



Przygody Drach Tales

— Ta mała świnka poszła do
Buchendorfu —



Przygody DrachTales: Ta mała świnka poszła do Buchendorfu to przygoda do Warhammer Fantasy Roleplay 4ed. Jest to materiał nieoficjalny i w żaden sposób nieautoryzowany przez Games Workshop czy Cubicle 7 lub inne podmioty posiadające prawa do WFRP.

Materiał autorski. Wszelkie materiały graficzne oraz teksty stanowią przedmiot praw autorskich. Drach Tales wszystkie prawa zastrzeżone.

więcej na: drachales.com i drachtales.pl



Przygody Drach Tales

- Ta mała świnka poszła do Buchendorfu -



Przygody Drach Tales: Ta mała świnka poszła do Buchendorfu to przygoda dla początkujących postaci, optymalnie dopiero rozpoczynających swoje podróże w Starym Świecie. Przygoda zaczyna się w Ubersreiku i kończy w pobliskiej miejscowości Buchendorf, ale bez problemu może również zaczynać się w dowolnym mniejszym lub większym mieście Imperium i kończyć w dowolnej wiosce lub małym miasteczku.

OGHAMY – ZASADY SPECJALNE:

ta przygoda modyfikuje zasady działania Oghamów, które znajdziecie w **Gdyby wzrok mógł zabijać** i **Szaleńcy z Gotham**. Czytając te przygody miałem wrażenie, że potencjał kamiennych kręgów nie został w nich wykorzystany dostatecznie. W tej przygodzie Oghamy są spaczonym źródłem powiązanych z mroczną magią *Dhar*, ale Bohaterowie niekoniecznie muszą się z nimi zetknąć bezpośrednio. Jeżeli jednak tak się stanie (teraz lub w kolejnych przygodach) możesz zechcieć skorzystać z następujących **zasad opcjonalnych**:

- wszystkie osoby przebywające w pobliżu (20m) Oghamów otrzymują +10 do wszystkich testów rzucania czarów i splatania magii;
- każdy przebywający w tej odległości od kamieni po zmroku musi zdawać **Wymagający (+0) Test SW** co 10 minut. Dwukrotna porażka oznacza, że Oghamy zawładnęły umysłem postaci;
- osoba ovladnięta magią kamieni otrzymuje +20 do wszystkich testów rzucania czarów i splatania magii (również w dalszej odległości od kamieni), ale także ulega Mrocznym Podszeptom – nie może oprzeć się czynieniu zła. Zaczyna od drobnych przewinień, aby dopuszczać się z czasem coraz gorszych czynów (treść podszeptów pozostawiona inwencji MG). Postać jest pod wpływem Mrocznych Podszeptów, aż ktoś nie wstrząśnie nią (w sposób fizyczny lub magiczny) i nie zda dwóch **Wymagającego (+0) Testu SW**.

Ta przygoda może być rozegrana jako samodzielny scenariusz lub jako część kampanii. Bardzo dobrze komponuje się z przygodami z **Zastawu Startowego** do 4ed, jak również z przygodami z dodatku **Przygody w Ubersreiku**. Osobiście rozegrałem tę przygodę z początkującą drużyną przed **Przygodą w Ubersreiku: Szaleńcy z Gotham**. Gotham leży nieopodal Buchendorfu, więc już z tego tytułu jest dobrą kontynuacją tej przygody, ale również znajdziecie w nich wątek wspólny – Oghamy. Ten wątek łączy niniejszą przygodę również z **Przygodą w Ubersreiku: Gdyby wzrok mógł zabijać**. W tej przygodzie wykorzystano gobliny i olbrzymie pająki z oficjalnego dodatku (w dniu pisania tej przygody dostępnego wyłącznie w .pdf na stronie wydawcy Cubicle7) **The Cluster Eye Tribe**. Dla rozegrania tej przygody nie jest wymagane posiadanie żadnego z powyższych dodatków (ale warto, gdyż są super). Warto również zaopatrzyć się w **Przewodnik po Ubersreiku** z **Zestawu Startowego**, ale on również nie będzie konieczny dla rozegrania tej przygody.

Na dzień pisania niniejszej przygody nie znalazłem żadnych materiałów dotyczących Buchendorfu. Na potrzeby tej przygody jest to wieś, której topografię przedstawiłem dalej. Jeżeli spodziewacie się wydania oficjalnego opisu tej wioski lub nie chcecie stosować nieoficjalnych modyfikacji do mapy świata, możecie użyć nazwy i położenia innej wsi (optymalnie położonej w pobliżu Ubersreiku).

STRESZCZENIE PRZYGODY

Przygoda rozpoczyna się w Ubersreiku w gospodzie *Prosiaczek*. Jest to nowa lokalizacja, której nie znajdziecie w **Przewodniku po Ubersreiku**. Właściciel *Prosiaczka*, halfling Tori otrzymuje niepokojącą wiadomość z Buchendorfu od swojego brata i dostawcy w jednej osobie. Brat nagle zachorował, ogród warzywny równie nagle zmarniał, a zwierzęta pozdychały.

Jeśli Bohaterowie zdecydują się pomóc, wyruszą w podróż do pobliskiego Buchendorfu, gdzie nieszczęścia dotknęły nie tylko

brata Toriego, Hogniego, ale również pozostałych mieszkańców wioski, z której wielu zbiegło, a nieliczni pozostali zmagają się z własnymi klęskami.

Śledztwo doprowadzi Bohaterów na trop młodocianej czarownicy, oszalełej pod wpływem magii *Dhar* pochodzącej z od niedawna zaktywizowanych, pradawnych kamiennych kręgów – Oghamów. Bohaterowie będą musieli pokonać lub w inny sposób powstrzymać czarownicę i jej nieoczywistych sojuszników, aby uratować wioskę i brata Toriego przed zagładą.

WPROWADZENIE

Bohaterowie powinni znaleźć się w Ubersreiku i trafić do Gospody *Prosiaczek*. Mogą po prostu szukać przyjemnego, niedrogiego miejsca, w którym można dobrze zjeść, a nawet przenocować. *Prosiaczek* posiada dwa pokoje gościnne na piętrze. Jak w przypadku każdego szanującego się przybytku halflinjskiego, najlepszą reklamą miejsca jest wspaniały zapach przepysznych potraw rozchodzący się w jego okolicy. W mojej przygodzie, Bohaterowie zaczęli jako nieznajomi, którzy przypadkiem znaleźli się w tym samym czasie w tej gospodzie.

Jak w przypadku każdej przygody, zaleca się przeczytanie scenariusza od początku do końca. Im lepiej się z nim zaznajomisz, tym płynniejsza będzie Wasza rozgrywka.

AKT 1: UBERSREIK

Gospoda *Prosiaczek* to jedno z tych miejsc, które często bywa niezauważone przez podróżnych odwiedzających miasto. Położone na uboczu, w krętej uliczce, ma jednak oddane grono wiernych klientów, którzy cenią sobie przepyszne specjały oberżysty Toriego.

Dobrze byłoby, aby Bohaterowie trafili do Prosiaczka w godzinach południowych jeszcze chwilę przed porą obiadową, aby lokal był pusty. Jeżeli nie jest to z jakiegoś powodu możliwe, pamiętaj, że *Prosiaczek* to skromny i bardzo przytulny przybytek, w którym znajdują się jedynie cztery stoliki oraz ewentualne dwa lub trzy miejsca przy ladzie. Jeżeli Bohaterowie dotrą tam w porze obiadowej, może być problem z miejscem i mogą co najwyżej skosztować Prosiaczka (patrz: Menu) na wynos.

Tori to niezwykle przyjazny oberżysta. Chętnie rozmawia z Bohaterami i z ciekawością dopytuje jeżeli zwierzą mu się z jakichś szczegółów swojego życia. Nie posiada on zbyt wiele wiedzy na temat aktualnej sytuacji politycznej w Ubersreiku, ale wyznaje niechętnie, że trochę boi się wojskowych z Altdorfu. „Ale hej, na pewno mają dobre zamiary, prawda?”, dodaje.

