

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY

PRZYGODY W STARYM ŚWIECIE



◆ NOC KRWI ◆



Projekt scenariusza: Jim Bambra
Aktualizacja do WFRP 4: Lindsay Law

Autor tekstu: Andy Law

Ilustracje: Scott Purdy i Ralph Horsley

Mapy: Andy Law

Opracowanie graficzne i layout: Paul Bourne

Kierownik projektu: Andy Law

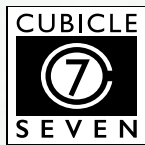
Wydawca: Dominic McDowell

WFRP4 - Projekt gry: Andy Law, Dominic McDowell

Specjalne podziękowania dla: Games Workshop

Original English language edition by
Cubicle 7 Entertainment Ltd,
Unit 6 Block 3B,
City North Business Campus,
Stamullen,
Co. Meath,
Ireland

Żaden fragment tej książki nie może być reprodukowany, składowany lub transmitowany w żadnej formie elektronicznej, mechanicznej, xero, fotograficznej lub nagrywany bez pisemnej zgody wydawcy.



Edycja polska

Tłumaczenie: Michał Szewczyk, Jakub Zapała

Redakcja: Jakub Zapała

Skład: Andrzej Karlicki

Copernicus Corporation
ul. Długosza 2/16
01-174 Warszawa
www.copcorp.pl

Warhammer Fantasy Roleplay 4. edycja © Copyright Games Workshop Limited 2020. Warhammer Fantasy Roleplay 4. edycja, logo Warhammer Fantasy Roleplay 4. edycja, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, logo komety o dwóch ogonach i wszystkie powiązane logo, ilustracje, obrazy, nazwiska, stworzenia, rasy, pojazdy, lokalizacje, broń, postacie oraz ich charakterystyczne podobieństwo są[®] lub TM i / lub © Games Workshop Limited, zarejestrowane na całym świecie i używane na podstawie licencji. Cubicle 7 Entertainment i logo Cubicle 7 Entertainment są znakami towarowymi firmy Cubicle 7 Entertainment Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone.



◆ NOC KRWI ◆



Przygoda *Noc Krwi* została pierwotnie napisana dla pierwszej edycji WFRP i opublikowana w numerze 87 magazynu **White Dwarf** w marcu 1987 roku. Szybko zyskała popularność wśród fanów, w związku z czym została włączona w skład kampanii *Potępieniec* wydanej w 1989 roku (w Polsce ukazała się ona nakładem wydawnictwa MAG w 1995 roku, w tłumaczeniu Stanisława Beliny – ze względu na zmiany w scenariuszu i samym Starym Świecie dokonaliśmy jednak nowego przekładu). Odświeżona wersja tego kultowego scenariusza, którą macie przed sobą, została przygotowana z myślą o początkujących postaciach i nadaje się tak do wplecenia w kampanię, jak i wykorzystania jako samodzielna opowieść.

Ta przygoda może przydarzyć się w czasie podróży wzdłuż dowolnego szlaku wodnego czy lądowego. Ważne jest tylko, by do najbliższego miasta było daleko. Nada się ona w sam raz jako ciekawy epizod w czasie dłuższej wędrówki po drogach i bezdrożach Starego Świata. Do tej pory podróż powinna być monotonna. Gdy właśnie zaczyna zmierzchać, nagle nadchodzi burza, prawdziwe oberwanie chmury. W jednej chwili postaci są przemoczone, a ich środkiem podróży, powozem czy barką, zaczyna targać silny wiatr. Dalsze podróżowanie przez deszcz i ciemność jest niebezpieczne. Niestety, w Imperium zatrzymanie się w środku niczego, by przeczekać nawałnicę, też nie jest dobrą opcją. W tym świecie wiele dziwnych stworzeń czeka w lasach na nieostrożnych. Rzadko która bestia boi się niepogody.

Ulewa spada na ziemię z ciemnych burzowych chmur. Błyskawica rozświetla niebo. Z dala słychać nawoływanie jakiegoś dziwnego stworzenia. Takie noce należy spędzać pod dachem, przy ciepłym ogniu. Ponure i pełne niebezpieczeństw lasy Imperium nie są w czas nawałnicy dobrym schronieniem.

ŁOWY

Pomiędzy uderzeniami gromu da się słyszeć w oddali dźwięk przypominający zduszone ujadanie. Zbliża się on szybko w stronę Bohaterów. Grupa mutantów i zwierzolutdzi poluje w okolicy na jelenia.

Jeżeli grupa postanowiła zatrzymać się na noc, nawoływania zwierzolutdzi pozwolą zauważyć, że po około pół godzinie skreślili wprost na obozowisko i zbliżają się do niego bardzo szybko. Jazgot ustaje nagle: łowcy dopadają swoją zwierzynę tuż obok miejsca, w którym nocuje drużyna. Las cichnie i przez chwilę słychać tylko odgłosy burzy. To jednak tylko kwestia czasu, zanim bestie zorientują się, że Bohaterowie są w pobliżu...

Rozważna drużyna będzie w tych okolicznościach chciała pozostać w ruchu. Jeżeli jednak grupa pozostanie w obozowisku, na skraju lasu wkrótce pojawią się tajemnicze kształty bestii. Zwierzolutdzie i mutanci będą obserwować Bohaterów przez jakiś czas, po czym postarają się ich otoczyć. Uderzą szybko i zdecydowanie. Jeżeli drużyna będzie w drodze, aby uciec muszą wykonać **Wymagający (+0) Test Jeździectwa, Powożenia** albo **Żeglarstwa**. W razie niepowodzenia, stwory zaatakują. O ile drużyna nie opuści tego obszaru, ataki będą się powtarzały przez całą noc.

