młodą policjatnką na tropie jednego z przywódców gangów w Midgardzie. Podczas polowania Angmar brutalnie zabił Eddę, a zrobił to na oczach Vilguna, nieświadomy jego obecności. Angmar nie

wiedział, że Edda była wtedy w ciąży.

Po wielu latach zabijania Angmar, jako przywódca Porannych Kruków postanowił oddać przywództwo i ustatkować się ze zgromadzonych bogactw.



Kirsten

Kirsten jest zarządcą kolonii na M II. Rządzi twardą ręką i nie zważa na ludzkie warunki. Handluje z kosmicznymi piratami ze svartalheimu, jotunami czy właśnie Nilfheimczykami. Jest zła, zimna i bezwzględna.



PRZECIWNICY

Łowcy Vilguna

BC	ZR	PE	I	OP	E	MOC	K
5	4	5	3	4	2	15	6
WYSPORTOWANIE	9	PREZENCJA	7	PW	25		
BRONŃ BIAŁA	3	8	BRONŃ DŁUGA	4	9		
WYTRZYMAŁOŚĆ	3	8	WYCZULONE ZMYŚŁY	3	8		
REFLEKS	3	7	SIŁA WOLI	4	6		
BRONŃ DYSTANSOWA	ATAKI	OBRAŻENIA	TRAFIENIE				
Karabin	1-3	9+k20	10/12/12/X				
BRONŃ W ZWARCIU	TYP	OBRAŻENIA	TRAFIENIE				
Topór Bojowy	J	11+k10	12				
PANCERZ BALISTYCZNY	6	PANCERZ W ZWARCIU	10				
OBRONA DYSTANSOWA	23	OBRONA W ZWARCIU	23				

Elitarni Łowcy Vilguna

BC	ZR	PE	I	OP	E	MOC	K
6	5	6	3	3	2	15	5
WYSPORTOWANIE	11	PREZENCJA	-	PW	35		
BRONŃ DŁUGA	5	11	INFILTRACJA	4	7		
WYTRZYMAŁOŚĆ	5	11	WYCZULONE ZMYŚŁY	7	13		
REFLEKS	5	10	SIŁA WOLI	3	5		
BRONŃ DYSTANSOWA	ATAKI	OBRAŻENIA	TRAFIENIE				
Karabin	1-3	8+2k10	12/14/14/X				
PANCERZ BALISTYCZNY	10	PANCERZ W ZWARCIU	10				
OBRONA DYSTANSOWA	23	OBRONA W ZWARCIU	18				

Cybernetyczny Strażnik

BC	ZR	PE	I	OP	E	MOC	K
9	5	5	1	4	1	-	5
WYSPORTOWANIE	14	PREZENCJA	-	PW	50		
BROŃ BIAŁA	5	14	BROŃ DŁUGA	7	12		
WYTRZYMAŁOŚĆ	6	15	WYCZULONE ZMYŚŁY	5	10		
REFLEKS	4	9	SIŁA WOLI	5	6		
BROŃ DYSTANSOWA		ATAKI	OBRAŻENIA	TRAFIENIE			
Działko		1 - 4	10+4k6	13/16/16/X			
BROŃ W ZWARCIU		TYP	OBRAŻENIA	TRAFIENIE			
Szczypce		J	11+k20	17			
PANCERZ BALISTYCZNY		15	PANCERZ W ZWARCIU		15		
OBRONA DYSTANSOWA		24	OBRONA W ZWARCIU		25		

Draugr wojownik

BC	ZR	PE	I	OP	E	MOC	K
6	4	5	4	7	3	20	10
WYSPORTOWANIE	10	PREZENCJA	-	PW	60		
BROŃ BIAŁA	7	13	WYCZULONE ZMYŚŁY	5	10		
WYTRZYMAŁOŚĆ	8	14	SIŁA WOLI	10	13		
REFLEKS	5	9		-	-		
BROŃ W ZWARCIU		TYP	OBRAŻENIA	TRAFIENIE			
Miecz*		J	10+k20	18			
PANCERZ BALISTYCZNY		10	PANCERZ W ZWARCIU		10		
OBRONA DYSTANSOWA		26	OBRONA W ZWARCIU		33		

* *Miecz Nieumarłych*: zadaje dodatkowe k10 obrażeń istotom, które nie są Martwiakiem, jeżeli cios przebije pancerz przeciwnika.

