

Miłość rodzicielską



Przygoda do systemu:

WARHAMMER

FANTASY ROLEPLAY

EDYCJA PIERWSZA

Autor: Agnieszka „Vince” Chlebowicz

System: Warhammer FRP, 1 edycja

Liczba graczy: zaleca się od 3 do 5

Brak gotowych postaci — przygoda może zostać wpleciona w istniejącą kampanię.

Opis: Bohaterowie trafiają na teren Mglistych Wzgórz, gdzie panem ziem jest Werner von Drak. Od jakiegoś czasu szlachcic martwi się o zdrowie swojej żony i pragnie rozwiązania tej zagadki. BG muszą przeprowadzić „mgliste” śledztwo, aby dowiedzieć się co lub kto za tym stoi.

Mapa Mglistych Wzgórz została stworzona na podstawie The Super Huge, Detailed Map of the Warhammer Old World z Gitzman's Gallery <http://www.gitzmansgallery.com/shdmotwow.html>

INFORMACJE PODSTAWOWE

Scenariusz przewidziany jest do pierwszej edycji WFRP, chociaż nadaje się do innych po odpowiednich modyfikacjach.

Skład drużyny jest praktycznie dowolny i nie ma specjalnych ograniczeń. Zaawansowanie drużyny nie ma również większego znaczenia, jednak zaleca się grupę 3–5 bohaterów w trakcie 2 profesji. Problematyczne może się okazać, jeśli w drużynie pojawi się postać łowcy czarownic albo kapłana. W takim przypadku Mistrz Gry powinien zachować dodatkową ostrożność – o ile oczywiście nie chce, żeby gra się zbyt szybko skończyła.

Do Mistrza Gry

Jeśli chodzi o czas, w którym rozgrywa się akcja scenariusza, to jest on dowolny, chociaż poleca się czas od wiosny do późnej jesieni. Ułatwi to wprowadzenie ulewnych deszczów w przypadkach, gdy MG będzie chciał skorzystać z pomocy w opóźnieniu poczyną BG.

Legenda symboli w scenariuszu:

- ❶ – informacje o których warto pamiętać;
- 👁️ – fragmenty scenariusza uzależnione od wcześniej podjętych działań/założeń, opcjonalne;
- 👉 – odpowiedzi dla MG;
- 💬 – wypowiedzi BN;
- ⚙️ – mechanika.

Tło przygody

Akcja scenariusza dzieje się na terenie Mglistych Wzgórz (Misty Hills), które położone są w południowej części Nordlandu i na północ od bagien (Schadensumpf). W rejonie tym niezwykle często dochodzi do pojawiania się gęstych mgieł i to chyba o każdej porze roku. Sprzyja temu usytuowanie rejonu: wśród wzgórz, otoczone gęstym lasem Laurelon i przy dużych bagnach. Nie dziwi zatem nazwa samych wzgórz, którą nadali miejscowi i która się szybko przyjęła. W rejonie tym jest zaskakująco chłodno i wilgotno – w przeciwieństwie do terenów wokół Pritzstock nie można uprawiać tu winorośli i pieniędzy z roli oraz hodowli ledwo wystarczy mieszkańcom na przeżycie. Najbliżej położoną wsią jest Oldenlitz, miastem natomiast Salzenmund. Droga do nich jednak jest daleka i zajmuje 3 dni przez wzgórz oraz gęsty las.

Z uwagi na to nie dziwi fakt, że gdy Spółka Kopalniana Dawi Grungkul z Middenheim wyraziła zainteresowanie poszukiwaniem tu srebra, osadnicy przyjęli to jako zbawienie zesłane przez bogów. Srebra poszukiwano tutaj z uwagi na pobliskie Srebrne Wzgórz, które są niezwykle bogate w ów kruszec (jest go na tyle dużo, że spokojnie wystarczy na utrzymanie dwóch wiosek i ogromnego Salzenmudnu). Spółka liczyła, że sukces Srebrnych Wzgórz zostanie tu powoniony i tak też się z

początku wydawało. U źródeł rzeki Demst odkryto liczne złoża i przystąpiono do eksploatacji i budowy kopalni. Usytuowanie wydawało się idealne, w pobliżu rzeki, którą będzie można towar spławiać na północ, z zapleczem gospodarczym w postaci wsi, która prędko zyskała miano Silberdorfu i gródkiem pana tych ziem. Nim jednak na dobre wybiórka się rozhuściła, to surowiec zaczął się kończyć. Otwieranie nowych chodników i sztolni nie dało i Spółka w końcu wstrzymała i wycofała wszelkie działania. Po planach spółki nie ma już śladu oprócz wejścia u wzgórza przy rzece, jednak Silberdorf z grodem dalej istnieje.

O ile wieśniacy nie mają perspektyw na przeprowadzkę, o tyle inaczej mogłoby być z panem na grodzie. Jednak i w jego przypadku nie jest to takie proste. Werner von Drak, pochodzący ze starej, lecz już mało zamożnej szlacheckiej rodziny, wielokrotnie zasłużył się dla armii Imperium, dzielnie broniąc ludność na południu kraju przed atakami wszelkiego zła. W końcu uznał, że czas odejść i założyć rodzinę – poślubił wtedy młodzieńką Wildę von Prassek, sierotę wychowywaną przez kapłanki Shallyi. Tuż po ślubie otrzymał informację o odziedziczeniu ziem w pobliżu Middenheim, gdzie działa kopalnia srebra. Państwo młodzi spakowali się, sprzedali większą część dobytku i ruszyli do nowego domu. Na miejscu dowiedzieli się, że kopalnia została zamknięta i brak tu drogiego kruszcu. Z uwagi na to, że brakowało im już funduszy, Werner nie należy do osób, które się poddają, a Wilda znalazła się w stanie błogosławionym, to też uznali, że tu spróbują uwić swoje nowe gniazdko dla ich syna, Karla.

Życie na Mglistych Wzgórzach nie należało do łatwych. Sprawy skomplikowały się jeszcze bardziej, gdy nagle pojawił się ojciec Wildy, Ruben von Prassek, który został uznany za zaginionego, gdy kobieta była jeszcze dzieckiem. Szybko potwierdziło się, że to on, a nie ktoś podobny i sprowadził się do grodu zięcia. Warto zaznaczyć, że od samego początku panowie nie polubili się i widoczna stała się ich wzajemna niechęć. Ruben okazuje niezadowolenie praktycznie ze wszystkiego i na każdym kroku, chociaż nic nie wskazuje, by chciał się wyprowadzić. Werner znosi jego nastroje z uwagi na Wildę i po prostu unika teścia jak tylko może.

Niewiele po pojawieniu się Rubena zaczęły dziać się dziwne rzeczy. Wilda zaczęła być nerwowa, źle spać i miewać coraz częstsze napady melancholii. Dodatkowo Werner czuje, że żona coraz bardziej oddala się od niego i malutkiego synka. Von Drak również podskórnie czuje, że coś jest nie tak i przechodzi go gęsia skórka, gdy nadchodzi mgła – a trzeba pamiętać, że niejedno w armii widział. I właśnie tu wkraczają nasi bohaterowie!

☞ Mgła, która jest typowa dla tego miejsca, pozwoli na lepsze budowanie poczucia osamotnienia dla graczy, a także odcięcie od świata – w końcu wszędzie daleko i niekiedy niczego nie widać nawet na odległość 20 metrów. Niczym niezwykłym są niepokojące kształty przesuwające się na skraju pola widzenia: czy stanowią one zagrożenie, czy to jedynie figle płątane przez umysł?

Rozpoczęcie przygody

Poniżej, pomocniczo, zamieszczono kilka metod na zawiązanie fabuły i rozpoczęcie przygody – skorzystanie z nich jest opcjonalne i zawsze MG może wybrać własny pomysł. Warto jednak pamiętać, że powód pojawienia się BG powinien zostać tajny dla większości BN, gdyż może mieć on wpływ na sam scenariusz.

1. Klasyk. BG siedzą sobie w karczmie pomiędzy przygodami, oczekując na nowe zlecenie, albo mając przerwę w kampanii. W pewnym momencie do środka zajazdu wchodzi zbrojny w biało-czarnej liberii i wyraźnie rozgląda się po pomieszczeniu, szukając kogoś. W końcu dostrzega BG siedzących przy stoliku i podchodzi do nich. Mężczyzna przedstawi się jako posłaniec pana von Drak i szuka właśnie kogoś chętnego do podjęcia się pewnego delikatnego zadania. Zadaniem tym jest rozwiązanie zagadki dziwnych wydarzeń dziejących się na terenie

ziem jego pana. Von Drak pragnie zatrudnić poszukiwaczy przygód, nawet z daleka, ponieważ zależy mu na dyskrecji. Szczegóły misji podać musi niestety zleceniodawca, ponieważ posłaniec ich nie zna, może jedynie zapewnić, że z pewnością BG nie będą stratni na tym zleceniu i „wyjdą na swoje”.

① Przy tym rozwiązaniu konieczna będzie przykrywka dla pojawienia się BG w Silberdorfie.

☞ Jeśli BG są daleko od Middenheim, to nie stanowi większego problemu, w końcu von Drak pragnie zachować całą akcję w tajemnicy i chętnie skorzysta z pomocy kogoś z daleka.

2. Na krewnego. Rozwiązanie to dobre jest, jeśli w drużynie jest postać szlacheckiego pochodzenia, w takiej sytuacji okazuje się, że Werner von Drak jest dalekim krewnym BG, u którego szuka pomocy. Czy to za pomocą listu, czy wysyłając posłańca, kontaktuje się z BG i prosi o pomoc w delikatnej sprawie, powołując się jednocześnie na więzy krwi.

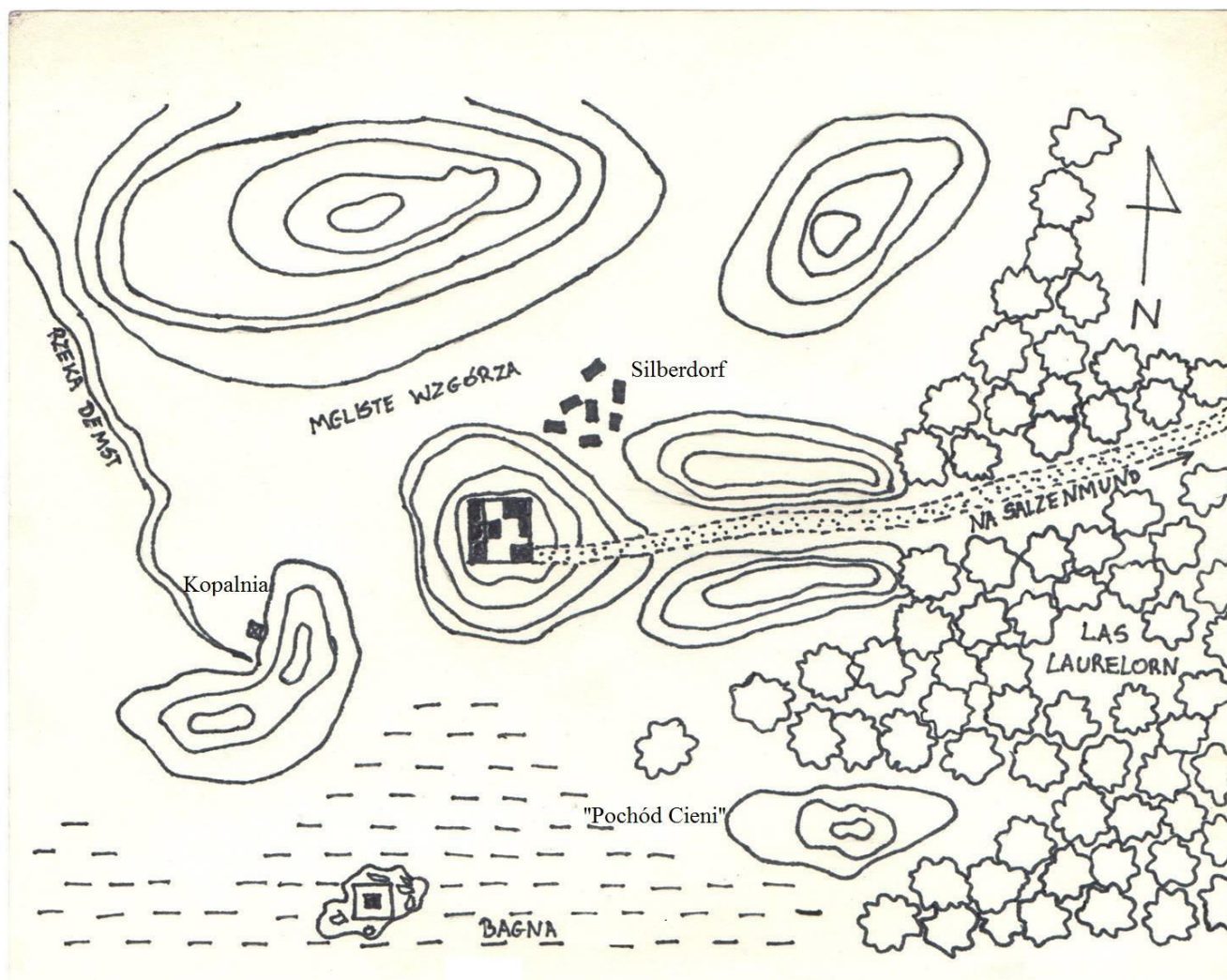
☞ Rozwiązanie to może posłużyć również za przykrywkę dla przyjazdu BG, jeśli w ich drużynie jest szlachcic albo osoba, która może go udawać.

3. Szukając srebra. Spółka Kopalniana Runiczny Młot pragnie wznowić prace w kopalni na Mglistych Wzgórzach. Jeśli w grupie BG znajduje się krasnolud albo gnom, to właśnie do drużyny zwraca się Spółka, aby ci sprawdzili stan wydobywania w kopalni, a także czy jest szansa na odkrycie nowych złóż. Gdy tylko przybywają, von Drak uznaje, że to właśnie oni mogą stanowić rozwiązanie dla jego ostatnich problemów.

☞ Również to rozwiązanie może stanowić przykrywkę dla działań drużyny. Przy nim brak jest konieczności krasnoluda lub gнома wśród BG – miejscowi i tak nie będą sprawdzać, kto ich przysłał.

WITAMY W SILBERDORF!

Grupa bohaterów na teren Silberdorfu dostanie się jedyną drogą biegnącą z Salzenmundu. Gdy tylko wyłonią się z lasu, ich oczom ukaże się droga biegnąca w siodle pomiędzy wzgórzami i dalej w górę na kolejne wzgórze. Na jego szczycie leży cel tej podróży – gród von Draków, a na prawo u podstawy samego wzgórza widać skromne zabudowania wioski. Jeśli podróżują z posłańcem von Draka, dowiedzą się od niego, że to właśnie szumnie nazywany Silberdorf, jeśli nie ma go z nimi, to z pewnością sami się tego domyślą. Zabudowa jest nie tyle skromna, ile funkcjonalna – na tych terenach funkcjonalność zawsze jest stawiana przed samym wyglądem. Kolejną rzeczą, rzucającą się w oczy jest fakt, że wszystko budowane było na większą ilość osób niż aktualnie tu mieszka.



Mapa okolic Mglistych Wzgórz

👁 **Ruszamy na ratunek**

Jeśli BG zostali sprowadzeni przez posłańca von Draka lub w drużynie jest krewniak (albo metoda własna MG się z nią pokrywa), to tuż po przybyciu na teren Mglistych Wzgórz zostaną poprowadzeni do gródka.