Na grupę myśliwych Chaosu składa się dwóch zwierzolutdzi i czterech mutantów. Ich plan jest prosty: obezwładnić drużynę, a potem zabijać jej członków na niepowtarzalny i wymyślny sposób. Jeżeli obaj zwierzolutdzie zginą, mutanci muszą wykonać **Wymagający (+0) Test Siły Woli**. W razie porażki uciekają.

ZMUTOWANI ZWIERZOLUDZIE

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

Cechy: Furia, Mieszkaniec lasu, Spaczenie (Pomniejsze), Widzenie w ciemności



Jeden ze zwierzolutdzi ma głowę wołu i skórę pokrytą łuskami, co daje mu Cechy **Pancerz (2)** i **Rogi +6**. W łapie dzierży miecz, **Broni +7**. Na początku starcia wydaje z siebie gardłowy ryk i szarżuje do boju, nie bacząc na swoje bezpieczeństwo. Będzie walczył, póki nie padnie nieprzytomny lub martwy.

Drugi ze zwierzołuzi posiada długie psie nogi, przez co jego **Ruch** rośnie do **6**. Ma też karykaturalnie wielki psi łeb osadzony na wychudłym ludzkim korpusie, który przeważa go na boki. W walce stwór atakuje pazurami (**Broń +6**) i kłami (**Ugryzienie +6**).

MUTANCI CHAOSU

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

Cechy: Broń +7, Spaczenie (Pomniejsze)

Dwóch mutantów uzbrojonych jest w noże, a dwóch w pałki.

Każdy z tej czwórki ma z grubsza ludzkie kształty, ale nosi też wyraźny znak Chaosu. Jeden ma ślimacze oczy na szypułkach, przez co świetnie orientuje się, co dzieje się dookoła (**Inicjatywa 40**). Drugi ma dwie macki wyrastające z dłoni (**2x Macki+6**). Po została dwójka porośnięta jest gęstym futrem (**Pancerz 1**).

DALSZA PODRÓŻ

Niezależnie od tego, czy dojdzie do ataku, drużyna będzie mogła podróżować sprawnie przez około pół godziny. Po tym czasie albo droga zamienia się w nieprzejezdne błoto, albo prądy na weszbranej rzece robią się na tyle nieprzewidywalne, że poruszać się można co najwyżej w żółwym tempie. Na wodzie silne porywy wiatru czynią dalszy rejs bardzo ryzykownym. W tych warunkach by uniknąć katastrofy trzeba powtarzać **Wymagające (+0) Testy Jeździectwa, Powożenia albo Żeglarstwa**. Konie ślizgają się w błocie i mogą okulać, wóz może się zakopać albo pęknie mu oś, barki i statki mogą zostać przewrócone lub pchnięte prądem na brzeg. Ulewa i zagrożenie ze strony mutantów powinny uświadomić Bohaterom, że znaleźli się w trudnej sytuacji.

CZŁOWIEK W KAPTURZE

W blasku błyskawicy w pewnej odległości zamajaczy Bohaterom budynek. Nie jest on bardzo daleko. Gdy zostanie wypatrzony, trudno będzie go już stracić w oczu – w oknach widać światła. To zajazd i stacja dylżansów oraz nadrzeczna karczma „Człowiek w kapturze”. Stanowi ona radosny widok dla zmęczonych i przemoczonych podróżnych, zwłaszcza w tak paskudną noc. Główne wrota są zamknięte na cztery spusty. Kołatanie w bramę nie daje żadnych rezultatów. Pozostawia to Bohaterom dwie opcje: wspiąć się po murze albo rozejrzeć się za inną drogą do środka. Tę nie trudno wypatrzeć: przy zabudowaniach znajduje się przeprawa promowa, a od jej przystani do samego budynku gospody prowadzi oddzielna dróżka.

PROM

Na przystań składa się niewielki budynek oraz samo nadbrzeże. Prom to ledwie tratwa, która kursuje między brzegami dzięki przymocowanym tu solidnym linom, które zazwyczaj kryją się pod wodą. W tej chwili prom zacumowany jest na tym samym brzegu, na którym znajduje się karczma. Nie da się

z niego jednak skorzystać, bo liny zostały przecięte. Pobieżne sprawdzenie budynku zdradzi, że drzwi do niego są otwarte, a w środku doszło do jakiejś szamotaniny. Meble są poprzewracane, a po przewoźniku nie ma śladu. Staranne przeszukanie pozwoli trafić na sakwę zawierającą 12 szylingów i 42 pensy.

Od drzwi w noc prowadzi ślad świeżej krwi. Zbadanie go to **Wymagający (+0) Test Percepcji**. Każdy bohater, który go zda, zorientuje się, że ktoś wyciągnął z budynku ciało. Trop urywa się jednak szybko znikając w ulewie i błocie.

