
Umarł Imperator! Niech żyje Imperator!*Autor: Marek Rogalski

Mistrz gry: _____

Gracz: _____

Postać X

Wstęp

Gdy do Altdorfu doszła wiadomość o ponownym pokazaniu się, uznanego lata temu za zaginionego, Sigmunda zapanowało niemałe poruszenie. Jego postać rzucała bowiem cień podejrzenia na działania wielu wielkich rodów w samym centrum imperium. Było to dodatkowo o tyle uciążliwe, że ów Sigmunt cieszył się ogromną popularnością wśród plebsu. Czemu się dziwić, był w końcu zwykłym kowalem. Wydaje się, że własną walecznością wspiał się na szczyty hierarchii wojskowej. Przynajmniej na te szczyty, na które pozwalało mu jego nieszlachetne pochodzenie. No i to niesamowite zrzęczenie losu - magowie ognia, strzegący starego na dwa i pół tysiąca lat *Rozgniatacza Czaszek*, legendarnej broni Boga Sigmara, zdecydowali się podarować ją Sigmundowi aby wspomóc go i dowodzony przez niego oddział w walce na froncie.

Nie minęło dużo czasu, nim wysłane zostały zastępy szpiegów i zabójców, magów, badaczy i fanatyków. Dzięki sprawnej współpracy, to wy jako jedni z pierwszych dostaliście się do *Przełęcz Ognia*, gdzie z rozkazu Następcy Boga Imperatora Sigmara, Łaskawie Panującego Reinholda Keisera, macie wyeliminować Sigmunda pozorując jego śmierć.

Działacie nieoficjalnie. Jakiegokolwiek dowody wskazujące na wasz udział w zabójstwie zostaną wykorzystane jako przesłanka do wymierzenia kary śmierci. Jeśli jednak odniesiecie sukces, obdarzeni zostaniecie tytułami szlacheckimi oraz posiadłościami w najbogatszym landzie Imperium.

Fritz Huber (_____) jest rycerzem zakonu Płonącego Serca (znanego ze swojego fanatycznego stosunku do Sigmara i Imperium). Nosi się

* Kopia: <http://mrogalski.eu/u22/>

jak na rycerza przystało, w pełnej zbroi płytowej, z herbem rodziny, która już jako młodzieńca, przeznaczyła go na rycerza zakonnego. Choć mówi się, że śluby zakonne wiążą mocniej niż rodzinne dziedzictwo, to jako ostatni z dziedziców podupadającej rodziny, zdecydował się opuścić zakon na rzecz polityki i pomocy rodzeństwu i kuzynostwu.

Saskia Shaefer (_____), a przynajmniej tak się wam wydaje, jest czarodziejką Kolegium Cienia, która zgrywa wasze działania przekazując wam rozkazy ze stolicy i zacierając ślady waszej obecności. Każdego dnia przybiera wygląd innej osoby, zmieniając nie tylko makijaż i ubrania, ale także wzrost, rysy twarzy i sposób mówienia.

Erine (_____) jest dobrze znaną wiedźmą. Łatwo rozpoznawalna po zniekształconej ręce, a dla bardziej wtajemniczonych, także po układzie wiatrów magii w jej otoczeniu (obecnie kamuflowanych magią Saskii). Po serii incydentów w Imperium, za wstawiennictwem Rivila dostała możliwość odkupienia swojej duszy wykonując misję w imieniu Boga Imperatora.

Albina Vogler (_____) jest młodą czarodziejką Kolegium Światła terminującą u Saskii. Przeszkolona w sztukach magii obronnej i leczniczej, stanowi zabezpieczenie przed możliwym załamaniem Erine.

Rivil Jednooki (_____) jest niziołkiem mianowanym na inkwizytora przez samego Reinholda Keisera jeszcze zanim ten został wybrany na imperatora. Znał Erine i po zdradzie jakiej doznał, a o której niewiele mówił przez wiele lat ścigał ją z zamiarem zemsty. Spotkanie ze starą przyjaciółką, przekonało go jednak do pomocy ściganej przez cały świat guślarce i skorzystał z przywileju opieki zapewniając Erine prawo do stąpania po ziemi Imperium. Po wykonaniu misji ma szansę wzbogacić się i przenieść się na stałą do Krainy Zgromadzenia, gdzie chce wspomóc swoich braci niziołków w zmaganiach z działającymi w ich krainie nekromantami.

Dla Fritza Hubera

Kto jak kto, ale ty zdecydowałeś się odkryć prawdę stojącą za tymi całymi zajściami. Stałeś przed wyborem pomiędzy wykonaniem rozkazów, które zapewnią powodzenie twojej rodzinie oraz pozwolą ci wkroczyć do strefy arystokracji, a podążaniem za ideami i wiarą wpojonymi ci od dzieciństwa. Zdecydowałeś się podążać drogą wiary i cokolwiek okaże się prawdą, zadbasz o to aby wola Sigmara zwyciężyła.