👁 **Sprawy kopalni**

Jeśli BG przybywają na Mgliste Wzgórza jako wysłannicy Spółki Kopalnianej (lub metoda własna MG zakłada ich pojawienie się bez ingerencji von Draka), to mają kilka dróg. Mogą od razu ruszyć w stronę kopalni – co nie jest rozsądne, ponieważ dzień w pełni, teren nieznany, niebezpieczny i zmęczenie daje się we znaki. Mogą również udać się do Silberdorfu w poszukiwaniu noclegu i pożywienia. Trafić mogą do karczmy, o której będzie później w przygodzie, albo pod bramę grodu. Tak czy siak, von Drak dowie się o ich przybyciu i zwiększwszy szansę na rozwiązanie swoich problemów, zaprosi do siebie na poczęstunek i rozmowę.

① Może to nastąpić pod przykrywką chęci porozmawiania o sytuacji prawnej kopalni.

Werner von Drak

Tuż po przybyciu do grodu w pierwszej kolejności zostaną zaprowadzeni do kuchni umieszczonej w Starej Wieży. Czekają tam na nich posiłek, a w piwnicy ustawiono balię z gorącą kąpielą. Gdy tylko się posilą oraz odświeżą, pojawi się jeden z pokojowców i poinformuje BG, że pan Werner von Drak ich oczekuje. Następnie zaprowadzi ich do gabinetu umieszczonego w głównym donżonie.

Werner oczekuje swych gości, siedząc za pięknie rzeźbionym dębowym biurkiem. Gdy tylko goście wejdą gospodarz, niezależnie od ich urodzenia i rasy, wstanie, kłaniając się nisko. Wyrazi uradowanie z ich przybycia i bez owijania w bawełnę przejdzie do sedna sprawy.

① Oczywiście, jeśli wśród BG będzie krewny von Draka, wypowiedzi powinny przybrać bardziej familiarny ton.

☛ Werner dopija trzymany puchar wina, odchrząkuje i przechodzi do kwestii związanych z zadaniem:

➤ *Witam, zwę się Werner von Drak i jestem panem tych ziem.*

➤ *Ogromnie wam dziękuję za przybycie. Jak zapewne wiecie, jest pewna sprawa o której pragnę z wami porozmawiać. Sprawa jest na swój sposób delikatna i liczę w tej kwestii na waszą dyskrecję.*

➤ *Widzicie, chodzi w głównej mierze o moją żonę, Wildę. Eh... ciężko jest mi o tym mówić, wybaczenie, jeśli zajmie mi chwilę właściwy dobór słów. No więc ostatnio moja żona... hm... dziwnie się zachowuje... Nie, to źle powiedziane... Źle się czuje. Co więcej, czuję, że na tych ziemiach zaległo się zło. I tak, tak myślę, że to wszystko się ze sobą łączy.*

➤ *Możecie być zawiedzeni, że w zadaniu, jakie dla was mam, brak jest potwora pustoszącego okoliczne tereny. Wszystko to jest słabo uchwytnie i sam czuję się, jakbym brodził we mgle.*

① Tutaj bohaterowie jak najbardziej mogą stwierdzić z pewnym zdumieniem: „do czego właściwie jesteśmy potrzebni” i „co tu właściwie robimy”. Werner zmilczy takie uwagi, doskonale je rozumiejąc i po prostu wyłuszczy w tym miejscu swoją ofertę, cenę za czas i zainteresowanie graczy.

Oferuje:

1. Po 50 zk na głowę, udany trudny test Targowania pozwoli podnieść tę kwotę do 60 zk – ale nie więcej. Werner nie ma w tej chwili więcej pieniędzy, którymi może rozporządzać;

2. Przepiękny miecz z herbem na okuciach pochwy – jest to herb von Draka. Może to przekonać bohaterów mających pewne pojęcie o szlachcie i rycerstwie (albo z tej grupy społecznej), jak bardzo zależy Wernerowi na pozyskaniu pomocy graczy. Ponadto gracze z odpowiednimi zdolnościami, będą w stanie stwierdzić, że broń, ostrzejsza niż chirurgiczny skalpel (+1 O), lekka jak piórko (+10 I), sama w sobie jest daleko poza zasięgiem nawet wytrawnego poszukiwacza przygód, a ta jest w jakiś sposób magiczna;

3. Świetlistą kulę. Kula wykonana jest z ciemnego, matowego kryształu, objęta dwiema wąskimi obręczami z brązu, które na złączeniu z jednej strony, przechodzą w oczko, służące do zawieszenia kuli. Po położeniu na niej dłoni i wypowiedzenia słowa *Lux* w ciągu jednej rundy rozpromienia się całkiem jasnym i niekłującym w oczy światłem, zdolnym dość dobrze rozświetlić krąg o średnicy około 10 m.

① Zwróć uwagę, MG, że to zaprawiony w bojach żołnierz, chce odstąpić swój miecz i przedziwny artefakt, w którego posiadanie wszedł dawno temu, podczas burzliwej młodości. Nie zapominaj jednocześnie, że jest on niezwykle bystry i nie da się wysterować zbyt oględnym oraz politycznym bełkotem. Wymaga jasnej i konkretnej deklaracji. Każdą próbę zrobienia go w konia może się bardzo źle skończyć dla postaci – to on tu jest panem, więc i on stanowi prawo.

☛ Kiedy już wszelkie targi dobiegną końca, Werner wróci do głównego wątku:

➤ *Od kilku miesięcy mnie samemu towarzyszą niepokojące odczucia. Często mam wrażenie, że mgła skrywa więcej, niż mogłoby się wydawać. Co? Niestety nie wiem, to wasze zadanie. Wiem natomiast, że wszystkie te negatywne emocje skupiły się na Wildzie. Obawiam się również, że to ją dotyka zło. Od jakiegoś czasu stała się smutna, zamyślona, niezwykle często ma napady głębokiej melancholii. Napady te nasilają się – mam wręcz wrażenie, że oddala się ode mnie i od naszego syna. Jego dziecięce zabawy nie wywołują już takiego uśmiechu jak kiedyś. Zauważyłem również, że ma problemy ze snem i często nęka ją koszmary.*

➤ *Co jeszcze mogę dodać... hm... Ach, nawet większy hałas powoduje u niej drżenie. Nigdy też nie przepadała za mgłą, jednak w ostatnim czasie, gdy się ona pojawia, Wilda nie chce wyściubić nosa poza donżon, a co dopiero mówić o opuszczeniu grodowych murów.*

① Gracze mogą wyłuszczyć pewne zdumienie, że nie poszukał pomocy bliżej, tudzież u „właściwych organów”.

➤ *Pewnie interesuje was, czemu szukałem pomocy tak daleko. Cóż, ogromnie mi zależy na tym, by sprawa ta pozostała tylko między nami. Kwestią priorytetową wręcz jest, żeby nikt z mieszkańców tak grodu, jak i osady nie znali powodu waszego przybycia. Dotyczy to również mojej żony, jak i jej ojca, Rubena.*

➤ *Tak, właśnie, mój teść, to kolejna sprawa. Cóż, powinniście wiedzieć, że pojawił się u nas kilka miesięcy temu i to w sposób nagły. Widzicie, jak Wilda była mała, został on uznany za zaginionego, a ona, nie mając również matki, trafiła do Domu Sierot Shallyi. Ruben nigdy nie dał znaku życia, aż do chwili, gdy zjawił się u naszych bram. Nie mamy jednak wątpliwości, że to on we własnej osobie. Ech, wszystko to wyprowadziło tak ją, jak i mnie z równowagi.*

➤ *Czy go podejrzewam o dziejące się tu zło? Hm... Muszę przyznać, że od samego początku nie przypadliśmy sobie do gustu. Nie pomaga w tym wyjątkowo gderliwy charakter Rubena i jego ciągle narzekania. Sam też zapewne nie jestem tu bez winy...*

Tak czy siak, moja żona na pewno jest przez to dodatkowo zasmucona... Te wszystkie dziwne zdarzenia faktycznie zaczęły się dopiero po jego pojawieniu się...

➤No tak, ale jeśli mam być szczery, to nie, nie mogą go obwinić o to wszystko. Panowie, przede wszystkim nie chcę, żeby moje prywatne odczucia mąciły odbiór całej sprawy. Liczę na rzetelne śledztwo, chociaż osobiście Rubenowi nie ufam i chyba nigdy nie zaufam.

☛ Werner pragnie, by cała akcja pozostała w tajemnicy:

➤Może się wam to wydać dziwne, jednak bardzo was proszę, żebyście przed nikim nie ujawnili treści naszej rozmowy. Nie chcę również, aby ktokolwiek dowiedział się o zadaniu, które wam poruczyłem.

➤Dyskrecja jest bardzo ważna i wymagam bezwzględnej przestrzegania jej.

① Z uwagi na to, jeśli jakieś inne zadanie nie przygnało BG do grodu, potrzebna będzie im przykrywka. Proponuję, by na początku dać im szansę wykazania się pomysłowością. Niech sami zaproponują, jaką przykrywkę powinni przyjąć. Jeśli pomysł okaże się dobry, MG powinien nagrodzić pomysłodawcę 5 PD. Dopiero, jeśli niczego nie wymyślą

① Dużo więcej się w tym aspekcie na oną chwilę nie dowiedzą. Werner przekazał im wszystko, co wiedział. Dalej będzie odpowiadał na pytania graczy, najlepiej jak potrafi. Poniżej znajdziesz, MG kilka przykładowych odpowiedzi, a w nich zawarte informacje, które w tej, czy zbliżonej formie, należy bohaterom na tym etapie przekazać:

➤Zastanawiacie się zapewne, czemu nie opuszczacie tego miejsca. Cóż, zainwestowałem w nie pieniądze, które udało mi się zaoszczędzić na wojnie.

➤Czy szukałem już gdzieś pomocy? Tak. Gdy tylko zauważyłem, że Wilda się dziwnie zachowuje, to udaliśmy się do Salzenmundu do świątyni Shallyi. Kapłanki rozmawiały z moją kochaną cały dzień. Odpowiedzi, jakie dały, nie wniosły nic nowego. Siostrzyczki stwierdziły, że jej stan spowodowany jest przez „nagłą zmianę” środowiska i przeprowadzkę. Podobno również niedawny poród mógł przyczynić się do jej stanu – niekiedy kobiety potrafią być przez długi czas oślepiałe i smutne po rozwiązaniu.

➤Co o tym sądzę? Że z całym szacunkiem dla Shallyi i jej kapłanek, ale są one krótkowzroczne. Upatrują problemów w życiu codziennym i w męczyznach, którzy całe życie spędzili na wojnie.

➤Jak Wilda na to zareagowała? Popłakała się. Uznała, że siostrzyczki robią z niej wariatkę. Prosiła mnie, abym zaprzestał drążyć za przyczyną jej stanu.

➤Czy dzieliłem się swoimi obawami z innymi zakonami? Cóż... Wiele lat służyłem w armii

Imperium, mogłem wtedy bliżej przyjrzeć się ich metodom działania. Zdaję sobie sprawę, jak niewiele mam dowodów, a właściwie to nie mam ich wcale. W końcu takie instytucje, no może poza „wolnymi strzelcami”, swoje postępowanie opierają właśnie na dowodach i poszlakach.

➤Jeśli BG zyskali zaufanie Wenera albo ten został umiejętnie przez nich przyciśnięty (zależne od uznania MG), to doda: Z resztą obawiam się, że gdybym się do nich zwrócił, to dostałbym odpowiedź odmowną i uznano by mnie za przewrażliwionego na punkcie małżonki.

① Powyższe informacje mogą sprawić, że gracze odniosą wrażenie, że sytuacja jest dość beznadziejna. W końcu oprócz przeczuć brak jest jakichś konkretnych poszlak albo sugestywnych okoliczności. Kto wie, może również oni uznają, że von Drak jest przewrażliwiony? MG może bawić się, wodząc ich za nos – ważne, aby nie przekroczyć granicy, po której porzucą zadanie.

☛ Na koniec proszę jeszcze o jedno: abyście informowali mnie o postępach w śledztwie. Nawet jeśli za pozoru będą to nieistotne informacje.

Rozgośćcie się

Po przyjęciu zadania, nim BG opuszczą gabinet Wenera, ten poinformuje ich, że przygotowano dla nich pokoje w Starej Wieży (rozlokowanie bohaterów wg MG). Jest ona do ich dyspozycji, razem z kuchnią.

Nie ulega wątpliwości, że Stara Wieża była pierwszą budowlą grodu – stosunkowo niskie piętra, w całości z kamienia o wąskich oknach. Donżon wraz ze skrzydłami został zbudowany później w nowszym stylu: dwa pierwsze piętra murowane, wyższe w konstrukcji szkieletowej. Tym, co jest najbardziej widoczne to fakt, że miejsce zdaje się dość puste – korytarze są skromnie udekorowane trofeami myśliwskimi i drzeworytami świątyni oraz polowań. Można również łatwo zauważyć, że pełno jest pomieszczeń wypełnionych rupieciami i zbędnymi przedmiotami.

① Dokładniejszy opis grodu w części Dodatki: Gród von Draków.

W końcu nadejdzie czas na podjęcie pierwszy działań ze strony BG. Mając niewiele poszlak, zapewne przystąpią do rozmawiania z mieszkańcami tak grodu, jak i osady podgrodowej. Kolejność przeprowadzenia rozmów zależy od nich tak jak i skuteczność podjętych działań. Co więcej, nie ma przymusu, aby odbyli każdą poniższą rozmowę – im więcej uda się im wywiedzieć, tym lepiej dla nich.

① Pamiętaj MG, że czas w grze ciągle mija. Nie będzie tu szczegółowego podziału na godziny ani rzutów k6 na mijający czas. W gestii Twojej oraz szybkości działania graczy pozostaje to, ile czasu

zajmują im poszczególne etapy (poza pewnymi wyjątkami). Subiektywna ocena MG będzie bardziej naturalna niż sztuczne poganianie przez „suchy scenariusz”.

CO LUDZIE POWIEDZA?

Poniższe rozmowy wcale nie muszą zostać przeprowadzone na początku dochodzenia. Jeśli gracze nie wyrażą chęci rozmawiania z miejscowymi, niech działania BN idą swoim torem. BG zawsze mogą później chcieć pogadać i MG powinien im to umożliwić, ewentualnie zmieniając zawartość pod kątem wcześniej podjętych działań.

Smutki żony

Już przy pierwszym spotkaniu dla BG stanie się jasne, że Wilda von Drak należy do osób cichych i zdystansowanych do świata. Przebija przez nią chęć naprawienia relacji pomiędzy ojcem a mężem. Do bohaterów będzie uprzejma, lecz z lekkim dystansem.

① Niezwykle ważne jest samo zachowanie BG. Jedynie delikatność i spokój mogą przekonać kobiety do rozmowy z nimi.

☛ Wilda spytana o samopoczucie odpowie:

➤ *Werner się wam żalił? Ech... cóż mogę rzec... Może faktycznie przez ostatnie dni częściej niż zwykle zdarza mi się zapatrzyć w dal za oknem... Niektórzy są skłonni nazwać to apatią... Ale kto nie bywa od czasu do czasu smutny?*

➤ *Może faktycznie to przez tę mgłę. Wiem, że to normalne tutaj na Mglistych Wzgórzach, jednak nie umiem się do niej przyzwyczaić. Wiecie panie, że potrafi się pojawić w kilka uderzeń serca? Nie znoszę tego. Tak samo, jak nie znoszę tego uczucia, gdy się znajduję w środku niej. Wszystko dookoła spowija biały całun, jakby świat umarł... Nawet dźwięki dobiegają jak przez ścianę... Czuję się wtedy taka samotna, uwięziona... – tu Wilda odpływa myślami gdzieś daleko i jej wzrok staje się pusty.*

☛ Przejście do kolejnego tematu rozmowy możliwe jest na drodze: odegrania łagodności w postępowaniu przez gracza (polecana metoda) albo po wykonaniu testu Ogd -10.