KARCZMA

„Człowiek w kapturze” to niewielki zajazd ulokowany w miejscu, w którym droga dochodzi do przeprawy promowej. Plan obejścia znajdziesz dalej. Swojego czasu ta karczma była miejscem spotkań kultystów, ale przegnano ich z tego regionu dobre sto lat temu. Nie udało się jednak wtedy odnaleźć ukrytej pod piwnicą kaplicy ku czci boga Chaosu Tzeentcha. Historia tego zajazdu została dawno zapomniana przez wszystkich, poza Wijącymi się w Mroku, sektą wyznawców Pana Przemian. Obecny właściciel nie ma pojęcia, że pod podłogą znajduje się zrujnowany przybytek wyznawców Chaosu.

Akurat tej nocy udał się atak na „Człowieka w kapturze”. Przeprowadziła go grupa mutantów, wspierana przez kultystę Chaosu Hansa Jinkersta. Ten został przysłany, by odnowić kaplicę w imieniu Wijących się w Mroku.

Hans wszedł do zajazdu w przebraniu strażnika dróg. Wykorzystał sprzyjającą chwilę i dosypał do szykowanej wtedy wieczery *kurts* (ten środek nasenny opisany jest dalej). Obsługa karczmy i jej goście po chwili stracili przytomność (lub nie byli w stanie się już opierać), kultysta otworzył bramę i wpuścił do środka mutantów.

Wszystko poszło wyjątkowo sprawnie. Zajazd i przystań udało się przejść bardzo szybko, a nieliczni obrońcy zostali łatwo pokonani. Wszystkich jeńców zebrano w piwniczce, gdzie mają zostać złożeni w ofierze Tzeentchowi. Hans i mutanci świętują teraz zwycięstwo i szykują się do odprawienia ceremonii, podczas której przywołany zostanie strażnik kaplicy. Nie przewidzieli tylko żadnych nieproszonych gości, więc przybycie drużyny będzie dla nich całkowitym zaskoczeniem. W pierwszym odruchu próbują udawać obsługę karczmy i poczęstować Bohaterów posiłkiem ze środkami usypiającymi.

Hans Jinkerst, kultysta

Hans to szarlatan i łgarz wyborowy. Rolę strażnika dróg odgrywa bez najmniejszych problemów. Jest tylko jeden feler: z tyłu na jego mundurze u podstawy karku, pozostała krwawa plama, ślad po tym, jak pchnął nożem poprzedniego właściciela tego uniformu.

Żeby zauważyć zabrudzenie potrzebny jest udany **Przeciwny (+20) Test Percepcji** – oczywiście wykonany przez osobę, która ma możliwość spojrzenia na to miejsce. Zapytany o plamę, Hans będzie utrzymywał, że to ślad po walce z dwoma rozbójnikami, którą rzekomo stoczył wcześniej tego wieczora. Rzecz jasna nie pozwoli nikomu zbadać jego „rany”.



HANS JINKERST

Sz	WW	Us	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żyw
4	35	30	33	45	49	37	54	46	32	51	14

Cechy: Broń +7, Spaczenie (Pomniejsze)

Wyposażenie: koszulka kolcza (2 Punkty Pancerza na korpucie), miecz +4, nóż +2, szklana buteleczka zawierająca 18 porcji kurtsu, 26 szylingów.



Mutanci

Każdy z mutantów posiada te same podstawowe współczynniki, ale posiada też swoją unikalną mutację. W razie walki dobędą mieczy i pałek, które cały czas mają pod ręką.

MUTANCI

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

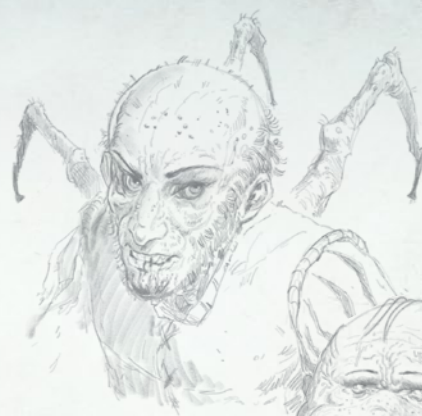
Cechy: Broń +7, Spaczenie (Pomniejsze)

Grat jest z początku w stajni, gdzie raczy się zwłokami chłopca stajennego. O ile dożyje tego momentu, dołączy do pozostałych mutantów w trakcie ceremonii przywołania strażnika. Posiada on nogi przypominające pajęcze odnóża zakończone przyssawkami, które pozwalają mu utrzymać się na każdej powierzchni (cecha **Wspinacz**).

Otto odgrywa rolę gospodarza. Jest niezmiernie otyły, dosłownie szerszy niż wyższy. Sprawia wrażenie, jakby toczył się, a nie chodził. Mimo to może ująć za względnie normalnego człowieka. W związku z tym, jak również biorąc poprawkę na to, że większość karczmarzy jest przy kości, to on powita Bohaterów, gdy wejdą do „jego przybytku”.

Fagor mógłby uchodzić za zwykłego człowieka, bo posiadanie wyłupiastych oczu to w końcu nie zbrodnia. Kiedy drużyna wejdzie do karczmy, ten mutant będzie w piwnicy albo sali jadalnej.

Wilbem jest najbardziej oczywistym i groteskowym mutantem. Nie posiada w ogóle twarzy, a tylko gołą czaszkę skrytą pod kapturem (kiedy ją ujawni, ma cechę **Strach (1)**).