Prosiaczek

Menu

Przystawki

- Ogrodowe bułeczki – wytrawne muffinki z warzywami prosto z ogrodu, sosem ziołowym i kozim serem 2p
- Szparagi z serem – sezonowe zielone szparagi pod kołderką zapiekanego sera pasterskiego 2p
- Ziołowe Oliwki - w zalewie ziołowej z czosnkiem i oliwą z oliwek 1p

Zupy

- Ryby Teufel – pikantna zupa rybna z mieszanych ryb z rzeki Teufel z oliwkami, porem i ziemniaczkami 3p
- Ziemniaczanka – sycąca zupa na ziemniakach, bekonie, cebuli i piwie 3p
- Rosółek – domowy rosółek na gęsi z makaronem 2p

Dania główne

- Pieczone prosię (połówka) – pieczony prosiak z farszem z kaszy i jabłkami Ernwald 5p
- Kotlety Ubersreik – smażony kotlet wieprzowy (duży jak talerz) w panierce chlebowej z cytrynką i kapustą zasmażaną 4p
- Król łowów – jeleń w winie z grzybami leśnymi i ziołami, podawany z kluskami 6p

Podwieczorek

- Tarta – krucha tarta z jabłkami Ernwald i cynamonem 2p
- Sernik – domowy sernik z koziego mleka podawany na zimno z gorącym sosem malinowym 2p

Specjalność Prosiaczka

- Prosiaczek – Chrupiąca bułeczka z parówką oraz dodatkami wedle wyboru: korniszony, smażona cebulka, sos pomidorowy, żółty sos z gorczycy 2p

Do picia

- Wino domu (Vorbergland Rot) 4p
- Piwo (Ubersreik Craft) 3p
- Naleweczka (gruszkówka) 2p

Usługi dodatkowe

- Nocleg z pysznym śniadankiem 1s

Zapytany o sprawy lokalnego podziemia, odpowiada, że nie miesza się w takie sprawy. „*To nikomu nigdy nie wyszło na dobre*”. Tori chętnie rozprawia natomiast o kulinariach, nalewkach i wypiekach. Jeśli któryś z Bohaterów zwierzy mu się z trudów podróży lub przykrego wypadku, który go spotkał, Tori zaoferuje mu darmowy kawałek tarty (patrz: Menu). „*Nie wiem czy jabłko dziennie rzeczywiście przegania doktora, ale to ciacho na pewno przegania wszystkie smutki*”.

Pozwól Bohaterom skosztować pyszności i zaprzyjaźnić się z Torim. Pomoże to Bohaterom w sposób właściwy zareagować na wydarzenia, które niebawem nastąpią.

PROSIACZKOWE DELICJE: jedzenie w *Prosiaczku* jest naprawdę wybornej jakości i ciężko mu się oprzeć. Zjedzenie solidnego posiłku w tej gospodzie zapewnia dobre samopoczucie i +10 do wszystkich testów przez następną dobę. Jeżeli jednak Bohaterowie zjedzą zbyt dużo (4+ pozycje z menu) otrzymują zamiast tego bonusu stan *Zmęczenie* w związku z przejedzeniem. Negatywne skutki obżarstwa mogą być jednak usunięte. Tori zaoferuje niedźwiedzi korzeń do żucia (koszt 3p), który skutecznie wspomaga trawienie i usunie stan *Zmęczenie*.



ZŁE NOWINY

W pewnym momencie Tori słyszy pukanie do tylnych drzwi i wychodzi na zaplecze. Nie ma go dłuższą chwilę, po czym do uszu Bohaterów dochodzi stłumiony szloch halflinga.

Przybyszem, który pukał do drzwi jest Hiro, pomocnik brata Toriego, Hogniego. Hogni jest farmerem z Buchendorfu i głównym dostawcą najlepszej jakości warzyw dla gospody. Hiro przekazał Toriemu złe nowiny. Hogni nagle zaniemógł i leży w łóżku. Jego stan wydaje się być ciężki. Na domiar złego wszystkie warzywa w ogródku małego farmera nagle, w przeciągu jednej nocy, zwiędły i zgniły. Tori jest załamany tymi nowinami.

Bohaterowie, którzy chcieliby dowiedzieć się co się dzieje mogą udać się na zaplecze. Podsluchiwanie nic nie da, bowiem złe wieści zostały już przekazane (chyba że któryś z Bohaterów zadeklarował podsluchiwanie od razu po wyjściu Toriego z głównej sali, **Wymagający (+0) Test Percepcji**), teraz słysząc jedynie ciche, stłumione szlochy.

Ci z drużyny, którzy mają trochę mniej empatii mogą zignorować lamenty karczmarza lub nawet spróbować skorzystać z jego nieobecności i „rozejrzeć się nieco” po lokalu. Przedsiębiorczy Bohaterowie mogą znaleźć za ladą 7s i 14p. Ponadto znajdzie się również k8 butelek *Bugman's Best Bitter*, k3 butelki dobrego lokalnego wina oraz butelkę przyzwoitego sherry. Tori jest zbyt zrozpaczony, aby natychmiast dostrzec ewentualną kradzież, ale zorientuje się jakiś czas po wyjściu Bohaterów i domyśli się, że to oni za tym stoją. Nie pomoże to oczywiście w ich przyszłych relacjach.

Zapytany o powód rozpacz, Tori chętnie wszystko wyjaśni. Jest otwartym niziołkiem i bardzo potrzebuje się wygadać. Nie zatai żadnych szczegółów i doda, że jego zdaniem „to wszystko jest bardzo, ale to bardzo podejrzane”. Chętnie odpowie również na wszelkie pytania osób zainteresowanych jego losem. Poniżej znajdziesz przykładowe informacje, których może dostarczyć Tori:

- Hogni jest bardzo lubiany w Buchendorfie. Nie ma żadnych wrogów. Tori również nie wie nic o żadnych wrogach czyhających na niego lub jego biznes,
- Ostatnia dostawa od Hogniego miała miejsce tydzień temu, wtedy wszystko było w porządku,
- Brak dostaw od Hogniego jest wielkim problemem, ale nie jest to problem, który zagraża istnieniu *Prosiaczka*. Niechętnie, ale zakupy da się zrobić również w innych miejscach.

Jeśli Bohaterowie nie ruszyli natychmiast za Torim, nie spotkają na zapleczu już Hiro. Wyruszył do miasta pozatapiać inne

sprawy. Hiro ma rodzinę w mieście, wujka i ciotkę i poszedł ich odwiedzić. Zatrzyma się u nich kilka dni.

Nawet jeśli Bohaterowie zdążą na wymianę zdań pomiędzy dwoma niziołkami, to Hiro natychmiast po niej odwróci się na pięcie i popędzi w głąb miasta. Podejrzliwym Bohaterom może wydać się to dziwne, ale w rzeczywistości Hiro nie ma nic na sumieniu, po prostu bardzo boi się obcych i czuje się niezręcznie w ich towarzystwie. Tori ręczy za Hiro, wie, że jest on wiernym pracownikiem jego brata.

Jeśli Bohaterowie zaoferują pomoc, obiecują dowiedzieć się co się stało bratu Toriego i spróbować mu pomóc, niziołek będzie przeszczeniwy. Za usługi Bohaterów jest gotów zapłacić 1ZK na głowę. Sumę tę można spróbować podbić udanym **Wymagającym (+0) Testem Targowania**. Przy 0 lub 1 PS Tori dorzuci 5s, a przy 2 PS i więcej 10s. Tori zgodzi się wypłacić również 5s tytułem zaliczki.

Dzielni Bohaterowie mogą również liczyć na Prosiaczka na drodze.



PROSIACZEK NA WYNOS

Prosiaczki to wyjątkowe rarytasy. Doskonale zaspokajają głód. Chodzą słuchy, że stają się coraz popularniejsze wśród publiczności podczas oglądania rozgrywek *Blood Bowl*.

Zjedzenie Prosiaczka przywraca natychmiast 1 punkt Żyw.

AKT 2: BUCHENDORF

DROGA DO BUCHENDORFU

Do Buchendorfu można dostać się:

- 1) traktem na północ od Ubersreiku do miasteczka Wurfel i potem na wschód również traktem do Buchendorfu lub
- 2) na wschód wzdłuż brzegu Teufel,
- 3) spławić się Teufel np. barką rzeczną

Buchendorf jest położony jakieś 20 Imperialnych kilometrów na północny wschód od Ubersreiku w linii prostej (rzeką) i 40 Imperialnych kilometrów podróżując traktem.