☛ O koszmarach:

➤ *Faktycznie, trochę źle śpiam ostatnio... Bardzo często mam koszmary, z których nie mogę się wybudzić.*

➤ *Co jest w tych snach? Cóż, przede wszystkim mam uczucie bycia w potrzasku, zamknięcia... Poza tym czuję, jakby ktoś próbował wyrwać mi moją duszę. Ostatnio nawet boję się, że jakaś siła próbuje nie tylko ją wyrwać, lecz również pozbawić wolnej woli...*

➤ *Nie, Werner nie zna szczegółów tych snów. Nikt ich nie zna, oprócz was. Dlatego bardzo proszę, nie mówcie o tym nikomu.*

☛ Wilda spytana o nagłe zjawienie się ojca:

➤ *Cóż, to nie jest łatwy temat, panie... To ogromne zaskoczenie odzyskać rodzica po tylu latach, szczególnie gdy uznano go za zaginionego i większość życia spędziło się w sierocińcu. Tyle pytań się wtedy łęgnie w głowie...*

➤ *Przede wszystkim jest tym przytłoczona... Wciąż nie umiem sobie tego wszystkiego poukładać w głowie, rozumiecie panie? To wszystko powoduje, że czuję się nienaturalnie nerwowa...*

➤ *To mój ojciec nalegał na zamieszkanie z nami. Pragnie odnowić więzi rodzinne, tworząc wspólny dom. Dziwi mnie jedynie, że nic nie czyni w tym kierunku. Rozumiem, że mąż mój nie jest ugodowym mężczyzną i zadanie to nie jest łatwe. Jednak nawet z Karlem nie chce przebywać i nie zajmuje się nim, a w końcu to jeszcze małżeństwo bezwolne.*

Nic więcej nie uda się na razie od niej wywiedzieć. Jeśli BG ją urzą albo wyjawia naturę swojego zadania, kobieta z pewnością poskarży się Wernerowi. Ten wyrazi swoje niezadowolenie i obetnie bohaterom po 10 zk z nagrody na koniec.

Kochający ojciec

Na Rubena von Prassek jest ciężko trafić – zachowuje się jak gburowaty odludek. Większość czasu spędza w swoim skrzydle i najłatwiej jest go spotkać na głównych posiłkach w donżonie albo w drodze do wychodka. Wobec BG będzie starał się być urzędowo grzeczny – na jakikolwiek przejaw chamstwa zareaguje tak samo. Da się wyczuć od niego niechęć do zięcia. Wielokrotnie będzie podkreślał miłość do Wildy i żal za utraconym wspólnym czasem z nią. O wnuku nie będzie chciał mówić.

☛ Ruben zapytany o stan córki:

➤ *Odkąd pamiętam, Wilda była melancholiczką, ułatwiało mi to pracę, bo zamiast przeszkadzać, całymi godzinami gapila się na obrazy w bawialni.*

➤Widzicie gdzie ona mieszka? W takich warunkach to nic dziwnego, że częściej nękają ją napady melancholii i apatii. Moja córeczka jest odcięta od świata w miejscu o nieustannie paskudnej pogodzie. Otoczona przez wieśniaków z brakiem bratniej duszy.

➤To właśnie dlatego postanowiłem zamieszkać z nimi. Aby Wilda miała poczucie, że ktoś ją wspiera.

Jeśli któryś z bohaterów zasugeruje, że raczej pogarsza wszystko swoim zachowaniem, to zaperzy się i wścieknie. BG wyzwie od najgorszych i z pewnością nie będzie chciał już więcej z nimi rozmawiać.

❶ Obrażenie się Rubena ma dwie strony. Z jednej BG już nic od niego nie wyciągną, bo ten będzie zbyt opryskliwy i niechętny. Z drugiej von Prassek zacznie ich unikać, dzięki czemu zmaleje szansa na to, że wyda się prawdziwy cel ich przybycia.

Na każdy inny temat nie będzie mówił, zaślaniając się tym, że nic nie wie.

Służba na grodzie

Większość służby na grodzie stanowią mieszkańcy osady podgrodowej. W części *Dodatki: Mieszkańcy grodu von Draków* umieszczono ich listę z imionami oraz informacją, czy są miejscowi. Brak jest dla nich szczegółowych kart postaci, ponieważ są równie niewyraźni, jak sam Silberdorf. Wszelkie szczegóły sylwetek tych BN wymagają inwencji MG.

W trakcie rozmowy z którymkolwiek z nich można zauważyć, że są oni ogólnie zadowoleni ze swojej służby i nie mają zastrzeżeń. Naturę mają prostolinijną i są bardzo uczynni. Stronią od plotek – zdają sobie sprawę, że jeśli von Drak dowiedziałby się o plotkowaniu, to na baty mogłoby się nie skończyć. Warto zaznaczyć, że giermkowie pełnią jednocześnie funkcję pokojowców i są to młodzi chłopcy z uboższych, szlacheckich rodzin.

Jeśli bohaterowie będą rozmawiać z miejscową służbą, to postępowanie jak w przypadku części *Mieszkańcy osady*.

Na temat złego samopoczucia Wildy nie wie nikt, oprócz nianiekarla Karla – starej Brunhildy i Ingi. Z Brunhildy nie da się niczego wyciągnąć. Inaczej jest w przypadku Ingi.

☼ Wystarczy zwykły test Ogd albo Cp, chyba że w drużynie jest jakiś przystojniak, wtedy test jest ułatwiony, modyfikator +20.

Inga potwierdzi, że pani jest ostatnimi czasy jakaś odległa i rzadziej się uśmiecha. Zauważy również, że nie bawi się już tak często z małym Karlem i nawet

będąc w jego pokoju, buja bezwiednie kołyską, patrząc się na ściany.

Inga może również powiedzieć coś o relacjach Rubena z wnukiem. Zauważyła, że dziecko bardzo nie lubi przebywać w jego towarzystwie i szybko zaczyna płakać. Sam von Prassek także nie wykazuje ciepła do chłopca. Nianka zauważyła również, że nie tylko Karl źle reaguje na mężczyznę, podobnie jest ze zwierzętami w grodzie, a w szczególności psami i kotami. Według niej to nieomylny znak, że człowiek ten jest niegodziwy i zły.

❶ Inga po opowiedzeniu o tym przestraszy się rozwiązań własnego języka. W takiej sytuacji BG nie uda się ponowne zagajenie rozmowy na te tematy. Co więcej, jeśli pójdą z tym do von Draka, dziewczyna wszystkiego się wyprze, zarzucając im kłamstwo.

Mieszkańcy osady

Ludzie mieszkający w Silberdorf nie tylko są dość nieufni, ale i pochłonięci swoimi sprawami, a przede wszystkim pracą. Trudy życia na tych ziemiach sprawiają, że nie patrzą oni dalekosiężnie. Pracują, póki słońce świeci, gdy zachodzi, odpoczywają przy kuflu zaskakująco dobrej jakości lagera i palą fajki, opowiadając rodzinne historie.

Za dnia zapewne trudno będzie oderwać ich od zajęć na „jakiś tam” pogawędki.

☼ Jeśli BG są uparci przy nagabywaniu wieśniaków, każ im zrobić test Ogd -20. Jeśli test się nie uda, wieśniak, patrząc się spod byka na obcych, wróci do przerwanej pracy i będzie udawał, że ogłuchł i oślepl na ich zaczepki.

O wiele łatwiej jest pociągnąć miejscowych za języki, gdy ci spotkają się wieczorem w karczmie „Samorodek”. Opis samej karczmy jest w części *Dodatki: Karczma „Samorodek”*.

☞ Dla dodania klimatu (bez zbędnego łamania sobie języka) MG wypowiadając kwestie wieśniaków, może zamienić tradycyjne „nie” na „ni”, które wciska się również na koniec zdania: Aaaa, wy to z dalekiego świata, ni? Ni, ja nigdy ni opuściłem Silberdorfu, panie.

BG pytający o zdrowie pani von Drak nie uzyskają odpowiedzi. Nie będzie to wynikać z niechęci mieszkańców, ale z braku ich wiedzy o niej. W końcu dla nich jest to Pani von Drak, małżonka dziedzica, której praktycznie nie widują. Nie stanowi ona również tematu ich plotek przy kufelku. Podobnie jest z informacjami o von Draku i Rubenie – tu też BG nie dowiedzą się niczego nowego.

Jeśli zostaną zapytani o mgłę i tutejszy klimat, oczywiście odpowiedzą, że to normalne – w końcu nic w tym dziwnego, że się przyzwyczaili.

Inaczej będzie, jeśli mgła pojawi się akurat w trakcie rozmowy z BG albo w ich obecności.

☛ W tym momencie MG może zarządzić zwykły test I albo Int, zdanie go sprawi, że BG nie będą mieli wątpliwości co do reakcji BN.

Chociaż mgła to nic dziwnego, mieszkańcy staną się nagle dziwnie nerwowi i ostrożniejsi (szczególnie gdy zaczęło już zmierzchać). W pierwszej kolejności na pytania o to zaczną gorąco zaprzeczać.

☛ *Ni panie, jakie zdenerwowanie? Przecież dzień jak co dzień, ni?*

Więcej BG mogą dowiedzieć się, jeśli:

- zdążyli już zyskać zaufanie mieszkańców lub wykazują ogólnie pojętą empatię;
- będą chcieli skorzystać z umiejętności przekonywania i zdadzą testy (bez modyfikatorów);
- ufność wieśniaków zaskarbią sobie alkoholem.

W takiej sytuacji ośmieleni tubylcy uznają, że można opowiedzieć im kilka miejscowych legend. Oczywiście przy kominku i kuflu lagera.

① Tematy opowieści umieszczone zostały w *Dodatki: Co się kryje wśród wzgórz?*

IM DALEJ W LAS

W tej części jest wiele wątków, które mogą rozegrać się na różne sposoby, a także przebiec bez wiedzy oraz ingerencji BG. Z uwagi na to potrzebna będzie swoista elastyczność MG – jeśli brak jej to zawsze można poprowadzić przygodę liniowo (w końcu chodzi o dobrą zabawę dla każdego przy stole).

Wątki podjęte przez graczy uzależnione są od tego, jak wiele do tej pory udało się im dowiedzieć. Niektóre elementy mogą pojawić się niezależnie od wiedzy BG, a także w trakcie i na samym końcu przygody.

To tu, to tam

Zebrane przez graczy informacje mogą sprawić, że nie będą oni wiedzieli, co teraz powinni począć. Zapewne będą szukać jakichś wskazówek.

Jeśli rozmawiali z mieszkańcami wioski, to najpewniej spróbują sprawdzić przynajmniej niektóre z zasłyszanych plotek – jeśli uda im się podchwycić dobry trop, to scenariusz sam dalej ruszy razem z nimi.

Istnieje również szansa, że nie rozmawiali oni z wieśniakami albo nie chce im się sprawdzić pogłosek. W takiej sytuacji MG ma dwie możliwości:

pozwolić im pokręcić się po okolicy – tereny są niebezpieczne i w zależności od tego, gdzie się BG udadzą, to takie zwierzęta i bestie spotkają;

bezwzględnie przestrzegać założeń scenariusza co do działań BN – najwyżej misja BG będzie fiaskiem.

Oczywiście oba przypadki mogą się ze sobą łączyć. W gestii MG jest ewentualne ułatwienie zadania graczom.

☛ **Kopalnia**

Do kopalni BG mogą trafić na kilka sposobów:

- wykonując polecenie Spółki Kopalnianej Runiczny Młot;
- uznając, że to tam mogło zalegnać się zło nękające te ziemie;

- z czystej ciekawości, nawet już po zakończeniu wątku głównego.

① Jeśli chodzi o sam scenariusz, to lokalizacja ta nie odgrywa znacznej roli. Ma ona na celu rozbudowanie prezentowanego świata, a także odwrócenie uwagi graczy od ratowania go.

Plan kopalni wraz z jej opisem zamieszczono w części *Dodatki: Kopalnia srebra*.

☛ **Na bagna do wieży! (wersja 1)**

Możliwe, że gracze sami wpadną na pomysł udania się na bagna i sprawdzenia, czy jest tam Czarna Wieża. W takiej sytuacji można im to spokojnie umożliwić – o ile wyruszą za dnia. Nie można zapominać, że nikt tak naprawdę nie wie, gdzie ona się znajduje.

Z uwagi na to można trochę pomęczyć graczy, nim dotrą na miejsce – metody i intensywność zależne są od woli MG.

Tak czy inaczej podróż przez bagna, nawet w dzień nie będzie prosta. Nogi co chwilę grzęzną, do butów wlewa się woda, a i samo obuwie łatwo tu stracić. Do tego towarzyszy odór rozkładających się roślin i ciał zwierząt oraz przemożne wrażenie bycia obserwowanym.

Po wytrwałym marszu można przejść do części *Czarna Wieża*.

👁 **Po śladach do wieży! (wersja 2)**

① Ta część scenariusza rozgrywa się w nocy, gdy większość służby już śpi.

Założenia potrzebne do rozegrania tej wersji:

- BG nie spłoszyli dotąd Rubena;
- zaczęli uważać, że faktycznie to on jest wszystkiemu winien i przyglądają się mu;
- gracze byli już w wieży, ale nie zostawili po sobie żadnych śladów pobytu;
- pomimo braku podejrzeń uda się im zauważyć wymykającego się z grodu von Prasseka i ruszą jego śladem.

Oczywiście gracze mogą pójść prosto do von Draka, który akurat wypełnia dokumenty w swoim gabinecie. Będzie zaskoczony nagłym przyjściem drużyny, jednak z chęcią wysłucha, co mają do powiedzenia. Uczyniwszy to, zaoferuje, że pójdzie wraz z nimi sprawdzić, gdzie wymknął się jego teść (wraz z nim pójdą obaj giermkowie). Gracze mają możliwość odmówienia tej pomocy. W takiej sytuacji von Drak dobitnie zaznaczy, że jeśli Ruben będzie zachowywał się podejrzanie, to żąda go żywego – pragnie pełnego postępowania inkwizycyjnego z udziałem łowcy albo kapłana. Niespełnienie tego warunku skutkować będzie obcięciem o połowę nagrody. Jeżeli zaś gracze uśmiercą Rubena, a nie znajdą przy okazji twardych dowodów na jego winę, to sami znajdą się w bardzo poważnych tarapatach –

w końcu nie można ot tak sobie zabić kogoś z von przed nazwiskiem.

Gracze mogą również nie iść do von Draka i na własną rękę ruszyć w pościg za Rubenem.

Niezależnie od decyzji, po wytrwałym marszu można przejść do części *Czarna Wieża*.

① Nie można zapominać, że Ruben zna doskonale trasę w przeciwieństwie do BG, którzy idą w ciemnościach po nieznanym i trudnym terenie. W efekcie zostaną w tyle i gdy dotrą na miejsce, ów będzie już w środku wieży. Testy tropienia zależą od woli MG.