Ogrodzenie

Karczma jest otoczona trzy i pół metrową palisadą. Główna brama jest zamknięta i zaryglowana od wewnątrz. Mniejsze wejście od strony promu jest jednak otwarte.

Stajnie

Konie w stajni są niespokojne, co jest oczywiste, jeśli Bohaterowie zbliżą się do tego budynku. Słychać stamtąd głośnie rzenie i tupot kopyt.

Jeden z mutantów, Grat, ucztuje akurat w stryszku na siano. Posiada się właśnie ciałem chłopca stajennego i nie usłyszy nadchodzącej drużyny. Zorientuje się jednak natychmiast, jeżeli wejdą do środka. Szóstka zamkniętych tu koni jest przerażona obecnością mutantą, wybiegną więc natychmiast po otwarciu wrót. Każdy z Bohaterów może spróbować **Przeciętnego (+20) Testu Tresury** albo **Wymagającego (+0) Testu Opieki nad zwierzętami**, żeby powstrzymać zwierzęta przed ucieczką. Kto nie zda, może zostać stratowany. Udany **Przeciętny (+20) Test Uniku** pozwala uskoczyć przed wystraszonymi zwierzętami. Stratowana postać otrzymuje 1k10+4 Obrażeń w nogi (BWt i pancerz chronią przed tym normalnie). Konie wybiegną na dziedziniec, a zagnanie ich z powrotem do stajni wymagać będzie **Trudnego (-20) Testu Opieki nad zwierzętami**.



Kiedy tylko Grat zorientuje się że ktoś wszedł do stajni, wespnie się na dwuspadowy dach budynku i spróbuje schować się po drugiej stronie kalenicy. Bohaterowie którzy zdecydują się wspiąć na stryszek, znajdą tam mokre zwłoki chłopca stajennego. Parobek został zabity ciosem miecza w głowę. Na jego prawym ramieniu widać ślady zębów Garta. Woda kapie z kłapy prowadzącej na dach, a drabina jest mokra i umazana krwią. Jeśli Bohaterowie otworzą wyjście na górę, spadnie na nich ulewa. Z powodu deszczu jest bardzo ślisko. Każdy, kto będzie próbował chodzić po dachu, musi zdać **Wymagający (+0) Test Atletyki**. Jeśli ten się nie powiedzie, postać poślizgnie się i zacznie zjeżdżać z dachu. Przed upadkiem uchroni ją zdanie kolejnego **Wymagającego (+0) Testu Atletyki**, co oznacza uchwycenie się samego wyjścia lub kłapy. Inaczej Bohatera czeka upadek z 5 metrów. Wypatrzenie Grata to **Wymagający (+0) Test Percepcji**. Wykryty, mutant będzie walczył do śmierci. Przyssawki na odnóżach pozwalają mu poruszać się swobodnie po dachu, bez ryzyka upadku. Jeśli Grat nie zostanie odkryty, poczeka aż postaci opuszczą stajnię, po czym wróci do swojego posiłku. Schronienie opuści dopiero wezwany przez Otta.

Wozownia

Drzwi do tego budynku są zamknięte, a otwarcie ich wymaga 2 PS w **Wymagającym (+0) Teście**. W środku znajduje się dylizans linii Kartak z Altdorfu. Powóz dotarł w to miejsce tuż przed atakiem mutantów. Pasażerowie i woźnice, którzy nie zostali zabici, leżą teraz odurzeni i związani w piwnicy.

Budynek karczmy

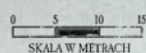
Drzwi wejściowe „Człowieka w Kapturze” są zaryglowana, a okna zasłonięte. Ze środka słychać odgłosy świętowania i ogólnej wesołości. Kiedy jednak Bohaterowie zakolczą w drzwi, śmiechy cichną jak ucięte nożem. Słychać szuranie, przesuwanie krzesel i brzęk butelek. Po chwili da się usłyszeć otwieranie kolejnych rygli. W drzwiach staje ogromny grubas. To Otto, jeden z mutantów, przedstawiający się teraz jako gospodarz.

Pojawienie się Bohaterów zupełnie zaskoczyło Otta. Sądził on, że całe obejście jest dobrze zamknięte. Jego próby ukrycia tej reakcji są nieporadne. Jako karczmarz zaprasza jednak drużynę do środka. W kominku pali się ogień, a na krześle przy nim siedzi Hans, ubrany w swój (skradziony) mundur strażnika dróg.

Zza baru słychać łomot. Wszyscy spoglądają na stojącego tam mężczyznę z wyłupiastymi oczami, który zaczął energicznie zmywać podłogę. To Fagor, który wrócił z piwnicy, aby ukryć ślady wcześniejszego ataku na karczmę. O ile Bohaterowie nie zainteresują się, co on właściwie próbuje wyczyścić, ten dość szybko skończy swoją pracę i wyniesie wiadro z pomyjami oraz zakrwawioną szmatę do kuchni. „Karczmarz” Otto jest wyraźnie zdenerwowany obecnością drużyny (mutanci mają w końcu plany na później). Będzie to widać w jego zachowaniu. Grubas mnie bez przerwy swój fartuch, próbując w ten sposób rozładować stres. Spróbuje odesłać drużynę jak najszybciej, twierdząc, że „nie ma już pokoi w gospodzie”. Traktuje Bohaterów jak nieproszonych gości. Utrzymuje, że nocuje załogę i pasażerów dylizansu, którzy właśnie poszli spać, więc „nie potrzebujemy tu dzisiaj więcej pań i panów waszego pokroju, dziękujemy uprzejmie”.

