



Cena 29 zł Nr 5

SCENARIUSZE
DO GIER FABULARNYCH

WARHAMMER
FANTASY
ROLE PLAY



ISBN 83-87968-00-5



9 788387 968007

Labirynt 5

AVE!

Zycie to droga. Ciągła podróż po niekończących się traktach, gonitwa za sławą i bogactwem, której kresem najczęściej jest jednak śmierć. Ból zmęczonych mięśni, strach przed nieznanym złem, a jednocześnie rozkoszny dreszcz emocji i nadzieja, że wszystko, co dzieje się wokół, to tylko podniecająca przygoda, o której kiedyś będzie można opowiedzieć przy kominku. Każdego roku wielu ludzi, elfów, krasnoludów, a nawet niziołków wyrusza na szlak. Rzucą przytulne kąty i wybiera niepewny żywot najemnego tułacza. Poznaje Stary Świat takim, jaki jest naprawdę, widzi jego brud, smutek - i przemijające piękno. Czasem zdobywają oni to, czego pragnęli, często giną bez wieści, a czasem zapominają o celu wędrówki i błakają się po szlaku gnani już tylko nieodpartą potrzebą włóczęgi.

Poniższy tom, przygotowany wysiłkiem Rafała Nowocienia i moim, to kolejne rozdziały księgi życia owych podróżników. Czekaliście na nią długo, może za długo. Wierzę jednak, że każdy z Was znajdzie w niej opowieść o tym, czego najbardziej pragnął, gdy wybierał los awanturnika. Przerazi się, wzruszy, może zaśmieje... i dopisze kolejne strony do niekończącej się historii o ginącym Starym Świecie. Ta księga ma jeszcze wiele białych kart. Wypełnijcie je tak barwnie, jak tylko potraficie - w drogę!

VALE!

Maciej Nowak-Kreyer

Co tu znajdziecie:

BIAŁA CERKIEW	2
<i>Wyprawa do Kislewu</i>	
MRO CZNY DAR	9
<i>Wampiry inne niż te, które dotąd znaliście</i>	
WIGILIJNA OPOWIEŚĆ	25
<i>Jak zapobiec biedom, które już się popetniło</i>	
SROKA	29
<i>Złodziejska opowieść z Middenheim</i>	
KTO PORWAŁ DZIECKO?	42
<i>Porywacze, sekretne kulty, emocjonujące poszukiwania</i>	
JOARSDEN	51
<i>Stara historia opowiedziana na nowo - strzeżcie się zarazy!</i>	
PAN NA ZAMKU MGIEŁ	63
<i>Piracka miłość i prądowe stwory</i>	
KAPŁANI W STARYM ŚWIECIE	70
<i>Zasady opcjonalne - nowe oblicze bożych służ</i>	
BAZAR	74
<i>Garść magicznych przedmiotów</i>	
BIBLIOTEKA GERHARDA VON SHERGENBRABDTA	77
<i>Czary dla każdego</i>	

LABIRYNT NR 5

- REDAKCJA
Maciej Nowak-Kreyer
Rafał Nowocień
- KOREKTA
Rafał Nowocień
- ILUSTRACJA NA OKŁADCE
Les Edwards
- ILUSTRACJE
Magdalena Jędrzejczak
- PLAN
Jarosław Musiał
- SKŁAD KOMPUTEROWY
Tomek Laisar Fruń
- PRODUKCJA
Wydawnictwo MAG

Warhammer Fantasy Roleplay is copyright
© 1990 Games Workshop Ltd.
All rights reserved

Warhammer Fantasy Roleplay is
trademark of Games Workshop Ltd.
Used under license.

Wszystkie materiały zamieszczone w tej publikacji
są nie autoryzowane przez Games Workshop.