Czarna Wieża

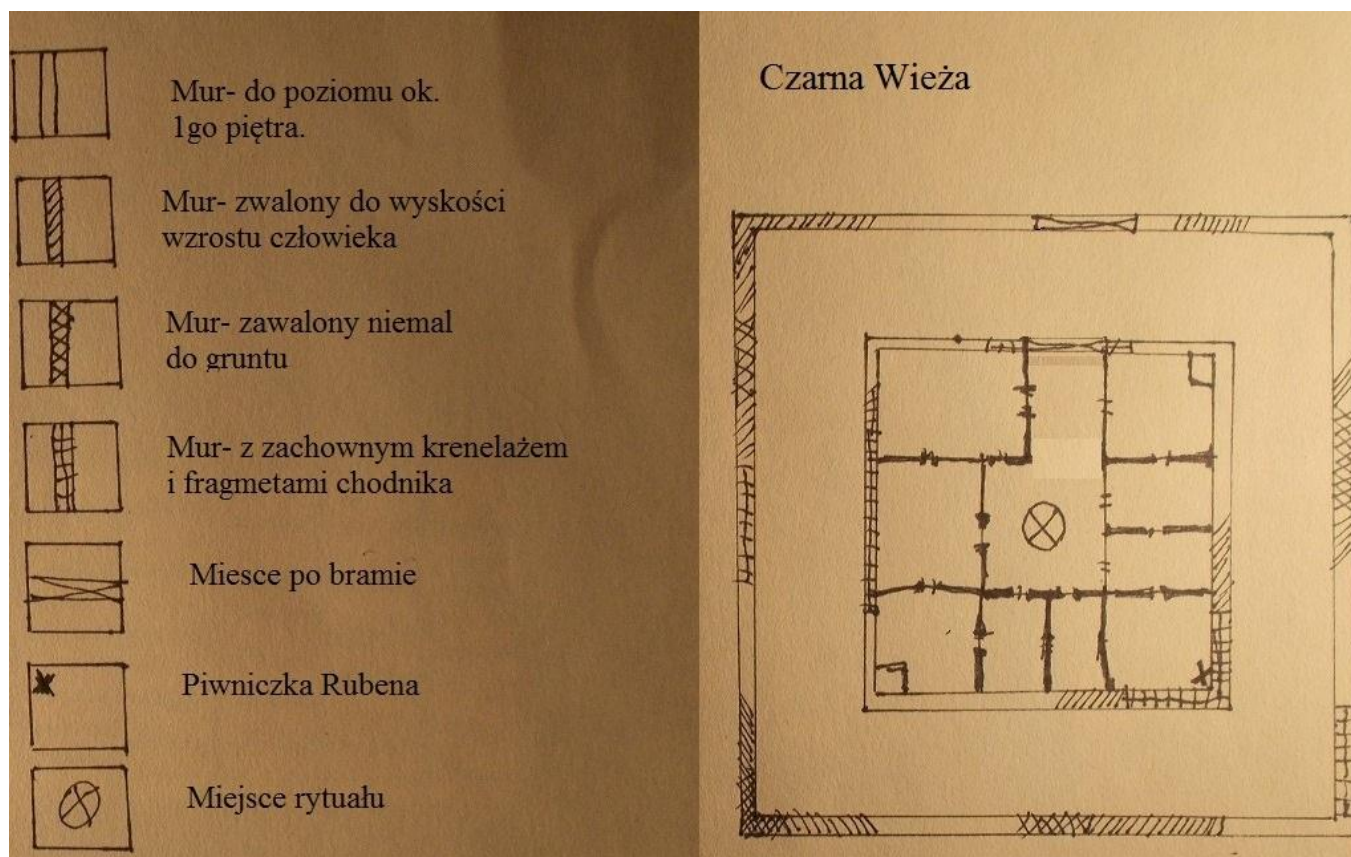
Czy to samodzielnie, czy za Rubenem, BG trafią na Czarną Wieżę wznoszącą się na niewielkiej, gęsto zarośniętej wysepce.

Gdy grupa znajdzie się już na wysepce, dostrzegą ruiny po jakichś zabudowaniach.

👁 Jeśli wcześniej do graczy dotarły wieści o tym miejscu i informacje, że to zakon zburzył wieżę, to można im o tym przypomnieć. Ślady po intencjonalnym burzeniu widoczne są na każdym kroku.

👁 Gracze poruszają się po trudnym terenie. Można przeprowadzić testy, czy czegoś sobie przy tej okazji nie zrobią.

W końcu uda się im dotrzeć do samej budowli.



Po legendarnej Czarnej Wieży została już tylko mała cytadela na planie kwadratu, otoczona murem o tym samym rzucie. Tak mur, jak i sama budowla są w znacznym stopniu zniszczone – atak Białych Wilków zrujnował to miejsce. Nie bez znaczenia był również wpływ czasu i okrutnej bagiennej przyrody. Sama budowla znajduje się na niewielkim wzniesieniu – samo wzgórze, jak i zabudowa, pokryte są gęstą roślinnością, drzewami i krzewami.

① Wśród nich znajdują się krwawce (podręcznik WFRP, s. 237). MG może wykorzystać je do pomęczenia BG i przetestowania ich zwinności oraz sprawności.

Sam mur okalający kompleks jest wysoki na jakieś 4 m i zwieńczony krenelażem. Pięć metrów za nim wznosi się właściwa cytadela o rozmiarach 12x12 m. Ściany w najwyższym punkcie zachowały się na wysokości trzeciego piętra. Chociaż są one mocno zniszczone, to nadal można się na nie wspiąć. Dzięki temu można zajrzeć do środka zabudowy, która stanowi pole do popisu nieczystych praktyk.

Przedmioty, z których Ruben korzysta w takcie praktyk, umieszczone są w piwniczce, która została opatrzona bardzo mocnymi drzwiami. To właśnie tam przechowuje niezbędną aparaturę oraz składniki do zaklęć.

① Warto w tym miejscu zaznaczyć, że wśród tych przedmiotów brakuje elementów, za które można by go było skazać za herezję.

☞ Odnalezienie samej piwniczki wymagać będzie od BG trudnego testu przeszukiwania -20. Jej wejście umieszczone jest bowiem w zarośniętym gruzowisku.

Klucz do piwniczki Ruben nosi zawsze przy sobie.

👁 **Rytuał**

① Warto zaznaczyć, że poniższe wydarzenia będą miały miejsce, nawet jeśli BG nie trafią na trop Rubena. Von Prassek przejdzie do swojego rytuału na 5 dzień od pojawienia się bohaterów w grodzie (oczywiście jeśli MG uzna za stosowne, może on ten czas przeciągnąć na ich korzyść). W takiej sytuacji należy przejść do części: *Śmierć w kołysce*.

① Tę część rozegrać można jedynie, jeśli BG dotarli do Czarnej Wieży, śledząc Rubena w nocy – w dzień nie opuszcza on terenu grodu.

Będąc przy wieży, gracze muszą podjąć decyzję, jakie działania powinni podjąć. Jeśli jest z nimi von

Drak, MG może wykorzystać go do podpowiadania pewnych rozwiązań. Mianowicie, na pozostałości po jednej ze zburzonych ścian niezachowanego piętra BG mogą dostrzec blask światła.

☞ Test I +20 – w końcu jest noc.

Blask ten sugeruje miejsce, w którym znajduje się Ruben. Kto wie, może słyszać również jego głos, jak mówi coś niezrozumiałego? W każdym razie czas na działanie bohaterów.

Mogą oni spróbować wejść od dołu, jednak rozwiązanie to nie jest zalecane – jeśli narobią hałasu, Ruben przerwie rytuał i spróbuje uciec. Tylko w razie konieczności podejmie walkę.

☞ Ruben, chociaż czuje się bezpieczny, pozostaje czujny niczym mysz. Test nasłuchiwania wykonuje z modyfikatorem +10.

Lepszym rozwiązaniem jest wspięcie się na resztę wieży. U góry osoba, która się wspięła, dostrzeże, że zachowało się trochę z podłogi. Jest zaskakująco solidna i utrzyma ciężar dorosłego mężczyzny. Miejsce to stanowi najlepszy punkt obserwacji poczynąń Rubena, który jeśli nie zostanie spłoszony przez BG, robi to, co zaplanował.

„Pomieszczenie wypełnia ciepły blask od świec oraz ogniska rozpalonego pod niewielkim kociołkiem z wyrytymi dziwnymi znakami. Obok paleniska stoi stół, na którym leżą różne przedmioty, m.in. srebrny nóż, czarka, suszone zioła i kilka pełnych fiolek. Ruben kręci się na linii kociołek-stół, co chwilę coś kroi i dorzuca do naczynia. Widać, że jest zdenerwowany i ręce się mu trzęsą.

W pewnym momencie światło zaczyna się zmieniać.

☞ Jeśli wśród BG jest ktoś z wykrywaniem magii, poczuje jej nagłe uderzenie.

Światło to jest zielonkawe i, co dziwne, nie miesza się w blasku dawanym przez świece i ogień. Płyne ono wstęgami niczym w cieczy, a z czasem zaczyna dominować. W międzyczasie Ruben dorzuca coraz więcej ziół do kociołka, mruczając coś pod nosem.

☞ Ruben wprowadza się w swoisty trans i staje się odporny na wszelkie bodźce z zewnątrz. Po teście spostrzegawczości -20 BG mogą się sami tego domyśleć po jego nienaturalnych ruchach.

W końcu von Prassek zdejmuje srebrny naszyjnik z mlecznym kryształem i wyciąga go w kierunku kotła. Zamyka oczy i zaczyna coś recytować. W błękitne smugi światła zaczynają wkładać się nowe pasma białego blasku, który narastał. Gdy zdawało się, iż wypełnił całe pomieszczenie, nagle podmuch wiatru wszystko rozproszył.

Jedynymi źródłami światła zostało palenisko pod kociołkiem i biała, widmowa postać unosząca się nad nim.

– *Czemuż mnie tu znów wezwales?* – odezwała się zjawa kobiecym głosem.

☛ O ile gracze sami na to nie wpadli, niech wykonają test I. Zdany oznacza, że rozpoznali głos Wildy.

– *Nie o tym chciałem mówić. Czy pamiętasz, co ci wczoraj rozkazałem?*

– *Wolałabym zapomnieć. Nie jestem twym sługą!*

– *Milcz i słuchaj mej woli!*

– *Zwróć mi wolność i przepadnij na wieki. Nie kalaj mej duszy więcej!”*

Jeśli BG do tej pory nic nie zrobili, zjawa na ułamek chwili obróci swe oblicze w ich stronę. To wytrąci Rubena z równowagi i on również zacznie się rozglądać dookoła. Zjawa znika. Czas na akcję.

Podstawowe założenia starcia:

➤ jeśli gracze zaatakowali go w trakcie rytuału, to von Prassek będzie niezdolny do użycia swojego kostura;

➤ jeśli Ruben odkryje obecność BG w tym samym momencie co zjawa, rzuci się do ucieczki – dopiero przyszpilony podejmie walkę;

➤ von Prassek jest zaskoczony pojawieniem się BG i zajmie mu 2k6 rund nim będzie w stanie użyć kostura.

① Jeśli Rubenowi uda się uciec, należy przejść do części: *Śmierć w kołysce*.

Starcie jest w rękach BG i ewentualnie Wenera. Warto pamiętać, że czarnoksiężnika trzeba pochwycić żywego. Jeśli w grupie jest von Drak, uchroni on teścia przed niechybną śmiercią.

① Jeśli uznasz, że bohaterowie nie dadzą sobie rady z Rubenem, a nie poprosili Wenera o pomoc, to tuż przed walką von Drak może się zjawić. Będzie tłumaczył się tym, że jeden z patrolujących zbrojnych dostrzegł BG wymykających się z grodu.

TO JESZCZE NIE KONIEC

Jeśli BG dotarli do Czarnej Wieży i udało się im pojmać Rubena, to ten zostaje związany i przetransportowany do lochów pod południowym skrzydłem. Werner decyduje, że niegodziwiec powinien zostać osadzony w świetle prawa i zgodnie z zaleceniami inkwizycji. Z uwagi na to posyła swoich ludzi do Salzenmundu, by sprowadzili odpowiednie służby. Warto pamiętać, że jeśli pogoda dopisze to podróż w jedną stronę zajmie im 4 dni.

Na wieść o przewinach ojca Wilda mdleje, następnie po odzyskaniu zmysłów zamyka się w sypialni. Jedynymi osobami, które pragnie widzieć, jest Werner i Karl.

Chociaż von Prassek został ujęty, to wciąż się nie poddaje i obmyśla plan jak uciec ze swojego więzienia.

Jak najdalej stąd

Ponieważ Ruben od paru miesięcy rezydował w południowej wieży, doskonale zdaje sobie sprawę z tego, że umiejscowione jest w niej tajne przejście. To właśnie ono ma stanowić szansę na ucieczkę dla niego.

Chociaż jest zamknięty w celi, to udało mu się wymyślić plan ucieczki. Pragnie ponownie złamać wolę Wildy i przyzwać jej duszę, która by go uwolniła z celi.

① Jeśli BG nie pamiętali o odebraniu mu magicznego amuletu, będzie miał to zadanie ułatwione i spróbuje uwolnienia się już 1 nocy. Jeśli odebrali mu go, to uda mu się złamać Wildę dopiero 4 nocy.

Istotne w tym miejscu są deklaracje graczy co do ich działań. Czy pozostawiają warty młokosom von

Draka, czy też sami pragną pilnować więźnia. Wprowadzenie patroli na grodzie? Może dodatkowe zabezpieczenia? W tym punkcie wiele zależy tak od nich, jak i od samego MG. Scenariusz może podać jedynie suche fakty odnośnie do kolejnych akcji podejmowanych przez Rubena.

Tak więc, jeśli nic mu nie będzie przeszkadzać, postanowi wezwać duszę Wildy. Zadanie to ma ułatwione ze względu na pogorszenie się jej stanu psychicznego na wieść o ojcu. Biedna zmaterializuje się w swojej sypialni, po czym przeniknie do gabinetu, gdzie Werner trzyma klucz do celi. Wraz z nim uda się do więzienia i otworzy kraty. Jeśli w pomieszczeniu będą przytomni wartownicy, podejmie z nimi walkę.

☛ Dusza Wildy ma takie same statystyki, umiejętności i zasady specjalne jak zjawa (podręcznik WFRP, s. 253). Jeśli jej żywotność

spadnie do 0, zniknie, a biedna kobieta obudzi się, zyskując chorobę psychiczną – katatonię, która mija po 4 tygodniach.

Gdy tylko drzwi celi otworzą się, Ruben ucieknie tajnym przejściem. Jeśli BG go nie złapią, czmychnie do lasu. W tym momencie znów od graczy i MG zależy, czy uda się im odnaleźć jego trop. Jeśli nie, można przejść do części: *Śmierć w kołysce*.

👁 *Śmierć w kołysce*

Ta część rozegra się, jeśli:

- wcześniejsze działania BG doprowadziły do przyspieszenia akcji;
- Rubenowi udało się uciec z Czarnej Wieży;
- Ruben uciekł z celi von Draka.

❶ Jeśli BG przyspieszyli akcję, to Ruben nawet po wydarzeniach z tej części będzie przebywał na terenie grodu i co jakiś czas wędrował do swojej wieży – BG wciąż mają szansę na pojmanie go. Przy tym rozwiązaniu von Prassek nie ucieknie z celi i zostanie praworządnie skazany.

W zależności od tego, co doprowadziło do pojawienia się tej części, tak też MG powinien odegrać nastroje w Silberdorfie.

Werner von Drak będzie chodził wściekły (czy to z powodu ucieczki teścia, czy z braku znalezienia winnego). Wilda natomiast zamknie się w sypialni (czy to dlatego, że Ruben nadal na nią oddziałuje, czy z poczucia winy, że go wypuściła).

❶ Jeśli Ruben uciekł z celi przy jej pomocy, a Werner się o tym dowie, to każe natychmiast zamknąć żonę w sypialni. Na straży ustawi kogoś ze swoich ludzi albo jednego z BG.

To jednak nie koniec złego działania czarnoksiężnika. Gdy poczuje się bezpieczny, postanowi ponownie zaatakować swoją rodzinę. Tym razem zmusi Wildę, aby ta pod postacią zjawy zabiła małego Karla. Powodzenie jego planu ponownie uzależnione jest od działań podjętych przez BG. Wilda jest w tak złym stanie, że sama nie potrafi ochronić siebie przed zgubnym działaniem ojca. Jej

dusza zmaterializuje się w pokoiku synka, w którym też znajdzie jakikolwiek przedmiot, którym będzie mogła go zabić.

