

# COMA



1

Scenariusz na konkurs

Quentin XVI

2014

autorstwa amenaarhi

## Witaj, Mistrzu Gry!

**S**ięgając po ten wolumin, oczekujesz z pewnością, że odnajdziesz na jego kartach opowieść godną najwyższej uwagi, pełną tajemnic, niebezpieczeństw i przygód. Autor pragnie zapewnić, iż postarał się zawrzeć tu wszystko, czego możesz potrzebować, by wypełnić czas swych towarzyszy ponurą, lecz fascynującą historią. Jednakże, pamiętaj, że oddana w Twe ręce księga jest jedynie narzędziem, zaś ciężar stworzenia z jej pomocą najdoskonalszej opowieści, która porwie Twych przyjaciół, zawsze spoczywa wyłącznie na Twoich barkach.

Wśród rozdziałów natrafisz na rady, które pomogą Ci zadbać o wszelkie szczegóły. Jeśli znasz sposoby, jakie autor podpowiada, nie spoglądaj nań z wyższością, jeno odnajdź te, które mogą posłużyć Ci podczas Twej gawędy.

Niniejsza historia zapewni satysfakcję dwóm lub więcej Graczom, jednakże nie będzie wielkim wyzwaniem dla grupy liczniejszej niż piątka. Jeśli pragniesz przedstawić ją tak wielu towarzyszom, powinieneś z wielokrotności przeciwników, jakich postawisz na drodze swych bohaterów lub obdarzyć wrogie istoty stosownymi atrybutami.

Możesz tę opowieść wpleść w inną, którą aktualnie poznają Twoi towarzysze lub zaproponować ją, jako całkowite *novum*; autor nie zamierza narzucać Ci żadnego rozwiązania, lecz poszukuj w księdze wskazówek, które być może ułatwią Ci splecenie tej historii z rodzącymi się w Twej głowie kolejnymi pomysłami.

Całość rozegra się w trzech sąsiadujących wioskach, z których pierwsza położona jest przy szlaku handlowym. Możesz wybrać te, w jakich okolicy znajdują się akurat Twoi bohaterowie, bądź stworzyć na ich drodze odpowiednie osady.

Wypadki tu opisane mogą przydarzyć się podróżnikom w każdym świecie, w jakim istnieje magia, a miecz pozostaje dumną bronią prawdziwych wojowników, lecz autor w zamyśle przypuszczał, iż areną dla poniższych wydarzeń będzie państwo Sigmara lub inna kraina Starego Świata. Nie sądz

jednak, że tym samym pragnie się zdecydować za Ciebie – jeśliś gotów włożyć wysiłek i czas w zmianę przygotowanych opisów i atrybutów, uczynić to.

Wiesz już wszystko, co wstępne i najwyższa pora, abyś przerzucił kartę, skupiając uwagę na opowiadanej tu historii. Na zakończenie autor pragnie życzyć Ci satysfakcjonującej lektury i stworzenia wielce udanej gawędy.

### Proponowane nazwy wiosek:

**Aufbruch** (z niem. wymarsz, wyjazd)

**Rastdorf** (z niem. Rast – odpoczynek, spokój, Dorf - wieś)

**Leerheim** (z niem. Leer – opustoszały, Heim – ognisko domowe)

Jeśli któryś spośród Twych towarzyszy, dzięki znajomości języka, domyśli się znaczenia powyższych nazw, niechaj będzie to jego przewaga. Wszak mawiają „pamiętajcie wszyscy młodzi: co kto umie, nie zaszkodzi”.

## Co czeka naszych herosów?

**P**rzestawiona historia pozwoli Twoim towarzyszom wcielić się w podróżnych, którzy podjęli się misji odnalezienia zaginionego oddziału strażników dróg. Podążając za wskazówkami, awanturnicy dotrą do wsi, w której odkryją pogrążonych w nienaturalnym uśpieniu mieszkańców – oraz poszukiwanych strażników. Nie znając sposobu na obudzenie śpiących, chcąc wypełnić zadanie, będą zmuszeni poznać przyczynę dziwnego stanu rzeczy i zwalczyć ją.

Winą za wydarzenia w wiosce należy obarczyć rezydującego w pobliskiej wieży upiora. Jest on efektem szalonych eksperymentów nekromanty, który przed laty w owej zamieszkiwał i jest istotą o ograniczonej mocy, lecz nieskończenie złej woli. By poznać jego związek z letargiem wieśniaków, podróżnicy będą musieli udać się do wieży i na podstawie odnalezionych wskazówek zrozumieć, z czym przyjdzie im walczyć. Co gorsza, upiór, zawieszony między życiem i śmiercią, nie jest widoczny w materialnym świecie i aby się z nim zmierzyć, trzeba świadomie wkroczyć do jego królestwa koszmarów, w którym przebywają dusze wszystkich uśpionych. Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, iż czas działa na niekorzyść Bohaterów: każda noc, spędzona w zasięgu mocy potwora, naraża awanturników na senne opętanie, a złej bestii potrzeba już ledwie paru dusz, by dzięki nim zdołała wyrwać się na świat zewnętrzny.

Podczas tej niebezpiecznej rozgrywki, Bohaterom z nieoczekiwaną pomocą mogą przyjść banici, których bliskich także dotknęła klątwa dziwnego snu. Zdeterminowani, by ocalić rodziny, zbójcy ze szlaku zaryzykują nawet ujawnienie się w obliczu przedstawicieli prawa. Awanturnicy będą musieli zdecydować, czy zechcą skorzystać ze wsparcia przestępców i co uczynią z taką znajomością później...

## Kto wyruszy na poszukiwania?

**Z**nając zarys opowieści, Mistrzu, rozumiesz doskonale, że nie każda postać, jaką zechcą stworzyć (bądź już stworzyli) Twoi towarzysze, będzie zdolna odnaleźć się w tworzonej przez Ciebie gawędzie. Potrzebujesz awanturników, którzy nie odmówią Twoim próbom włączenia ich w historię uśpionej wsi.

Poniżej autor przedstawił kilka wskazówek, które mogą pomóc w łatwym włączeniu nowych postaci w wydarzenia tego scenariusza, zaś na końcu książki odnajdziesz propozycje gotowych bohaterów.



### **Powiązania awanturników ze scenariuszem:**

Postaci strażników dróg – otrzymali rozkaz odnalezienia zaginionych

Postaci z umiejętnościami: *tropienie, wykrywanie pułapek, rozpoznawanie roślin*, etc. lub posiadacze psów tropiących – straż dróg wynajmie takie osoby

Postaci najemników – straż organizuje grupę poszukiwawczą, najemnikom płacą złotem

Postaci piśmienne – straż dróg szuka skryby (tylko, jeśli fabuła nie zakłada od razu zaginięcia oddziału), który może spisać raport od dowódcy strażników, przebywających w terenie

Pobudki osobiste – w zaginionej grupie służył krewny lub ukochana/y jednego z graczy. Może być w niebezpieczeństwie.



## Od czego zaczniemy?

**H**istoria rozpoczyna się w pierwszej z trzech wsi, tej leżącej przy szlaku handlowym. Znajduje się tu strażnica służby dróg oraz położony przy trakcie zajazd „Pod Krowim Łbem”.

Kilka dni temu wyruszył stąd patrol, który miał sprawdzić pogłoski o siedzibie bandytów w pobliskich lasach. Strażnicy mieli założyć bazę w gospodzie w drugiej wsi, a potem zorganizować kilka wypadów po okolicy.

W międzyczasie strażnica podjęła jednak decyzję o wysłaniu dodatkowej grupy. Od Ciebie, Mistrzu, zależy, czy mają to być posiłki czy grupa poszukiwawcza. Niezależnie od tej decyzji, wśród wysłanych powinni się znaleźć awanturnicy.

Bohaterowie mogą zostać zwerbowani dzięki rozwieszonym wszędzie plakatom reklamowym lub w gospodzie, gdzie mogą zasłyszeć miejscowe plotki. Właścicielem „Krowiego Łba” jest przyjaciel miejscowego kapitana straży dróg, jegomość Ripertus Uhlmann. Zapewnia on ulgi na jadło i napitek tym, którzy zainteresują się służbą u kapitana. Na drzwiach i ścianach wiszą afisze, opisujące pracę strażnika dróg w pięknych, choć niekoniecznie prawdziwych słowach. Jadło i trunki podaje się proste: dziczyzna, kasza i chleb, piwo, kompot, trunki własnej roboty. Karczmarz, Walther Dein ma obowiązek zachęcania przyjezdnych do wstąpienia do straży, a także odczytywania afiszy niepiśmiennym, ale robi to

wyjątkowo niechętnie i od niego bohaterowie niewiele się dowiedzą (chyba, że zapłacą za każdą informację).

Możesz jednakże pozwolić im podsłuchać rozmowy innych gości, dzięki czemu dowiedzą się, co słyszą we wsi lub sprawić, że zaczepi ich pracujący dla straży dróg tropiciel i sam zachęci do udziału w zbliżającej się wyprawie.

Jeśli bohaterowie wykażą zainteresowanie sprawą, będą musieli skierować się do strażnicy dróg. Tam spotkają się z dyżurnym sierżantem, który wtajemniczy ich we wszystkie szczegóły. Za każdą formę wynajęcia ich, straż zaoferuje korzystną zapłatę. Sam powinieneś ocenić, jaka kwota będzie odpowiednia, w zależności od ryzyka powierzanej misji. Pamiętaj jednak, że bohaterowie nienarzekający na brak grosza, niekoniecznie zainteresują się takim zajęciem.

Możesz ominąć pierwszy etap rozgrywki i wprowadzić bohaterów do gry w Rastdorfie (gdzie młody strażnik poprosi ich o pomoc) lub w samym Leerheim, dokąd będą musieli trafić przypadkiem, najlepiej po zmroku.

## W drodze

Przyjąwszy zlecenie, bohaterowie powinni wyruszyć w drogę. Daj im czas, by mogli przygotować się do podróży, lecz jeśli pragną ruszać natychmiast, nie przypominaj o zakupie sprzętu i zapasów.

### Przykładowi inni goście zajazdu:

Złodzieje; dysponują łupem, który chętnie wypchną za dobrą cenę. Nie narzucają się, zagadnięci prędko przejdą do interesów.

Młody rycerz na schadzce z damą; wpatrują się w siebie z uwielbieniem i ściskają dłonie pod stolikiem, a od szeptanych wyznań miłości mniej ckliwych awanturników może zemdląć. Oboje, zagadnięci, będą mili.

Odpoczywający po pracy drwale; hulają, przepijają zarobek. Zaczepieni pyskują, lecz nie są skorzy do bitki.

Poszukiwacze złota; posilają się w milczeniu. Nikogo nie zagadują, łypią nieprzyjaźnie, zaczepieni są opryskliwi.

(Opcjonalnie) Banici z poszukiwanej w okolicy szajki. Próbuje podsłuchać coś, co pomogłoby obudzić rodziny ich towarzyszy z trzeciej wsi. Ostrożni, trzymają się na uboczu, rozmowy będą zbywać.

## W sennym koszmarze

Zgodnie z tym, co awanturnicy usłyszeli w strażnicy, oddział miał założyć bazę w odległej o jakieś 10 mil wiosce na południu\*. Droga wiedzie spokojnym leśnym duktem, oddalającym się od szlaku handlowego, więc nie powinni natrafić na innych podróżnych, mogą jednak odczuć, że są śledzeni (gdybyś zdecydował, że ruszają za nimi obecni w zajeździe banici; podążają oni za bohaterami, by im się przyjrzeć, lecz przed uspioną wioską porzucą trop, by powrócić do kryjówki i powiadomić o ich obecności resztę szajki).

*\*Wzajemne położenie wsi ustalone przez autora*

Wioska jest mniejsza i spokojniejsza od poprzedniej. Nie ma palisady, lecz w centralnej części mieści się otoczony ostrokołem zajazd „Druga Kwartę”. W środku awanturnicy napotkają młodego strażnika, którego pozostawiono w zajeździe, by oczekiwał rozkazów od zwierzchnictwa i meldował o postępie grupy. W zależności od tego, jak zdecydował wcześniej, młodzieniec powinien być zaniepokojony brakiem wieści od pozostałych członków oddziału lub spokojnie powiadomić przybyłych, kiedy jego towarzysze planowali powrócić. Strażnik może także poinformować drużynę, dokąd wybrali się jego kompani, a więc do sąsiedniej wioski. Tutejsi sugerowali, że od jakiegoś czasu nie mają wieści od jej mieszkańców.

Jeśli awanturnicy zechcą zaczekać na strażników w karczmie, będą mieli zapewniony darmowy nocleg i jeden posiłek dziennie, gdyż zajazd jest opłacany i wspierany przez straż dróg, a drużyna chwilowo pozostaje na służbie. Prędzej czy później będą jednak musieli wybrać się do wspomnianej osady, czy to w sytuacji, gdy oczekiwanie na oddział się przedłuży, czy jeśli od początku przybywają do „Drugiej Kwarty” z zamiarem odszukania zaginionych. Jeśli jednak (jeżeli oddział nie jest jeszcze uznany za zaginiony) zdecydowali się powrócić do strażnicy i zameldować o wszystkim, sierżant wyśle ich z misją odnalezienia zwiadowców i udzielenia im pomocy. Straż dróg ma za mało ludzi, dlatego póki nie będzie to konieczne, nie przydzielili drużynie żadnego wsparcia.