Jeżeli Bohaterowie będą się upierali, żeby zatrzymać się na nocleg (alternatywą jest w końcu spędzenie nocy w pełnym bestii lesie), Otto wreszcie niechętnie ustąpi. Nie przestanie jednak okazywać im niechęci. Napoje dostaną w nieumytych kufkach.

Po chwili Otto uda się do kuchni mruczając „pewnie trzeba będzie was też nakarmić”. Tak naprawdę idzie uprzedzić o sytuacji pozostałych mutantów, podczas gdy Hans ma za zadanie zająć czymś Bohaterów. Kultysta podający się za strażnika dróg zaczyna wypytywać drużynę kim są i skąd pochodzą. Zasłania się tu obowiązkami służbowymi, bo „musi sprawdzić, czy aby nie są rozbójnikami”. Jeżeli Bohaterowie wspomną o tym, co znaleźli przy promie, Hans powie, że ataku dokonali i przewoźnika porwali wspomniani rozbójnicy. Tłumaczy, że właśnie z przyczyny bandytów karczma jest tak starannie zamknięta.



SKALA W METRACH

PIETRO



STRZAŁKI WSKAZUJĄ DÓŁ

Legenda

1	Tratwa	10	Sypialnia 1
2	Nabrzeże	11	Sypialnia 2
3	Stróżówka przewoźnika	12	Sypialnia 3
4	Izba karczmarza	13	Pokój karczmarza
5	Bar	14	Wspólna izba
6	Kuchnia	15	Stryszek na siano
7	Magazyn	16	Pokój służby
8	Stajnia	17	Piwnica
9	Wozownia	18	Kaplica

CZŁOWIEK W KAPTURZE



PARTER



PIWNICA



KAPLICA





Będzie próbował też zasugerować, że Bohaterowie są w jakis sposób powiązani z jego zmyślonymi rozbójnikami. „Podejrzewam, że to wasze nagłe pojawienie się tak zdenerwowało karczmarza. Kto wie, może i słusznie się lęka... Co za ludzie podróżują po nocy w taką niepogodę?” Hans ma jednak dość sprytu, by we właściwym momencie odpuścić lub wyłgać się. Uda, że zadowolili go każda w miarę sensowna odpowiedź Bohaterów.

Jeżeli ktoś z drużyny wspomni o mutancie w stajni, Hans będzie szczerze zdziwiony. Myślał, że wszyscy jego współpracownicy ukryli się w karczmie. Udaje zaniepokojenie, kiedy usłyszy o trupie: „Właściciel powiedział mi, że chłopiec stajenny uciekł. Nikomu nie przyszło do głowy sprawdzać stryżek. No cóż, z pogrzebem możemy spokojnie poczekać do ranka”.

Jeśli Bohaterowie wspomną o chłopcu stajennym lub Gracie „karczmarzowi”, ten sprawi wrażenie wystraszonego. Tak naprawdę boi się on, że drużyna wpadła już na trop działań mutantów. Otto zmieni więc temat i spojrzy błagalnie na Hansa, który weźmie na siebie ciężar dalszej rozmowy.

Kiedy Jinkerst ustali, że Bohaterowie trafili tu przypadkiem i nikt ich do zajazdu nie przysłał, przeprosi ich na chwilę i pójdzie do kuchni. Jeżeli któryś z Bohaterów będzie go obserwować, może wykonać **Przeciętny (+20) Test Percepcji** i przy sukcesie dostrzec plamę krwi na kołnierzu Hansa.

Na tym etapie Bohaterowie będą już zapewne podejrzliwi i ciekawi tego, co tutaj zaszło. Jeżeli ktoś z drużyny stanie przy barze, może podsłuchać rozmowę toczoną w kuchni: „Nie panikuj, Otto, to tylko zwykli podróżni. Kilka dodatkowych dusz ucieszy Tzeentcha. Dodaj im po prostu kurtsu do stawy i miejmy to z głowy”. Hans poda po tym buteleczkę z kursem Ottonowi – mutant będzie odtąd w jej posiadaniu.

Jeśli Hans usłyszy, że ktoś próbuje się podkraść do kuchni, natychmiast ją opuści. Zamknie za sobą starannie drzwi, wykluczając próby wejścia tam „niby przypadkiem”. Trzeba by znaleźć ku temu dobry powód.

Chwilę później Otto wejdzie do izby niosąc miski z gorącą potrawką. W każdym naczyniu znajdują się dwie porcje kurtsu. Zauważenie dziwnego smaku w jedzeniu wymaga sukcesu w **Bardzo Trudnym (-30) Teście Percepcji**. Postaci z Talentem *Wyostrozony zmysł (Smak)* zdają go automatycznie. Zidentyfikowanie specyfiku po wykrytym smaku wymaga przejścia **Wymagającego (+0) Testu Wiedzy (Zioła)** albo **Łatwego (+40) Testu Wiedzy (Trucizny)**.

KURTS

Ten środek nasenny wyrabia się z zioła zwanego gotslete. Zaczyna on działać po pół godziny od spożycia. Jedna porcja powoduje senność, nakładając na postać Stan *Zmęczenie*. Dwie porcje wywołują Stan *Utrata przytomności*.