Koszty podróży znajdziecie na str. 262 Podręcznika głównego do WFRP. W tym samym miejscu na str. 262-263 mamy również „Wydarzenia podczas podróży”. Zachęcam do skorzystania z tabeli podczas tej podróży. Ponieważ jest to przygoda dla początkujących postaci, warto aby gracze i ich Bohaterowie uświadomili sobie, że świat gry jest pełen niebezpieczeństw i stosunkowo krótka podróż to świetna okazja, aby zginąć lub rozstać się z pieniędzmi. Nawet jeżeli nie wyrzuciliście nic ciekawego w tabeli, napad bandytów, to zawsze dobry pomysł na imperialnej drodze. Nie pozbawcie jednak Bohaterów wszystkich punktów Żyw. Będą ich potrzebować w dalszej części przygody.

ZMORA BUCHENDORFU

Problemy w Buchendorfie są trochę pokłosiem wypadków dziejących się obecnie w okolicy na większą skalę, a trochę dziełem przypadku i zbiegu okoliczności.

Kunegunda, córka zielarki Doris, była zawsze niepokornym dzieckiem. Odkąd kilka lat temu wróciła z Ubersreiku, gdzie w willi dalekich krewnych pobierała prywatne nauki (w szczególności czytania i pisanie), nie była już jednak wyłącznie niepokorna. Była żądna wiedzy i niezadowolona z ograniczeń związanych z ubogim urodzeniem. Kunegunda pragnęła się uczyć. Najbardziej zaś, pragnęła okiełznać tajniki magii. W jej wyobrażeniu, osoby władające magią nie zaznawały upokorzeń związanych z niskim urodzeniem. Władając wielką potęgą wiatrów magii budzili respekt i strach niezależnie od posiadanego statusu społecznego. Kunegunda pragnęła takiej mocy. Pragnęła, aby ludzie ją poważali i traktowali z należnym szacunkiem.

Powyższe zbiegło się w czasie z przebudzeniem Oghamów. Kamienne kręgi, rozsiane w okolicy, pozostawały uśpione latami. Teraz mroczna magia budzi je ponownie i odkrywa ich potencjał. Mroczna magia *Dhar* rozplata się w okolicy niczym pajęcza sieć. W tę sieć wpadła również Kunegunda.

Oghamy przemówiły do niej, a w zasadzie do jej podświadomości bez użycia jakichkolwiek słów. Mroczna magia wdarła się do umysłu młodej dziewczyny obiecując jej

potęgę i szacunek tych, którzy do tej pory jej nie zauważali lub uznawali się za lepszych od niej.

Mroczna magia wypaczyła myśli i czyny dziewczyny. Jakies dwa tygodnie wcześniej uciekła z domu. Błąkając się po lasach ćwiczyła odprawianie mrocznych rytuałów, których wizje przychodziły do niej w snach. Szepty nocy podpowiadały jej składniki, a tajemnicze znaki znikąd pojawiały się w jej wyobraźni na tyle jaskrawo, że była w stanie je powielać kreśląc je na kamieniach i drzewach krwią zwierzęcą i kredą.

Szybko została zauważona przez żyjących w lesie zwierzołudzi i zielonoskórych. Nie atakowali jej jednak wyczuwając w niej sprzymierzeńca.

Tydzień temu Kunegunda poczuła, że oto nadszedł czas, aby wypróbować nowe moce. Ku uciesze mrocznych duchów, za cel obrała swój rodzinny Buchendorf. Nocami dziewczyna podkraδαła się pod zabudowania i rzucała klątwy i zaklęcia.

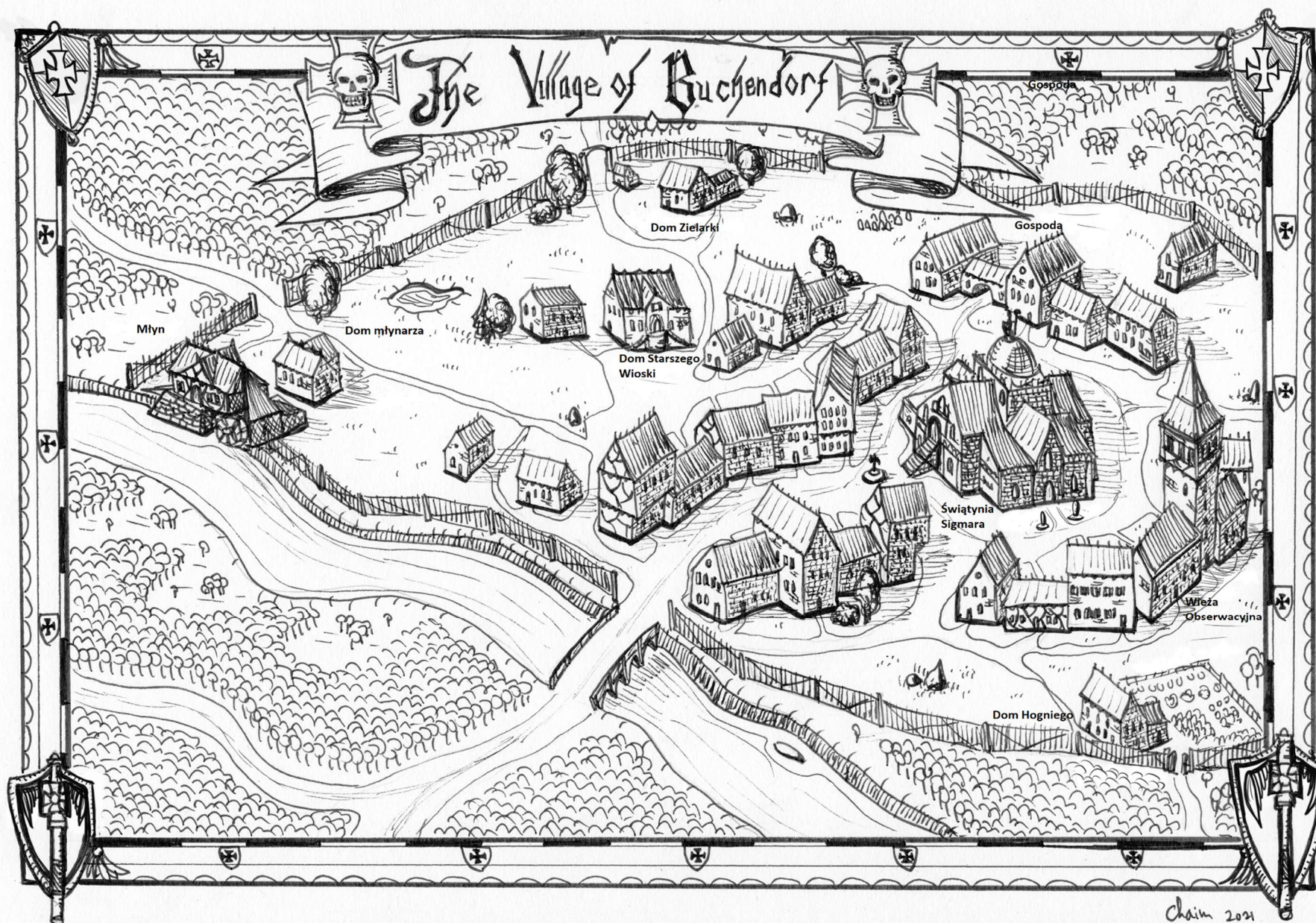
Z początku jej działania były subtelne. Na jedne domostwa zsyłała nocne koszmary, w innych powodowała, że psuło się mleko.

Zachęcona jednak początkowymi sukcesami, podczas kolejnych nocy Kunegunda sięgnęła po bardziej drastyczne środki. Rzuciła zaklęcie nieurodzaju na imponujący dotąd ogród warzywny miejscowego halflinga Hogniego. Pod wpływem jej czarów wiele zwierząt gospodarskich zachorowało i wkrótce padło. Zachorowali też ludzie i wspomniany halfling, a żona Klause, starszego wioski, zmarła po dniu zmagania się z wysoką gorączką i halucynacjami.

W końcu dziewczyna dokonała czegoś, co niesamowicie rozradowało wszystkie mroczne duchy, które kierowały do niej swe podszepty i użyczały mocy. Opętała umysł miejscowego kapłana Sigmara, przekonując go, że wszystko co złe ostatnio wydarzyło się w wiosce było jego winą, gdyż jego wiara nie była dostatecznie żarliwa i Sigmar pragnie go ukarać. Pieczołowicie podsycane przez dziewczynę poczucie winy zakończyło się samobójstwem kapłana, który powiesił się wewnątrz swej świątyni.