Jeśli awanturnicy są podatni na brzęk złotych monet, dobrym sposobem na zachęcenie ich do udziału w poszukiwaniach może być sugestia, iż strażnicy zostali zaatakowani przez bandytów. Za schwytanie przestępców wyznaczone są nagrody i jest to dla bohaterów świetna sposobność do zarobienia dodatkowych koron.

Podróż z drugiej wioski do trzeciej jest nieco dłuższa i bardziej wyczerpująca. Osady dzieli odległość około 20 mil, a droga jest ledwie zarośniętą ścieżyną. Sama wioska także jest niewielka, skupia kilka domostw i niewielką gospodę, przeznaczoną bardziej dla miejscowych niż przyjezdnych. Wokół osady brak ostrokołu, lecz sama karczma jest zbudowana z grubych desek, a dębowe drzwi wyglądają na wytrzymałe.

Dotarłszy do celu, awanturnicy będą mogli dostrzec kilka niepokojących drobiazgów (zdecyduj, czy zauważą wszystkie automatycznie, czy też będą musieli wykonać odpowiednie testy, przynajmniej w niektórych przypadkach):

- ❖ Nienaturalna pustka – nikt się nie kręci przy żadnym obejściu, nie widać mieszkańców ani zwierząt gospodarskich.
- ❖ Cisza – wieś jest milcząca, a jedyne dźwięki, jakie słychać, to odgłosy lasu, śpiew ptaków i szum wiatru.
- ❖ Kurz – we wszystkich domostwach podłogę i sprzęty pokrywa warstwa kurzu (różnej grubości) oraz ślady (w niektórych), świadczące, że ktoś chodził po izbach (to ślady współmieszkańców, którzy zorientowali się, że sąsiedzi zasnęli; znaleźć je można tylko w tych chatkach, których właściciele zasnęli na samym początku, nim ludzie zorientowali się, że jakiś kłopot dręczy ich wioskę).
- ❖ Śpiący – ludzie i zwierzęta na pierwszy rzut oka wydają się martwi; mieszkańcy leżą w łóżkach, owinięci kocami, krowy i świnie stoją w swych zagrodach, kury siedzą na grzędach, nawet psy i koty zastygły w bezruchu. Wszyscy są ułożeni w naturalnych pozycjach, zupełnie, jakby umarli we śnie. Wielu jest wychudłych, niektórym widać żebra, jakby przed „śmiercią” głodowali (dotyczy to tych, którzy zasnęli pierwsi, ostatnie ofiary nienaturalnego snu wciąż wyglądają dobrze odżywione).

## Letarg - zasady

### Ogólne:

Wszyscy pogrążeni w śpiączce mają niższą temperaturę ciała; wydają się chłodni, lecz nie całkowicie zimni. Oddychają bardzo płytko, przez co łatwo ten oddech przeoczyć i nie poruszają się, leżąc cały czas w tej samej pozycji. Pod powiekami nie widać tęczy, a tylko białka, jednak są one nieruchome.

### Dla medyków:

Uciśnięcie płatka ucha lub uszczyknięcie skóry u śpiących powoduje, że powraca ona do właściwej pozycji (u zmarłych pozostaje nienaturalnie naciągnięta), uciśnięcie paznokci daje chwilowe zaczerwienienie, potem kolor wraca do normy. Są to typowe oznaki życia, dzięki którym da się stwierdzić, że uśpieni żyją.

### Próby zbudzenia:

Szarpanie śpiących, potrząsanie nimi, uderzenie po twarzy, polewanie zimną wodą, czary, etc. – nic nie skutkuje. Uśpionych nie da się obudzić żadną znaną bohaterom metodą. Pozostają w takiej pozycji, w jakiej się ich zostawi, nie poruszają się nawet, gdyby ktoś pragnął ich skrzywdzić czy zabić.

Zrozumienie, że żyją i tylko śpią, jest trudne, i jeśli zechcesz, możesz zażądać odpowiedniego testu.

Wszyscy śpiący, także zwierzęta, znajdują się pod wpływem upiora z wieży i błądzą w jego sennym królestwie. Ci, którzy zasnęli z samego początku są wychudli i wyglądają źle w porównaniu z tymi, którzy zasnęli zaledwie przed paroma dniami. U zwierząt widać identyczną zależność. Duchy mieszkańców są bardzo luźno związane z ich ciałami, stąd nieruchomość śpiących i brak objawów snienia (ruchu gałek ocznych, wydawania dźwięków, jakichkolwiek emocji widocznych na twarzy). Z każdym dniem trwania w letargu śpiący są słabsi, lecz bardzo trudno to odkryć. Możesz jednak zdecydować,

że codzienne uważne obserwowanie ich może nieco zmniejszyć utrudnienie.

Niezależnie, czy awanturnicy od razu odkryją obecność pogrążonych w śpiączce, prędzej czy później postanowią wyruszyć na poszukiwanie strażników dróg, gdyż po to tu w końcu przybyli. Odnajdą ich w karczmie, rozlokowanych po pokojach dwójkami - wszyscy śpią. Czwórka zasnęła już pierwszej nocy pobytu tutaj. Dowódca oddziału i ostatni strażnik usiłowali odnaleźć sposób, by ich zbudzić, lecz oczywiście im się nie udało. Wzbraniając się przed pozostawieniem towarzyszy na pastwę losu, pozostali w wiosce i próbowali czuwać – sierżant usnął na krześle, a strażnik w łóżku, ale z bronią w ręku (czwórka strażników, którzy jako pierwsi zapadli w letarg, nie mogli się spodziewać, że śpiączka ich dotknie, stąd leżą normalnie w łóżkach).

W tym momencie niektórzy (lub wszyscy) bohaterowie zaczną wzbraniać się przed pozostaniem w „nawiedzonej” wsi. Możesz przekonywać ich, że alternatywą jest nocleg w lesie, albo podróż powrotna nocą, a nawet próbować utrudniać im i jedno i drugie (odgłosy dzikich zwierząt, psująca się pogoda, ostatecznie pełnia Morrslieba), ale jeśli będą zdeterminowani, nie działaj im na przekór.

Próba ucieczki awanturników poza granice wsi jest naturalnym zachowaniem, szczególnie, o czym bohaterowie nie mogą jednak wiedzieć, że upiór potrzebuje w swym królestwie już tylko dwóch ludzi, lub jednego człowieka i dwóch zwierząt. Kiedy opęta tych kilka dodatkowych istot, zwiększona moc pozwoli mu wyrwać się z okowów snu i zaistnieć w realnym świecie. Opis wydarzeń na taką ewentualność znajdziesz na końcu niniejszej książki, poniżej natomiast autor prezentuje Ci opis zasad, związanych z nocowaniem w zasięgu władzy upiora.

## Nocleg we wsi

### Ryzyko śpiączki

Każda noc spędzona bezpośrednio w granicach domeny upiora zwiększa ryzyko zapadnięcia w śpiączkę. Śpiący bohaterowie powinni mieć w tajemnicy wykonane testy *Sily Woli*.

\* testy zdane oznaczają, że wyrwali się spod sennej kontroli upiora; fabularnie budzą się zmęczeni i niewyspani, mając wrażenie przespania nocy bez snów. Otrzymują drobne, kumulatywne kary do wszystkich testów (np. 5%).

\* testy niezdane oznaczają, że upiór zaczyna zyskiwać władzę nad bohaterami. Budzą się wypoczęci, lecz mając mglistą pamięć o niepokojących koszmarach na temat pustki, wśród której błądzili. Nie otrzymują żadnych kar, lecz w tajemnicy powinieneś zaznaczać każdemu awanturnikowi ilość niezdanych testów w swoich notatkach.

Autor doradza, byś rozegrał z graczami (najlepiej na osobności) dziwne, senne wędrówki po obcej krainie, spowitej mgłami, lecz jeśli zbyt przedłuży to czas rozgrywki, możesz śmiało odstąpić od tego zamysłu.

**Trzy niezdane testy (trzy noce we władzy upiora) poskutkują tym, że czwartego ranka bohater już się nie obudzi.**

Autor proponuje aż trzy oblane testy, by klątwa zaczęła działać na bohaterów, mimo, iż choćby strażnicy dróg usnęli już po pierwszym dniu pobytu we wsi. Jeśli jednak pragniesz mocno zwiększyć trudność przygody, możesz dowolnie zmniejszyć liczbę nocy, które trzeba przespać we wsi, by zapaść w letarg, choćby do jednej.

### Kto pierwszy padnie ofiarą?

Jeśli obawiasz się, że któryś z graczy nie podoła udźwignięciu roli, polegającej na milczeniu i odgrywaniu uśpionego przez dłuższą część przygody lub też nie zamierzasz celować w żadnego ze swych współgraczy, dobrym pomysłem jest uśpienie jakiegoś bohatera niezależnego. Jeżeli z kolei uważasz, że pozbawienie drużyny obecności tej osoby mogłoby mieć dramatyczne konsekwencje, możesz skorzystać z postaci tropiciela z psem, który to właśnie pies padłby ofiarą sennej magii.

### Co robić, jeśli nie będą spali wcale lub będą spali w dzień?

Jeśli postaci graczy wpadną w obawy przed snem i zaczną go unikać, powinieneś nakazać testy kondycji (*Wytrzymałość*), zwiększając ich trudność za każdą nieprzespaną noc, oraz nałożyć kumulatywne kary (według własnego uznania) do wszystkich testów za każdą kolejną noc bez snu. Jeśli jednak awanturnicy wykażą się bystrością umysłu i zechcą odsypiać zarwane noce w dzień, warto, abyś nagroził ich kreatywność – w ciągu dnia moc upiora słabnie, co odzwierciedla podwojenie wartości testowanej SW (testy wykonaj w tajemnicy).

Efekty dotyczące zdanych i niezdanych testów są takie same jak nocne, z tym, że test zdany nie powoduje żadnej kary, zaś fabularnie wyraża się mniej nasilonym uczuciem zmęczenia (co znów odzwierciedla dzienną słabość upiora).

### Jak trwoga, to do boga!

Zwrócenie się z modlitwą do boga snów, Morra, powinno powodować ułatwienie testów SW (np. o 10%). Posiadanie z sobą symbolu boga snów powinno również wywoływać efekt w postaci opieki Morra nad swym wiernym (ułatwienie o 5%, może być kumulatywne z modlitwą). Jeśli chcesz, możesz przyznać niewielkie ułatwienie także za modlitwę do jakiegokolwiek innego bóstwa i/lub posiadanie jego/jej symbolu.

### Zasięg mocy

Władza upiora obejmuje obszar o promieniu paru mil w każdą stronę od wieży. Oznacza to, że przebiega w lesie i aby wydostać się w zasięgu ingerencji bestii, bohaterowie musieliby właśnie tam nocować.

## Zrujnowana wieża: eksploracja siedziby upióra

**T**eżeli chcesz, możesz pominąć ten epizod, lecz przeprowadzenie go będzie sporym uproszczeniem dla Twoich współgraczy; dzięki wcześniejszej eksploracji wieży, bohaterowie nie będą zaskoczeni jej obecnością (oraz, ewentualnie, dodatkowymi przeciwnikami), gdy dotrą do niej podczas sennej eskapady. Wieża wznosi się jakieś pięć mil drogi w głąb wzgórz. Widać ją z wioski, więc awanturnicy dość szybko mogą zechcieć ją zwiedzić.

Wieżę wybudowano dawno temu, jako obserwacyjną, lecz z niewyjaśnionych powodów opustoszała. Kilka dziesięcioleci niszczała, zapomniana, potem (kilkadziesiąt lat temu) stała się siedzibą maga, prowadzącego niebezpieczne eksperymenty z dziedziny nekromancji. Czarownik rezydował w niej paręnaście lat, badając sekret nieśmiertelności, i odkrył, jego zdaniem, doskonały sposób na przezwycięzenie ludzkiej słabości, jaką jest starość i śmierć. Popełnił jednak błąd, być może wypływający z zadufania, a może ze zwykłego pośpiechu, i podczas przeprowadzania rytuału coś wymknęło mu się spod kontroli. Czarnoksięska moc, mająca zapewnić mu wieczną młodość, pochłonęła jego ciało i umysł. Ludzka świadomość i wszelkie pragnienia nekromanty przepadły, pozostawiając wyłącznie obsesję nieśmiertelności i wyolbrzymione lęki, które ostatecznie przyoblekły się w kształt upióra. Z biegiem lat istota ta, uwięziona w kręgu ochronnym, nakreślonym przez nekromantę w trakcie rytuału, nauczyła się przenikać do snu ludzi, żyjących w pobliskiej wsi i kraść ich siły życiowe. Dzięki tej odrobinie magii upiór zdołał stworzyć własne królestwo, w którym pozostaje niepodzielnym władcą i w którym nie musi obawiać się starości, bowiem czas zatrzymał się tu w miejscu.

W wieży na bohaterów czyha kilka niebezpieczeństw. Od czasu, gdy zginął ostatni rezydent, różne stworzenia załęgły się w jej obrębie, a niektóre z nich są jego zapomnianymi sługami, nad którymi jednak upiór nie ma władzy.