Czas trwania: środek działa po 2k10 +BWt minut. Efekt utrzymuje się przez 1k10 godzin. Czas ten można zmniejszyć o -1 zdając **Wymagający (+0) Test Odporności** i o kolejne -1 za każdy Poziom Sukcesu, do minimum równego 1 godzinie.

Dobrej nocy, panie i panowie

Po posiłku, ale zanim jeszcze kurts zacznie działać, Otto proponuje drużynie, że zaprowadzi ich na nocleg do wspólnej izby na piętrze. Ciągłe utrzymuje, że wszystkie inne pokoje są zajęte przez podróżnych z dylizansu.

W korytarzu podłoga jest goła i mokra, chociaż widać tu jakieś strzępy w rogach. Fagor w pośpiechu zerwał leżący tu wcześniej dywan i zmył krew.

Wspólna izba jest brudna, a posłania śmierdzące. Jeżeli Bohaterowie będą narzekać, Otto odburknie coś niegrzecznie, na koniec dodając, że „to najlepsze, co może zaoferować”. Potem natychmiast wyjdzie, jakby mu się gdzieś śpieszyło. Słychać wyraźnie, jak zamyka za sobą drzwi na klucz. Zamek da się w razie czego otworzyć **Wymagającym (+0) Testem** z 2 PS.

Jeżeli Bohaterowie nie uporali się z Gratem, z ich izby słychać będzie niespokojne konie w stajni.

Sypialnie

Na piętrze są tylko cztery sypialnie, a drzwi do wszystkich z nich są zamknięte – **Wymagający (+0) Test**, w którym potrzeba 3 PS. Nic ciekawego nie czeka na drużynę w pokoju gospodarza i dwóch sypialni. Ostatnie pomieszczenie nosi ślady walki: dwa łóżka są zachłapanie krwią a pościel rozrzucona jest po całym pokoju. Śpiący tu ludzie zostali napadnięci przez uzbrojonych napastników, a następnie wyciągnięci z łóżek. Ślady posoki prowadzą na zewnątrz, ale korytarz jest już czysty.

Kuchnia

Błaty w kuchni są ustawione bardzo nisko, jakby pracujący tu zwykle kucharz był niziołkiem. O ile ceremonia jeszcze się nie rozpoczęła, rezyduje tu Fagor. Można w tym pomieszczeniu znaleźć kubek z pomyjami, którego używał przy myciu podłóg. Brudna woda ma kolor szkarłatu. Drzwi prowadzące na dziedziniec nie są zamknięte.

Piwnica

W piwnicy stoją w rzędach beczki z piwem i butelki wina oraz mocniejszych alkoholi. Na podłodze widać tu trop z krwawych plam (jeżeli gracze nie potrzebują tak oczywistych podpowiedzi, Fagor mógł zmyć posadzę i tutaj), który prowadzi od obluzowanej kamiennej płyty. Ta została odblokowana, by otworzyć przejście do ukrytej kaplicy w podziemiach. W zależności od okoliczności, płyta może być podniesiona albo opuszczona. Kiedy Bohaterowie zajrzą do piwnicy po raz pierwszy, przejście jest zamknięte. Otwarte zostanie dopiero w trakcie ceremonii. Zauważenie opuszczonej płyty wymaga albo podążania krwawym tropem, albo zdania **Wymagającego (+0) Testu Percepcji**.

Kaplica

Prawdziwy gospodarz jeszcze żyje, podobnie jak jego żona, dwójka sług i jeden woźnica z dylizansu. Leżą starannie spętani w kaplicy, ciągle jeszcze odurzeni kursem. W przeciwległym kącie spoczywają, rzucone jedno na drugie ciała ofiar mutantów: drugiego woźnicy, trójki pasażerów powozu, sądząc po ubiorze rzemieślników oraz kucharza-niziołka.



Napełniona magią półmetrowa figurka Tzeentcha stoi na środku kaplicy. Wokół niej wije się i ciągle zmienia dziwny wzór, raz przyjmujący postać węzowatej runy Tzeentcha, to znowu ośmiokąta. Statuetka wykonana jest z zielonkawego kamienia, który mieni się i zdaje poruszać, gdy się na niego patrzy. Każdy Bohater, który przygląda się temu widowisku musi zdać **Wymagający (+0) Test Opanowania**. Jeśli nie zda, otrzymuje 1 punkt Zepsucia. Podobiznę Tzeentcha można rozbić (ma Wytrzymałość 5 i Żywotność 5), ale jeśli nie zrobi się tego w jedną rundę, w kaplicy pojawia jej demoniczny strażnik. Po zabiciu potwora figurka może zostać łatwo zniszczona. Wzór na podłodze zacznie wtedy blaknąć, aż zniknie.

Pod ścianą znajduje się drewniane pudełko – zamek jest **Problematyczny (-10)** i wymaga 3 PS. W środku znajduje się 10 koron, 29 szylingów i 15 pensów. Udany **Przeciwny (+20) Test Percepcji** zdradzi, że za obluzowanym kamieniem znajduje się sakwa, a w tej ukryta jest Mikstura Siły. Kto wypije ten specyfik zyskuje bonus +20 do wartości Siły na 2k10 Rund. Gdy efekt dostaje, ta postać otrzymuje 1k10 -BWt Stanów *Zatrucie (Przeciwny)*. Mutant Wilhem znajduje się w tym pomieszczeniu, albo biorąc udział w ceremonii, albo czając się pod schodami.