Tego było zbyt wiele dla mieszkańców Buchendorfu. Ci, którzy mogli i mieli dokąd, uciekli z przeklętej wioski pozostawiając opuszczone domostwa. Pozostała tylko garstka przerażonych mieszkańców.

**WITAMY W MAŁOWNICZYM
OPUSZCZONYM BUCHENDORFIE**



Tuż przed dotarciem do Buchendorfu, Bohaterowie dostrzegą krążące nad wioską stado czarnych ptaków. Ptaki odlatują, gdy tylko Bohaterowie dotrą do celu.

Buchendorf położony jest nad małą rzeczką Breną, dopływem Teufel. Spokojna woda leniwie porusza koło jedyne w wsi młyna. Wioska otoczona jest niewysoką, drewnianą palisadą. Bramy są otwarte. Na tle niewysokich zabudowań wyróżniają się dwa budynki – zwieńczona niewielką kopułą świątynia Sigmara oraz kamiennie-drewniana wieża obserwacyjna.

Poniżej znajdziesz opisy najistotniejszych lokalizacji. Pozostałe chaty są opuszczone, co nadaje Buchendorfowi specyficzny, nieprzyjemny klimat miasteczka duchów.

Wkraczając do Buchendorfu Bohaterowie nie wiedzą, gdzie dokładnie znajduje się dom Hogniego. Będą musieli się rozejrzeć.

DOM STARSZEGO WIOSKI

Jest to większy dom z niskim piętrem i poddaszem. Z zewnątrz wygląda na stosunkowo najbardziej zadbane. Gorzej sprawy mają się w środku. Klaus Gruber niedawno owdowiał. Tajemnicza zaraza, która dotknęła wioskę, zabrała jego żonę Gertrudę. Klaus podjął decyzję o odesłaniu trójki swych dzieci do kuzynki w Ubersreiku, sam zaś pozostał w Buchendorfie czując się odpowiedzialnym za wioskę, jako piastun funkcji starszego tejże. Brak kobiecej ręki oraz rozpacz i zniechęcenie Klausa spowodowały, że w domu jest brudno, wszędzie walają się ubrania i inne rzeczy, zaś parter często odwiedzają świny poszukujące przytulnego kąta, dopełniając zniszczeń.

Gdy Bohaterowie trafiają do Buchendorfu Klaus jest u siebie w domu. Jeżeli jednak przybysze nie będą jakoś szczególnie starać się ukryć swojego nadejścia, Klaus szybko ich spostrzeże, jako że często bywa w oknie z przestachem oczekując nadejścia kolejnych nieszczęść. Być może nadejście Bohaterów zwiastuje znowu jakąś tragedię, jaka ma osiągnąć Buchendorf? Gdy tylko Klaus dowie się, że do wioski zawitali podróżni, szybko pobiegnie po młynarza Johana Kruze. W kupie (i z widłami) rażniej, gdy spotyka się potencjalnych bandytów.

Przeszukanie: gruntowne sprawdzenie domu Klausa wymaga pewnej tolerancji na nieporządek i intensywne doznania węchowe dostarczane przez goszczące w posesji od czasu do czasu zwierzęta gospodarskie. Z interesujących rzeczy można znaleźć tylko:

- 1) srebrne lustreczko z uchwytem (własność nieodżałowanej małżonki Klausa, wartość 4s) [*sypialnia na piętrze*]

- 2) 4p [*3p w szafce w sypialni, 1p na podłodze w błocie na dole*]

- 3) 7 flaszek podłej wódki [*sypialnia na dole*]

Z uwagi na panujący bałagan testy na znalezienie czegokolwiek należy wykonywać, jako **Trudne** z modyfikatorem -20.

MŁYN I DOM MŁYNARZA

Młyn jest starym, ale zadbanym budynkiem. Jest to klasyczny młyn wodny, charakterystyczny dla tego regionu. Obok znajduje się dom młynarza Johana Kruze. Johan jest tak samo przerażony ostatnimi wydarzeniami, jak wszyscy, ale nie ma za bardzo dokąd wyjechać, a i pozostawienie takiego bogactwa, jakim jest młyn również mu się nie uśmiecha. Z nadzieją wyczekuje aż ktoś przybędzie do wioski i ją wybawi. Do niedawna modlił się o to żarliwie w świątyni, ale od czasu samobójstwa kapłana, omija ją szerokim łukiem.

Z uwagi na swoją bogobojność i częste wizyty w świątyni, Johan wie, że tuż przed śmiercią kapłana nawiedzały niepokojące myśli i gnębiło poczucie winy. Zapytany, opowie Bohaterom, że kapłan obwinił się o całą sytuację. Zdaniem Johana robił to oczywiście niesłusznie, ale z drugiej strony sam też nie może zrozumieć, dlaczego Sigmar odwrócił się od swojej małej buchendorfskiej trzódki.

Przeszukanie: jeżeli Bohaterowie zdecydują się przeszukać z jakiegoś powodu dom młynarza i młyn, nie znajdą zbyt wiele interesujących rzeczy. Młynarz na wyposażeniu ma:

- 1) widły [*oparte o ścianę w losowym miejscu*]
- 2) mocno zużyty modlitewnik sigmarycki [*na szafce w sypialni w domu młynarza*]
- 3) 7p [*sakiewka pod łóżkiem młynarza*]
- 4) 2 flaszki podłej wódki i dzban miodu pitnego [*kuchnia*]

GOSPODA BUCHENDORFSKA

Jest to sporych rozmiarów budynek. Są tu dwa pomieszczenia wspólne do spania oraz kilkanaście wielo- i dwuosobowych pokoi. Gospoda posiada też sporą salę jadalną, a w jednym skrzydle wygospodarowano nawet małą salę bankietową na okoliczność przybycia bardziej zamożnej klienteli.

Obecnie budynek jest całkiem pusty, ale można w nim bezpiecznie przenocować, o ile Bohaterowie będą w stanie zorganizować sobie jakieś posłanie.

Przeszukanie: budynek jest całkiem pusty, ale uparci Bohaterowie, którzy zadeklarują gruntowne przeszukiwanie mogą znaleźć (test **Bardzo Trudny** -30): mały miedziany wisior przedstawiający młot [*sala jadalna pod jednym ze stołów w szczelinie w podłodze*]

MIEDZIANY MŁOTEK

Mały młotek z gospody na pierwszy rzut oka może wydawać się typowym wisiorcem sigmaryckim. Bliższe oględziny pozwolą jednak odkryć, że w rzeczywistości jest to wyrób krasnoludzki, na którym widnieje maleńka krasnoludzka runa szczęścia.

Efekt magiczny (runiczny): Bohater noszący młotek może raz na dobę przerzucić nieudany test.

ŚWIĄTYNIA SIGMARA

Ten dosyć poważnych rozmiarów budynek (jak na wiejskie standardy) zwieńczony jest drewnianą kopułą. Wnętrze jest skromne, ale przestronne. Znajduje się w nim sporo ław oraz trzy metrowy posąg Sigmara dzierżącego Ghał Maraza.

Niedaleko posągu zwisa z jednej z belek podtrzymujących strop dłuższy kawałek liny. To pozostałości po domorobnej szubienicy, na której tutejszy kapłan Sigmara dokonał swego żywota. Być może to jest powodem panującej w tym miejscu ponurej aury.

Świątynia jest opuszczona, a po niedawnych wydarzeniach, jest wręcz omijana przez wszystkich szerokim łukiem.

Przeszukanie: w pokoju sypialnym kapłana, przy jego łóżku znaleźć można jego pamiętnik. Nie jest on ukryty. Nikt nie odważył się zaglądać do tego pomieszczenia po śmierci jego lokatora.

W pamiętniku znajduje się szczegółowy opis nieszczęść, jakie niedawno nękały wioskę. Obok opisów katastrof znajdują się pokreślone dopiski kapłana, gdzie zapisywał coraz to nowe pomysły na odpędzenie złych duchów skreślając już sprawdzone metody, które nie przyniosły rezultatu. Wpisy zaczynają się od opisów standardowych rytuałów, po coraz bardziej skomplikowane połączone z ofiarami ze zwierząt. Ostatni, nieskreślony wpis to „ofiara z człowieka?”.