## Piwnica

*Zombi* – są dawnymi sługami czarnoksiężnika, który prowadził na nich mało znaczące badania. Bez celu snują się po wyniszczonym laboratorium w podziemiu i istnieje szansa, że nawet nie zauważą śmiałków, którzy wtargną do wieży, albo wręcz do piwnicy. Prócz nich znajduje się tu zapomniany i zniszczony stół sekcyjny oraz narzędzia sekcyjne. Powinieneś jednak przemyśleć, czy pragniesz pozostawić swym graczom tak znaczną wskazówkę, co do zamiarów dawnego mieszkańca wieży, jaką są jednocześnie zombi, stół i narzędzia sekcyjne.

### Zombi - zasady

Zombi bez kontroli czarnoksiężnika są *podatne na głupotę* oraz *podatne na niestabilność* (gdy stają się niestabilne od razu rozwiewają się w pył). Wywołują *strach* w żywych istotach, które zaatakują, same są jednak odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne. Gdy ruszą do ataku i *przegrają rundę*, muszą wykonać udany test *Cech Przywódczych*, by kontynuować walkę. Ich ciosy mają 20% szans na zarażenie *grobową zgnilizną*, a te rany, które nie zostały zakażone chorobą, są narażone (50% szans) na *infekcję ran*.

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	25	0	3	3	5	10
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
1	10	10	14	14	14	-

## Parter

*Chłóściel* - tuż przy wejściu do wieży, w ścianie ukrył się chłóściel, niewielki czerw drapieżny. Prócz niego nie ma tu nic, za wyjątkiem dużej ilości kości stworzeń, które padły jego ofiarą. Zakurzona podłoga pokrywają ślady zwierząt, które zaglądały do wieży w ostatnim czasie – niektóre z nich pozostały tu już na zawsze, inne zdążyły uciec przed atakiem czerwia.

### Chłóściel - zasady

Wyłącznie uważne badanie ściany zdradzi jego obecność pomiędzy spoinami kamieni (rozpoznanie go wymaga udanego testu, ułatwanego bohaterom posiadającym podstawową wiedzę o roślinach, tj. umiejętność *rozpoznawanie roślin* oraz wszystkim rangerom). Gdy chłóściel zlokalizuje ruch w odległości max. 5 metrów od kryjówki, atakuje, automatycznie *zaskakując*, niezależnie, czy bohaterowie prawidłowo zidentyfikowali ślady jego bytności i byli świadomi jego obecności. Czerw zawsze atakuje pierwszy, uderzając kolczastym „pędem” (długość 5 metrów), który zadaje k4 rany, każdą modyfikowaną wg zwykłych zasad (S rośliny oraz Wt i pancerz ofiary). Jeśli zada jakiegokolwiek obrażenia, oznacza to, iż wyrwał fragment ciała swej ofiary i syty nie zaatakuje ponownie przez kilka kolejnych godzin. Możesz zdecydować, że ów gatunek, przywykły do wilgoci i ciemności, będzie cofał się przed ogniem.

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I
0	33	0	1	3	5	*
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
1	-	0	0	0	0	-

## I piętro

Znajdują się tu tylko kostki kilku drobnych zwierząt, resztki zgniłych szmat i gruba warstwa kurzu.

## II piętro

*Czerwona pleśń* – pokrywa część ścian i sufitu w obrębie pierwszej kondygnacji oraz ścian w obrębie drugiej kondygnacji, grubym, ciemnoczerwonym, puszystym kobiercem.

Na tym piętrze panuje względny porządek, nie licząc oczywiście zalegających na wszystkich resztek zarodników oraz porastającej podłogę pleśni.

### Czerwona pleśń - zasady

Pod wpływem ruchu w odległości 1 metra od grzyba, z plechy uwalniana jest chmara zarodników, unosząca się nad obszarem o średnicy 5 metrów (utrzymuje się przez 3 rundy). Istoty w obrębie chmury zarodników zostają oślepione (można uniknąć oślepienia, wykonując test *Inicjatywy*). Efekt trwa 2k6 godzin, utrudniając walkę w zwarcu, dystansową oraz ograniczając percepcję (25% kary do testów *WW, US, I, Zr* oraz 25% ułatwienia do *WW* przeciwników, walczących z oślepionym). Dodatkowo, zarodniki wpływają drażniąco na układ nerwowy ludzi i halflingów, wywołując halucynacje (bohaterowie, będący przedstawicielami wymienionych ras, w wyniku kontaktu z zarodnikami otrzymują k6 *punktów obłądu*). Halucynacje możesz wprowadzić w formie rozgrywanych sytuacji, zamiast ograniczać się wyłącznie do poinformowania graczy o konieczności dopisania na kartach odpowiedniej wartości *punktów obłądu*.

## III piętro

Na trzecie piętro prowadzi kamienna drabinka (nie ma schodów), która jest jednak bardzo zniszczona, wyslizgana od wilgoci i osłabiona upływem czasu. Możesz zdecydować, że wspięcie się na nią wymaga udanego testu *Zr* (lub *ryzyka*). Po pokonaniu drabinki i przeciśnięciu się przez klapę w podłodze tego piętra, awanturnicy odkrywają, że ktoś próbował stworzyć sobie w tym miejscu warunki do mieszkania.

Pod ścianami stoi kilka kufrów, zamkniętych na porzewiałe kłódki (wystarczy dobrze uderzyć, by je rozbić), w których znajdują się resztki świec, zniszczone od wilgoci

księgi z zakłębieniami (nieczytelne), pergaminy oraz dziennik badań nekromanty i zapiski, dotyczące opracowywanych przez niego czarów (zdecyduj, czy cokolwiek da się odczytać i wykorzystać). Prócz kufców znajduje się tu zapleśniałe legowisko, złożone głównie z wyschniętych liści i porwanych szmat.

#### IV piętro

Aby przedostać się do pracowni, którą nekromanta urządził na ostatnim piętrze wieży, gracze będą musieli pogłównkować, bowiem nie ma drabinki ani schodów, prowadzących do góry (wysokość od podłogi do sufitu wynosi trzy metry). Gdy już tam dotrą, ujrzą na podłodze wyryty rylcem w kamieniu krąg i pentagram, którego ślad pokryto kredą, teraz ledwie widoczną (lecz zarówno obrys kręgu, jak i pięcioramiennej gwiazdy wciąż są nieprzerwane!). Dookoła kręgu, pod ścianami, stoją dopalone do końca świece (białe, ze zwykłego wosku), identyczne ustawiono także w punktach styku ramion pentagramu z kręgiem; te również dopaliły się wiele lat temu. Mag lub uczonec, obecny w drużynie, powinien wiedzieć (lub, jeśli wolisz, wykonać test *Int*), że krąg może służyć do powstrzymania czegoś uwięzionego wewnątrz od uwolnienia się, nawet, jeśli tego nie widać.

#### Upiór w kręgu

W kręgu znajduje się uwięziony upiór i jeśli linie, wytyczone kredą, zostaną przerwane, przybliży go to do wolności. Jest to wystarczająco dużo, by mógł poruszać się swobodnie po domenie cieni, jednak za mało, by wyrwać go na świat zewnętrzny, nawet, jeśli krąg zostanie całkowicie zniszczony. Posiadając swobodę, upiór mimo wszystko będzie chronił się w wieży; ucieknie z niej przed bohaterami (podczas ich sennej wędrówki) tylko w ostateczności.

Przekroczenie linii nie daje żadnych odczuwalnych efektów, lecz możesz wykonać w tajemnicy rzut *SW* bohaterów. Zdany pozwoli wówczas odczuć niepokój i wrażenie czyjejś obecności w komnacie.

Pomyślnie wykonanie testu *wykrywania magicznych istot* ujawni obecność jakiejś istoty wewnątrz kręgu, lecz nie ukáže jej kształtu ani zamiarów.

#### Dach

Wyjście na zwieńczony blankami dach wieży jest zniszczone, prawdopodobnie przez uderzenie pioruna. Jeśli jednak bohaterowie koniecznie pragną ryzykować i wspinać się po wyślizganych, popękanych kamieniach, nie zabraniaj im tego. Nagrodą za wysiłek będzie możliwość wyjścia na zewnątrz i piękny widok na okoliczne wzgórza i lasy.

Jeśli chcesz, Mistrzu, całkowicie pominąć obecność wieży, umieszczając kryjówkę upiora w jakimkolwiek innym miejscu, zmień wszystkie istotne szczegóły. W takim wypadku powinieneś jednak zadbać o odpowiednie odczucia awanturników, gdyby przypadkowo zbliżyli się do schronienia bestii.

### Nieoczekiwane spotkanie

Opisany poniżej epizod oraz jego ewentualne następstwa wpleć do przygody, by dostarczyć towarzyszom dodatkowej porcji wrażeń, natomiast bez żadnych konsekwencji możesz odstąpić od tych wydarzeń.

W miasteczku żyją rodziny dwóch banitów z szajki, kryjącej się w okolicznych lasach. Bandyci niedawno przekonali się, co spotkało ich żony i dzieci i są zrozpaczeni ich losem. Szajka usiłowała na własną rękę „obudzić” wieśniaków, ale nie byli w stanie niczego zdziałać. Jako, że bandyci są lojalni wobec siebie nawzajem, zdecydowali się wspólnie poszukać pomocy, nawet za cenę własnej wolności. Z tego powodu ukrywają się w Aufbruch, usiłując zasięgnąć języka. Mogą wtedy natrafić na bohaterów (np. w karczmie) i podążać ich śladem, lecz nie powinni próbować ostrzec ich przed pobytem we wsi.

Banici będą śledzić awanturników w drodze do Rastdorfu, po czym powrócą do swojej kryjówki w głębi lasów, by donieść reszcie szajki o obecności grupy podróżnych na trakcie. Ustal (rzutem kośćmi lub zdecyduj), co zbójcy zdołali podsłuchać w Aufbruch i czy znają cel wędrówki i zamiary bohaterów.

Gdy już bandyci zorientują się w obecności postaci graczy w Leerheim oraz w próbach rozwikłania tajemnicy uśpienia mieszkańców, dwaj z nich, ci, których rodziny są dotknięte śpiączką, mogą ujawnić się i sprzymierzyć z nimi, by ocalić bliskich. Reszta szajki pozostanie w ukryciu, nieopodal.

Szajka jest odpowiedzialna za wiele napaści i grabieży; kradli dobra kupieckie, biżuterię i złoto podróżnych, jednak nie dopuszczali się mordów. Starali się zawsze ukrywać twarze, zatem listy gończe opisują ich jedynie z postury. Banici, mimo rozpaczliwej sytuacji, będą próbowali zachować anonimowość, ale nie będąc szczególnie uzdolnionymi kłamcami, szybko da się odkryć ich prawdziwe zajęcie. W tym celu powinieneś zarządzić przeciwstawny test Ogłady, który może być powtarzany we wszystkich sytuacjach, gdy zachowanie banitów budzi wątpliwości.

Jeżeli bohaterowie odkryją tożsamość swych nieoczekiwanych sprzymierzeńców, do decyzji graczy pozostanie, czy zechcą skorzystać z pomocy, czy raczej wydadzą przestępców straży dróg. Jeśli zapragną ich oszukać, zwołując z zamiarem doniesienia na nich, powinni również wykonać przeciwstawne testy Ogłady, by banici mogli domyślić się podstępu.

Pomoc banitów może być bardzo przydatna postaciom graczy, jeśli zdecydują się z niej skorzystać. Żona jednego z bandytów jest zielarką i usiłowała przeciwdziałać zgubnej mocy upiora, choć nie zdawała sobie sprawy, czym powodowana jest „epidemia śpiączki”. Mąż kobiety odnalazł przygotowane przez nią pęczki ziół, które rozdawała sąsiadom oraz wydarte z zielnika karty, które przemyślnie pozostawiła na widoku, by ktoś zdołał odnaleźć przepis na jej mieszankę. Zbójce są niepiśmienni, więc nie umieli odczytać recepty, jednak mogą być pomocni w zebraniu odpowiednich roślin. Kartę z zielnika znajdziesz na końcu tej książki. Prócz tego znają plotki, dotyczące wieży i jej dawnego mieszkańca (zdecyduj, ile jest w nich prawdy).

Wdychanie zapachu ziół przez kwadrans przed snem ułatwia testy SW przeciw upiorowi o 5%, natomiast spalenie ich w kadzidle ułatwia te testy aż o 10% (efekty wdychania i okadzania nie sumują się).

Jeśli zdecydujesz się wprowadzić zioła, powinieneś uzupełnić o ich obecność domy niektórych śpiących (tych, którzy zasnęli później), bowiem zielarka rozdawała ludziom mieszanki. Powinieneś także pozwolić bohaterom odnaleźć je podczas oględzin wioski i odgadnąć ich przeznaczenie (postać z umiejętnościami *zielarstwo*, *rozpoznawanie roślin*, *wrózenie* może posiadać wiedzę na temat tych roślin).

## Nocna wizyta: lunatycy

Ten epizod łączy się z obecnością ziół. Ich zapach utrudnia upiorowi przejęcie władzy nad kolejnymi duszami (a jeśli bohaterowie postanowią okadzić wszystkie chaty we wsi, może także utrudnić bestii kontrolę nad już śpiącymi [zdecyduj sam]). Potwór nie może samodzielnie niczego dokonać w materialnym świecie, lecz może wpływać na swoje śniące sługi, tworząc lunatyków. Korzystając z tej mocy, najbliższej nocy wyśle jednego lub kilku mieszkańców wsi, by zniszczyli zebrane pęczki ziół.