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może
być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób
mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody
wydawcy. Wszystkie postacie, opisane w tej książce, są
fikcyjne. Jakiegokolwiek podobieństwo do osób żyjących
lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

Wydawca:

Wydawnictwo MAG,
ul. Cyprijska 54, 02-761 Warszawa,
tel./fax (0-22) 642-45-45
E-MAIL krzaku@mag.com.pl
WWW <http://www.mag.com.pl>

ISBN 83-87968-00-5



Biała Cerkiew

Ezber

Poniższa przygoda może służyć jako opis zdarzeń dziejących się w trakcie podróży drużyny do Kislevu lub innego miasta w Dobririonie. Scenariusz jest przewidziany dla 2-3 początkujących postaci, ale Mistrz Gry swobodnie może zwiększyć ilość graczy. Do zabawy przydałyby się nagrania zespołów „Werhowyna” i „The Ukrainians”, ale stanowią one jedynie tło i w zupełności można się bez nich obyć, chociaż przygoda straci nieco uroku (specjalne pozdrowienia dla „Rusina” spotkanego na turnieju w Dziergoniu!). Większa część tekstu opiera się na twórczości Adama Mickiewicza (obchodziliśmy niedawno dwóchsetlecie urodzin wieszczu), a konkretnie na jednej z jego ballad. Dobrze byłoby, gdyby Mistrz Gry przypomniał ją sobie przed sesją, by poczuć ów specyficzny klimat. Która to ballada? Nie powiem - może to nakłoni kogoś do przeczytania kilku utworów wieszczu!

Na początku przygody bohaterowie znajdują się w Dobririonie, żyznej i skolonizowanej części Kislevu. Jest to jednak jego niezamieszкана część, jako że nasi awanturnicy nie natrafili na osady ludzkie od wielu, wielu dni. Gdzie dokładnie są członkowie drużyny i dokąd zmierzają pozostawiam decyzji Mistrza Gry, jednak w momencie rozpoczęcia przygody nie powinni mieć ze sobą zbyt dużo prowiantu, a zapasy wody skurczyły się niepokojąco. Dodatkowo jeden z bukłaków może okazać się dziurawy.

PRAGNIENIE W STEPIE

Dookoła bohaterów rozciąga się step, łagodnie pofalowany teren na linii horyzontu styka się z błękitem nieba. Promienie letniego słońca przypiekają niemiłosiernie każdy, najmniejszy nawet krzaczek, tak że jedynymi okolicznymi roślinami są pożółkłe źdźbła traw. Tylko w pobliżu wijących się między pagórkami strumyków znaleźć się może trochę zieleni - źródło skromnego pożywienia dla roślinożernych mieszkańców stepu. Ale strumienie także nie zdarzają się często, jako że ostatnią szansę nabrania świeżej wody bohaterowie mieli jakieś trzy dni temu. Żar wielu dni spędzonych w stepie wywołuje niemiłosierne katusze, potęgowane ciężarem niesionych bagaży i zbroi; „drużynowe” zwierzęta, jeśli bohaterowie je posiadają, ledwie już zipią. Dni są długie, co z jednej strony daje śmiałkom dużo czasu na wędrówkę, z drugiej jednak tylko wczesnym rankiem i o zachodzie słońca mogą odpocząć od obezwładniającego gorąca. Najbliższą

„... Ona po srebrnem płasza jeziorze,
On pod tym jęczy modrzewiem.
Któż jest młodzieniec?
- Strzelcem był w borze.
A kto dziewczyna?
-Ja nie wiem.”

noc bohaterowie będą musieli spędzić pod gołym niebem. Co gorsza, w pobliżu nie ma żadnego źródła wody.