Jeśli na straży u drzwi sypialni stoi BG może usłyszeć ciche jęki kobiety, która w transie wykrzykuje słowa protestu.

☞ Zwykły test nasłuchiwanie – wszyscy z powodu ostatnich wydarzeń zachowują się jak trusie.

Jeśli Wilda pod postacią zjawy pojawi się w pokoju synka, to BG mają szansę usłyszeć płacz dziecka przerażonego pojawieniem się ducha.

☞ Zwykły test, jeśli znajdują się na korytarzu tego samego piętra lub bezpośrednio pod pokoiem dziecka. -5 na każdą ścianę lub podłogę dzielącą ich od pokoju Karla.

O ile nic nie przeszkodzi w planie Rubena, Wilda zamorduje swojego syna i zacznie się część: *Moja to winna*.

❶ Jeśli do tej pory Ruben nie był w grupie podejrzanych, teraz na wszelki wypadek, ucieknie do swojej wieży.

👁 *Moja to winna*

❶ Część ta jest ostatnia i wynika z niepowodzenia w działaniach podjętych przez BG przy *Śmierci w kołysce*.

Wilda jest świadoma, że to ona zabiła swojego syna – załamanie nerwowe sprawiło, że pamięta co się działo, gdy Ruben przyzywał jej duszę. Z poczuciem winy walczyć będzie przez 3 dni. Po tym czasie popełni samobójstwo, zostawiając jednocześnie informację, że Ruben kierować się będzie do najbliższego portu.

❶ Wilda informację tę uzyskała, gdy on po raz ostatni przyzywał jej duszę.

👉 Jest to szansa dla BG na odkupienie swojego niepowodzenia. Jednak pozostaje to już tylko w gestii MG.

ZAKONCZENIE PRZYGODY

Nagrodzenie BG w tej przygodzie jest trudne do jednoznacznego opisanie. MG powinien wziąć pod uwagę wszelkie działania, jakie podjęli, a także z jakim skutkiem.

Złote korony

Jeśli udało się im odkryć, że za wszystkim stoi Ruben, pojmali go i postawili przed sąd inkwizycyjny, to z pewnością czeka ich pełna nagroda od Wenera von Drak.

W treści scenariusza uwzględniono momenty, w których mogło dojść do obciążenia oferowanej przez niego sumy.

Jeśli zginie Karl, a Wilda popełni samobójstwo, to BG nic nie zobaczą z początkowo oferowanych funduszy. Wenera oszaleje z chęci zemsty i bez zastanowienia ruszy za Rubenem. Warto w tym momencie nie stać mu drodze.

PDki

MG powinien nagrodzić każde rozsądne działania podjęte przez graczy. Poniżej zamieszczono jedynie listę kluczowych momentów z ilością PD – może ona pomóc w zhierarchizowaniu poszczególnych etapów.

Za każdą usłyszaną od miejscowych legendę 5 pkt.

Samodzielne odkrycie Czarnej Wieży 10 pkt.

Dotarcie do wieży za Rubenem 10 pkt.

Pojmanie Rubena żywcem 30 pkt.

Zabicie Rubena 25 pkt.

Doprowadzenie Rubena przed sąd 20 pkt.

Zwiedzenie kopalni 15 pkt.

Puszczenie Białego Jaszczura żywcem 10 pkt.

Zabicie Białego Jaszczura 5 pkt.

Mały Karl przeżył 10 pkt.

Wilda przeżyła 5 pkt.

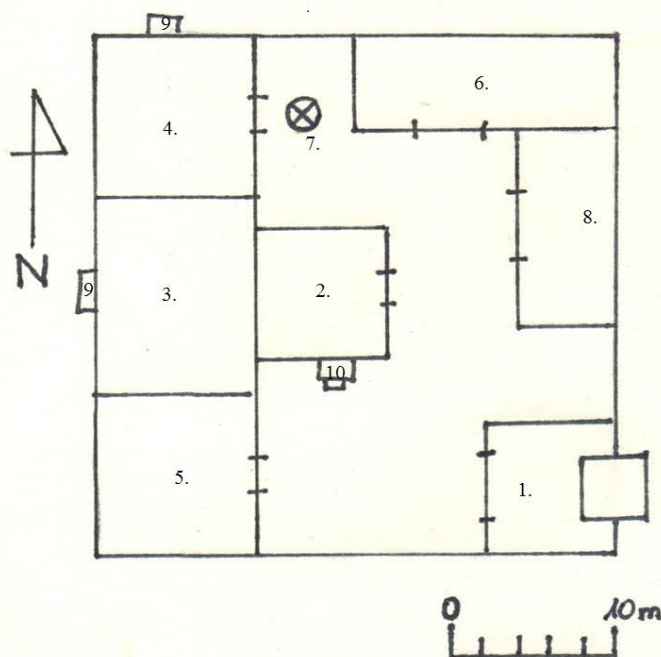
Dalsze losy

Dalsze losy BG i Silberdorfu zależą już od woli MG. Czy Ruben uciekł i teraz będą go ścigać? Czy też spokój zapanował na tych terenach, a gracze mogą się cieszyć odpoczynkiem wśród mgieł.

DODATKI

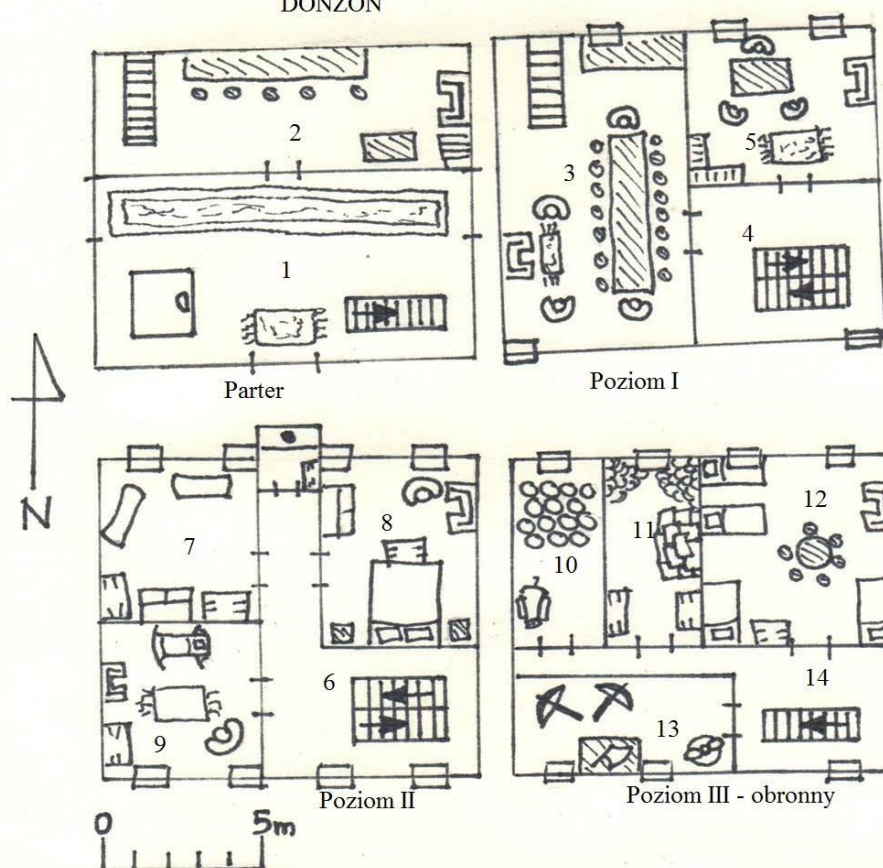
Gród von Draków

Gród Wernera von Drak



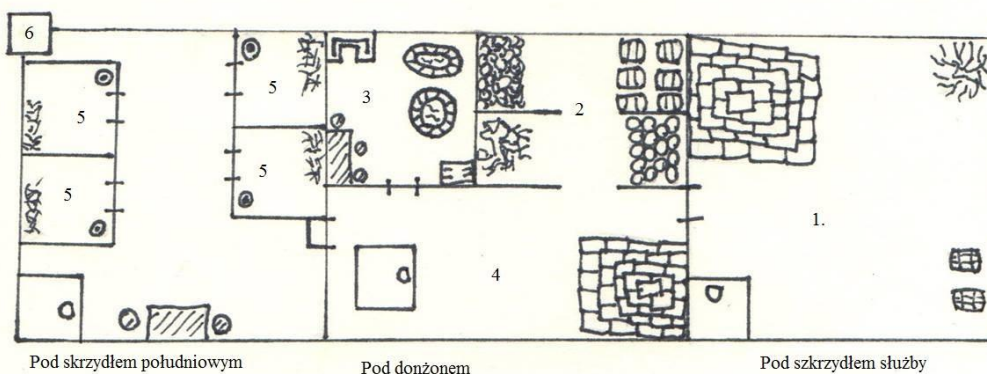
1. Wieża bramna; na piętrze dormitorium części zbrojnej służby
2. Stara wieża, czyli część gościnna
3. Donżon, część państwa na włościach
4. Skrzydło służby
5. Skrzydło południowe, zajmowane przez Rubena.
6. Pomieszczenia gospodarcze z kuźnią
7. Studnia
8. Stajnia z karwanem
9. Wykusze latrynowe
10. Wygódka

DONŻON



1. Hol
2. Kuchnia
3. Refektarz
4. Klatka schodowa
5. Gabinet Wernera
6. Klatka schodowa z korytarzem
7. Pusty pokój/składzik
8. Sypialnia państwa
9. Pokój dziecienny
10. Prochownia z bombardą
11. Zapasy suchej żywności
12. Pokój mieszkalny
13. Zbrojownia
14. Klatka schodowa z korytarzem

PIWNICE



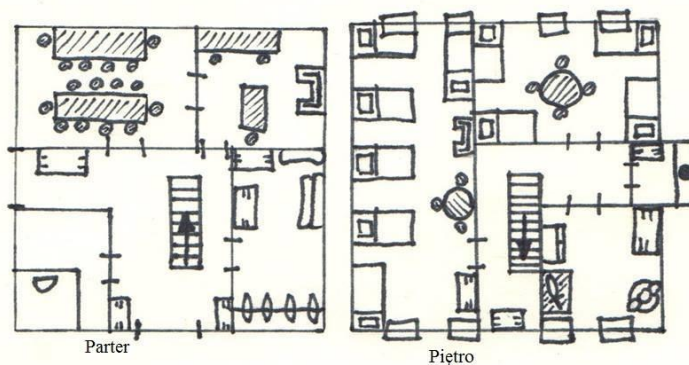
1- Magazyn żywności

2. Beczki wina i piwa

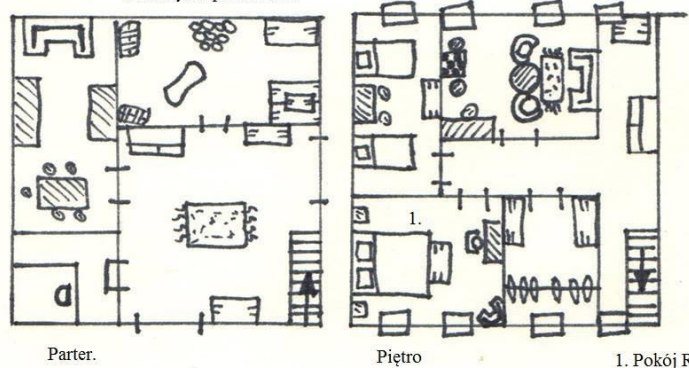
3. Łaźnia 4. Przestrzeń magazynowa, głównie wolna

5. Cele więzienne 6. Tajne przejście

1. Skrzydło służby

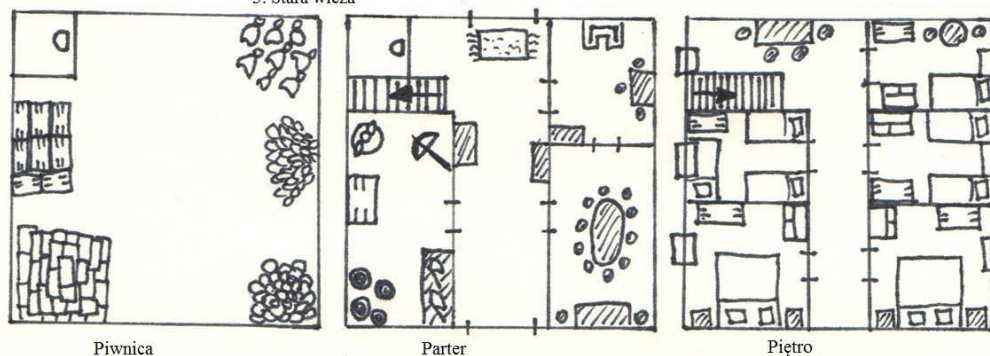


2. Skrzydło południowe



1. Pokój Rubena

3. Stara wieża



Karczma „Samorodek”

W końcu każda osada, czy to duża, czy to mała, powinna mieć swoją karczmę – nie inaczej jest w Silberdorfie.

- ☞ BG mogą trafić tutaj na kilka sposobów:
 - jeśli na samym początku nie jechali prosto do von Draka, to tu mogą szukać noclegu;
 - próbując porozmawiać z miejscową ludnością;
 - walęsając się bez celu po okolicy.

Chociaż jak się bliżej przyjrzyć budynkowi, to można zaobserwować pewien przerost formy nad treścią. Budynek jest niski, na podmurówce, jednopiętrowy i z poddaszem. Na lewo postawiono stajnię, która o dziwo (możliwe że z pomocą nieznaney siły) jeszcze stoi. Wychodek jest na tyłach karczmy.

Wchodzi się wprost do sali ogólnej, gdzie jest kilka długich stołów z ławami, palenisko i coś na kształt prostego baru.

Na prawo od wejścia przewidziano salę sypialną dla gości (w końcu niekiedy drobnicy kupcy i tu zajądą). W sali tej jest jakieś 10 łóżek ustawionych w dwóch rzędach. Pościelanie nie są zarobaczone ale z uwagi na nieczęste użytkowanie mogą wydzielać lekki zapach stęchlizny.

Mieszkańcy grodu von Draków

Oprócz państwa von Drak i teścia w grodzie mieszka służba, która dba o zabudowę i komfort swoich państwa. Poniżej zamieszczono klasy postaci, jakie można wśród nich spotkać:

- 2 giermków pełniących również rolę pokojowców, statystyki giermka (Hans i Georg – przyjezdni);
- 2 służki pani i niańki do dziecka (stara Brunhilda i Inga);
- 1 kucharz (Tobias – przyjezdny);
- 2 pomocników kuchennych, statystyki służącego (Fryda i Heidi);
- 1 koniuszy, statystyki woźnicy (Kurt);

Co się kryje wśród wzgórz?

Chyba każde miejsce w Starym Świecie ma swoje miejscowe legendy i zabobony – nic dziwnego w świecie, który jest przepełniony magią i niezrozumiałymi wpływami sił wyższych. Nie dziwi zatem, że i tu można posłuchać bajania przy ogniu, które osobom o słabszych nerwach przywoła gęsią skórę.

Za barem są pomieszczenia mieszkalne karczmarza i jego rodziny.

Strych stanowi składowisko różnych rupieci, ale w razie potrzeby można położyć tam kogoś spać.

Za karczmę odpowiada 50-letni Klaus Kamm wraz z liczną rodziną. Każde pojawienie się kogoś nowego stanowi dla nich nie lada atrakcję.

Tak w okolicy samej karczmy, jak i w środku kręci się spora ilość psów. Nie są agresywne, uciekają przed lecącymi kamieniami i starają się każdemu ukraść jakiegokolwiek pożywienie.