### Lunatycy - zasady

Śpiący mają otwarte, nieruchome oczy, omijają przeszkody, cechuje ich powolność reakcji. Milczą, nie reagując ani na pytania, ani na groźby, zdają się nie dostrzegać postaci graczy, za to wydają się wyraźnie widzieć zioła. Roślinki będą próbowali cisnąć w ogień (ognisko, pochodnia, etc). Nie mają żadnej broni i nie dają się wciągnąć w walkę, lecz odganiają tych, którzy próbują ich zatrzymać lub zaatakować. Zadanie im ciosu krytycznego lub ogłuszenie spowoduje przerwanie kontroli upiora (jednak nie wybudzenie z lunatycznego snu).

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I
3*	18	10	3	3	7	20
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
1	18	**	**	**	**	-

\* Poruszają się tylko *tempem ostrożnym*

\*\* Należy użyć statystyk upiora

Walcząc z nimi, gracze powinni pamiętać o tym, że ludzie ci śpią i nie zdają sobie sprawy ze swoich czynów. Jeśli awanturnicy zabijają ich z zimną krwią, mogą zasłużyć na gniew Morra, a także Shallyi i Vereny.

## Do krainy cieni

**A**by pokonać upiora, trzeba zniszczyć go w jego królestwie, jednak niełatwo się tam dostać. Zapadnięcie w zwykły sen nie otworzy bohaterom drzwi do jego domeny, jemu natomiast umożliwi przejście kontroli nad umysłami śpiących. Jedyną możliwością wkroczenia do krainy cieni w pełni świadomości jest *świadomy sen*.

Wprowadzenie się bohaterów w sen świadomy podczas rozgrywki może być wywołane:

- ❖ odurzeniem się odpowiednimi ziołami,
- ❖ autosugestią,
- ❖ medytacją,
- ❖ zwykłym przypadkiem, powiązaniem z próbami unikania snu od długiego czasu (niewskazane).

Bohaterowie prawie na pewno nie wpadną sami na pomysł świadomego śnienia, zatem warto podsunąć im ten zamysł. Może być to wizja zesłana przez Morra, wynik próby wróżenia lub przypomnienie sobie wzmianki, jaką mógł kiedyś odnaleźć w uczonych księgach piśmienny bohater. Jeśli drużyna wybierze próbę odurzania się ziołami, nie mając większej wiedzy na temat potrzebnych roślin, pomocny może być banita - mąż zielarki. Możesz zdecydować, że do wprowadzenia się w jasny sen każdą metodą potrzebny będzie odpowiedni test, lecz pamiętaj, że jeśli test się nie powiedzie, awanturnicy nie będą w stanie podjąć walki z upiorem.

Samo pogrążenie się we śnie jasnym powinno być opisane w mistyczny sposób, aby rozróżnienie rzeczywistości sennej od jawy stało się niemożliwym dla samych graczy. Powinieneś utrzymywać atmosferę niesamowitości przez cały czas, jaki bohaterowie spędzą, pogrążeni w przejrzystym śnie. Dobrym zabiegiem na zatarcie granic snu i jawy jest wcześniejsze odgrywanie z graczami scen ze snów ich

postaci tak, jakby były to wydarzenia dziejące się w „rzeczywistości” scenariusza.

Wkroczenie do krainy cieni może odbyć się w dowolny sposób, chociażby na zasadzie obudzenia się „tuż po zaśnięciu” i ujrzenia wokół siebie otoczenia zupełnie odmiennego od tego, jakie BG widywali za dnia. Dla amatorów mistyki poleca się jednak wprowadzenie dodatkowej bramy, symbolicznego przejścia do domeny upiora. Mogą to być zwykłe drzwi, w materialnym świecie prowadzące gdziekolwiek, nawet do sąsiedniego pokoju, jednak we śnie otwierające wejście do krainy cieni. Odpowiednim elementem mogłyby być strome i wąskie schody, prowadzące do królestwa cieni, wprost w dół, w mrok i kłębiącą się mgłę. Wszystko pozostaje do Twojej decyzji: w tym momencie wolno Ci, Mistrzu, zupełnie wszystko – w końcu to tylko sen.

Nie przesadz jednak z ilością mistyki, bo możesz uzyskać u graczy znużenie zamiast fascynacji.

### Informacje techniczne

Świadomy sen (lub sen przejrzysty, sen jasny, sen wiedzy) jest stanem, w którym śpiący zdaje sobie sprawę z tego, że śni i może w pełni lub częściowo kontrolować wszystkie aspekty swojego snu.

Rzeczywistość senna jest dla śpiącego nie do odróżnienia od „materialnej”, prócz tego, że jest on w stanie ją kontrolować. Najbardziej doświadczeni potrafią we śnie zmieniać pory dnia, modyfikować pogodę, a nawet zaprzeczać prawom fizyki (latanie, nienaturalnie wysokie skakanie, etc). Istnieją jednak wspólne dla wszystkich śniących ograniczenia (które mogą być wyeliminowane przez osoby o większej kontroli nad snem). Są to:

- ❖ kłopoty z odczytaniem tekstu, który zmienia się bezustannie, jest niespójny i chaotyczny,
- ❖ ciągła zmienność godzin na zegarach,
- ❖ zdarzenia zwykle dziejące się gwałtownie (wystrzał z broni, upadek), we śnie toczą się z opóźnieniem lub bez związku z przyczyną,
- ❖ opór podczas ruchu; bieg, próby ucieczki stają się powolne, męczące, śpiący mają odczucie ociężałości.

## Domena upiora

**K**raina cieni to pogrążona we mgle, ponura, przytłaczająca przestrzeń, zupełnie ciemna. Przypomina okolicę Leerheim, lecz bardziej mroczną i smutną. Wszędzie snują się ledwie rozpoznawalne cienie mieszkańców wsi. Pośród nich bohaterowie będą w stanie wypatrzyć także strażników dróg, na których poszukiwanie wyruszyli (zdecyduj, czy muszą zdać odpowiedni test). Ci mogą pozostawać względnie świadomi, przerażeni sytuacją, w jakiej się znaleźli, lub też równie wyprani z emocji, jak inne postaci, błędzące we mgle (sam zdecyduj).

### Zasada opcjonalna:

W domenie snów tężyzna fizyczna bohaterów, a więc ich wygląd, zależy od siły ich umysłów. Im wyższa SW postaci, tym potężniejszą będzie jawić się jego sylwetka. To może być miłą odmianą dla czarodziejów i kapłanów, będących zwykle słabszymi od swych towarzyszy wojowników, którzy z kolei ze zdziwieniem mogą zorientować się, że nie mają tak imponującej budowy, jak zazwyczaj i że gdzieś zniknęły ich muskuły. Jeśli natomiast obawiasz się, że taka zamiana ról mogłaby spowodować nieprzyjemne odczucia u któregoś z graczy, warto odstąpić od tego aspektu gry.

Pozostałych istot (duchy uśpionych wieśniaków) nie dotyczy się powyższa zasada, bowiem pozostają oni pod kontrolą upiora, który kradnie ich energie życiowe. Wszyscy ci ludzie będą wyglądali na słabszych, niż są w rzeczywistości.

Jeśli którykolwiek z cieni posiada choćby częściową świadomość, może zostać wyprowadzony do świata realnego tą samą drogą, jaką weszli do sennego królestwa bohaterowie. Sprawi to, iż zostanie wyrwany z mocy upiora. Należy jednak pamiętać, że ów zdaje sobie sprawę z obecności intruzów i zrobi wszystko, by uniemożliwić wykradnięcie mu dusz uśpionych, także zmusi je, by zaatakowały bohaterów (wedle Twojego wyboru, Mistrzu, mogą rozkazu posłuchać wszystkie, lub też tylko część z nich).

Jeżeli będziesz potrzebował statystyk cieni, użyj poniższych, odpowiadających lunatykom.

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I
3*	18	10	3	3	7	20
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
1	18	**	**	**	**	-

\* Porusza się tylko *tempem ostrożnym*

Upiór w swej domenie jest wszechpotężny, nieograniczony żadnymi zasadami, a tworzone przez niego widziadła wywołują wszelkie efekty tak, jak ich realne odpowiedniki (wliczając w to zadawanie całkiem realnych ran oraz wywołanie *strachu* czy *grozy*). Oczywiście, by stworzyć jakiegokolwiek widmo, upiór musi zdać test swojej SW. Aby odzwierciedlić jego determinację, powinieneś postawić bohaterom na drodze najpotworniejsze, legendarne stwory: licze, wojowników Chaosu, mantikory, a nawet smoki, oraz takie, które w pełni są owocem imaginacji upiora. Jeżeli znasz słabe punkty swoich awanturników (lub wręcz swych współgraczy) spraw, by wszystko, co wysłano przeciw nim, odzwierciedlało ich najgorsze lęki - w końcu wkroczyli do królestwa koszmaru sennego i celem upiora jest doprowadzenie ich do obłądu. Pamiętaj jednak i w razie potrzeby przypomnij o tym towarzyszom, że to, co się dzieje wokół ich postaci jest snem i mogą próbować manipulować wszystkim, co zobaczą (prócz bezpośredniego wpływu na cienie innych śpiących, także innych członków drużyny). Jeżeli zapragną, mogą zechcieć rozwiązać wrogiego widmowego smoka lub stworzyć własnego, by potem obserwować potyczkę mocarnych bestii pośród mgieł sennej krainy...

## Manipulacja senną rzeczywistością (poza wieżą upiora)

### Zasady podstawowe:

- \* jeśli coś planowanego przez bohaterów jest możliwe do wykonania w rzeczywistości, nie wymaga żadnego testu
- \* jeśli coś tworzono/planowano przez bohaterów nie jest możliwe w rzeczywistości, muszą oni zdać test  $\frac{1}{4}$  SW (latanie, zmiana postaci, tworzenie istot, przedmiotów, wpływ na swój wygląd [stworzenie sobie funkcjonalnych skrzydeł, dodatkowych rąk], zniknięcie)
- \* wszystko, co jest tworzone w domenie cieni ma identyczne statystyki, jak tego realny odpowiednik, chyba, że twórca zażyczy sobie inaczej (dotyczy to również istot)
- \* kapłani i czarodzieje nie mogą wydawać *punktów magii*, by ułatwić sobie testy

### Zasada opcjonalna:

- \* jeśli postać wie, jak stworzyć dany przedmiot w rzeczywistości, ma *dwukrotnie* łatwiejszy test
- \* nasycanie przedmiotów magicznymi zdolnościami jest możliwe nawet dla osób, które nie posiadają tej umiejętności (choć dla magów jest to czynność *dwukrotnie* łatwiejsza, jeśli znają odpowiednie zaklęcie).

### Przykład zasady opcjonalnej:

Płatnerz, pragnący wymagować sobie pancerz, pod warunkiem, że posiada odpowiednią umiejętność (*płatnerstwo*) będzie musiał zdać test  $\frac{1}{2}$  SW (a nie  $\frac{1}{4}$ ). Jeśli zechce, by pancerz rozjaśniał ciemności, zdaje test  $\frac{1}{4}$  SW, bowiem nie zna zaklęcia, które by mu to ułatwiało.

### Przykład wykorzystania zasad:

Rybak stworzył miecz (zdał  $\frac{1}{4}$  swojej SW) i pragnie, by głównia rozbłyła w ciemności, rozpraszając mrok. Nie zna oczywiście żadnego czaru, dlatego musi wykonać kolejny test  $\frac{1}{4}$  SW. Jeśli mu się uda, miecz rzeczywiście rozbłyśnie, oświetlając mu drogę w takim zakresie, w jakim sobie życzył.

**Jeżeli bohater posiada (przy swoim uśpionym ciele) jakikolwiek symbol Morra, testy SW związane z niemożliwymi normalnie akcjami stają się dwukrotnie łatwiejsze (testuje się *połowę* SW, zamiast  $\frac{1}{4}$ , a jeśli zastosujesz zasadę opcjonalną, w odpowiednich przypadkach będzie to niezmodyfikowana wartość SW).**

**Stworzenie sobie symbolu Morra we śnie nie daje takich ułatwień.**

Powyższe ułatwienie jest kumulatywne z tymi związanymi z wiedzą na dany temat.

*Mistrzu Gry!*

*Ten aspekt niniejszego scenariusza wymaga od Ciebie olbrzymiej uwagi. Jeśli nie jesteś przekonany, jaki zastosować test, zdaj się na zdrowy rozsądek. Nie utrudniaj graczom niczego „na siłę” i pozwól im czerpać radość z manipulacji snem, choćby pragnęli tworzyć najbardziej nieprawdopodobne rzeczy (a zechcą).*

*Pamiętaj jednak, że to nie jest ich sen, a królestwo upiora. Nie możesz zapominać, ani pozwolić graczom zapomnieć, że to według jego zasad wszystko funkcjonuje w tej ponurej krainie.*

*Gdy nie będziesz czegoś pewny, przemyśl motywację bestii i wówczas zdecyduj. Jeśli pojawi się jakikolwiek problem z zasadami, którego tu nie opisano, rozwiąż go według własnego uznania.*

## Wieża pośród mgieł

Celem wędrówki awanturników jest ta sama zrujnowana wieża na wzgórzach, którą mogli widzieć ze wsi. Jednak teraz, mimo, że nadal zniszczona, na jej szczycie błyska czerwone, nieprzyjazne światło (to aura upiora), a ze wszystkich szczelin i pęknięć w murze sączy się mgła, która otula całą krainę cieni. Jeśli bohaterowie zbadali wieżę wcześniej, oczyścili ją ze wszystkich niebezpieczeństw i nic im teraz nie grozi (prócz tego, co stworzy bestia, by im przeszkodzić). Jeśli nie, zdecyduj, czy zmierzą się z zombi, chłóścieniem i pleśnią, czy też w domenie snu realne zagrożenia z wieży nie istnieją (albo też istnieją zwielokrotnione i zmienione mocą upiora).