Podczas tego popasu zasugeruj graczom, że zapasy żywności bohaterów są już niewielkie i nie starczą na więcej, niż jeden dzień marszu. Z wodą jest jeszcze gorzej... Należy doprowadzić do tego, by awanturnicy pozbyli się swoich wierzchowców i innych dużych zwierząt (potrzebują mnóstwo wody!). Jest przy tym obojętne czy padną one z głodu lub pragnienia, czy też zostaną zjedzone przez zgłodniałych śmiałków (możesz im to podpowiedzieć umieszczając na trasie marszu stary koński szkielet). Jeśli wędrowcy zdecydują się na ubicie konia, pamiętaj, że tak dużej ilości mięsa nie da zjeść w jeden wieczór - podczas upału psuje się ono szybko, inne zwierzęta tego samego gatunku (konie) będą niespokojne niosąc na sobie taki ładunek, a wreszcie zapach świeżego mięsa może przyciągnąć różnego rodzaju nocne stepowe drapieżniki. Pomysł picia krwi nie jest najlepszy i szybko kończy się kłopotami żołądkowymi (no chyba, że któryś z bohaterów właśnie wraca z Sylanii...). Kiedy awanturnicy pozbędą się wszystkiego co można zjeść (pamiętaj, że wszelkie duże zwierzęta mają zniknąć!), zrób im mały test na inteligencję. Otóż na niebie, w niezbyt dużej odległości od grupy, krąży para sokołów lub innych drapieżnych ptaków. Są one zbyt daleko, by je z czegokolwiek ustrzelić, ale bystry rozum podpowie obiecywać światom, że polują. A na co? Na króliki, myszy czy inne drobne gryzonie. Ważne jest także to, że gdzie są zwierzęta, tam musi być woda. Jeśli gracze na to nie wpadną, to trudno - bohaterów czeka dłuższe lub krótsze błędzenie po stepie w poszukiwaniu strumienia.

MOHYŁA U STRUMIENI

W końcu awanturnicy docierają do strumyczka. Znajduje się on w małej dolince - niewielka strużka wody wypływa spod kopczyka omszałych kamieni. Miejsce idealnie nadaje się na rozbiecie obozu. Woda jest chłodna i krystalicznie czysta. Jeśli jesteś bardzo pobłażliwy, możesz nawet pozwolić łucznikowi na ustrzelenie jakiegoś głuchego lub nazbyt odważnego królika. Jedyny problem w tym, że nigdzie nie ma drewna na ognisko, ale to nic nowego. Wkrótce uwagę bohaterów przyciągnie duży omszały kamień, leżący na jednym ze zboczy. Nie wyróżnia się on niczym specjalnym, ale jest bardzo duży, co

na stepie nie jest czymś zwyczajnym. Na kamieniu wykuto napis - jego dostrzeżenie wymaga udanego testu na spostrzegawczość I-10 - jednak czas i mech zatarły kształt znaków. Mimo to da się on jeszcze odczytać (dla postaci umiających czytać i znających język słowiański nie stanowi to problemu, a inni mogą to zrobić po pomysłnym teście Int-20; Kislewici używają odmiennego alfabetu), a głosi coś w stylu: „Tut poczywaje Syrbyn”. Co bystrzejsi i bez tego domyślają się, że mają przed sobą grób. Jeśli bohaterom wpadnie do głowy świętokradczy pomysł rozkopania mogiły, to nie znajdą w niej nic więcej poza zmurszałą czaszką, jednym kislewickim Złotym Orłem i przerdzewiałym mieczem - grób musi być bardzo stary. Zyskają jednak jeszcze jedno: do końca pobytu awanturników w Dobrionie ich sny co noc będzie zakłócać wizja młodego ciemnookiego mężczyzny.

HLYK ZA KOPCEM

Miejmy nadzieję, że bohaterowie ruszyli już w dalszą drogę, napełniwszy bukłaki, i wędrują w dół strumienia. W miarę jak słońce jest wyżej i wyżej, struga poszerza się, a z sąsiednich dolinek spływają inne ciekły, i jeszcze przed południem (jeśli awanturnicy nocowali przy mogile) wody wystarczy na małą kąpiel. Dolinką wędruje się przyjemniej niżli pagórkami stepów, jako że cienia wprawdzie brakuje, ale zawsze jest chłodna woda, a w plecy wieje powoli przybierający na sile zefirek. Ważne, byś od czasu do czasu wspominał graczom, że wiaterek się wzmacnia. Wieczorem bohaterowie będą blisko większej rzeki, lecz nie mogą o niej zbyt wcześniej wiedzieć, więc ważne jest, by nie poczuli w powietrzu wilgoci itp. Tak więc podróż przebiega przyjemnie, a jeśli do tej pory nie nakarmiłeś drużyny zbłąkanym królikiem, zrób to teraz, albo daj złapać wybranemu desperatowi jakąś rybkę. Pod wieczór pozwól wędrowcom rozłożyć obóz pod bardziej stromym brzegiem szerokiego zakola strumienia, który stał się już niedużą rzeczka. Wiatr ucichnie, gdy tylko bohaterowie rozbiją obóz.