CEREMONIA

Wkrótce po tym, jak Otto zaprowadzi Bohaterów do izby, kurts powinien zacząć działać. Mutanci odliczą od tego momentu pół godziny, po czym Otto pójdzie do stajni po Grata (o ile ten jeszcze żyje), z okna wspólnej izby będzie widać jak „karczmarsz” idzie do tego budynku, po czym wraca ze swoim potwornym towarzyszem.

Hans wraz z mutantami zbiorą się potem w piwnicy, aby odprawić ceremonię. Korzystają z magii figurki aby przyzwać demona. Kiedy tylko ceremonia się rozpocznie, w całym zajeździe słychać będzie przytłumiony i niezbyt harmonijny śpiew. Trwa to przez kolejne pół godziny. W tym czasie Hans poświęci dwójkę schwytanych ludzi w krwawej ofierze, by wezwać demoniczną istotę.

Na samym początku ceremonii Fagor podejździe po cichu pod drzwi izby Bohaterów i będzie przez chwilę nasłuchiwał. Bohaterowie, na których kurts nie podziałał, usłyszą mutantą po zdaniu **Przeciwny (+20) Testu Percepcji**. Jeżeli Fagor nabierze podejrzeń, że Bohaterowie nie stracili przytomności (na przykład zauważy, że drzwi do izby są otwarte), wróci szybko do piwnicy ostrzec pozostałych mutantów. Zabezpieczą oni kłapę prowadzącą do podziemi i będą dalej odprawiali swój rytuał. Jeżeli będzie po temu okazja, Fagor ukryje się gdzieś na terenie karczmy i zaczai na drużynę. Postara się uderzyć od tyłu na pojedynczego Bohatera, kiedy ten zbliży się do niego samotnie.

Jeśli mutantowi będzie się wydawało, że wszystko jest w porządku, wróci do kaplicy i przyłączy się do chóralnych zaśpiewów pozostałych kultystów.

O ile Bohaterowie nie powstrzymają rytuału, figura przemieni się w demona. Wygląda on jak beżładna kula pulsującej różowej i niebieskiej magii. Na jej gumistej powierzchni co i rusz pojawiają się znikają wrzeszczące twarze. Jej pazury tną powietrze, a migoczące kolorowe iskry otaczają ją, gdy się porusza. Demon wywołuje Strach (2), więc aby się do niego w ogóle zbliżyć, trzeba uzyskać +2 PS w **Wymagającym (+0) Teście Opanowania**.

Hans nie zna niestety rytuału więżącego wirującego demona. Bestia atakuje więc natychmiast kultystę i mutantów. Demon pragnie zabić wszystko, co ujrzy, będzie więc ścigał uciekających Bohaterów, kiedy tylko skończy patroszyć wszystko, co ma w zasięgu pazurów.

STRACHULEC TZEENTCHA

Sz	WW	Us	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żyw
4	50	35	45	35	60	50	40	50	60	15	15

Cechy: Broń +8 (Pazury), Demoniczny 8+, Niestabilny, Podział, Spaczenie (Średnie), Strach (2)





Demon rzuca się z kłami i pazurami na kolejne ofiary. Póki jest w kaplicy, nie ma zastosowania jego cecha Niestabilny. Ma też specjalną cechę: Podział.



Podział

Kiedy demon otrzyma Ranę Krytyczną albo straci całą Żywotność, dzieli się na dwa mniejsze Niebieskie Strachulce, które mają następujące współczynniki:

NIEBIESKI STRACHULEC Z PODZIAŁU

Sz	WW	Us	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żyw
4	30	30	35	30	35	30	35	25	30	10	12

Cechy: Broń +6 (Pazury), Demoniczny 9+, Niestabilny, Spaczenie (Pomniejsze), Strach (2)

STRAŻNICY DRÓG

O świcie do bram „Człowieka w kapturze” zakończą czterech strażników dróg. Ich reakcja zależy od tego, co zobaczą. Na wszelki wypadek przyjmą najbardziej niekorzystną dla graczy interpretację napotkanej sceny. Jeżeli drużyna nie pokaże im na przykład zwłok mutantów, a najlepiej jeńca, stróże prawa uznają, że Bohaterowie byli zamieszani w całą sprawę. Tu potrzeba mocnych dowodów. Bez nich absolutnym minimum będą zarzuty zamordowania karczmarza i reszty domowników. Zresztą strażnicy dróg mają na rewirze wiele nierozwiązanych spraw i chętnie przypiszą odpowiedzialność za nie hurtem grupie podejrzanych poszukiwaczy przygód.

Nawet jeśli uda się ich przekonać o niewinności drużyny, ciągle należy wyjaśnić, co właściwie w tym zajeździe zaszło. Strażnicy dróg siłą i godnością osobistą będą nakłaniali Bohaterów, by ci towarzyszyli im do najbliższego miasta. Tam będzie można zamknąć całą sprawę w regulaminowy sposób.