Wszystkie obrażenia fizyczne, jakie otrzymają bohaterowie w domenie cieni (wyjątek – walka z upiorem), są obliczane według standardowych zasad i odejmowane od ich Żw (choć mogą tworzyć sobie fantazyjne pancerze lub też, za Twoim przyzwoleniem, próbować zasklepić otrzymane rany).

Niezależnie od posiadanych we śnie zdolności, awanturnicy mogą zginąć w trakcie sennej wędrówki. Ci, którzy umrą wewnątrz snu, pozostaną uwięzieni w mocy upiora, a ich ciała staną się ciałami katatoników (*punkty przeznaczenia* działają normalnie). Jeśli wolisz, zabicie bohatera podczas jasnego snu może go gwałtownie wybudzić (tak dzieje się w „normalnym” świadomym śnie), dostarczając *punktów obłądu*.

W przypadku wersji z przejściem pod kontrolę upiora, pamiętaj o wymaganej ilości dodatkowych śpiących, by upiór mógł się wyzwolić.

Gdy bohaterowie dotrą na szczyt wieży, ujrzą znaną im komnatę-pracownię. Tym razem jednak wewnątrz kręgu widoczny jest kształt, z daleka przypominający ludzką sylwetkę. Z bliska widać, iż kontury mary giną w ciemnościach, a jej oczy pałają

czerwonym światłem, które jednak nie rozświetla mroku.

Upiór jest uwięziony w kręgu, z którego nie może się wydostać, lecz każda z postaci graczy może przestąpić linie, by podjąć z nim walkę. Zniszczenie kręgu wyzwoli go z uwięzi (wyłącznie z pentagramu; nadal trzeba mu ludzkich dusz, by całkowicie wyrwać się z domeny cieni).

### Walka z upiorem - zasady

Jest on traktowany jak standardowy upiór, także wzbudza *strach*, lecz jego ataki nie kradną *Sity*, a powodują zwyczajne obrażenia. Jeśli Żw bohatera zostanie zredukowana do zera i otrzyma on kolejny cios, postać nie ginie, lecz budzi się w swoim ciele we wsi w stanie krytycznym (wartość *trafienia krytycznego* należy określić losowo) i musi otrzymać pomoc, albo umrze (*punkty przeznaczenia* działają normalnie). Niezależnie od tego, czy umrze, czy przetrwa, choćby dzięki pomocy czuwających banitów, pozostających we wsi, jej energia (wysane punkty Żw) zasili aurę upiora (należy traktować taką sytuację jak zdobycie kolejnej duszy).

Upiór, który wydostanie się z kręgu (poprzez zniszczenie linii pentagramu i kręgu na jawie lub w domenie cieni) może swobodnie poruszać się po swoim królestwie i uciec bohaterom.

Obrażenia są mu naliczane w zwykły sposób, jednak potrzebna jest *magiczna broń*, by go skrzywdzić. Awanturnicy mogą taką stworzyć, lecz upiór testem swej SW może zniszczyć wszystko, co wykreowali bohaterowie (manipulacja rzeczywistością w obrębie wieży to *testy przeciwstawne*, dla awanturników wg zasad opisanych powyżej, dla upiora zawsze wykonywane na jego standardowej SW).

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	17	0	3	4	41	50
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
2	-	43	59	43	59	-

Jeżeli zadanie BG się powiedzie i upiór zginie, zakończyli swe zadanie. Zabity w swym królestwie nie przetrwa w świecie materialnym i będzie całkowicie unicestwiony, a wszyscy mieszkańcy obudzą się z letargu. Jednak podjęcie walki z nim jest okupione wielkim ryzykiem. Pamiętaj, Mistrzu, czym w rzeczywistości jest ta istota – personifikacją obsesyjnego lęku przed śmiercią i słabością. Dlatego musisz być świadom, że robi on wszystko, by tylko nie dać się zniszczyć, licząc, że choćby zdoła opętać któregoś ze swoich przeciwników.

#### Opętanie – zasady

Jeżeli podczas walki Żw upiora spadnie do 5 lub mniej, postara się on opętać kogoś, by uniknąć śmierci. W tym celu wybierze przeciwnika o najniższej SW (wie, jak silni mentalnie są poszczególni bohaterowie, bowiem mierzy się z nimi w swoim własnym świecie) i postara się doprowadzić go na krawędź życia (Żw = 1 lub mniej).

Będąc uwięzionym w nienaruszonym kręgu, upiór może walczyć tylko z tym, kto również przestąpi ochronne ryty, więc wówczas nie będzie miał wyboru – spróbuje opętać jedyną istotę w jego zasięgu.

Wdarcie się w bohatera zajmuje mu całą turę. Może być wówczas atakowany, choć nie jest *celem nieruchomym*, istnieje jednak ryzyko trafienia postaci gracza, którą usiłuje pojąć.

Upiór nie musi wykonywać żadnego testu, jedynie jego ofiara ma prawo do rzutu SW, czy zdoła przeciwstawić się bestii. Jeśli nie, możesz zdecydować, że *punkt przeznaczenia* wydany w tym momencie ocali bohatera przed losem opętanego, lub uznać, że poświęcony PP spowoduje jedynie, że upiór zostanie uwięziony w ciele bohatera we wsi, nie przejmując nad nim kontroli.

Jeśli upiór całkowicie podporządkuje sobie opętaną istotę, zastąpi ją, powodując śmierć postaci gracza. Wówczas może usiłować oszukać pozostałych przy życiu bohaterów, udając ich towarzysza, lub uciec, by lizać rany w spokoju (uzgodnij z poszkodowanym towarzyszem, czy pragnie odgrywać opętaną istotę w kolejnych przygodach).

W sytuacji opętania postaci gracza, pozostali będą postawieni przed trudnym wyborem – porzucić towarzysza lub wziąć na barki ryzyko podróży z nim, gdyż bestia może próbować przejąć kontrolę...

W ostateczności, jeżeli dokonane przez graczy wybory na to pozwalają, banici zdecydują się przyjąć zarówno opętanego, jak i resztę bohaterów do swojej szajki. Ich rodziny ocalały dzięki pomocy bohaterów i pragną w ten sposób okazać wdzięczność.

Obecność banitów we wsi podczas eskapady bohaterów również ma niebanalne znaczenie. Mogą oni być pomocni drużynie, jeśli któryś z awanturników ucierpi podczas wędrówki we śnie. W przypadku, gdyby upiowski powiodło się opętanie osłabionego walką bohatera, będą oni pierwszymi, z którymi miałby on do czynienia w wiosce. Sam zdecyduj, na ile rozsądnie postąpią w takiej sytuacji rozbójnicy.

Gracze mogą jednak niechętnie podejść do pomysłu pozostawienia banitów w Leerheim – awanturnicy nie muszą na tyle ufać przestępcom, by pozwalać im czuwać nad swoimi uszpiętymi ciałami. Zdecyduj, jak zachować się w sytuacji, gdyby Twoi bohaterowie nalegali na zabranie bandytów ze sobą w głąb domeny cieni. Zawsze możesz po prostu sprawić, że zbójcy nie zdołają śnić świadomie.

## Zakończenie

**W** zależności od tego, jak potoczą się wydarzenia w wieży, otwiera Ci się, Mistrzu kilka możliwości rozciągnięcia niniejszego scenariusza na całą kampanię. Kolejne przygody mogą oscylować wokół poszukiwania sposobu na wypędzenie upiora z ciała opętanego (zwyčajne udanie się do świątyni Morra lub Sigmara może zakończyć się dla całej grupy na stosie). Jeśli zechcesz, mogą być one prowadzone na zasadzie wyścigu z czasem – upiór zaczyna przejmować kontrolę nad ciałem bohatera i zagraża reszcie drużyny.

Opętany może także stać się dla całej wrogiem grupy i poszukiwać zemsty za porzucenie go przez towarzyszy lub za próbę zabójstwa, jeśli awanturnicy rozważali taką opcję (nie zapomnij uzgodnić tego z współgraczami!). W takiej sytuacji pozostali towarzysze gry mogą wcielić się w banitów, którzy dopomogą mu w ściganiu dawnych kompanów (swych dawnych postaci).

Dołączenie do szajki sprawi, że dla postaci graczy dostępna stanie się profesja banity, jeśli natomiast bohaterowie zdecydowali się wydać bandytów strażom, czeka ich jeszcze finałowa bitwa, gdyż ci nie zamierzają łatwo się poddać, a cała szajka czuwa w pobliżu właśnie na taką ewentualność. W razie ucieczki zbójów, awanturnicy także tworzą sobie dodatkowych wrogów.

Należy jednak powiedzieć jeszcze, co wydarzy się, jeżeli misja bohaterów się nie powiedzie, a upiór uzyska pod kontrolę potrzebne mu dusze. Wówczas będzie w stanie całkowicie zniszczyć więzący go krąg (i w domenie cieni i na jawie) i wydostanie się na świat rzeczywisty, by zmienić go w swoje królestwo. Będzie to czynił poprzez wszystkich uśpionych, traktując ich jak bramy; jego mgła będzie wydostawać się przez oczy i usta pogrążonych w letargu ludzi, otulając całą okolicę, sukcesywnie, choć wolno posuwając się naprzód. Wszystko, co obejmie, zostanie przemienione na podobieństwo najgorszych koszmarów sennych; drzewa wypaczą się, przypominając wykrzywione oblicza o otwartych w niemym krzyku ustach, zadbane domostwa zostaną zmienione w opuszczone, porzucone ruiny, szczerzące kły dziurawych okiennic na każdego, kto na nie spojrzy, a wszystko, co dobre i piękne zniknie, zastąpione ohydnyymi widziadłami. Pośród tych mgieł krążyć będą cienie tych, którzy mieli nieszczęście dostać się w ich obręb i zostali pozbawieni wszelkich emocji, stając się sługami upiора. Ci, którzy nie znajdują się pod wpływem działania mgły, uciekając na czas, zawsze zasypiając będą narażeni na spotkanie z upiorem – bowiem zyska on władzę nad wszystkimi śniącymi, którzy nie będą od niego przedzieleni słoną wodą. Prędzej czy później odwiedzi także sny bohaterów, którzy zawiedli, i zacznie karmić ich najgorszymi wizjami, sprawiając, że w końcu stracą rozum (test SW co noc, k6 punktów obłądu za każdy niezdany test). Ostatecznie, gdy już doprowadzi do obłądu wszystkich, którzy mu się przeciwstawiają, zechce rozszerzyć swe królestwo na cały świat. I aby mu przeszkodzić będzie potrzebne coś więcej, niż świadomy sen.

## Bohaterowie Niezależni:

- Karczmarz z „Krowiego Łba”
- Tropiciele straży dróg
- Pies tropiciela
- Sierżant straży dróg
- Dyżurny strażnik dróg z gospody we wsi 2
- Dwaj banici, skłonni do współpracy

### Walther Dein

#### karczmarz w zajezdzie „Pod Krowim łbem”

handlarz, ex-służący

**Wygląd:** starszawy, niewysoki, gruby, o mocno podwyższonym czole, siwe, tłuste włosy

**Osobowość:** skąpy, żąda monet za każdą informację, jakiej udziela, tylko te o straży dróg z niechęcią przekazuje bezpłatnie, gburowaty

**Motywacje:** zarobić na boku przy prowadzeniu zajazdu (nie posunie się do nielegalnych interesów)

**Religia:** Sigmar, bardzo luźno podchodzi do wiary

**Powiedzenia:** „Ile możesz zapłacić za taką wiadomość?” i „Jak cenna jest dla ciebie ta wiedza?”

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	46	34	2	4*	7	43
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
1	33	31	44	37	40	32

**Umiejętności:** bardzo wytrzymały\*, czuły słuch, czytanie/pisanie, uniki, gadanina, opieka nad zwierzętami, gotowanie, szacowanie, targowanie się

**Przedmioty:** kaftan skórzany, zachlapany piwem i kilkakrotnie poszerzany, sukmana wierzchnia, mieszek z 8zk w różnych monetach, nóż za paskiem, pod ładą okuwana pała

### Ruprecht Hupstedt

#### talabeklandczyk, tropiciel na usługach straży dróg

strażnik dróg, ex-myśliwy

**Wygląd:** młody mężczyzna, potężnego wzrostu i budowy, z zaokrąglonym od piwa brzuchem, o kędzierzawych brązowych włosach (długich, niezwiązanych) i zmierzwionej brodzie

**Osobowość:** spokojny, dobroniosny, prosty,

nieco rubaszny, nie rozstaje się ze swoim psem

**Motywacje:** zarabiać dobre pieniądze przy porządnej, legalnej robocie; przysłużyć się trochę bezpieczeństwu dróg i lasów, dobrze zjeść i dobrze wypocząć; dużo przebywać na łonie przyrody

**Religia:** Taal, Rhya

**Powiedzenia:** „Jam najmłodszy z rodzeństwa, to przyszło z chaty precz iść, a straż dróg nas z Gustavem przygarnęła i karmi dobrze. To gdzie nam lepiej będzie? Nie, Gustav?”