Jest ciemno i cicho, w powietrzu czuć wilgoć. Kilku śmiałków już smacznie śpi, gdy nagle jeden z nich słyszy jakieś wołania z oddali. Są one na tyle niezrozumiałe, że mogą przypominać okrzyki hobgoblińskich jeźdźców, których kraina nie jest tak znów daleko. Aby sprawdzić źródło hałasu, drużyna musi wspiąć się na ów stromy brzeg rzeczki. Kiedy już, już bohaterowie będą wchodzić na wierchołek, niech sparaliżuje ich wibrujący i głuchy dźwięk bębna. Teraz włącz graczom utwór zespołu „The Ukrainians” zaczynający się właśnie bębnami i śpiewem *Rieka Lyna....* Jeśli nie dysponujesz nagraniem, to trudno - musisz ograniczyć się do opisu. Kiedy

śmiałkowie otrząsną się z chwilowego zaskoczenia i wyjrzą z nadbrzeżnych krzewów, ujrzą sylwetki kilku istot siedzących przy ognisku. Jeden z obcych wystukuje na bębnie rytm, a reszta nuci rzewną pieśń. Śpiewający obozują przy na wpół wyciągniętej żaglowej łódce, nad brzegiem większej rzeki, do której znany drużynie strumyczek wpada kawałek dalej. Nie trzeba być specjalnie bystrym, by dostrzec, że jedna z postaci, siedząca twarzą w stronę bohaterów, to łysy, wąsaty człowiek.

Jeśli bohaterowie zdecydują się podejść bliżej, rozszczęka się pies, którego wcześniej nie zauważyli. Obozujący natychmiast spostrzegą bohaterów i poderwą się od ogniska. Trzech z nich chwyci drewniane pałki, a jeden sięgnie po łuk, jednak nie podejmą żadnych działań zaczepnych. Postaraj się tak przedstawić sytuację, aby bohaterowie zorientowali się, że nie zostaną zaatakowani, jeśli sami nie zaczną walki. Po prostu bardziej będzie się im opłacało nawiązać przyjazny kontakt z tymi ludźmi. Niemniej, niczym w „Randce w ciemno”, decyzja należy do nich.

Rybacy: Stepan, Hrehor, Saszka i Alickiej

Sz	WW	US	S	Wt	Zw	I	Zr	A	CP	Op	Sw	Int	Ogd
4	39	29	4	3	7	30	39	1	29	29	29	29	29

Wszyscy rybacy mają gładko ogolone głowy i noszą długie wasy. Walczyć będą pałkami, a gdy jeden z nich padnie, kompani rzucą się do rzeki i uciekną wpław, zostawiając bohaterom łódź. Są półnadzy, a jedyny ich majątek stanowi stara łódź żaglowa, rozstawione na rzece sieci, bęben i pies.

Jeżeli bohaterowie nie zaatakują, rybacy zaproszą ich do ogniska i nawiążą rozmowę, poczęstują pieczoną nad ogniskiem rybą i mocną gorzałką. Powiedzą, na ile bohaterowie rozumieją ich mowę, że są rybakami z pobliskiej wsi Biła Crkv i wypłynęli tu na połów. Będą bardzo szczęśliwi mogąc pomóc bohaterom w ich podróży i zaofiarują się przetransportować gości do wioski, gdzie będą mogli przesiąść się na inną łódź, płynącą do miasta. Chętnie wysłuchają opowieści cudzoziemców o dalekich krajach, a jeśli zostaną zagadnięci o napotkaną przez bohaterów mogiłę, to w odpowiedzi zaśpiewają balladę. Teraz puść graczom utwór pt. *Oj, Serbyne* grupy „Werhowyna” (ten z graczy, który zrozumie coś ze słów utworu powinien dostać kilka dodatkowych punktów doświadczenia) lub *Podolanka* zespołu „Jak wolność to wolność...” (polecam ten pierwszy, choć *Podolanka* opowiada całą historię do końca). Gdybyś jednak był w tej nieszczęśliwej sytuacji, że sam musisz zaśpiewać dumkę, to podaję niżej jej tekst tak, jak go słyszę, z góry przeprasząc wszystkich filologów. Na swoje usprawiedliwienie mogę powiedzieć, że język słowiański z WFRP jest zlepkiem wszystkich języków słowiańskich naszego świata.