Kirsten

BC	ZR	PE	I	OP	E	MOC	K
4	14	8	8	10	5	40	15
WYSPORTOWANIE		18	PREZENCJA		9	PW	35
BRON BIALA		7	11	WYCZULONE ZMYSLY		6	11
WYTRZYMALOSC		6	12	INFILTRACJA		5	10
REFLEKS		5	19	SILA WOLI		6	11
BRON KROTKA		5	19	HEKSERI		5	10

BRON DYSTANSOWA	ATAKI	OBRAZENIA	TRAFIENIE
Strzelba	1-2	14+3k6	22/19/X/X
BRON W ZWARCIU	TYP	OBRAZENIA	TRAFIENIE
Ostrza zarazy*	J	18+2k6	15
PANCERZ BALISTYCZNY	20	PANCERZ W ZWARCIU	20
OBRONA DYSTANSOWA	37	OBRONA W ZWARCIU	34

* Każde zranienie ofiary wymusza na niej test Wytrzymałości. Niepowodzenie nakłada na nią truciznę w postaci Fatum. Jej efekt utrzymuje się przez k6 godzin, ponadto jeżeli ofiara jest już zatruta, siła ciosu zwiększana jest o dodatkowe k6.

Vilgun

BC	ZR	PE	I	OP	E	MOC	K
4	13	12	12	12	9	100	21
WYSPORTOWANIE		17	PREZENCJA		13	PW	60
BRON BIALA		9	25	INFILTRACJA		5	17
WYTRZYMALOSC		6	10	HEKSERI		5	14
REFLEKS		5	18	SILA WOLI		6	15
WYCZULONE ZMYSLY		6	18	-		-	-

BRON W ZWARCIU	TYP	OBRAZENIA	TRAFIENIE
Ostrze Mroku*	J	17+2k6	29
PANCERZ BALISTYCZNY	25	PANCERZ W ZWARCIU	25
OBRONA DYSTANSOWA	40	OBRONA W ZWARCIU	40

*Ileokroć zada nim obrażenia, odzyskuje PŻ równe połowie zadanych obrażeń.

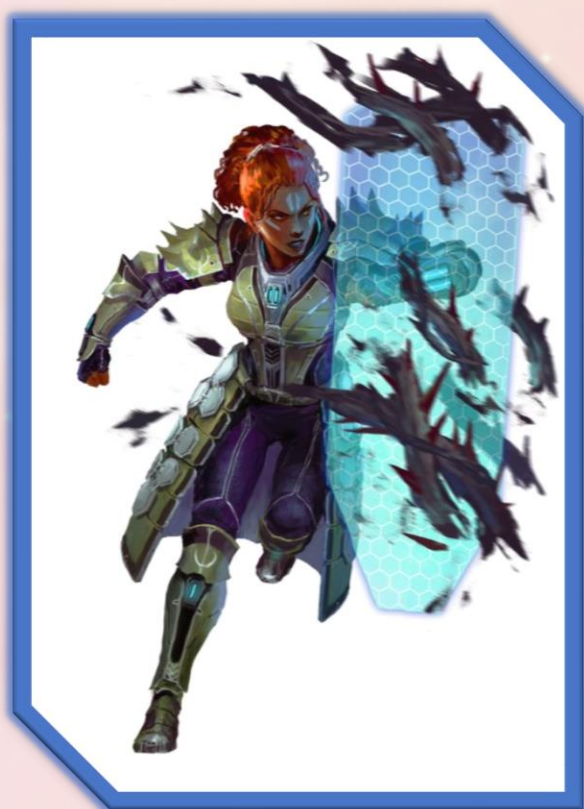
WETERANI



Sigbjorn (Sigdottir)

Klasa: Berserker

Sigbjorn jest niezwykle wpływową postacią w swoim środowisku. Jego imponująca prezencja i mocne, muskularne ciało emanują autorytetem, natomiast jego wzrok jest głęboki i pełen mądrości. Przez lata nieustannych walk i przeciwności losu Sigbjorn jest wyraźnie zmęczony życiem, co widać zarówno w jego spojrzeniu, jak i w sile, z jaką wykonuje swoje ruchy. Jest on symbolem siły, ale także głębokiej refleksji i doświadczenia. Jego charakterystyczne cyberpunkowe elementy stroju, takie jak metalowe protezy, wyrażają nie tylko jego postępowe podejście do technologii, ale także odzwierciedlają trudne przeżycia, które przetrwał. Sigbjorn jest postacią, której obecność wzbudza respekt i jednocześnie budzi współczucie.