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	41	53	5*	4	9	42
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
1	28	38	29	31	36	27

**Umiejętności:** bardzo silny\*, wycucie kierunku, powożenie, bystry wzrok, szósty zmysł, widzenie w ciemności (7 m), tropienie, cichy chód na wsi, łowiectwo, ukrywanie się na wsi, sekretny język rangerów, sekretne znaki drwali

**Przedmioty:** sznur – 10 m, łuk, kołczan ze strzałami (16x), topór jednoręczny, skórzany worek z zapasem suszonego mięsa, bukłak z wodą, nóż myśliwski, mieszek z 6zk

**Gustav, pies tropiciela**

**Wygląd:** młody molos o długiej miękkiej sierści w kolorze rudobrazowym, ogon z piórami, bursztynowe oczy, długie, klapnięte uszy (podobny do psów rasy Leonberger)

**Osobowość:** spokojny, przyjazny, zakochany w swoim panu, Ruprechcie

**Motywacje:** przebywać z panem, pracować z nim

**Religia:** -

**Powiedzenia:** „Woof, woof!”

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	33	0	3	3	7	30
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
1	-	43	14	43	43	-

**Umiejętności:** czuły słuch, bystry wzrok, widzenie w ciemności (10 m), tropienie, szósty zmysł, pływanie

**Przedmioty:** obroża z paską skóry

**August Ostmann**

**sierżant straży dróg**

sierżant najemników, ex-strażnik dróg

**Wygląd:** w sile wieku, przeciętnego wzrostu, żyłasty, blondyn, oczy brązowe

**Osobowość:** zamyślony, poważny, oddany sprawie, dobrze wychowany (z rodu o znaczącej pozycji i tradycjach wojskowych), lecz niezainteresowany zaszczytami

**Motywacje:** zapewnić bezpieczeństwo podlegającym mu terenom, zadbać o podwładnych, oczyścić drogi i lasy z niebezpieczeństw

**Religia:** Myrmidia

**Powiedzenia:** „Wasza pomoc nie zostanie zapomniana” i „Służba dróg doceni wasze poświęcenie”

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I
5	58	43	4	3	9	54
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
2	29	48	41	46	37	41

**Umiejętności:** czytanie/pisanie, taniec, etykieta, szybki refleks, rozbieranie, broń specjalna - palna, jeździectwo, sekretny język – bitewny, bijatyka, silny cios, ogłuszenie, mocna głowa, hazard

**Przedmioty:** pistolet + zapas prochu i kule na 6 strzałów, mundur sierżanta, miecz przy pasie, nóż w cholewie, raporty na temat bandytów, pojawiających się w okolicy

**Lutke Talechtmann**

**szeregowy strażnik dróg**

strażnik dróg

**Wygląd:** wyrostek, średniego wzrostu, chudy, o dużych, niezgrabnych dłoniach, zgarbiony, piegowaty; blondyn, oczy piwne

**Osobowość:** nieśmiały, roztrzepany, przejęty

**Motywacje:** zasłużyć na uznanie oddziały

**Religia:** Sigmar, Taal

**Powiedzenia:** „Tak jest!”

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I
5	33	31	3	3	8	43
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
1	39	28	30	32	25	29

**Umiejętności:** oburęczność, powożenie, wspinaczka, uniki, jeździectwo

**Przedmioty:** mundur strażnika, kusza + 12 bełtów, stara koszulka kolcza, miecz, tarcza, nóż w cholewce

**Albrecht Spaltmann, mąż zielarki**  
**banita nr 1**

ex-łusownik (nieukończona), banita

**Wygląd:** młody mężczyzna, szczupły, średniego wzrostu, blondyn o niebieskich oczach, w znoszonym, połatanym skórzanymi łatkami ubraniu; pokaleczone od łuku i potrzasków dłonie

**Osobowość:** obecnie przeważa troska o uśpioną żonę i trójkę dzieci; zazwyczaj bystry, lekceważy zagrożenia

**Motywacje:** obudzić rodzinę; to on namawia towarzysza na kontakt z postaciami graczy

**Religia:** Karnos

**Powiedzenia:** „Myślicie, że to zadziała?”

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	36	50	4	3	7	34
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
2	33	31	31	42	29	29

**Umiejętności:** powożenie, śpiew, bystry wzrok, wyczucie kierunku, ukrywanie się na wsi, celne strzelanie, zastawianie pułapek, wykrywanie pułapek, cichy chód na wsi, sekretne znaki łusowników, rozbrajanie, wspinaczka

**Przedmioty:** łuk, kołczan ze strzałami (25x), topór jednoręczny, kurtka skórzana, potrzask, plecak skórzany z zapasem jada (suszone grzyby, owoce, wędzone mięso), bukłak z wodą, nóż, pusty mieszek

**Theo Lehardt**  
**banita nr 2**

ex-drwal, banita

**Wygląd:** 35 lat, postawny, o szerokich barach i wielkich dłoniach, czarnowłosa, oczy piwne, rozczochrany, w poczochranych włosach listki i gałązki

**Osobowość:** prosty, zrównoważony, obecnie milczący i pochmurny, nieufny, bardzo lojalny wobec szajki

**Motywacje:** ocalić rodzinę, ukarać tego, kto ich uśpił

**Religia:** Taal

**Powiedzenia:** „Sami dalibyśmy radę”, „Przywykliśmy do radzenia sobie samemu”

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I
3	43	42	5	5	8	42
A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
2	33	26	28	41	28	25

**Umiejętności:** wspinaczka, astronomia, szybki refleks, bardzo wytrzymały, ukrywanie się na wsi, cichy chód na wsi, tropienie, zastawianie pułapek, wykrywanie pułapek, rozpoznawanie roślin, specjalna broń – dwuręczna, sekretny język rangerów, sekretne znaki drwali, ogłuszenie, uniki

**Przedmioty:** kurtka skórzana, dwuręczny topór drwala, sfatygowane ubranie, mały kozik

## Podsumowanie

**M**istrzu, z niniejszej przygody możesz wykorzystać wszystkie lub poszczególne elementy, dowolnie je połączyć i osadzić w fabule, lecz autor zachęca, by pozostać przy aspekcie świadomego snu, który jest celem i głównym wydarzeniem całego scenariusza, a ponadto pozwala graczom odczuć nieograniczoną żadnym prawem i zasadą radość tworzenia świata, porównywalną z projektowaniem scenariusza przez Mistrza. Ponadto, autor zachęca się do wypróbowania techniki świadomego snu poza spotkaniem RPG i czerpaniem z niego z niczym nieporównywalnej twórczej radości.

## Inspiracje:

---

❖ **Incepcja**, film opowiadający o złodziejach, wykradających informacje z umysłów śpiących ludzi, poprzez włamywanie się do ich marzeń sennych.

❖ **Batman: The Animated Series**, odcinek **Perchance to dream**, film animowany, traktujący o doświadczeniu snu świadomego przez bohatera. W tym wypadku tytułowa postać zostaje uwięziona we śnie, nie zdając sobie sprawy, że to pułapka. Dzięki bystrości umysłu napotyka na wskazówki, które pozwalają jej zrozumieć, iż śni. Film ukazuje i wyjaśnia ograniczenia snu świadomego oraz dostarcza refleksji na temat granicy między marzeniem, a koszmarem sennym.

❖ **Liga Sprawiedliwych**, odcinek *To tylko sen*, film animowany opowiadający o postaci, posługującej się technikami telepatii, by wprowadzać głównych bohaterów w koszmary senne, najgorsze i odmienne dla każdego z nich. Jeden z herosów ratuje pozostałych, dostając się do ich koszmarów dzięki swoim zdolnościom i siłą umysłu przełamując okropności, które stworzył wróg. Jest to swoista przenośnia dla snu świadomego, gdyż obecny w koszmarach przyjaciół bohater przekonuje ich, że wyłącznie śnią i mogą próbować wydostać się ze swego snu.

❖ **Liga Sprawiedliwych: Bez Granic**, odcinek **Dla człowieka, który ma wszystko**, film animowany opowiadający o podstępnej prezencie dla jednego z bohaterów, kreującym świat snów, zgodny z najbardziej tęsknymi marzeniami śniącego. Ukazuje pułapkę, w której uwiązł bohater, niezdający sobie sprawy, że śni i jego całkowitą niewrażliwość na wszelkie wydarzenia, toczące się równocześnie na jawie.

❖ **W.I.T.C.H.** odcinek **E is for Enemy**, film animowany, w którym zawarto motywy koszmarów sennych, gnębiących bohaterki serialu oraz świadomy sen, będący sposobem na przerwanie tychże koszmarów. Ukazuje możliwości snu jasnego, a także brak logiki snów, dla śniącego jednak niewydający się niczym niezwykłym.

❖ **Rycerz Kielichów**, pióra Jacka Piekary, książka opowiadająca o bohaterze, przeżywającym niezwykle przygody we śnie. Inspirowana zagadnieniem snu świadomego, pozycja literacka z gatunku *fantasy*, utrzymana luźno przy tematyce snów jasných.

❖ Postać **Scarecrow** z serii komiksów, filmów animowanych i gier, jeden z przeciwników Batmana. Lekarz psychiatrii, chemik i naukowiec, zgłębiający zagadnienie strachu i fobii, opracował wiele sposobów wyzwolenia ludzkich lęków za pomocą środków chemicznych.

Inne o tematyce snu świadomego:

❖ **Ptasiek**, pióra Williama Whartona

❖ **Otwórz oczy**, film w reżyserii Alejandra Amenábara

❖ **Vanilla Sky**, film w reżyserii Camerona Crowe

❖ **Waking Life**, film w reżyserii Richarda Linklatera

## **Zioła, co przeciw śnom niespokojnym, urokom i widziadłom działają, ochronę przed onymi zapewniając**

### **Bylica zwyczajna *Artemisia vulgaris***

Ziele bylicy przed zmczeniem ochronę zapewnia, a wewnątrz cholery buta umieszczone, przeciw znużeniu podczas podróży działa. Przed udarem, dzikim zwierzem i złem wszelakim jest człekaowi ochrona, a wieniec z owej uplecion i na stryżku powieszon przed demonami i duchami, a także piorunem zblakany domostwo zabezpiecza. Jeśli zaś mara senna tego dreczy, ziele niechaj pod zagłówek lub w poduszkę umieści, a ta mu sen spokojny i niezmacony zapewni.

### **Chmiel *Humulus lupulus***

Szlachetna ta roślina, co przy złocistych trunków wyrobie jest użyteczna, cenne inne właściwości także posiada. Spokojność zapewnia i sny dobre, a mary i widziadła nocne odstrasza. Ponadto, w majątku mnożeniu siły człeka wymaga i przed błędów popełnieniem podobowczas chroni. Ziele ususzone w kadzidle wypalaj, a dymem okadzaj domostwo.

### **Jatowiec *Juniperus communis***

Jagody onego do miesiwa przyprawa są znana, a ponadto magiczne moce roślina ta przejawia. Kadzidło z pedów suchych przed urokami chroni, a siłę wewnętrzna i naturalna człeka wymaga. Jagody zaś palone przepędza duchy złowrogie, co w pobliżu domostwa się czają.

### **Rozmaryn *Rosmarinus officinalis***

Powiewem morza świeżym jest zwany i symbolem wiernej miłości. Na mór ziele to zbawiennym bywa, zapachem swym i dymem chorobe przepędza, a siłę ducha i ciała człeczego zwiększa. Na rozmaryn sennie lekarstwem także jest doskonałym, od złych spojrzeń ochrania i od smutków dreczących. Dym jego dla insektów nieznosnym jest, szczególnie much i gzów dofcuczliwych.

### **Ruta *Ruta graveolens***

W parze z rozmarynem, zapach i dym onej chorobe przezwycięża, a odtrutka jest znana. Także i na zło i chorobe magia sprawione, na uroki wszelakie i złe spojżenia jest remedium. Nim kwiaty jej zakwitną, ściac szczyty pedów potrzeba, a potem w ciemnym i suchym miejscu pozostawić do wyschnięcia. Jako suche już zupełnie, osmykać liście należy, łodygi odrzucając. Neco przy nich osłonić trzeba, bowiem dofcuczliwa to niczym pokrzymwa roślina i poparzyć dotkliwie potrafi. Świeży liść do miesiwa, grzybów, kapusty i ryb sprawiania jest przydatny, suszony zaś do gulaszów i bigosów, jako że smak tychże wzmacnia.

### **Cośna *Vinosa spp., Vinosa sylvestris***

Cośny znaczenie od dawien dawna jest znane, także jak i obecność tychże na mogiłach odrodzenie zmarłym zapewniają, jak i żywych przed onych wpływem złym chronią. Popiół z igiel ból drżący zębów usmierza, a szyszki i pedy tejsze w serwatce gotowane, znanim są medykamentem na darcie w kościach. Zgielki zaś i gałzki, dymu wonnego będące źródłem, przepędza z domostwa złe siły i obce moce, a klatwy i uroki rzucone, nie dość, odczynia, to odbija za powrotem do tych niegodziwych, którzy je rzucili.