WIEŻA OBSERWACYJNA

Wieża obserwacyjna, wraz z przylegającymi do niej niewielkimi zabudowaniami garnizonowymi jest wysokim budynkiem skonstruowanym z drewna i kamienia.

Wejście jest zamknięte słabym zamkiem, a okna prowizorycznie zabarykadowane. Wszelkie ewentualne akty wandalizmu zaalarmują mieszkańców wioski, którzy mogą zacząć postrzegać przybyszy, jako łupieżców nastawionych na ograbienie tego, co pozostało z ich domostw. Jeżeli Bohaterom

udać się do środka, zorientują się, że budynek stoi pusty. Ze szczytu wieży roztacza się malowniczy widok okolicy. Z tego punktu najlepiej widać zbliżające się do wioski niebezpieczeństwo (patrz: sekcja *Nocny Atak*, w dalszej części).

Przeszukanie: Bohaterowie znajdą w wieży kilka sztuk powszechnie występującej broni ręcznej marnej jakości, porzucanej w nieładzie na podłodze lub umieszczonej na znajdujących się na parterze stojakach (szczegółowe wyposażenie wieży Mistrz Gry może ustalić wedle własnego uznania). Na jednym ze stolików można znaleźć również kości do gry.

DOM ZIELARKI

Doris jest miejscową zielarką. Niegdyś przyjazna i wesoła starsza Pani, obecnie pogrążona jest w rozpacz. Jej jedyna córka Kunegunda zaginęła mniej więcej dwa tygodnie temu. Wyruszyła do lasu nazbierać ziół i słuch po niej zaginął. Gdy Doris zaniepokojona, że córka nie wraca po zmroku, wyruszyła jej poszukać, natknęła się na przerażającego goblina dosiadającego olbrzymiego, ohydneho pająka. Uciekała w panice, zanim zielonoskóry ją dostrzegł.

Potem podejmowała jeszcze kilka prób odnalezienia córki, ale za każdym razem, czy to sama, czy razem z innymi mieszkańcami, była przepędzana z lasu przez takie same gobliny. Mieszkańcy są przerażeni aktywnością tych stworów w okolicy i obawiają się, że istoty te w końcu zaatakują Buchendorf, co będzie oznaczało z pewnością definitywny koniec tej miejscowości.

Zapytana o to, czy zauważyła coś dziwnego w zachowaniu córki przed jej zaginięciem, Doris przyzna, że Kunegunda już od dłuższego czasu wyglądała na złą i poirytowaną. Wielokrotnie wspominała, że chce „wyrwać się z tej nory, odkryć co świat ma do zaoferowania”. Doris nie wyklucza, że córka mogła po prostu odejść, aby poszukać szczęścia gdzie indziej. Wydaje jej się jednak, że Kunegunda nie odeszłaby bez słowa i obawia się, że jej zaginięcie to jednak sprawa grasujących w okolicy zielonoskórych.

Udany Test **Charyzmy (Ogd)** pozwoli przekonać Doris, aby pozwoliła Bohaterom rozejrzeć się po jej domu, a zwłaszcza w izbie, którą zajmowała Kunegunda. Test jest bazowo testem **Wymagającym (+0)**, ale jeżeli Bohaterowie użyją przekonującej argumentacji i będą podkreślać, że chcą znaleźć cokolwiek, co pozwoli im spróbować odnaleźć Kunegundę, test stanie się testem **Łatwym (+20)**.

Przeszukanie: Dom Doris jest typowym lokum zielarki. Wszędzie pełno suszących się ziół, słoików z różnego rodzaju

maściami, butelek dziwnych nalewek itp. Zapach ziół jest wewnątrz bardzo intensywny, a dłuższe przebywanie w środku może przyprawić o ból głowy.

- W domu Doris znajduje się niepokojąco dużo dziwnokorzenia. Można się na niego natknąć w losowych lokalizacjach. (Kundegunda nie stroniła od tej substancji i po części jest ona z pewnością odpowiedzialna za jej obecny stan)

- W izbie zajmowanej do niedawna przez Kunegundę, pod łóżkiem znajduje się notatnik dziewczyny. Jest on pełen gniewnych wpisów i przelanych na papier żalów dotyczących niesprawiedliwości społecznej i podłości ludzkiej. Znajduje się w nim również pełno nabazgranych symboli. **Bardzo Łatwy (+40) Test Wiedzy (Magia)** pozwoli powiązać te symbole z magią *Dhar*. Dla wszystkich nie posiadających tej umiejętności są to po prostu gryzdoły. W notatniku znajduje się również kilka stron (są to również ostatnie zapisane kartki) dotyczących Oghamów. są one przedstawiane jako źródło „inspiracji”. Autorka twierdzi, że słyszy jak kamienie do niej mówią, nawołują ją. (Jakkolwiek część tych wizji rzeczywiście była napędzana dziwnokorzeniem, faktem jest również aktywność magiczna kamieni i złowrogi wpływ zaklętej w nich magii *Dhar*).

DOM HOGNIEGO

Domek brata Toriego wybudowany jest w stylu imperialnym, ale z zachowaniem proporcji halflifskich. Z tego powodu Bohaterowie normalnego wzrostu muszą się schylić, aby do niego wejść, a wewnątrz ich głowy znajdują się tuż pod sufitem. Hogni jest chory i cierpi. Jego stłumione jęki słychać jeszcze przed wejściem do jego domu. Bohaterowie mogą obawiać się, że halfling ich czymś zarazi, ale obawy te nie będą uzasadnione. Za obecny stan Hogniego odpowiedzialna jest klątwa Kunegundy i jego dolegliwości nie przenoszą się w normalny sposób. Niestety oznacza to, że nie da się ich również żadnymi tradycyjnymi metodami wyleczyć (patrz: Klątwa Kunegundy).

Po wejściu do środka Bohaterów uderza odór zgnilizny. Kunegunda obesza się z niziołkiem wyjątkowo okrutnie. Oprócz klątwy, którą nałożyła na niego samego, rzuciła na jego słynny w całej okolicy ogródek warzywny klątwę *Nieruodżaju* (Podręcznik główny str. 255). Oczywiście i tym razem magia potęgowana była mocą kamieni, więc oprócz całego ogródka, w ciągu jednej nocy zgniły również wszelkie zapasy halflinga, które trzymał w domu (a jak na halflinga przystało, było tego sporo).

Nie ma żadnej możliwości porozmawiania z Hognim. Jedyne dźwięki, jakie halfling wydobywa z siebie to ciągle złośliwe jęki. Na jakiegokolwiek próby kontaktu fizycznego niziołek reaguje przeraźliwym wrzaskiem i drgawkami.

Przeszukanie: Jeżeli Bohaterowie zdecydują się na dokonanie przeszukania w domu Hogniego, mimo obezwładniającego odoru, będą musieli w pierwszej kolejności zdać **Wymagający**

KŁATWA KUNEGUNDY

Klątwa Kunegundy, która dopadła Hogniego jest istotnie zmodyfikowaną wersją *Klątwy porażającego bólu* z Podręcznika Głównego (str. 255). Obejmuje ona całe ciało i powoduje, że ofiara gorączkuje i wije się z bólu, a jakiegokolwiek kontakt z nią jest uniemożliwiony. Na domiar złego, mroczna magia wydobywają się z Oghamów podtrzymuje bezustannie czas działania klątwy, co skutkuje tym, że cel klątwy umiera ostatecznie z wycieńczenia organizmu w potwornych męczarniach. W momencie, gdy Bohaterowie docierają do Hogniego pozostaje mu k6+1 dni życia.

Sposoby na klątwę:

- 1) Klątwę można zdjąć rozpraszając mroczną magię, która dopadła halflinga. Potrzebne jest do tego 12 PS na odpowiednim teście rozpraszania.
- 2) Można przekonać Kundegundę, aby zdjęła lub pomogła zdjąć klątwę (o tym w dalszej części).
- 3) Ostatnim sposobem jest obalenie Oghamów, które dostarczają klątwie mrocznej magii (mowa o Oghamach przy Gotheim, o których więcej w oficjalnej przygodzie *Szaleńcy z Gotheim z Przygód w Ubersreiku*). W takim wypadku klątwa ustępuje w ciągu k6 godzin.