Cele

- Dowiedzieć się, jakie motywy kierują każdym z członków misji ($\times 4$)
- Dowiedzieć się, czy Sigmund jest wybranym bożym, czy ktoś mu pomagał, kto?
- Wspomóc wolę Sigmara, pomagając jego poplecznikom i niszcząc jego wrogów (+1 za każdego uratowanego poplecznika i +1 za każdego zniszczonego wroga wiary w Sigmara)

Dla Saskii Shaefer

Jesteś wysłanniczką Kolegium Cienia, działającego na rzecz dobra Imperium lecz nie w jego oficjalnym imieniu. Sigmund jest waszym celem jako, że w jego otoczeniu wykryto dużo wpływów magii chaosu, a jego zniknięcie i pojawienie (rzekomo udał się na długą wyprawę wgłąb ziemi chaosu) stawia pod znakiem zapytania sam fakt jego tożsamości (może być zgrabnie ubraną marionetką bogów chaosu).

Jakkolwiek dziwnie by to nie zabrzmiało, zupełnie cię nie obchodzi, czy Sigmund jest wysłannikiem Sigmara, czy też bogów Chaosu. Twoim prawdziwym panem jest Tzeeneeth, Kreator Losu, który rzuca ludźmi niczym kośćmi niszcząc bohaterów, odwracając losy przegranych i siejąc na świecie strach i chaos.

Twoja moc jest ściśle zależna od jego kaprysów, dlatego właśnie starasz się zabiegać o jego względy niszcząc potężnych graczy i czyniąc ze słabych pionków swoje marionetki.

Erine jest tu nie tyle za sprawą Rivila, co za twoim poleceniem. Jej nieczyste pochodzenie jest świetnym wytłumaczeniem dla zawirowań magii wywołanych przez twoje kontakty z Kreatorem Przeznaczenia. To stanowi alibi dla twojego własnego kolegium, przed którym tak ciężko cokolwiek ukryć. Postronni magowie pozostaną ogłupieni przez magię ochronną Albiny, czarodziejki, której terminy sobie zamówiłaś.

Cele

- Dowiedzieć się, jakie motywy kierują każdym z członków misji ($\times 4$)
- Zabić Sigmunda.
- Wywołać jak największe zamieszanie, mieszając innym szyki i powodując zagadkowe zjawiska (+1 za każdego zrujnowanego (nie zabitego) bohatera).

Dla Erine

Jesteś tu by poprzez misję zdjąć nagrodę ze swojej głowy. Problem w tym, że sama zaczynasz mieć wątpliwości co do swojej niewinności. Cemu? Cóż... Czasami urywa ci się film. Budzisz się w jaskini lub domku zabezpieczonym zaklęciami, o których w życiu nie słyszałaś, a później okazuje się, że w czasie gdy miałaś zaćmienie, w okolicy działy się niesamowite rzeczy, znikali ludzie, a stwory ciemności zapuszczały się coraz bliżej ludzkich osad.

Nie masz pojęcia co może to powodować, być może to przez *Rękę Umarłego Boga*, rękawicę, którą nosisz na ręce, być może przez demona, który przejmuje nad tobą kontrolę gdy najmniej się tego spodziewasz, a być może to bardziej przyziemne siły magów chcących cię kontrolować. W każdym przypadku jest to coś czym zdecydowanie nie warto się chwalić, gdyż z pewnością odwiedzie Rivila od protektoratu nad tobą, a może także zwrócić przeciwko tobie resztę drużyny.

Cele

- Dowiedzieć się, jakie motywy kierują każdym z członków misji ($\times 4$).
- Dowiedzieć się, jaka siła sprawia, że tracisz nad sobą kontrolę i jakie motywy nią kierują (+1).
- Zabezpieczyć się przed utratami świadomości (+1) lub zniszczyć ich źródło (+2).
- Uwolnić się od listu gończego przez którego ścigają cię prawie wszyscy łowcy czarownic.
- Zyskać jak największą potęgę (+/- 1 za każdy zyskany / utracony atut potęgi)

Dla Albiny Vogler

Jako czarodziejka Kolegium Światła, jesteś specjalistką w wykrywaniu i niszczeniu demonów i nieumarłych, magii leczniczej i obronnej, znasz eliksiry i rytuały, które pozwolą waszej drużynie zabezpieczyć się przed niemal wszystkimi siłami zła. Dzięki tej wiedzy możesz równie dobrze sprawnie ukrywać się przed próbami wykrycia i przy niewiedzy wszystkich dookoła, paktować z demonami mającymi w waszej wyprawie własne interesy.

Żerujący Na Umarłych jest pradawnym demonem, kiedyś chowańcem potężnego Kislevskiego czarnoksiężnika, Vladimira Demidrova, znanego z artefaktów jego autorstwa znajdujących setki lat po jego śmierci na całym świecie. Ów czarnoksiężnik zyskał później miano *Umarłego Boga*, a jeden z jego artefaktów jest obecnie w posiadaniu Erine. Tak zwana *Ręka Umarłego Boga* to rękawica zakłócająca klasyczną magię i zwiększająca ryzyko powstania efektów chaotycznych.