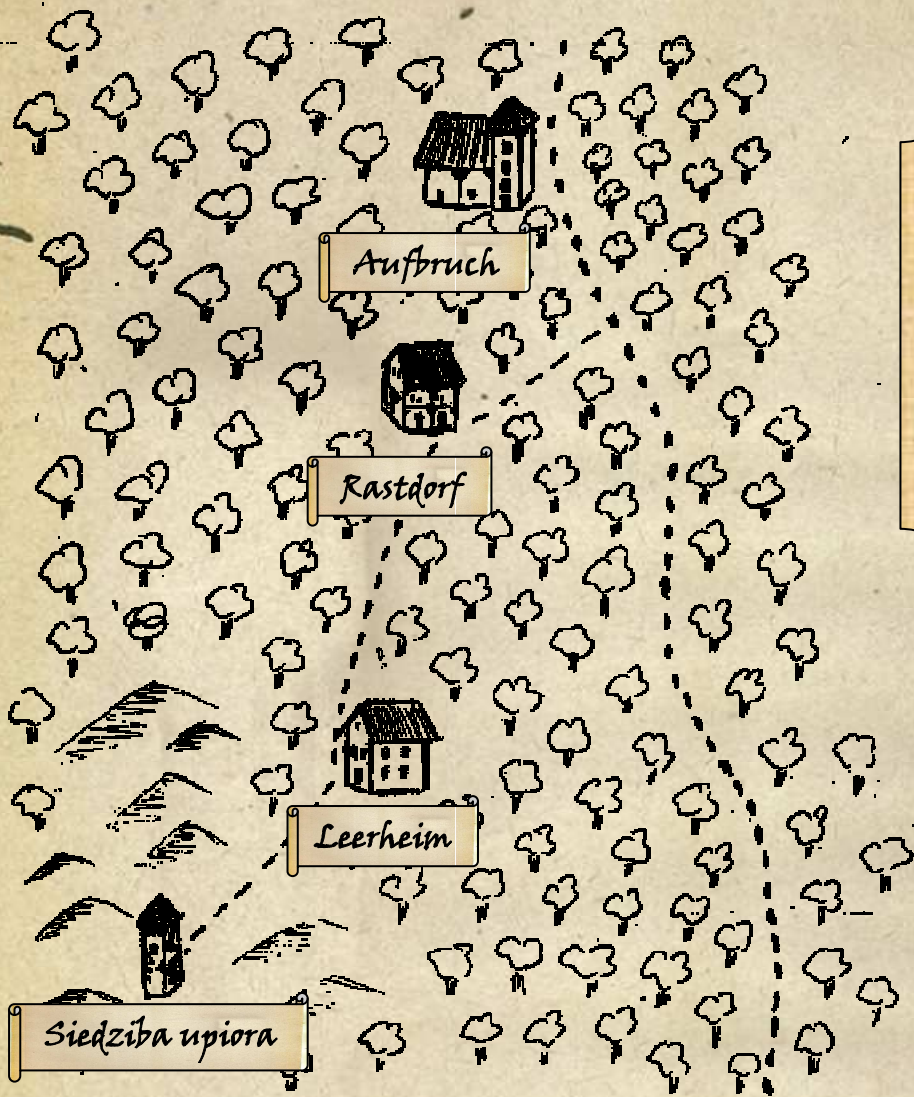
### **Ziała szalwia *Salvia apiana***

Nadkie to ziele, niezwykle jednakże cenne. Najsilniejsza jest z roślin, co przed złem i obcym bytem chronią, domostwa i domowników ze złych myśli oczyszczają, a przed tymi, co się cudzym nieszczęściem cieszą ochrania. Urokom uczynionym przeciwdziałają, a tym, co się ludzka dusza i krowia pragna poznać do nich utrudnia.

### **Niezapominajki *Myosotis***

Niezabudka, jak ja żywa czasami, prócz znanej powszechnie urody, wiele łojących właściwości posiada. W pomieszczeniu ustawiony, w bukiecie, leki łoi, a człeka uspokaja. Płatki jego do łapieli dodane sen spokojny zapewnia, a rozmaryn usuną i mary wszelakie. Napar zaś z kwiatu onego przyrzadzony, skutki snu niedostatku likwiduje. Niemiasty, które lico odświeżyć pragna, pod oczy płatki niechaj kładą, a cienie ciemne usunąć zdołają i urody świeżość i blask zachowają.

### Mapa okolic



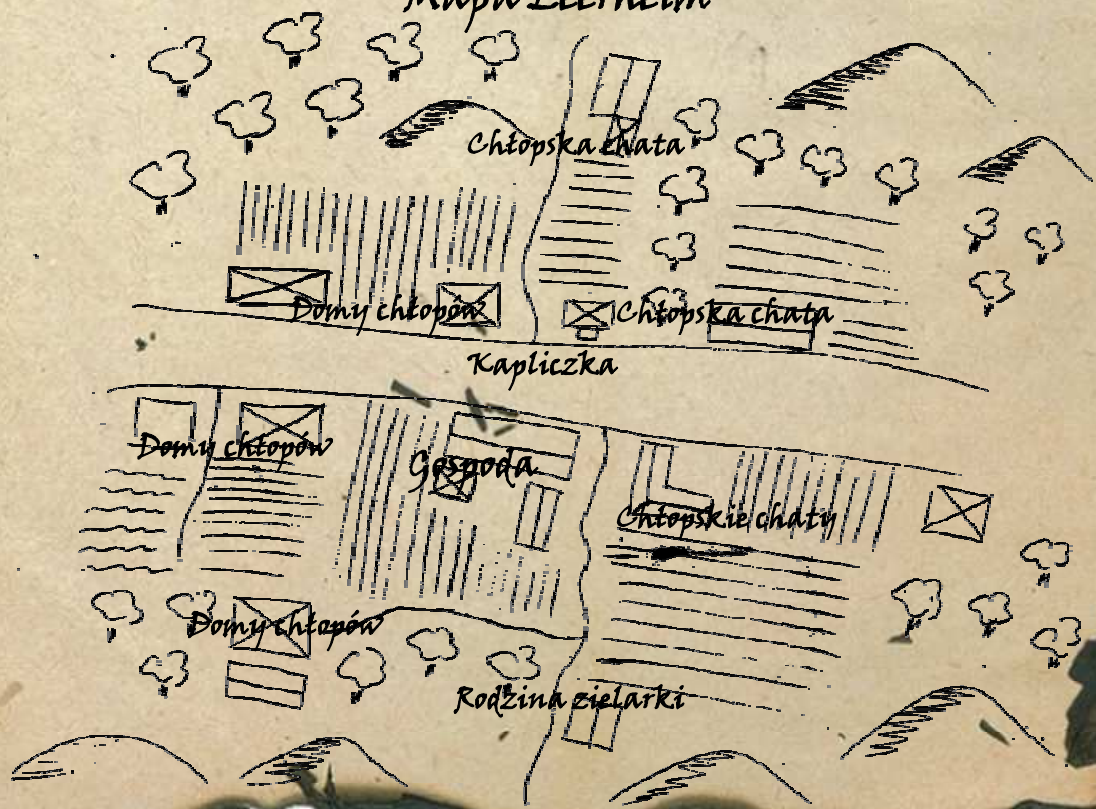
Odległości między  
wsiami:

Aufbruch – Rastdorf  
10 mil

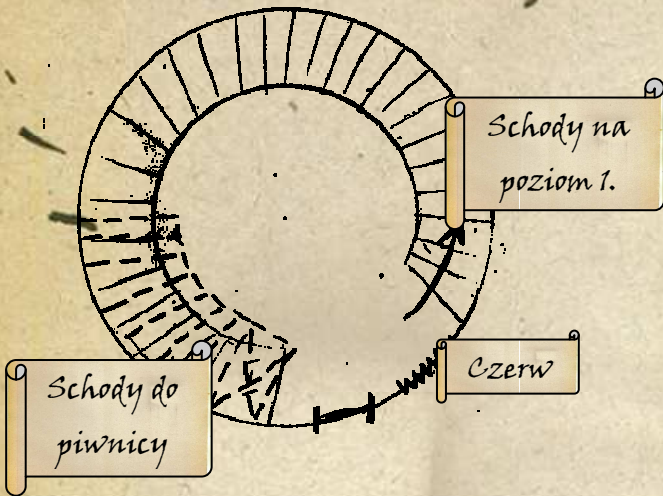
Rastdorf – Leerheim  
20 mil

Leerheim – wieża  
5 mil

### Mapa Leerheim



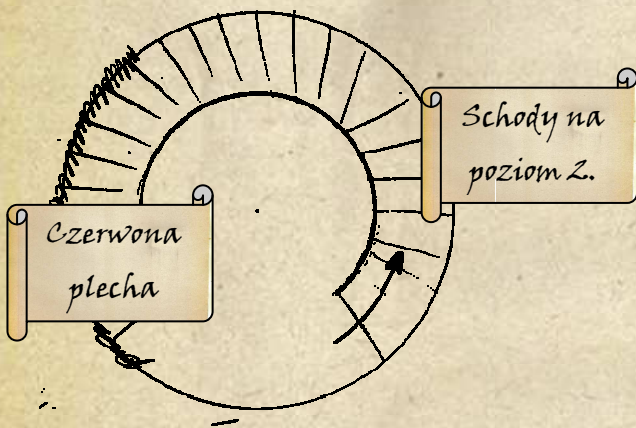
Parter



Trzeci poziom



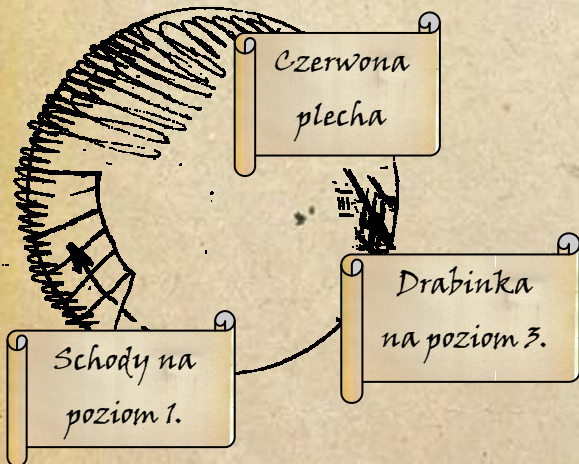
Pierwszy poziom



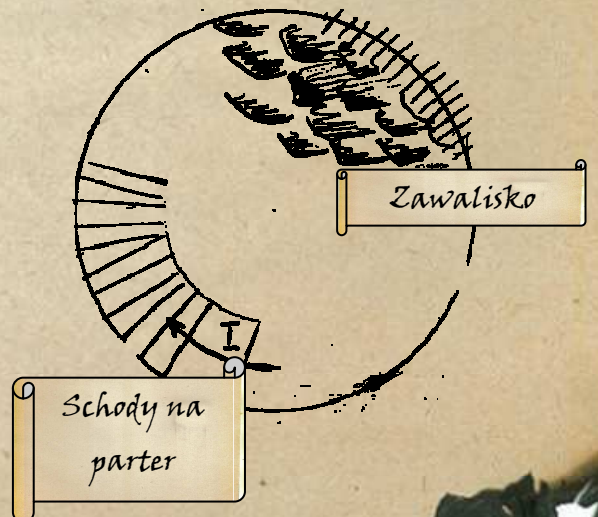
Czwarty poziom



Drugi poziom



Piwnica



# Bohaterowie Graczy

Frideric Wilbert von Dietzgen (nie używa nazwiska ojca)

Rasa		Płeć		Pochodzenie		Averland, Streissen									
człowiek		M		Rodzice		Ojciec żyje, ma włości pod miastem									
Klasa zawodowa		Charakter		Rodzeństwo		Dwóch starszych braci									
uczony		neutralny		O postaci		<p>Frideric pochodzi z wiejskiej szlachty averlandzkiej. Nigdy nie przejawiał talentu ani do miecza, ani do gospodarki, za to od dziecka miał prorocze sny. Znużony towarzystwem braci, stale przypominających mu o kolejności dziedziczenia, bez żalu opuścił dom rodzinny i wyruszył w świat, by odnaleźć przyczynę swoich sennych wizji.</p>									
Wiek	Wzrost	Waga	Włosy	Oczy											
24 lata	177 cm	65 kg	ciemnobrązowe	szare											
Cechy szczególne															
Miły głos, zadbane zarost, odstające uszy															
Obecna profesja		Przebieg kariery		Profesje wyjściowe											
Wieszczek		-		Szarlatan, podżegacz											
Znane języki															
Tajemny magiczny, reikspiel															
Charakterystyka		SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
Początkowa		4	31	27	3	3	6	27	1	28	35	35	33	36	39
Schemat rozwoju							+1				+10		+10	+10	+10
Aktualna		4	31	27	3	3	6	27	1	28	35	35	33	46	39
Broń ręczna		I	WW	O	P	Umiejętności									
sztylet przy pasie		+10	-	-2	-20	<p>Dystywny wzrok, czytanie i pisanie, taniec;                  Język tajemny magiczny, wróżenie - ze snów (onejromancja), wykrywanie magii, posłuch u zwierząt, krasomówstwo.</p>									
Broń strzelecka		K	D	M	SE	ład									
Zbroja		Gdzie?			PP										
Dlaczego dołączy do grupy awanturników?		<p>Frideric już parę razy podczas podróży został napadnięty i rozumiał, jak niebezpieczna jest samotna wędrówka. Szuka silnego towarzysza, który mógłby stanowić dla niego ochronę. Będzie takiego upatrywał w rybaku, Oskarze. Słyszac o zaginięciu strażników dróg, uznaje, że jego zdolności wróżbity mogą pomóc w odnalezieniu ich.</p>													
Ekwipunek		<p>Sennik pióra ojca Valdreda, moryty; notesik i dwa ołówki do zapisywania własnych snów; lekkie ubranie z ładnych materiałów i cienkie, miękkie buty; za paskiem sztylet i sakiewka (9 zł)</p>													
Punkty doświadczenia		PP		Punkty magii		P-m mocy									
100		3													