CZWÓRKA DZIELNYCH STRAŻNIKÓW DRÓG

Sz	WW	Us	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żyw
4	40	40	40	40	40	30	30	30	40	30	16

Cechy: Pancierz (1), skórzany

Wyposażenie: koń z siodłem i uprzężą, kusza +9 (60) i 10 bełtów, lina (10 metrów), miecz +4

NAGRODY

Na koniec przygody przyznaj Bohaterom następujące PD:

50-75 PD dla każdego za odgrywanie postaci

30 PD dla każdego za poradzenie sobie z mutantami

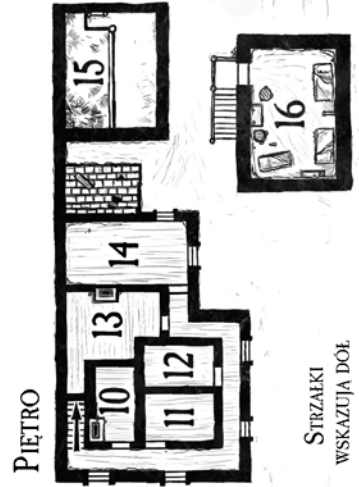
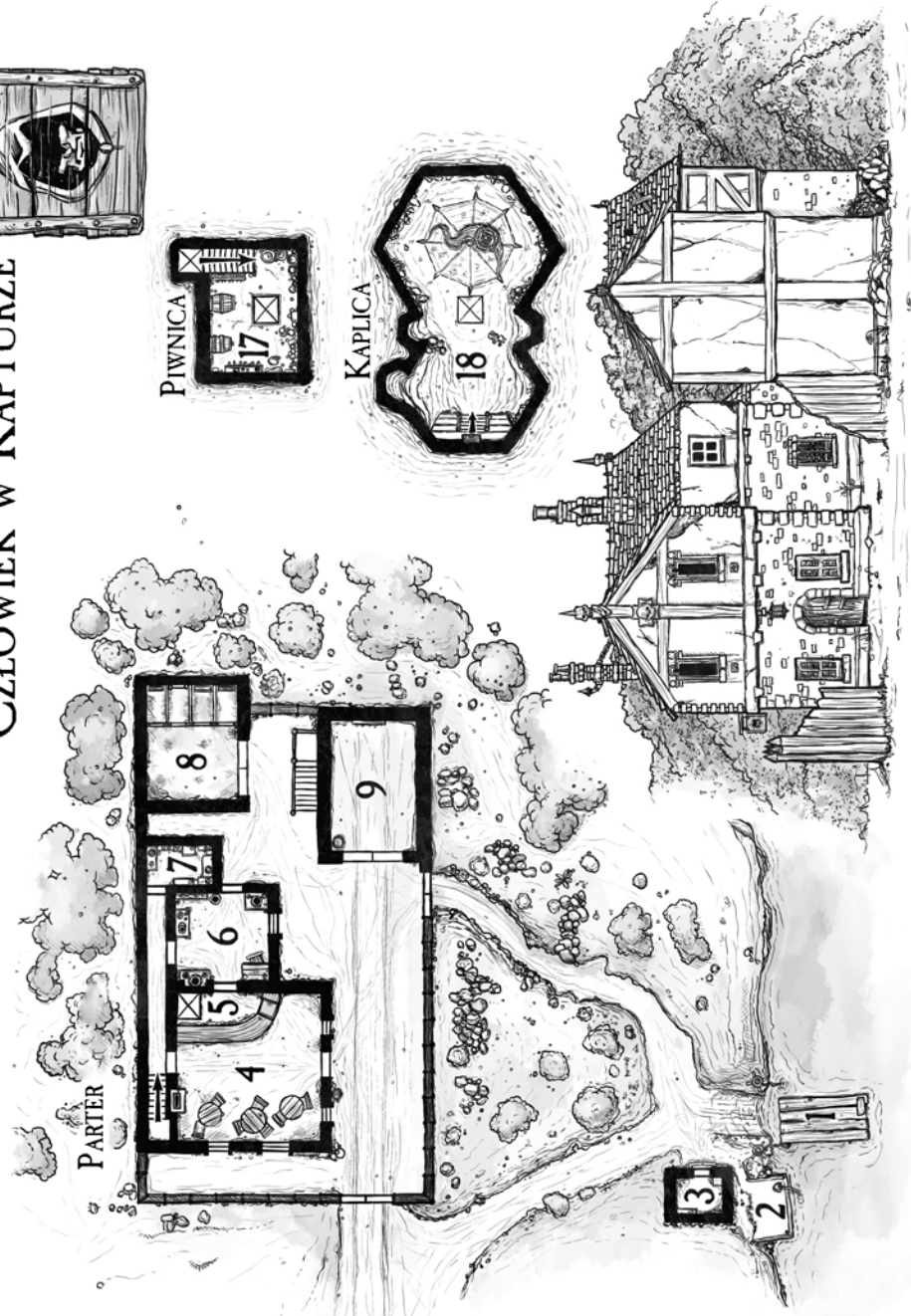
50 PD dla każdego za zniszczenie figurki/demonia

25 PD dla każdego za poradzenie sobie z podejrzliwymi strażnikami dróg.





CZŁOWIEK W KAPTURZE



STRZAŁKI
WSKAZUJĄ DOŁE

Legenda

1	Tratwa	10	Sypialnia 1
2	Nabrzeże	11	Sypialnia 2
3	Stróżówka przewodnika	12	Sypialnia 3
4	Izba karczemna	13	Pokój karczmarza
5	Bar	14	Wspólna izba
6	Kuchnia	15	Strzyżek na siano
7	Magazyn	16	Pokój służby
8	Stajnia	17	Piwnica
9	Wozownia	18	Kaplica