Żerujący Na Umarłych przybiera postać zbudowanego z materialnego cienia, kota o białych świecących oczach oraz, kiedy jest w dobrym chumorze, również jasno świecących zębach. Pokazuje ci się w różnych miejscach, a kiedy w pobliżu nikogo nie ma, chętnie z tobą rozmawia, opowiadając o swoim starym panu oraz jego planach.

Opowiedział ci o tym, że Sigmund, walczący na froncie w istocie jest reinkarnacją Boga Sigmara i jeśli pozwoli się sprawom toczyć odpowiednimi torami, w ciągu kilku lat stoczy wielką bitwę, w której przebudzi się jego potęga. Mówił również o Rivilu i Erine, którzy nieświadomie przyczynili się do jego uwolnienia, a obecnie, również nieświadomie znaleźli się pod jego wpływem. Erine, korzystając z rękawicy może nieświadomie pozwolić mu na przejęcie kontroli nad swoim ciałem, a Rivil może być oszukiwany przez noszony przez siebie wykrywacz magii, *Oko Umarłego Boga* - kulę wskazującą rodzaj magii działającej w otoczeniu.

Mając takie wpływy *Żerujący Na Umarłych* potrzebuje jednak twojej pomocy w zwiedzeniu drużyny od zabicia Sigmunda, ale za to wykorzystanie *Rozgniatacza Czaszek* do odprawienia rytuału rozdzielenia na Erine i jej zakłótej rękawicy.

Cele

- Dowiedzieć się, jakie motywy kierują każdym z członków misji ($\times 4$)
- Odwieźć drużynę od zabicia Sigmunda
- Przekonać Erine do dobrowolnego rytuału rozdzielenia
- Przekonać Sigmunda do wykorzystania *Rozgniatacza Czaszek* do rytuału rozdzielenia
- Wykonać rytuał rozdzielenia
- Nie dopuścić by ktokolwiek dowiedział się o paktowaniu z demonem (-1 za każdego kto w to uwierzy)

Dla Rivila Jednookiego

Zdecydowałeś się pomóc Erine, gdyż wiesz, że gdzieś głęboko, pod maską niebezpiecznej wiedźmy, jedynym czego szuka jest odrobina spokoju i ucieczka od wszystkich fanatyków i łowców głów. Swoją drogą ty też masz już tego dość. Sytuacja w rodzinnych stronach jest coraz gorsza, a ty pełnisz służbę u Imperatora. Dlatego zdecydowałeś się wziąć udział w tej misji, zdobyć majątek i w końcu wrócić w rodzinne strony, gdzie mniej jest czarnoksiężników, a więcej wampirów i nieumarłych. Dla ciebie to pewniejszy grunt - tam się w końcu wychowałeś.

Pomoc i protektorat, jaki udzieliłeś Erine jest przysługą z racji starych czasów. Wciąż jednak masz na nią oko i pomagasz jej nie wpadać w tarapaty. Jeśli chodzi o sam cel waszej wyprawy, Sigmunda, to sam nie masz zdania. Niby lud uznał go za następcę Sigmara, ale z drugiej strony mogła to być scenka odegrana przez siły pozostające w ukryciu, z własnymi motywami i, być może, tragicznymi konsekwencjami. Dlatego jeśli chodzi o usuwanie potencjalnych reinkarnacji Sigrama, wolałbyś być ostrożny. Zanim podejmiesz jakiegokolwiek działania, upewnij się co ryzykujesz. No i tak czy owak, misję warto wypełnić. Pamiętasz co ci mówili - Sigmund ma zniknąć, a was nie ma z tym nic łączyć.

Cele

- Dowiedzieć się, jakie motywy kierują każdym z członków misji ($\times 4$)
- Dowiedzieć się, czy Sigmund jest wybrańcem bożym, czy ktoś mu pomagał, kto?
- Pomóc Sigmundowi *zniknąć* (sposób dowolny)
- Pomóc Erine oczyścić swoje imię
- Zebrać jakąś *epicką* pamiątkę

Dla Mistrza Gry

Plan

- Wszyscy siedzą w obozowisku
- Albina jest wyciągnięta do lasu przez kota - mówi jej, że w pobliżu jest Sigmund i jest w niebezpieczeństwie.
- Atak wilkołów (3 wilki + wilkołak), Albiny nie ma w obozie
- Ktoś jest poważnie ranny, ma sen i wizję z kotem - demonem
- Albina powraca, w lesie znalazła dzieciaka w katatonii
- Dzieciak opowiada o ataku potworów na fort Zhufi Vulcan, 2h drogi od obozowiska, tam siedzi Sigmund
- Opcjonalnie, zachęcenie postaci do pomocy losowi
- Pod fortem, bitwa powoli dobiega końca, Sigmund i oddział fanatyków (pięciu), witają bohaterów, i zapraszają do fortu.
- Bohaterowie dostają miejsce na nocleg i udają się na wieczerzę z Sigmundem
- Ktoś w lustrze widzi odbicie kota
- ...