(+0) Test Opanowania. Przeszukanie domu pozwoli na znalezienie niezliczonych, dowolnych (do uznania Mistrza Gry), przyrządów kuchennych. Udany **Trudny (-20) Test Percepcji** pozwoli odnaleźć również za jednym z garnków sakiewkę zawierającą 1zk i 3s.

AKT 3: NA TROPIE

POROZMAWIAJMY O TYM

Jedynymi źródłami informacji o tym co stało się w wiosce są Klaus Gruber – starszy wioski, Johan Kruze – młynarz i Doris – zielarka.

Podczas rozmowy z Klausem Gruberem i Johanem Kruze ustal poziom trudności standardowo tj. biorąc pod uwagę charakterystyki graczy, różnicę w statusach społecznych, ewentualny „rasizm” etc. i zastosuj następujące modyfikatory do każdego testu:

-20 jeżeli Klaus lub Johan przyłapali Bohaterów na płądrowaniu lub włamaniu

- 10 jeżeli wśród Bohaterów znajduje się osoba władająca magią (i jest to widoczne; „mamy dość złych mocy, nie potrzebujemy świeżej dostawy”)

+10 jeżeli Bohaterowie wprost zaofერują pomoc

+10 jeżeli Bohaterowie wytłumaczą, że przysyła ich Tori

Co wie Klaus?

- 1) Kłopoty zaczęły się jakiś tydzień temu, w tym krótkim czasie cała wioska praktycznie opustoszała. Klaus opowie z wielkim przejęciem o śmierci własnej żony i kapłana Sigmara. „Czy po takim czymś nasza wioska może kiedykolwiek się podnieść? Nie wiem, chyba Sigmar nas opuścił. Zobaczcie co się stało w świątyni. To zły omen.”
- 2) „Oghamy? Kamienie takie? Koło Gotheim we lesie widziałem takie. Przyprawiają mnie o ciarki. Nie wiem czemu. Bije od nich takie dziwo trochę.”
- 3) „Kunegunda? Pannica taka co się miała za lepszą trochę, ale w lesie zaginęła. Biedna Doris. Tylko tę dziewczę miała. Wiem jak to jest stracić najbliższą osobę. Nie, ale wiedząc że ona nie była. Zielarką miała zostać, jak matka. Te fochy to by jej pewnie przeszły.”
- 4) „Hogni? Stary, poczciwy Hogni nikomu nie wadził. Gdzie tam, wszyscy go uwielbiali. Często częstował specjałami, które gotował, że niby na spróbowanie. A wiecie, jak wygląda próbowanie u niziołków... się chłop tak najadł przy tym, że na dwa dni starczyło. Wesoly i lubiany. Straszna tragedia. Ktoś posłał po lekarza do Ubersreiku, żeby jego brat załatwił. Wiecie ma brata w Ubersreiku. Że co? A, to wy jesteście od brata? No to lepiej żebyście umieli mu pomóc, bo małemu chłopinie wiele czasu nie zostało.”
- 5) „Zielonoskórzy? Tak, coraz więcej ich w lasach. Jak tu się szybko jaka większa siła wojska nie pojawi i nie zrobi z nimi porządku, to jak zarazy jakie nas nie wybiją, to orki i gobliny nas wykończą.”
- 6) Klaus potrafi również oczywiście skierować Bohaterów do każdej lokalizacji we wsi.

Należy pamiętać, że Klaus jest osobą funkcyjną we wsi. Jeżeli Bohaterowie będą dla niego uprzejmi i sprawią, że poczuje, że to co mówi jest szczególnie istotne, jego podłechtane ego może spowodować, że zacznie ubarwiać swoje odpowiedzi a czasami wręcz zmyślać. Oto przykłady zmyślonych wypowiedzi, które można wpleść w jego odpowiedzi:

- 1) „Wczora widziałem nawet trolla. Stał o tam za mostkiem i wygrażał mi pięścią, ale ja tylko machnąłem ręką. Nie bałem się nic a nic. Po tym wszystkim, co mógłby jeszcze mi zrobić gorszego? Potem poszedł swoją drogą.”
- 2) „W nocy, w niektórych domach pojawiają się zjawy. Stoją w oknach i otwierają paszcze jakby krzyczały, ale

nic nie słysząc. Jak człowiek spojrzy na taką, to jakby lodowaty nóż w serce ugodził. Mówię wam.”

- 3) „Stary Hans widział dwa dni temu czarny powóz w lesie. Gdzie jest Hans? A poszedł na grzyby i zaginął. Kiedy? Będzie ze trzy dni temu. Jak opowiedział historię sprzed dwóch dni, jak zaginął trzy dni temu? Bo ja wiem? Widzicie jaka to dziwna historia?”

Co wie Johan?

- 1) „Słyszałem, że pomagier Hogniego pognął po pomoc do Ubersreiku. A, to wy? Spodziewałem się kogoś groźniejszego. Tylko ktoś groźny może walczyć ze złymi mocami.”
- 2) „Kapłan był dobrym kapłanem. Był taki, wiecie... dobry. To co mu się stało to wielka tragedia. Biedny chłop martwił się, że to wszystko jego wina. To na pewno nieprawda. On był dobry.”
- 3) „Oghamy? Jedyne kamienie, które mnie obchodzą są we moim młynie.”
- 4) „Kunegunda? Dziewczyna, jak dziewczyna. Rozgniewana taka chodziła. Do świątyni nie uczęszczała i widać, jak skończyła. Szkoda Doris.”
- 5) „Hogni? W porządku jak na niziołka. Wiecie, oni lepkie łapki mają. Ale Hogni nie. Dobry sąsiad z niego był. Znaczący jest, jest. Na pewno choć nie wyglądacie, będzie w stanie mu pomóc.”
- 6) „Zielonoskórzy? Tak, narobiło się tego talatajstwa ostatnio w okolicy. Jakby je ktoś zawołał jednego razu.”

Zapytany o ewentualne nieprawdziwe informacje pochodzące od Klausa:

- 1) „Trolla to ja nie widział, ale skoro Klaus mówi, że widział, to mówi.”
- 2) „Zjawy? Może, ja nie widział, ale już nic mnie nie zdziwi.”
- 3) „Hansa to ja nie widział od paru dni. Czarnego powozu też nie, ale może orki go porwały.”

Doris odpowiada zgodnie z opisem przedstawionym w części dotyczącej Domu zielarki. Potwierdza również informacje przedstawiane przez Klausa i Johana (te prawdziwe, oczywiście). Doris może również wskazać Bohaterom miejsce w lesie, gdzie sama chciała szukać córki (pokazać osobiście lub opowiedzieć, jak do niego dojsz).

Przekonanie któregośkolwiek z mieszkańców do wyprawy do lasu wymaga bazowo **Bardzo Trudnego (-40) Testu Charyzmy**. Przy odpowiedniej argumentacji, w szczególności odwołującej się do „ostatniej nadziei dla Buchendorfu” i tym podobnych wzniosłych haseł, test ten staje się **Testem Trudnym (-20)**. W przypadku Doris jest to bazowo **Test**

Wymagający (+0) i Test Prosty (+20) jeżeli Bohaterowie zaakcentują, że jest to wyprawa mająca na celu uratowanie jej córki.

AKT 4: POLOWANIE NA CZAROWNICE

Są co najmniej dwa sposoby na przeprowadzenie konfrontacji z wiedźmą i doprowadzenie do punktu kulminacyjnego tej przygody.

WYPRAWA DO LASU

Jeżeli Bohaterowie zdecydują się działać i stawić czoła zagrożeniu u jego źródła w lesie, powinni skorzystać ze wskazówek Doris, aby znaleźć miejsce lub przynajmniej kierunek, w którym należy się udać. Wyprawa do lasu bez ściśle obranego kursu na 95% (rzut k100) zakończy się na 70% spotkaniem z losową bandą zielonoskórych lub na 30% po prostu fiaskiem (ponownie rzut k100).



W przypadku, gdy Bohaterom towarzyszy Doris lub idą wedle jej wskazówek, znalezienie Kunegundy nie okaże się wymagającym zadaniem. Bohaterowie natkną się na nią nieopodal polany, wskazywanej przez Doris, jako miejsce, gdzie zwykle zbierała zioła, jakieś 10 minut pieszej wędrówki w głąb lasu od Buchendorfu.