Specjalnością kuchni jest kasza ze skwarkami. Dla zamożniejszych gości są skwarki z cebulą i kaszą. Jeśli się dobrze zagada, to można liczyć również na wielokrotnie podgrzewany bigos z kiełbasą. Podstawowy trunek to lager, który jest wyjątkowo dobrej jakości – niejedna karczma w Middenheim mogłaby go pozazdrościć.

Właśnie tak prezentuje się karczma, brak jest mapki z uwagi na niewielką szansę dłuższego przebywania tu BG. Oczywiście, jeśli MG zechce zmodyfikować zawartość karczmy, droga wolna – powyższy opis ma nakreślić klimat miejsca.

- 2 chłopców stajennych (w razie potrzeby stają się zbrojnymi), statystyki służących (Otto i Ulf);
- 2 parobków (w razie konieczności stają się zbrojnymi), statystyki robotników (Johann i Diehl);
- 1 łowca (Lorenz);
- 1 cieśla (Victor);
- 1 kowal (Walter – przyjezdny);
- 1 czeladnik kowala (Ralf);
- 4 zbrojnych (Reiner, Theo, Rolf i Udo – przyjezdni).

❶ Pamiętaj, że BG muszą nawiązać pozytywne relacje z mieszkańcami Silberdorfu, inaczej niewiele się dowiedzą od skrytych i nieufnych wieśniaków.

☛ Jeśli BG już wcześniej wykazali się brakiem taktu albo natarczywością, dolicz im do testów Ogd i Cp karę -5 za każdą nową przewinę.

☞ W takich miejscach najczęściej o lokalnych legendach wie łowczy.

Kolejność opowiadania historii nie ma większego znaczenia dla samej fabuły i uzależniona jest od poczynań graczy. MG może zdecydować, która akurat najbardziej mu pasuje do opowiedzenia w

pierwszej kolejności i która z nich najbardziej zachęci graczy do podjęcia działań (czy to mających ich zmylić, czy naprowadzających na właściwy trop). Poniższa tabelka informuje, o czym sami mieszkańcy najszybciej opowiedzą, jeśli pozostawić sprawę swojemu biegowi.

☞ Historia o...	k100
Ruiny kopalni	1 – 35
Fimiry	36 – 61
Widmowy pochód	62 – 87
Czarna wieża na bagnach	88 – 100

I. Ruiny kopalni

Jest to najczęściej poruszany temat – w końcu wielu żyjących jeszcze pamięta, jak Spółka Kopalniana poszukiwała na tych terenach żyły srebra. W końcu to ta osada miała stanowić podstawy do zaplecza gospodarczego dla górników.

Tym, co niepokoi osadników, są przede wszystkim dziwne dźwięki oraz odgłosy, które można usłyszeć, będąc w pobliżu opuszczonej kopalni. Czasami nawet wyczuć można niepokojące zapachy albo drżenie ziemi.

☞ Co można usłyszeć:

➤ *Ta, młodym zdarza się tam zająć... Wiecie, rzeka blisko, no i nadzieja na samorodek, ni? Ale ni do samej kopalni to nikt ni chodzi... Bo i po co, ni?*

➤ *Srebro? Ni, ni ma go tam. Jak by było, to by się spółka ni wycofała, ni?*

➤ *Ta... Przyszła tu kiedyś taka grupa, ej kumie, pamiętacie ich, ni? No, byli, pazerni tacy jacyś... Liczyli, że w kopalni znajdą jakie srebro. I wiecie, co wam powiem? Ni, ni znaleźli srebra, jeno śmierć... Bo jak poszli, tak przepadli, a kopalnia dalej pusta stoi.*

➤ *Czy coś w niej mieszka? A bo ja wiem... Pewnie tak. W końcu zwierzaki lubią takie miejsca na legowiska, ni?*

➤ *Aaaa... Czy nawiedzona? Ni. Pan mówi, że ni jest i jeno to głupie bajanie o dziwach z nią związanych...*

➤ *Nooo, ale tak, dziwne odgłosy da się tam słyszeć, ni? Jakies jęki, wycie, czasem ziemia zadrży*

II. Fimiry

Nie od dziś wiadomo, że Schadensumpf są siedliskiem fimirów – istot, które podobno spokrewnione są z demonami. Z uwagi na skórę wrażliwą na słońce, podróżują one pod osłoną mgły, która dodatkowo je kamufluje. Legendy dotyczące fimirów są tutaj doskonale znane i żywe. Ludzie wiedzą, że istoty te nie pojawiają się bez poprzedzającej je mgły i to właśnie to stanowi powód

albo dziwny smród uderzy w nozdrza, ale Pan mówi, że nic dziwnego. Wiatr ino w szybach ma szaleć i takie tam, normalne zjawiska, ni? A jak jest? Cóż... Faktycznie da się słyszeć te dziwne dźwięki... Ale żeby sprawdzić to ni, nikomu się nie spieszy tam wchodzić.

➤ *Ni no, ale prawda li to, że parę osób postradało życie w kopalni. Na samym początku jej istnienia jeden z chodników się zawalił. Dziadek Oleg potwierdzi moje słowa.*

A jaka jest prawda? Cóż, kopalnia nawiedzona nie jest i dziwne rzeczy dziejące się przy niej można „racjonalnie” wytłumaczyć – no chyba że MG woli inaczej i po swojemu rozbudować scenariusz.

☞ Na pytania o kopalnię von Drak-Prassek odpowiedzą:

➤ *Werner – Ta... Kopalnia... A plany były piękne... Cóż, teraz to tylko sztolnie wiejące pustką, będące domem dla nietoperzy. Czy ktoś tam mieszka? Tylko zwierzęta. Wiem, wiem, wieśniacy gadają, że tam straszy. To kłamstwa, jednak wyjdą wszystkim na dobre. Przynajmniej nikt nie zginie, jak znów jakiś chodnik albo podpora runę;*

➤ *Wilda – Tak, przyczyna bólu mego męża... Ach, cóż mogę rzec, gdyby nie nadzieje związane z nią, to pewnie byśmy żyli gdzie indziej, z dala od tej mgły i wycia wilków... Takie miejsca zawsze przerażają, lecz wątpię, by coś się tam kryło;*

➤ *Ruben – Ta kopalnia, przez którą tu tkwimy... Jest tak samo beznadziejna, jak mój zięc.*

niechęci do opuszczania bezpiecznych ścian, gdy ona nadciąga. Również fimiry stanowią element, którym straszy się niegrzeczne dzieci oraz niejadki:

☞ *Jeśli się ni uspokoisz, to przyjdą po ciebie fimiry i zaciagną na bagna.*

Przy samym grodzie brak jest śladów obecności tych stworzeń – w końcu nie szukają zwady i nie

ryzykują niepotrzebnie. Jednak jeśli BG zapuszczają się w tereny bliższe bagnetom, to mogą natrafić na tajemniczy odcisk dziwnej trójpazurastej stopy.

☛ Zapytani o fimiry wieśniacy powiedzą:

➤A, tak tak, istoty z bagien... No, są, są. Na bagnach żyją, ni?

➤Ni, chwalić wszystkich bogów, żadnego nigdy ni widziałem. Inaczej byśmy ni rozmawiali, ni?

➤Podobno niekiedy dostrzec można je jako sylwetki we mgle.

➤Co robią? No, jak co, bogobojnych ludzi straszą, owce porywają, a zbłąkanych wędrowców napadają. Ni, nikogo jak żyję ni zabiły. Domów też ni spaliły i nikogo ni okradły. Ale to potwory jedne i lepiej ich unikać.

➤A kiedyś graf wysłał wojsko, by zrobiło porządek na bagnach. I co? Wojsko ni wróciło, a fimiry dalej tam są. Na bagna, jeśli się ni szuka się śmierci, to się nigdy ni idzie. Prosta zasada a ni jednemu łeb uratowała. A zresztą, my ich ni zaczepiamy to i one może nas nigdy ni zaczepią.

Faktycznie żaden z mieszkańców Silberdorfu nie miał okazji spotkać fimira. Może ktoś kiedyś widział gdzieś odcisk dziwnej łapy w ziemi albo sylwetkę przemyskającą we mgle jednak to jedyne punkty styczne tych istot z miejscową ludnością. Fimiry wolą żyć daleko na bagnach, jednak zdarzają się małe patrole i to niekiedy głębiej wśród wzgórz. Szukają wtedy zwierzyny, ziół albo innych, tajemniczych przedmiotów.

☛ Zapytani o fimiry von Drak-Prassek odpowiedzą:

➤Werner – Fimiry, tak? Ech, za dużo rzeczy widziałem, aby podawać w wątpliwość ich istnienie. Podobno żyją na pobliskim bagnie i niekiedy przy mgle chodzą po wzgórzach. Cóż, one nie zaatakowały Silberdorfu, gdy pojawili się pierwsi osadnicy, a sioło nie miało nazwy, więc i ja nie będę ich zaczepiał;

III. Widmowy pochod

Istnienie widmowego pochodu może potwierdzić kilka osób z osady, które mieli okazję sami tego doświadczyć.

① Warto pamiętać, że miejscowi są już z natury dość nieufni, jednak w tej sprawie naoczni świadkowie są jeszcze mniej skłonni do rozmowy na ten temat. Obawiają się oni wyśmiania przez przyjezdnych, którzy uznają ich za głupich wieśniaków z omamami.

☛ Uważam, że przekonywanie powinno zostać odegrane przez graczy i to od tego MG powinien

➤Wilda – Potworne historie do straszenia nieposłusznych dzieci. Czy mi się wydaje, czy fimiry pojawiły się w którejś sztuce Detlefa Siercka? To z ich powodu, gdy nadchodzi mgła wolę nie opuszczać grodu. Przeraża mnie myśl spotkania któregoś z nich. Czy więc w nie wierzę? Skoro Werner nie zaprzecza ich istnieniu, to ma ku temu przesłanki...;

➤Ruben – Ha, istoty z bagien! Podobno są prawdziwe, nie zdziwiłbym się, gdyby takie paskudztwo chodziło po tym leż padole! Mówią, że ich siedziba jest na bagnach, nawet graf z zakonami wysyłał tam oddziały, by je wybili. Oddziały te podobno nie wróciły. Jaki z tego morał? Trzymajcie się od bagien z daleka, to nie skończycie jako posiłek!

① Warto pamiętać, że zapytany Ruben znajdzie okazję do odwiedzenia BG od eksploracji bagien. Chętnie będzie opowiadał o pożeraniu ludzi przez fimiry, gwałtach i ohydnych rytuałach – wszystko to po to, aby nastraszyć poszukiwaczy przygód i pogonić z dala od swojej wieży.

① O ile same fimiry, nie mają większego wpływu na główną część scenariusza, to mogą stanowić odskocznik w prowadzeniu. MG może łatwo je wykorzystać tak do namieszania graczom w głowach, jak i do odwrócenia uwagi od głównego wątku.

☛ Jeśli zechcesz więcej informacji o fimirach lub pomysłów na przygody z nimi to możesz zajrzeć m.in. do:

➤podręcznika WFRP na s. 218, gdzie jest pełny opis tej rasy;

➤magazynu Warpstone 25;

➤skorzystać z przygody „Na południe od Kammendun czai się jednooki gość”, która została opublikowana:

•oryginalnie w magazynie White Dwarf 102 z 1988 roku, na s. 19–32 – w tym artykule również jest więcej przydatnych informacji niż w polskiej wersji, która została okrojona;

•w Magii i Mieczu nr 5 (17) z 1995 roku, na s. 8–16.

uzależnić sukces w namawianiu do opowieści. Jeśli jednak wolisz rozwiązanie przy użyciu kości, to każ zrobić testy CP -10 albo Ogd -10 z zastosowaniem standardowej mechaniki.

Jeśli chodzi o naocznych świadków, to na terenie Silberdorfu jest ich 5:

➤Alfons l. 40, świniopas – statystyki jak dla pasterza. Pochód zobaczył parę lat temu pod wieczór, gdy poszukiwał jednej ze zbłąkanych świnek;

➤Dyter l. 65, wieśniak. Pochód widział wiele lat temu – gdy rano pokłócił się z żoną o nocne pijackie

ekscesy, skacowany postanowił pójść w siną dal (tak jak mu to dobitnie małżonka poradziła). W trakcie wędrówki teren spowiła mgła, zgubił się i tak trafił na pochód. Prerażony szybko wrócił w domowe pielesze i nigdy więcej się tam nie udał;

➤Ernest l. 15, chłopiec stajenny w grodzie – statystyki wieśniaka. Pochód widział ze dwa lata temu, gdy wraz z innymi chłopcami chcieli dowieść swojej odwagi. Udali się w tamten rejon w biały dzień, gdy nastała mgła. Chociaż uważali, że to tylko legenda, strach ośmiadł resztą grupy i na posterunku został tylko Ernest, który przekonał się o jej prawdziwości;

➤Eryk l. 20, wieśniak. Na widmowy pochód trafił wraz z Frydą jakieś 3 miesiące temu. Teren przemarszu miał być miejscem ich amorów, jednak zastała ich mgła, a wraz z nią pochód;

➤Fryda l. 17, pomoc kuchenna na grodzie – statystyki służącej.

Widmowy pochód zawsze łączy się z mgłą, która pojawia się nagle. Jeśli chodzi o porę doby, to nie ma to znaczenia – wystarczy sama mgła. Pochód pojawia się tylko w jednej okolicy: pomiędzy bagnem a skrajem lasu, tuż przed wzgórzem na południowy-wschód od Silberdorf. Kierunek przemarszu zawsze jest ten sam, zjawy idą od strony bagien do lasu, w którym znikają. Warto zaznaczyć, że relacje naocznych świadków nie są bardzo dokładne, szczególnie pod względem liczebności, która waha się od 5 do 20 postaci (wg. uznania MG).

☛ Wszyscy mówią praktycznie to samo, więc wypowiedzi można uzupełnić o informacje dotyczące osoby, z którą rozmawiają BG:

➤Ta, pamiętam to jak dziś. Nawet teraz przechodzą mnie ciarki na myśl o tym... Nagle świat wokół spowiła gęsta mgła. Później pojawili się oni... Szli, a ja mogłem tylko patrzeć...

➤Jak wyglądali? Takie ciemne sylwetki mieli, jak ludzkie... Szli jeden za drugim... Ni, ni widziałem ich

IV. Czarna Wieża na bagnach

Nikt z żyjących mieszkańców Silberdorf nie wiedział tej wieży na oczy, jednak każdy „wie, że ona tam jest”. Przy tej historii na twarzach rozmówców pojawiają się rumieńce, a oczy zaczynają błyszczeć. Sami traktują to jako legendę, która już dawno temu przestała być prawdą i chętnie straszą nią niegrzeczne pociechy.

☛ Co ludzie powiedzą:

➤Tak, tak, na bagnach nieopodal jest Czarna Wieża... Czym ją widział? Ni panie, tylko głupiec zapuszcza się w tamtą stronę. A skąd wiem, że ona tam jest? Każdy tu o niej wie, ni kumie?

➤Podobno żył w niej zły mag, który zaprzedał swą duszę złemu. Czym się zajmował? A bo ja wiem, co

z bliska, ledwo co na skraju widzenia mogłem to dostrzec.

➤Ilu ich było? Tak z 5/20... Szli jeden za drugim, a potem znikali.

➤Ni, nic więcej nie dostrzegłem. Wszystko trwało parę uderzeń serca, a ja i tak posiwiałem... Trzy uderzenia i już ich nie było.

➤Ni, nie chcieli mnie zaatakować. Po prostu tak szli, jak kolumna wojska, ni? Ni słyszałem też, by kogoś wcześniej skrzywdzili, ale kto wie?