Oskar Mohrmann


Rasa		Płeć		Pochodzenie		Reikland, okolice Weissbruck																																																																	
człowiek		M		Rodzice		Ojciec rybak, matka sprzedaje ryby na straganie																																																																	
Klasa zawodowa		Charakter		Rodzeństwo		Dwie starsze siostry, starszy brat																																																																	
ranger		neutralny				O postaci																																																																	
Wiek	Wzrost	Waga	Włosy	Oczy	<p>Od zawsze wraz z rodzeństwem pomagał przy rybach i na targowisku, jednocześnie marząc o służbie u rycerza. Pewnego dnia doszło do szarpaniny na bazarze; Oskar, próbując schwytać złodzieja ryb, przypadkowo przetrzącił mu kark. Obawiając się reakcji strażników miejskich, chłopak uciekł z rodzinnej wsi. Ma nadzieję wrócić do domu, gdy sprawa uciśnie, a póki co, tułaczkę traktuje jako szansę na znalezienie rycerza, który zechciałby przyjąć go na giermka.</p>																																																																		
20 lat	180 cm	95 kg	blond	niebieskie																																																																			
Cechy szczególne																																																																							
Bilizny od sieci na dłoniach, szerokie bary, złamany nos																																																																							
Obecna profesja		Przebieg kariery		Profesje wyjściowe		Poziom socjalny		0		Religia		Marann																																																											
Rybak		-		Pilot, żeglarz, handlarz, przemytnik		Zdrowie i psychika				Punkty obłądu																																																													
Znane języki						reikspiel																																																																	
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Charakterystyka</th> <th>SZ</th> <th>WW</th> <th>US</th> <th>S</th> <th>Wt</th> <th>Żw</th> <th>I</th> <th>A</th> <th>Zr</th> <th>CP</th> <th>Int</th> <th>Op</th> <th>SW</th> <th>Ogł</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Początkowa</td> <td>4</td> <td>36</td> <td>34</td> <td>5*</td> <td>4</td> <td>7</td> <td>33</td> <td>1</td> <td>32</td> <td>28</td> <td>25</td> <td>33</td> <td>26</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>Schemat rozwoju</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>+1</td> <td></td> <td>+1</td> <td></td> <td></td> <td>+10</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Aktualna</td> <td>4</td> <td>36</td> <td>34</td> <td>6</td> <td>4</td> <td>7</td> <td>33</td> <td>1</td> <td>32</td> <td>28</td> <td>25</td> <td>33</td> <td>26</td> <td>30</td> </tr> </tbody> </table>												Charakterystyka	SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł	Początkowa	4	36	34	5*	4	7	33	1	32	28	25	33	26	30	Schemat rozwoju				+1		+1			+10						Aktualna	4	36	34	6	4	7	33	1	32	28	25	33	26	30
Charakterystyka	SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł																																																									
Początkowa	4	36	34	5*	4	7	33	1	32	28	25	33	26	30																																																									
Schemat rozwoju				+1		+1			+10																																																														
Aktualna	4	36	34	6	4	7	33	1	32	28	25	33	26	30																																																									
Broń ręczna				I				WW				O				P				Umiejętności																																																			
Toporek sztylet				-				+10				-				-20				Oburęczność, szósty zmysł, bardzo silny * Rybacko, żeglowno, pływanie																																																			
Broń strzelecka				K				D				M				SE				ład																																																			
Zbroja				Gdzie?				PP																																																															
Kurtka skórzana				korpus, ramiona				0/1																																																															
Ekwipunek												Dlaczego dołączy do grupy awanturników?																																																											
Mała łódka, zacumowana na pobliskiej rzece; kurtka skórzana; mocne, ale zniszczone i pobrudzone ubranie, stary kapelusz z szerokim rondem i skórzane buty; plecak z kocem, manierka, sztucze, kociulek, miska, hubka i krzesiwo; toporek, przy pasku sztylet w pochwie; pas na pieniądze (6 zk)												Po pierwsze, Oskar potrzebuje złota. Jest silnym mężczyzną i nie boi się ani banitów, ani dzikich zwierząt z lasu. Ponadto, słyszał, że miejscowy sierżant pochodzi ze szlacheckiego rodu i po cichu liczy, że jeśli spisie się na tej wyprawie, sierżant poleci go jakiemuś rycerzowi.																																																											
Punkty doświadczenia						PP		Punkty magii		P-m mocy																																																													
100						2																																																																	

# Nora Kraemer

Rasa		Płeć		Pochodzenie		Wolne Miasto Nuln										
człowiek		K		Rodzice		Ojciec ex-przepatrywacz, matka sprzątaczką na uniwersytecie										
Klasa zawodowa		Charakter		Rodzeństwo		Cztery młodsze siostry, starszy brat										
ranger		neutralny				O postaci										
Wiek	Wzrost	Waga	Włosy	Oczy		<p>Nora od najmłodszych lat żyła opowieściami ojca, emerytowanego przepatrywacza straży dróg. Mężczyzna został ciężko ranny na służbie i od tej pory nie może wykonywać pracy, ale polecił córkę na swoje miejsce. Jej brat jest robotnikiem, a młodsze siostry dziewczyny służą w domach zamożniejszych mieszczan, ale Nory nigdy nie pociągało życie mieszczaństwa. Najlepiej czuje się w lesie i na szlaku.</p>										
29 lat	166 cm	50 kg	ptowe	Ciemny brąz												
Cechy szczególne																
Ładna, czysty głos, duży nos																
Obecna profesja		Przebieg kariery		Profesje wyjściowe												
Strażnik dróg		-		militant, banita, rozbójnik		Poziom socjalny		0		Religia		Taal, Rhya				
Znane języki				Zdrowie i psychika				Punkty obłądu								
reikspiel																
Charakterystyka		SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł	
Początkowa		4	37	34	3	5*	7	31	1	27	28	28	31	29	38	
Schemat rozwoju			+10	+10	+1		+2	+10			+10					
Aktualna		4	47	34	3	5	7	31	1	27	28	28	31	29	38	
Broń ręczna		I	WW	O	P	Umiejętności										
Miecz sztylet		-	-	-	-	Bardzo wytrzymały*, czuły słuch, czytanie i pisanie, powożenie;										
Broń strzelecka		K	D	M	SE	ład	Jeździectwo									
Kusza + 17 bełtów		32	64	300	4	1/1										
Zbroja		Gdzie?			PP											
Koszulka kołcza		Korpus			1		Dlaczego dołączy do grupy awanturników?									
Tarcza bez okuć		Cate ciato			1											
Ekwipunek																
Sznur 10 m; koń z rzedem; mundur strażnika dróg (oraz własne ubranie: dobrej jakości, ale już bardzo zniszczone), skórzane, wysokie buty, płaszcz z kapturami; torba skórzana (koc, manierka, sztućce, miska, hubka i krzesiwko), maty kocotek przy siodle; przy pasie nóż i sakiewka (13 zk)																
Punkty doświadczenia						PP		Punkty magii		P-m mocy						
100						2										

# Dramwick Zaskórniak

Rasa		Płeć		Pochodzenie		Kraina Zgromadzenia, Birnbaum									
nizidek		M		Rodzice		Ojciec nie żyje, matka zajmuje się domem									
Klasa zawodowa		Charakter		Rodzeństwo		Młodsza siostra, starsi brat i siostra									
Łotr		neutralny		O postaci		Dramwicha zawsze ciągnęło w świat. Odziedziczył po ojcu zamiłowanie do podróży, jako maluch nawet był z nim na jednej wyprawie. Jego papa włączył się po Imperium z wózkami kramarza, póki nie zmarło mu się zeszłej zimy. Wówczas to Dramwick przejął wóz i ruszył ulubionym szlakiem ojca.									
Wiek	Wzrost	Waga	Włosy	Okazy											
31 lat	198 cm	41 kg	ciemny brąz	ciemne											
Cechy szczególne															
Ładne zęby, brudne paznokcie, duże uszy, miły głos															
Obecna profesja		Przebieg kariery		Profesje wyjściowe											
Wędrowny kramarz		-		Ochroniarz, łamięta, traper, handlarz, paser											
Znane języki				Poziom socjalny		Religia		Emeralda							
reikspiel				0											
				Zdrowie i psychika		Punkty obłądu									
Charakterystyka		SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
Początkowa		4	24	37	3	3	6	52	1	39	18	32	23	41	45
Schemat rozwoju			+10	+10	+1		+2	+10							+10
Aktualna		4	24	47	3	3	6	52	1	34	18	32	23	41	45
Broń ręczna		I	WW	O	P	Umiejętności									
sztylcik		+10	-	-2	-20	Widzenie w ciemnościach - 20 m, gotowanie, specjalna broń - proca;									
Broń strzelecka		K	D	M	SE	ład	Opieka nad zwierzętami, sadzina, powozienie, szacowanie, targowanie się, zielarstwo, sekretne znaki - wędrownych kramarzy, specjalna broń - uliczna								
Proca		24	36	150	3	1/1									
Zbroja		Gdzie?		PP		Dlaczego dołączy do grupy awanturników?									
						Dramwick usiłował sprzedawać swoje dobra na miejscowym szlaku, ale przez obecność łamięt, podróżnych jest za mało, by mógł zarobić na życie. Słyszac o zażenitciu oddziału, tym bardziej zamierza udać się w inne strony i spróbować szczęścia, ale okazuje się, że jego konikowi obłąkowała się podkowka. Od tubylców może się dowiedzieć, że kowal przyjedzie do miasteczka dopiero za tydzień. Jeśli podejmie się pracy dla straży, nie będzie musiał płacić za pobyt konika w stajni przez cały ten czas.									
Ekwipunek		Latarnia, koł i furgon, materac + 2 koce, 4 worki: 2 garnki i 2 rondle, 10 kozików, 300 igiel, 4 szpule kolorowych wstążek; paczka z kulkami i krzesiwem, 2 koce i lina 10 m; kolorowe, zmarszone i krzywo polatanie ubranie z pasiastą kamizelką, kapelusz z szerokim rondem, nożyk za paskiem, na szyi sakiewka na rzemieniu (7 zł) <u>[nie ma butów]</u>													
Punkty doświadczenia		PP		Punkty magii		P-m mocy									
400		3													



Niniejsza historia opowiada o zwykłej wyprawie niewielkiego oddziału straży dróg, który miał odnaleźć i rozbić grupę banitów, napadających podróżnych na szlaku. Strażnicy wyruszyli w drogę i... słuch o nich zaginął. Niestety, nie na ślad zbójczej bandy natrafili, lecz na bardziej wroczą i zbrodniczą intruzę.

Śniatkowie, którzy pospieszą ich śladem, odkrywają ponury sekret osady, położonej w głębi lasu. Wygląda na to, że jej mieszkańcy zapadli w głęboki sen... I nie tylko oni; nawet wiejskie zwierzęta stoją w swych zagrodach, pogrążone we śnie. Zaginieni strażnicy dróg także są tutaj – i również śpią.

Nie ma sposobu, by ich wszystkich obudzić, a z każdą godziną ich oddechy, i tak już słabe, stają się coraz płytsze i cichsze... Jeśli nie znajdzie się jakiś sposób, by wyrwać ich z tego letargu, ich dusze ulecą... ale czy do Morra?

Z dziwnym uspieniem całej wioski wydaje się mieć związek osnuta mgłami wieża, wznosząca się na wzgórzach na południu. Jest pusta, lecz z pewnością nie opuszczona. Bowiem na najwyższym piętrze zrujnowanej konstrukcji, na szarej, kamiennej podłodze, widnieje wymalowany krąg, który jest więzieniem dla niewidocznej, lecz potężnej i mściwej istoty. Tajemnicze stworzenie, uwięzione w kręgu, nie potrafi się z niego wydostać, bowiem nie posiada żadnej mocy – prócz potęgi, jaką jest ingerencja w krainę snów. Dzięki niej, mglisty kształt zwabił do swego sennego królestwa dusze mieszkańców osady. Im dłużej tam przebywają, im dłużej błądzą w oparach, unoszących się w domenie upiora, tym silniejszy się on staje. Potrzeba mu jeszcze kilku śpiących, by zyskał dość sił na wyrwanie się ze swego więzienia. A cóż wówczas, dysponując niepokromioną potęgą, zechce uczynić z ludźmi...?

Trzeba go powstrzymać, to oczywiste. Lecz nie takie proste. Bowiem nie istnieje on w realnym świecie. Króluje w sennym koszmarze i tylko tam może zostać pokonany. Czy zatem ktokolwiek odważy się wkroczyć w jego królestwo? Dziedzinę mar i widziadeł, w której tracąc siły, nie będzie można się już obudzić...?

Czas płynie. Jeśli ktoś pragnie przeciwstawić się upiorowi, musi działać szybko. Inaczej wszyscy będą zgubieni, a żaden sen już nigdy i nikomu nie przyniesie ukojenia...