Bazowo towarzyszą jej dwa leśne gobliny na olbrzymich pająkach (szerszy opis znajdziecie w oficjalnym dodatku **The Cluster Eye Tribe**, gdzie są opisani pod hasłami odpowiednio *Basic Forest Goblin* oraz *Drakwald Mancatcher (Giat Spider)*. Oczywiście zestaw ten można dowolnie modyfikować, aby dostosować go do siły Waszej drużyny. Do wyboru cały wachlarz zielonoskórych dostępny w podręczniku głównym, ale ponownie zachęcam do skorzystania z opcji goblinów leśnych z dodatku **The Cluster Eye Tribe**.

Oczywiście gobliny są tutaj poza swoim naturalnym terytorium lasu Drakwald (choć nadal są w lesie, więc ich zdolności bojowe pozostają na optymalnym poziomie). Ściągnęła je (a przede wszystkim ich szamanów) magia wydobywająca się z Oghamów. Teraz, nawet do końca o tym nie wiedząc, stały się narzędziami realizacji mrocznych podszeptów mrocznej magii, która opętała również Kunegundę. Ten ostatni fakt uczynił gobliny i dziewczynę „naturalnymi” sojusznikami.

Wszelkie próby wpłynięcia na dziewczynę, aby się opamiętała, które nie stanowią przejawów przymusu bezpośredniego, tudzież po prostu agresji, skazane są raczej na porażkę z uwagi na obecność zielonoskórych, którzy z całą pewnością nie są zainteresowani rozmową i raczej nie zaczekają, aż Bohaterowie utną sobie z Kunegundą pogawędkę.

Konfrontacja wydaje się nieunikniona (chyba, że Bohaterowie wymyślą, jakiś naprawdę niestandardowy sposób na rozwiązanie całej sytuacji; w takim wypadku jednak zdecydowanie należy ich nagrodzić za kreatywność i przyznać dodatkowe PD).

Statystyki i specjalne zasady dotyczące Kunegundy i jej zielonych ochroniarzy znajdują się na końcu.

Doris, jeżeli jest obecna, oczywiście prosi Bohaterów, aby nie krzywdzili jej córki podkreślając, że to wszystko wina złych mocy, a nie jej dziecka.

Niezależnie od tego jak potoczy się konfrontacja (o ile oczywiście Bohaterowie ją przeżyją), przejdź do sekcji Los Buchendorfu.

NOCNY ATAK

Jeżeli Bohaterowie zdecydują się przenocować w Buchendorfie lub zorganizować zasadzkę na czarownicę, która według nich z pewnością wróci dokończyć swego dzieła zagłady wsi, będą musieli zmierzyć się z nocnym atakiem Kunegundy i zielonoskórych.

Kunegunda rzeczywiście zamierza tej nocy upewnić się, że Buchendorf w niedalekiej przyszłości zniknie z map tej okolicy

Imperium. Czyni to bardziej o władnięta mrocznymi podszeptami złych mocy, niż z własnego przekonania. Magia, która ją opętała staje się coraz silniejsza i śmielsza w swych wizjach zniszczenia. Młoda kobieta staje się marionetką, która ma siać zagładę i po zniszczeniu Buchendorfu ma ruszyć ku kolejnym celom ku radości mrocznych sił.

Atak nadchodzi tuż po północy. Czarownica nie podkrada się jednak do domostw tak, jak to czyniła niegdyś. Rusza wprost na czele oddziału zielonoskórych siać zniszczenie. Kunegunda wraz z dwoma goblinami leśnymi na wielkich pająkach wkracza główną brama przez most. Trzy gobliny leśne z tarczami i włóczniami wchodzą przez bramę przy młynie, a dwa następne wchodzą przez ogródek Hogniego.

Jeżeli Bohaterowie wyczekują ataku, a zwłaszcza jeżeli któryś z nich korzysta ze strategicznego umiejscowienia na wieży obserwacyjnej ma dobrą szansę dostrzec atak z odpowiednim wyprzedzeniem. **Łatwy (+20)** lub **Bardzo Łatwy** (wypatrywanie na wieży) **(+40) Test Percepcji** zapewni obrońcom możliwość przygotowania się, oznaczenia miejsc którędy nadejdą napastnicy i zyskanie odpowiednich Przewag.

Jeżeli nie zostaną powstrzymani, najeźdźcy wyrzną wszystkich pozostałych we wsi mieszkańców, a następnie podłożą ogień i spalą Buchendorf.

Podobnie jak w wariancie, gdy to Bohaterowie udadzą się do lasu, niezależnie od tego jak potoczy się konfrontacja (o ile oczywiście Bohaterowie ją przeżyją), przejdź do sekcji Los Buchendorfu.

AKT 5: LOS BUCHENDORFU

Jeżeli Kunegunda przeżyje konfrontację z Bohaterami i zostanie pojmana, będzie można z nią porozmawiać. Konieczne jest do tego jednak zdanie **Trudnego (-20) Testu Charyzmy lub Zastraszania**. Test będzie **Testem Wymagającym (+0)** jeżeli Bohaterowie nakłonią Doris, aby najpierw porozmawiała z córką.

W przypadku, gdy powyższe się powiedzie, Kunegunda będzie mogła rozpocząć dłuższy proces uwalniania się spod wpływów mrocznej magii. Na dobry początek Kunegunda wyjaśni Bohaterom trochę szczegółów na temat działań złych mocy i tego co się właściwie stało w Buchendorfie. Wytlumaczy również działanie klątwy, którą nałożyła na Hogniego i pomoże ją zdjąć. Kunegunda dodaje +2PS do testów postaci władającej magią, która będzie usiłowała zdjąć klątwę samodzielnie lub zrobi to sama, jeżeli żaden z Bohaterów nie będzie mógł się tego podjąć.

Przykładowe odpowiedzi Kunegundy na zadane pytania:

- 1) „*Dlaczego to wszystko? Mrok, który we mnie był odnalazł mrok, który wydobywał się z lasu. Buchendorf chyba po prostu miał pecha, ale z drugiej strony to zło nadal tam jest i rośnie w siłę. Nadal czuję, jak mnie woła.*”
- 2) „*Oghamy? Tak, kamienie pełne są niewyobrażalnej siły, która wciąż rośnie. Nie wiem, czy jest ich więcej, ale mnie wzywały te, które znajdują się nieopodal sąsiedniej wsi – Gotheim.*”
- 3) „*Gobliny? Wzywają je te same mroczne siły. Jest ich coraz więcej i jeszcze więcej nadejdzie wkrótce. Zaleją te ziemie, jak zielona szarańcza.*”

Bohaterowie będą musieli podjąć decyzję co zrobić z Kunegundą. Czy puszcza ją wolno, czy oddadzą w ręce wymiaru sprawiedliwości w Ubersreiku? Wybór należy do nich.

Jeżeli Kunegunda zginie w starciu, Bohaterowie szybko zorientują się, że klątwa, którą nałożyła na Hogniego nie ustępuje. Obecnie jest podtrzymywana mocą Oghamów, a nie czarownicy. Zabicie Kunegundy nie pomaga w niczym innym niż odwrócenie najbardziej bezpośredniego niebezpieczeństwa od Buchendorfu. Bez dalszych działań Bohaterów i rozprawienia się przez nich ze źródłem mrocznej magii, los wsi i jej mieszkańców jest przesądzony.

Jeżeli Bohaterom uda się uratować Hogniego będzie im dożgonnie wdzięczny. Co więcej, dożgonnie wdzięczny będzie również jego brat Tori i oprócz umówionej zapłaty zaoferuje Bohaterom dożywotnie stołowanie się i noclegi podczas ich pobytów w Ubersreiku.