➤Ludzie gadają, że to wojacy, którzy tu postradali życie lata temu, jak próbowali zaprowadzić porządek na bagnach. Po co tam porządek zapewne spytacie, ni? Tacy zawsze muszą mieć z czym wojować...

Nic więcej nie uda się wywiedzieć od miejscowej ludności. Prawdą jest, że widmowy pochód nikogo nie skrzywdzi – są to jedynie echa dusz zmarłych, które bez odpowiedniego pochówku nie mogą trafić do bram Morra i w efekcie w kółko odtwarzają powrót do domu, który to nigdy nie nastąpił. Zapewne są to wojacy wysłani przez grafa albo któryś z zakonów, żeby spróbować odnaleźć stolicę Fimirów – jeden z wielu oddziałów, który dokonał tam żywota. A może to właśnie oni byli jednymi z tych, którzy zostali wysłani, aby rozprawić się z czarnoksiężnikiem z wieży na bagnach?

☛ Na pytania o widmowy pochód rodzina von Drak-Prassek odpowie:

➤Werner – Mgła gęsta, to i oczy figla lubią płatać... Sam tego nie widziałem i wątpię by to była prawda – pewnie jakieś zwierzęta tamtędy szły;

➤Wilda – Tak, słyszałam o tym od Frydy, cała się biedna trzęsła, jak o tym mówiła. Oczywiście, że w to wierzę. Biedne dusze nieszczęśników, błakają się bez ukojenia. Ze strachu nigdy nie opuszczam murów grodu, gdy nastaje ta okropna mgła;

➤Ruben – Opowieści tak samo głupie, jak mieszkańcy tej zapchlonej wioski. Ten pochód jest tak samo widmowy, jak praca, którą wykonują.

tacy robią? Pewnikiem krowom mleko kwaśił w wymionach, porywał niemowlęta, a kury niosły się zbrukami.

➤Ooo... cale lata temu się to działo... Na wiele lat nim nasz obecny Pan nastał. Zakon Białego Wilka zrobił z tym porządek, w końcu Ulryk to bóg wojny, ni? No więc zbrojni przyszli i zabili maga, a jego wieżę zburzyli. A nie mówiłem, że Czarna Wieża została zburzona? Ano tak, zburzyli podobno ją do samych fundamentów, a ziemię solą posypali, co by zle się znowu tam ni legło.

➤Gdzie była ta wieża? A to ni wiem... Gdzieś na bagnach.

Na dobrą sprawę to wszystko, czego się można wywieść od miejscowej ludności. Nikt nie wie, gdzie się Czarna Wieża znajduje, ani w jakim jest ona stanie. W końcu każdemu tu życie jest miłe i ginąć nie chce.

Jak jednak wynika ze scenariusza, ta wieża istnieje i jest zaznaczona na mapie Mglistych Wzgórz, o czym szerzej było w samym scenariuszu.

☛ Na pytania o wieżę rodzina von Drak-Prassek odpowie:

➤Werner – *Tak, słyszałem o Czarnej Wieży. Sam jej nie widziałem, jednak wierzę, że ona kiedyś tam była. W końcu wiadomym jest, że Zakon Ulryka zrobił tam porządek. Znam ich metody działania i wiem, że jak coś robią, to tego nie spartolą. Szczegółów nie znam, w końcu to sprawa Zakonu, a te jak wiadomo, są ściśle tajne;*

➤Wilda – *Czarna Wieża? Czarnoksiężnik? Pierwsze słyszę. To przerażające! Aż mnie ciarki przechodzą... Myślicie, że zło dalej tam mieszka?;*

Kopalnia srebra

Kopalnia została opuszczona jakieś dwa lata temu. Ma formę pojedynczego szybu, od którego

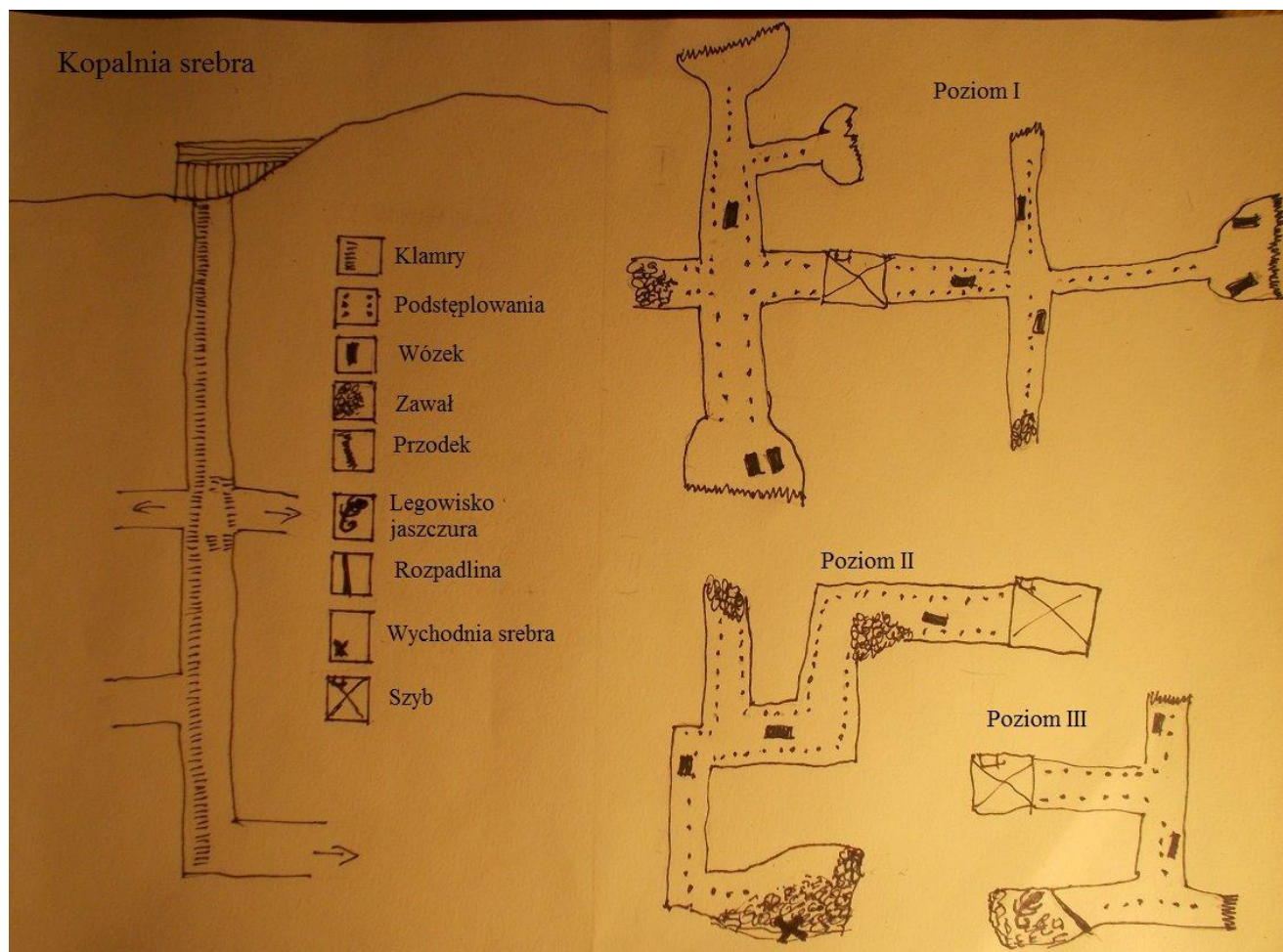
➤Ruben – *To ta, z którą Ulrykańcy zrobili porządek? O czym tu gadać, została zburzona i już jej nie ma. A co wy się tak wypytujecie? Lepszych zajęć nie macie?*

① Jeśli gracze pytają się Wildy o Czarną Wieżę, to ta z pewnością pójdzie z tą informacją do męża, przerażona historią. W takiej sytuacji Werner postanowi w żołnierskich słowach pouczyć drużynę, aby nie nękali jego ślubnej – w końcu są tu, aby pomóc.

☛ Przez k4 dni BG będą mieli -20 do testów CP i Ogd wobec Wenera.

① Dalsze wypytywanie Rubena sprawi, że ten stanie się ostrożniejszy i jeszcze bardziej nieufny wobec BG. MG powinien pamiętać, że im bardziej BG będą wokół niego i wieży węszyć, tym on będzie ostrożniejszy w kontaktach z nimi i przy wymykaniu się z grodu.

odchodzą trzy poziomy chodników. Jest nieduża, bo i niezbyt długo funkcjonowała.



Teren otaczający ją:

Szczegóły zabudowy oraz infrastruktury wydobywczej wg uznania MG. Budynki są w niezłym jeszcze stanie, aczkolwiek pamiętaj, że Spółka, wyprowadzając się, zabrała ze sobą wszystko, co zdemontować i zabrać się dało.

Poziom 0

Wygląda jak okazała drewniana szopa, wpuszczona jedną stroną w stok wzgórza.

Wewnątrz znajduje się masywna konstrukcja z potężnych drewnianych bali, stanowiąca niegdyś osadę i cokoły pod dźwig obsługujący szyb – oczywiście większość dźwigu została zdemontowana.

Sztolnia została zabezpieczona pokrywą z solidnych bali, w których pozostawiono przykryty klapą właz.

Kiedy drużyna podniesie klapę i rozświetli panujące poniżej ciemności, ich oczom ukaże się bezdenne (jak się teraz wydaje) kwadratowa studnia, o wymiarach około 3x3 m oraz nieco zardzewiałe, żelazne klamry umieszczone w odległości około 30 cm, tworzą prowadzącą w dół drabinę. Tak: to jedyne zejście w dół.

Miejmy nadzieję, że dzielni bohaterowie pomyślą o jakimś zabezpieczeniu, bo upadek z takiej wysokości będzie nieodwołalnie śmiertelny.

Klamry są osadzone bardzo solidnie i wytrzymają ciężar nawet potężnie zbudowanego krasnoluda z tłustym halfingiem na barana.

Poruszać się trzeba BARDZO ostrożnie – jeżeli gracze wyraźnie to deklarują, możesz sobie darować testy; jednakże w innym wypadku każ im turlać od czasu do czasu. Ześlizgnięcie się ze szczebla i

zawiśnięcie na jednej kończynie nad czarną otchłanią powinna pozytywnie wpłynąć na ocenę sytuacji.

Poziom I

Chodniki zostały wydrążone na głębokości około 40 metrów. Do jednego z nich można zejść bezpośrednio z drabiny, natomiast do drugiego można się dostać po kolejnych klamrach umieszczonych poziomo. Tak: tutaj też oczekuj od bohaterów deklaracji o szczególnej ostrożności.

Korytarze są na tyle wysokie, że można się swobodnie wyprostować, aczkolwiek trzeba uważać na co jakiś czas niżej umieszczone poprzeczne belki między stemplami.

Poziom II

Kolejne 20 metrów w dół.

Na tym poziomie znajduje się (być może) ważna lokacja: oznaczony chodnik kończy się dużym, zawalonym wyrobiskiem.

Zwalone masy skalne odsłaniają fragment litej skały, w której znajdującemu się na rzeczy bohaterowi dość szybko się uda zauważyć zgrupowanie samorodków srebra. Samorodków, które świadczą o istnieniu dużej, wartej dalszego rycia w skale żyłe tego metalu.

Poziom III

Tutaj, na końcu ostatniego wydrążonego chodnika, którego częściowo nawet nie podstemplowano, bohaterowie trafią najpierw na bardzo głęboką, ale niezbyt szeroką (3-4 stopy) szczelinę, a następnie w zawalonym i nieco obsuniętym wyrobisku, legowisko Wielkiego Białego Jaszczura – opisanego poniżej.

Wielki Biały Jaszczur

Zwierzę to jest najpewniej reliktem odległych czasów, ludziom właściwie kompletnie nieznanym.

❶ Jeśli w drużynie jest krasnolud, to może gdzieś tam mu się obił o uszy legendarny Przysmak Krasnoludzkich Królów i po odpowiednim teście skojarzy stworzenie. Czego się wtedy dowie? A więc, że zwierze nie jest agresywne i że pod żadnym pozorem nie wolno mu jest go zabijać. Tym, co się je, to skrzek tych stworzeń – sama nazwa może być nieco myląca.

Zwierze pewnego razu natrafiło na to porzucone wyrobisko i uznało, że miejsce to idealnie nadaje się na nowe legowisko. W momencie, gdy pojawiają się bohaterowie, trawi swój ostatni posiłek – Jaszczur je raz na kilka tygodni.

Ciało ma z grubsza podobne do olbrzymiej (ok. 6 m długiej!) salamandry, choć nieco bardziej zwarte w sobie. Owo ciało jest niemal nieskazitelnie białe, z widoczną błękitną siatką naczyń krwionośnych. Łapy, tak przednie, jak i tylne, opatrzone są imponującymi, mocno zakrzywionymi pazurami, niezbędnymi do rycia i przedzierania się przez jaskinie i tunele podziemnego świata, a palce spięte błoną pławną: jaszczur doskonale czuje się w podziemnych rzekach oraz w jeziorach.

Tępo zakończona głowa, jest całkowicie gładka, pozbawiona oczu i otworów nosowych, znajduje się za to w niej koszmarnie wielka paszcza, zaopatrzona w potężne płyty kostne, pełniące funkcję zębów: taki aparat gryzący jest w stanie przegryźć maczugę ogra... Albo i samego ogra. Ponadto na szczycie da się dostrzec dwa otwory i okalające je fałdy skórne – są to uszy stworzenia i wraz z (niezwykle czułym!) dotykiem jedyny jej zmysł – ale za to jaki! Istota

zapewne słyszała bicia serc naszych bohaterów gdzieś na drugim poziomie kopalni, nie wspominając o całkiem interesującym hałasie, jaki czynili.

Należy nadmienić, że jaszczur jest, mimo koszmarnego wyglądu, stworzeniem raczej łagodnym i nieagresywnym. Nie mając w swoim naturalnym środowisku zbyt wielu wrogów, jest jeszcze dość ciekawski, a przy tym całkiem inteligentny.

Kiedy bohaterowie znajdują leże istoty albo ta zaciekawiona podejrze do nich, zaznacz Mistrz Gry, że porusza się bardzo powoli, jakby wręcz z namysłem, prawie nie otwierając przy tym monstrowalnej paszczy. Jeżeli zachowują zimną krew, nic złego im się nie stanie.

Posłucha, szturchnie z zainteresowaniem głową, po czym, nie stwierdzając zagrożenia i nasyciwszy ciekawość, wróci do swojego ulubionego leża.

Nie zidentyfikowawszy bohaterów jako potencjalny posiłek (małe, nieznane mu bliżej stworki tutaj, wydają zdecydowanie inne dźwięki niż jedzenie), ani zagrożenie, nie zaatakują ich, jeżeli ci, jako pierwsi nie zrobią mu krzywdy.

W jednej rundzie atakuje paszczą (O +1 O), ciosem jednej z pazurzystych łap, oraz ogonem (O +2). Sparować można tylko ciosy łapami – po każdym parowaniu test S +1, czy postać utrzymała się na nogach. Wszystkie inne ataki – tylko unik.

Jest też na tyle inteligentny, że nie będzie walczyć do końca: gdy Żw spadnie do połowy, ucieknie za wszelką cenę – i oby żaden bohater przypadkiem nie stał mu wtedy na drodze: potraktuj to, jak „szarżę” (O + 3, + 10 WW, brak możliwości sparowania), a jeżeli nieszczęśnik nie zda przy tym testu I (odskok), albo S (utrzymanie na nogach po uderzeniu), zostanie powalony, a jaszczur przejdzie się po nim. Jeżeli ów nie ma na sobie pełnej zbroi płytowej, raczej tego nie przeżyje. Szczegóły wg uznania MG.