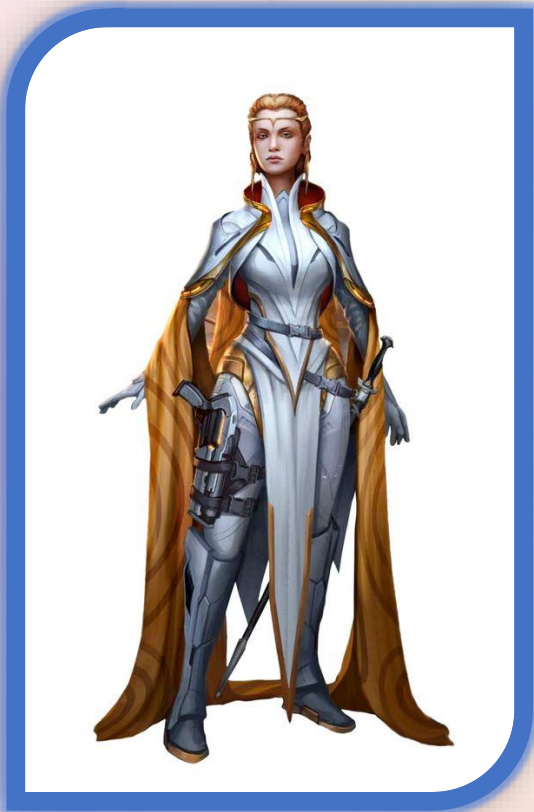


Silja (Sil)

Klasa: Huskarl

Silja, huskarl o wspaniałej sile i umiejętnościach, jest postacią, która łączy w sobie wojownicze zdolności z mistycznymi umiejętnościami hekseri. W społeczeństwie Midgardu huskarlowie zajmują elitarną pozycję, a większość ludności darzy ich podziwem i szacunkiem. Silja, oddana i wierna, jest wzorem dla niezliczonych żołnierzy, inspirując ich i wypełniając dumą. Jej obecność przyciąga uwagę, a jej wizerunek jest powszechnie rozpoznawalny na plakatach, billboardach i w filmach propagandowych.

Jednak pomimo swojego statusu, Silja pragnie docenienia i szansy, by udowodnić, że jest kimś więcej niż tylko celebrytą. Jest wspaniałym wojownikiem, gotowym poświęcić się dla swojego kraju i wspólnoty. Silja pragnie znaleźć miejsce, gdzie będzie mogła wykorzystać swoje umiejętności i pokazać światu, że jest nie tylko ikoną, ale także niezwykle zdolnym bojownikiem.



Gaervi (Gaerv)

Klasa: Wolwa

Gaervi, weteranka Gwardii Midgardu, służyła jako wywiadowca wojskowy. Jej doświadczenie i umiejętności sprawiły, że korporacje zatrudniają ją jako analityka giełdowego, a wojsko opiera swoje posunięcia na jej wizjach. Zwykli obywatele również korzystają z usług firm specjalizujących się w przewidywaniu przyszłości, w których Gaervi ma udział.

Gaervi jest nie tylko inteligentna, ale również czuje podziw do Angmara i pragnie jednoczyć ludzi. Szczególnie zależy jej na bliskości ze swoją kompanią - Bjornem, Silją i Sigbjornem. Jej determinacja, umiejętności przewidywania przyszłości i więź z mistycznymi korzeniami Midgardu sprawiają, że Gaervi jest wyjątkową postacią, która wciąż dąży do zjednoczenia i współpracy między ludźmi.



Björn (Björk)

Klasa: Jager

Bjorn, jager, jest niezwykle umiejętnym łowcą, specjalizującym się w tropieniu i dostarczaniu różnorodnej "zwierzyny" - czy to ludzi, elfów, krasnoludów czy trolle. Dla niego każde zlecenie staje się misją, a jego profesjonalizm i zimna determinacja sprawiają, że wykonuje swoje zadania z precyzją i skutecznością. W dzisiejszym Midgardzie jagerzy pełnią role łowców nagród, egzekutorów oraz niezwykle zaskakująco, jednostek ratunkowych, którzy są wynajmowani do odnalezienia zaginionych lub porwanych. Często również pełnią funkcję zwiadowców w wojskowych oddziałach.

Bjorn jest odludkiem, w ciszy wykonującym swoje zadania. Pragnie uzyskać uznanie w oczach Angmara, swojego najważniejszego autorytetu. Jego cicha natura i determinacja sprawiają, że jest traktowany z mieszanką szacunku i ostrożności przez innych. Bjorn poszukuje miejsca, gdzie jego umiejętności będą doceniane, a Angmar uzna go za godnego swojego zaufania i autorytetu.