NAGRODY

Po zakończeniu przygody proponuję przyznać następujące Punkty Doświadczenia:

50-75 za dobrą zabawę i odgrywanie postaci

50 za pokonanie Kunegundy i goblinów

25 za pojmanie Kunegundy żywcem

50 za uratowanie Hogniego



BOHATEROWIE NIEZALEŻNI



TORI – HALFLING, MIESZCHANIN (SREBRO 2)

Sz	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żw
3	23	33	21	32	67	54	51	42	44	53	12

Umiejętności: Broń biała (Podstawowa) 29, Intuicja 72, Plotkowanie 68, Rzemiosło (Gotowanie) 80, Targowanie 70, Unik 63

Talenty: Czytanie/Pisanie, Towarzyski

Cechy: Broń (Nóż) +3

Wposażenie: gospoda „Prosiaczek” z wyposażeniem

HIERONIM (HIRO) – HALFLING, SŁUŻĄCY (SREBRO 1)

Sz	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żw
3	27	31	28	35	57	43	41	33	32	38	11

Umiejętności: Broń biała (Podstawowa) 27, Percepcja 71, Unik 59

Talenty: Mocne Plecy, Niegodny Uwagi

Cechy: Broń (Nóż) +3

Wposażenie: 3p

KLAUS GRUBER – CZŁOWIEK, CHŁOP (SREBRO 2)

Sz	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żw
4	32	31	33	38	31	34	32	30	30	38	12

Umiejętności: Broń biała (Bijatyka) 35, Mocna Głowa 45, Plotkowanie 42, Wiedza (Buchendorf) 42

Talenty: Mocne Plecy, Mówca

Wypożyczenie: dom starszego wioski

JOHAN KRUCZE – CZŁOWIEK, CHŁOP (BRĄZ 4)

Sz	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żw
4	36	32	34	34	32	37	31	30	30	30	12

Umiejętności: Broń biała (Podstawowa) 39, Mocna Głowa 42

Talenty: Mocne Plecy

Cechy: Broń (Widły) +6

Wypożyczenie: młyn oraz dom przy młynie

DORIS – CZŁOWIEK, ZIELARKA (BRĄZ 4)

Sz	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żw
4	30	30	32	32	39	36	33	39	32	31	12

Umiejętności: Broń biała (Podstawowa) 30, Leczenie 43, Percepcja 42, Rzemiosło (Zielarz) 40, Wiedza (Zioła) 45,

Talenty: Doświadczony Wędrowiec (lasy), Zręczne Palce

Cechy: Broń (Sierp) +6

Wypożyczenie: narzędzia pracy (Zielarza), dom we wsi, dziwnokorzeń (3 dawki przy sobie)



KUNEGUNDA – CZŁOWIEK, CZAROWNICA (BRĄZ 2)

Sz	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żw
4	35	32	32	31	39	33	33	42	43	30	13

Pod wpływem Oghamów:

								62	63		15
--	--	--	--	--	--	--	--	----	----	--	----

Umiejętności: Broń biała (drzewcowa) 40, Język (Magiczny) 52(72), Skradanie (Wieś) 39, Splatanie Magii 48(68), Rzemiosło (Zielarz) 38, Wiedza (Zioła) 42

Talenty: Magia Prosta, Magia Tajemna (Czarownica), Percepcja Magiczna, Precyzyjne Inkantowanie, Przestępca

Cechy: Broń (kostur) +7

Wyposażenie: narzędzia pracy (Zielarza), dziwnokorzeń (2 dawki przy sobie), kreda

W walce Kunegunda posługuje się czarami:

- Magiczne żądło z magii prostej,
- Pocisk z powszechnej magii tajemnej
- Pełzające paskudztwo z Tradycji Czarownictwa

GOBLIN LEŚNY – PAJĘCZY JEŹDZIEC

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

Cechy: Broń +7, Jeździectwo (Pająk) 55, Lęk (Elfy), Pancerz (1), Widzenie w Ciemności, Wrogość (Zielonoskórzy), Zaraza

WIELKI PAJĄK

Sz	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd	Żw
7	35	-	35	29	20	35	30	14	35	-	20

Cechy: Broń (Kły) +7, Jad, Pancerz (1), Rozmiar (Duży), Sieć (40), Widzenie w Ciemności, Wspinacz, Wyszkolony (Wierzchowiec), Zaraza, Zwierzęcy

TO WSZYSTKO RZECZYWIŚCIE ZE SOBĄ SIĘ ŁĄCZY

Ta mała świnka poszła do Buchendorfu to dobra przygoda dla drużyny graczy, która nigdy nie rozegrała jeszcze wspólnej sesji. Stanowi dobry pretekst do zbudowania drużyny z nieznanym bandy awanturników. Gdy to się już wydarzy, przygoda ta może być preludium dla kampanii dotyczącej złowrogich Oghamów, którymi usiane są okolice Ubersreiku. Jedni mówią, że są to miejsca kultu dawnej wiary, inni że monumenty wzniesione przez upadłe cywilizacje. Jedno jest pewne, mroczna magia zaczyna wpływać z tych kamieni prawdziwą rzeką, a wraz z nią szerzy się spaczenie. Plugawe istoty odpowiadają na ten mroczny zew, a lasy stają się niebezpieczne.

Oghamy pojawiają się w **Przygodach w Ubersreiku** w **Gdyby wzrok mógł zabijać** i **Szaleńcach z Gotheim**. Zwłaszcza ta druga przygoda jest tu godna uwagi. Gotheim leży nieopodal Buchendorfu. Wydarzenia opisane w tej przygodzie zyskują dużo więcej sensu i możliwości rozwoju fabularnego, gdy połączy je się z preludium w postaci przygody **Ta mała świnka poszła do Buchendorfu**.

Osobiście wraz z drużyną niniejsza przygoda stanowiła początek kampanii, która do pewnego momentu kontynuowana była oficjalnymi przygodami do 4ed lub konwersjami przygód z 3ed. Nasza kampania wyglądała na starcie następująco:

Ta mała świnka poszła do Buchendorfu -> **Szaleńcy z Gotheim** -> **Eye for an eye** (oficjalna konwersja 3ed do 4ed brak polskiej wersji póki co) -> **Horror of Hugeldal** (3ed; brak oficjalnej konwersji na 3ed, brak polskiej wersji)

Przygoda **Eye for an eye** rozgrywa się nieopodal Buchendorfu i Gotheim. Ponownie też, Oghamy stanowią świetne tło wprowadzające dla wydarzeń z tej przygody, umożliwiając wytłumaczenie niespotykanej aktywności zwierzóludzi, jak również samego głównego wątku. **Horror of Hugeldal** z kolei łączy się z **Eye for an eye** wątkiem spaczenia w jednej z rodzin szlacheckich. Oczywiście związane z tym tajemnice muszą rozwikłać Bohaterowie. Również ten motyw wraca w sposób naturalny do motywu przewodniego przebudzenia Oghamów.



Mam nadzieję, że podobała Wam się ta przygoda. Jest to pierwsza szczegółowo opisana przeze mnie przygoda. Na co dzień publikuję Drach Tales - satyryczną sztukę w (mocno zmodyfikowanych) realiach Zamku Drachenfels, który możecie kojarzyć z przygody do 1ed WFRP, jak również książek Jacka Yeovila. Zapraszam serdecznie na drachtales.com i drachtales.pl.

POMOCE DLA GRACZY

Prosiaczek

Menu

Przystawki

- Ogrodowe bułeczki – wytrawne muffinki z warzywami prosto z ogrodu, sosem ziołowym i kozim serem 2p
- Szparagi z serem – sezonowe zielone szparagi pod kołderką zapiekanego sera pasterskiego 2p
- Ziołowe Oliwki - w zalewie ziołowej z czosnkiem i oliwą z oliwek 1p

Zupy

- Ryby Teufel – pikantna zupa rybna z mieszanych ryb z rzeki Teufel z oliwkami, porem i ziemniaczkami 3p
- Ziemniaczanka – sycąca zupa na ziemniakach, bekonie, cebuli i piwie 3p
- Rosółek – domowy rosółek na gęsi z makaronem 2p

Dania główne

- Pieczone prosię (połówka) – pieczony prosiak z farszem z kaszy i jabłkami Ernwald 5p
- Kotlety Ubersreik – smażony kotlet wieprzowy (duży jak talerz) w panierce chlebowej z cytrynką i kapustą zasmażaną 4p
- Król łowów – jeleń w winie z grzybami leśnymi i ziołami, podawany z kluskami 6p

Podwieczorek

- Tarta – krucha tarta z jabłkami Ernwald i cynamonem 2p
- Sernik – domowy sernik z koziego mleka podawany na zimno z gorącym sosem malinowym 2p

Specjalność Prosiaczka

- Prosiaczek – Chrupiąca bułeczka z parówką oraz dodatkami wedle wyboru: korniszony, smażona cebulka, sos pomidorowy, żółty sos z gorczycy 2p

Do picia

- Wino domu (Vorbergland Rot) 4p
- Piwo (Ubersreik Craft) 3p
- Naleweczka (gruszkówka) 2p

Usługi dodatkowe

- Nocleg z pysznym śniadankiem 1s