Z uwagi na wspomniany słuch, przegoni go też huk wystrzału z pistoletu czy rusznicy. Sam huk może spowodować kolejne osunięcia, a spłoszony jaszczur nie będzie zwracał uwagi na stemple. A to musi się skończyć zawałem.

Inne zdolności jaszczura: regeneracja 1 pkt Żw na rundę.

Statystyki (MG może je zmienić wg swojej potrzeby)

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
7	50	0	7	7	30	50	3	30	01	25	15	15	01

Standardowi BN

Silberdorf zamieszkały jest przez 150 głów w osadzie podgrodowej i 20 osób służby w samym grodzie. BN te nie będą pojedynczo rozpisywane, poniżej zamieszczono listę standardowych statystyk dla różnych klas, które można wykorzystać w razie potrzeby.

☞ Jeśli interesuje Cię większa ilość gotowych statystyk tak BN, jak i standardowych przedmiotów polecam karty pomocy dla MG umieszczone pod koniec książek z kampanii *Wewnętrzny Wróg*.

Cieśla

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
3	31	28	5	4	9	60	1	59	39	30	38	42	39

Umiejętności: powożenie, bardzo silny, bardzo wytrzymały, stolarstwo

Podręczne przedmioty: broń ręczna, nóż, odpowiednie narzędzia, 13 złotych koron

Czeladnik

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
4	31	28	4	3	6	40	1	39	29	30	28	32	29

Umiejętności: powożenie, bardzo silny, bardzo wytrzymały

Podręczne przedmioty: broń ręczna, nóż, odpowiednie narzędzia, 10 srebrnych szylingów

Drwal

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
3	43	35	4	4	9	40	1	32	29	28	40	32	30

Umiejętności: ukrywanie się na wsi, cichy chód na wsi, tropienie, wykrywanie pułapek, rozpoznawanie roślin, specjalna broń – dwuręczna

Podręczne przedmioty: dwuręczny topór drwala, skórzana kurtka, 5 srebrnych szylingów

Giermek

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
4	42	40	3	4	9	40	2	30	40	29	33	30	39

Umiejętności: uniki, silny cios, etykieta, heraldyka, jeździectwo, opieka nad zwierzętami

Podręczne przedmioty: kolczuga, tarcza, topór, 8 złotych koron

Karczmarz

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
3	32	29	4	3	8	34	1	30	28	40	29	30	45

Umiejętności: piwowarstwo, gotowanie, gadanina, szacowanie, targowanie się, monetoznawstwo

Podręczne przedmioty: sztylet u pasa, kusza (schowana w „zajeździe”)

Kowal

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
3	31	28	5	4	9	60	1	59	39	30	38	42	39

Umiejętności: powożenie, bardzo silny, bardzo wytrzymały, metalurgia, kowalstwo

Podręczne przedmioty: broń ręczna, nóż, odpowiednie narzędzia, 16 złotych koron

Kucharz

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
4	41	28	3	4	9	34	1	40	28	42	31	39	29

Umiejętności: gotowanie, piwowarstwo, rozpoznawanie roślin, zielarstwo

Podręczne przedmioty: nóż kuchenny, woreczki z suszonymi przyprawami, hubka i krzesiwo

Myśliwy

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
4	30	52	4	3	9	36	1	32	30	29	41	39	29

Umiejętności: łowiectwo, krycie się na wsi, cichy chód na wsi, celne strzelanie, zastawianie pułapek, wykrywanie pułapek, tropienie

Podręczne przedmioty: skórzany kaftan, topór, kusza z amunicją, wnyki, 5 srebrnych szylingów

Zbrojni

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
3	42	41	4	3	8	40	1	29	30	29	36	33	32

Umiejętności: silny cios, ogłuszenie, bijatyka, specjalna broń – uliczna, uniki

Podręczne przedmioty: koleczuga, sztylet, topór, tarcza

Pasterz

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
4	33	50	4	3	8	40	1	32	25	28	30	32	30

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, posłuch u zwierząt, tresura, broń specjalna – proca, muzykalność – instrumenty dmuchane

Podręczne przedmioty: fujarka, proca, kij, 6 srebrnych szylingów

Robotnik

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
3	30	28	4	4	8	30	1	42	27	28	31	29	30

Umiejętności: mocna głowa, powożenie, wspinanie się, stolarstwo, ciesielstwo

Podręczne przedmioty: skórzana kurtka, drugie śniadanie, flaszka

Rybak

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
3	31	25	4	3	7	35	1	40	27	28	35	29	35

Umiejętności: rybactwo, skutnictwo, żeglowanie, pływanie, wiedza o rzece Demst

Podręczne przedmioty: łódź wiosłowa, wędka, nóż, 7 srebrnych szylingów

Służący

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
3	31	25	3	3	6	37	1	32	25	28	22	29	32

Umiejętności: uniki, opieka nad zwierzętami, gotowanie, powożenie, gadanina

Podręczne przedmioty: pałka, 12 srebrnych szylingów, liberia

Wieśniak

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
3	29	26	3	3	5	30	1	32	29	25	29	26	28

Umiejętności: mocna głowa, powożenie, opieka nad zwierzętami, gawędziarstwo, śpiew

Podręczne przedmioty: widły, 50% szans na towarzystwo czworonoga, 5 miedziaków

Woźnica

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
3	39	36	3	3	8	42	1	29	29	30	38	26	28

Umiejętności: powożenie, jeździectwo, opieka nad zwierzętami

Podręczne przedmioty: kusza z amunicją, broń ręczna, róg powozowy

Zielarz

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
3	33	25	3	3	8	30	1	39	29	30	38	28	29

Umiejętności: zielarstwo, rozpoznawanie roślin, leczenie chorób, leczenie ran

Podręczne przedmioty: moździerz i tłuczek, torba z suszonymi ziołami, nóż do ziół

DRAMATIS PERSONAE

WERNER VON DRAK



Jest solidnie zbudowanym, sprawnym mężczyzną. Liczy sobie 42 lata, ale długa służba wojskowa i pracowite życie spowodowały, że trzyma się w bardzo dobrej formie.

Na twarzy ma kilka blizn, niezbyt dużych, zawsze stara się być dokładnie ogolony. Włosy ma ciemne, krótko przycięte z widoczną siwizną.

Na co dzień ubiera się na pragmatyczną, żołnierską modłę i przez nawyk dawnych czasów nigdy nie rozstaje się z bronią.

Jest twardym, bardzo opanowanym człowiekiem. Poddanych trzyma dość krótko, na zamku panuje iście wojskowa dyscyplina, nigdy jednak nie ukarał nikogo za niewinność, a kiedy służba ma wolne, to choćby byli w sztok pijani, to nawet nie powie złego słowa. Kiedy już ktoś się doigra kary, orzeka ją surowo i bezlitośnie, z natychmiastowym trybem wykonania, jak na wojnie.

Do jego największych sekretów należy podczytywanie cichcem tomików poezji Tarradascha i Siercka, należących do małżonki.

Młodą małżonkę i potomka kocha bezgranicznie i dałby się bez chwili wahania za nich poćwiartować – jednak „przy ludziach” stara się zachować pewien dystans i pozory chłodu dyscypliny, co bardzo nieczęsto mu się nie udaje.

Uwielbia swoje psy myśliwskie.

Doskonale włada mieczorapierem i jest wyśmienitym strzelcem.

Na broni zna się jak mało kto i w tej dziedzinie zawsze wszystko musi być w najlepszym gatunku i absolutnie zadbane. Bacznie pod tym względem będzie obserwował bohaterów i zaniedbany, zrudziały sprzęt zrobi na nim bardzo złe wrażenie (od -10 do -30 przy testach Ogd), wyjątkowo zadbany podziała na korzyść.

Przebieg kariery: szlachcic, ex-rycerz najemny.

Statystyki

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
4	65	61	5	5	12	56	2	40	67	42	60	34	59

Umiejętności: jeździectwo, etykieta, heraldyka, błyskotliwość, szczęście, czytanie i pisanie, mocna głowa x 2, broń specjalna: rapier, palna, korbacz, kopia, parująca, dwuręczna, riposta, finta, uniki, silny cios, celny cios, język sekretny: bitewny, targowanie, pływanie, pięściarstwo, zapasy, opieka nad zwierzętami: psy

Przedmioty: znakomitej jakości, choć surowe odzienie, pełna zbroja płytowa, koń bojowy i kilka podjezdźków, sporo broni ręcznej i drzewcowej, doskonały hochlandzki muszkiet (jego duma), dwulufowy pistolet z zamkiem kołowym (prawdziwe cacko, zawsze ma go przy sobie pod kaftanem), znakomita kusza myśliwska (+10 do zasięgu bezpośredniego, +10 US, -1 O)

WILDA VON DRAK, Z DOMU PRASSEK



Drobna, cicha panienka o ładnej i miłej buzi. Ma piękne, dość ciemne włosy, z reguły schowane pod chustą. Choć nie jest oszałamiającą piękną, to zdecydowanie może się podobać. Liczy sobie 20 wiosen. Głos, którego rzadko używa inaczej niż półszepem, ma zniewalająco piękny.

Wychowanie u Sióstr Shallyi nauczyło ją pokory, skromności i pracowitości, co w połączeniu z płochliwą naturą, czyni ją osobą prawie że niewidzialną. Mieszkańcy zamku zaś ją wprost uwielbiają.

Zna na wyrywki kanon imperialnej literatury pięknej i bardzo lubi o tym gawędzić, jeżeli któryś z graczy wyznaje się w tej dziedzinie, może być to doskonały punkt zaczepienia. Jest to jedna z bardzo niewielu metod wciągnięcia Wildy w swobodną pogawędkę (od +10 do +20 Ogd). Inną może być znajomość kultu Shallyi: musi być naprawdę dobra, choć Wilda nie przyjęła święceń i odeszła z Domu Zakonnego, kawałek jej serduszka został przy Białych Siostrzyczkach (od +10 do +20 Ogd). Jeżeli się zdarzy jedno i drugie: no, to znakomicie! Droga do swobodnej konwersacji stoi otworem – byle tylko nie przesadzić z konfidencjonalnością. Tylko: niech Ulryk broni, żeby ktoś próbował Wildę wziąć na lep kłamstwa: jako bardzo bystra osóbką wychwyci nawet drobne nieścisłości (-30 do testów dla zagadującego i próbującego okłamać Wildę). Nabierze wtedy chłodnego dystansu i tyle będzie z rozmowy. Oczywiście o wszystkim powie mężowi – a ten nie będzie zachwycony....

Uwielbia też historię Detlefa Siercka i Genevieve.

Pięknie śpiewa, ale tylko i wyłącznie dla męża oraz wtedy, gdy jest pewna, że nikt przypadkiem nie usłyszy.

Bliski związek z kultem Shallyi sprawia, że brak zrozumienia, który ją dotknął w Salzenmundzie, bardzo ją zabolął.

Jest bardzo podatna na hipnozę oraz potrafi opuszczać ciało we śnie – nie kontroluje tego i jeszcze o tym nie wie.

Przebieg kariery: szlachcianka, ex-nowicjuszka Shallyi

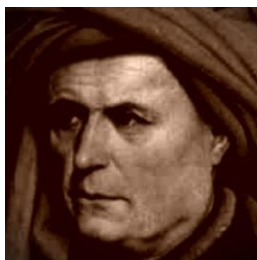
Statystyki

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
3	40	35	2	3	9	46	1	40	45	42	40	56	43

Umiejętności: etykieta, heraldyka, czytanie i pisanie, jeździectwo, urok osobisty, muzykalność, teologia: Shallya, opatrywanie ran, opieka nad chorymi, opieka nad zwierzętami: koty, zielarstwo, wykrywanie magii, wróżenie

Przedmioty: sporo gustownej biżuterii, mnóstwo książek, symbol Shallyi

RUBEN VON PRASSEK



Jest dość wysokim, szczupłym i żylastym mężczyzną po pięćdziesiątce. Mimo owej szczupłości wygląda czerstwo i zdrowo. Zachowuje się jak upierdliwy, zrzędlivy i wredny staruch, który jednak jak chce, to potrafi się zachować. Ubiera się w staromodne, ale dobre gatunkowo odzienia w szarych i nijakich barwach. Kuleje nieco na prawą nogę i chodzi o lasce, jednak nad wszelki podziw żwawo.

Laska jest w istocie jego nekromanckim kosturem, rezerwuarem 12 PM, pozwala raz na dobę rzucić „Przyzwanie większego szkieleta-herosa”; jednakże, kiedy nie jest aktywna – tj. Ruben nie czerpie z niej PM albo nie rzuca czaru przy jej pomocy, to nie roztacza ona żadnej magicznej aury! Jest wtedy niewidzialna dla zaklęć i zdolności wyczucia/wykrycia magii, etc.

Najcenniejszym przedmiotem, jaki posiada Ruben, jest medalion na srebrnym łańcuszku. Ma on formę srebrnego krążka z mlecznym kryształem. W amulecie tym Ruben zaklął część duszy Wildy — w trakcie jej narodzin zabił matkę kobiety i przeprowadził rytuał spętania duszy. W ten sposób zyskał władzę nad jej duszą, którą umacniał przez kolejne lata. Gdy Wilda miała 9 lat, ruszył w podróż, aby lepiej zgłębić tajniki mrocznych sztuk — udało mu się znaleźć również mistrza, który zdradził Rubenowi, jak należy kryć się przed inkwizycją. Jeśli chodzi o sam amulet, to nie czuć od niego magii, gdy pozostaje nieaktywny. Tylko wyszkoleni kapłani Morra mogą odkryć, że kryształ więzi w sobie jakąś część duszy.

Co Ruben pragnie osiągnąć?

Ruben pragnie posiadać duszę Wildy za wszelką cenę. Myśl ta tak bardzo go zajmuje, że staje się chorym pożądaniem — pragnie mieć ją w całości tylko dla siebie. Z uwagi na to pragnie wyeliminować z jej życia Wernera oraz Karla. Ma nadzieję, że uśmiercenie ich dodatkowo ją złamie, dzięki czemu łatwiej Ruben nad nią zapanuje. Z uwagi na swoistą łatwość, w pierwszej kolejności pragnie wyeliminować Karla — w końcu dziecko i tak źle na niego reaguje.

Idealny plan Rubena nie przewidywał jednak, jakie tak naprawdę konsekwencje może przynieść zabicie wnuka. W końcu von Prassek nigdy nikogo nie kochał miłością bezwarunkową, nie mógł w takim układzie zrozumieć miłości matki do dziecka. Co więcej, zakładał, że udało mu się oddalić Wildę od Karla poprzez pogłębianie jej melancholii i rzadsze zabawy z dzieckiem.

Przebieg kariery: jest nietypowym czarnoksiężnikiem czerpiącym wiedzę z nekromancji 2 stopnia i demonologii 1

Statystyki + 34 PM

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd
3	50	59	4	4	15	57	1	42	52	54	41	56	38

Umiejętności: heraldyka, jeździectwo, czytanie i pisanie, błyskotliwość, szczęście, etykieta, gadanina, krasomówstwo, mocna głowa, broń specjalna: rapier, język tajemny: magiczny, demoniczny, rzucanie czarów: magia prosta, demonologiczna 1 poziom, nekromantyczna 1 i 2 poziom, sekretny język: klasyczny, wiedza o magicznych pergaminach, wiedza o demonach, rozpoznawanie ożywieńców, medytacja, hipnoza

Przedmioty: kostur (wyglądający jak laska), medalion uwięzienia Wildy, inne wg uznania MG (w grodzie nie ma nic, co mogłoby go obciążać)

Choroby zawodowe: niechęć do zwierząt stadium 1, nocny tryb życia stadium 1

Choroby psychiczne: megalomania