- *Oj, Serbyne, Serbynoczku
Wozmi mene diwczy noczku.
- Oj wzielbym t'e, taj nemoho,
Ta se boju brata twoho.
Szczaruj diwcze brata swoho
A stanesz mne molodohoj.
- Umer otec, umerta maty
Nenauczyła czaruwaty.
- W polu jisi kałynoczka
Na kałyni hadynoczka
Na kałynku sonce pecze
A z hadynki soczok tecze.
Wozmi diwcze czarnooczke
I nabery toho soczku.
Wzięło diwcze, posłuchało
Wzięło konow i nabrało.
Isze brateczik bił doroz
Juże czary na porodzi
Brat do sestry:
- Ja z daramy sestra bratu:
- Ja z czaramy
- Szczo-żja tobi sestro wynen
Szczo tak marne z swita zhyne
Wozmi sestro konia moho,
Pochowaj me mołodoho...*

Słowniczek:

kałynka - kamień
hadynka - wąż
mołodoha - dziewczyna

Kto dalej nie rozumie o co idzie w pieśni, niech spyta osoby, która kiedyś uczyła się rosyjskiego (np. starszej siostry - he, he).

Po kilku godzinach wesołej gawędy, przeplatanej śpiewami i opowieściami, drużyna i rybacy udają się spać. Rybacy utrzymują, że nie trzeba wystawiać straży, gdyż jest to spokojna okolica, ale bohaterowie, jak zwykle, robią co będą uważali za stosowne.



BIŁA CRKV

Nad ranem, jeśli bohaterowie spędzą noc z rybakami, nowi znajomi podzielą się z drużyną swoim śniadaniem: chlebem i pieczonymi rybami oraz twarogiem, popijanym wodą z rzeki (siwucha się skończyła - przeprowadź test Wt każdemu z bohaterów; niepowodzenie oznacza kaca trwającego aż do popołudnia). Po posiłku rybacy zepchną łódź na wodę i wyciągną sieć - mam nadzieję, że bohaterowie im w tym pomogą. Kiedy już wszyscy znajdują się na łódce, stateczek, obciążony ładunkiem ryb i pasażerów, popłynie leniwie w dół rzeki. Około południa po lewej stronie powinien pojawić się pierwszy las, jaki bohaterowie zobaczą w Dobrironie, a po kolejnych dwóch godzinach zza kolejnego zakrętu wychyli się biała wieża wioskowej świątyni. To właśnie od niej osada wzięła swoje miano.

Rybacy sprawnie przybijają do krótkiego pomostu i rozpoczynają wyładunek ryb. Teraz bohaterowie mogą wybrać się na zwiedzanie osady, która po pobieżnych oględzinach okazuje się być niewielkim miasteczkiem. Jest tutaj świątynia miejscowego bóstwa, zwanego Świata Preczysta, karczma, kuźnia i przylegający do lasu tartak. Wszystkie budynki są postawione z nieheblowanego drewna miejscowych drzew, a tylko cerkiewkę zbudowano z pni brzozy. Jeszcze tylko kilka zagród, przegniła palisada i Biła Crkv stoi przed przybyszami w całej okazałości.

No, prawie w całej, bo na razie nigdzie nie widać domu wójta czy sołtysa. Zagadnięty o to rybak odpowiada, że wieś znajduje się pod osobistym zwierzchnictwem bojara Vladimira Żniwnicza. Mieszka on we dworze, dwie mile za Biłą Cerkwią. To już powinno wystarczyć bohaterom, by nie mieszkając wybrali się z wizytą do miejscowego pana. Nie muszę chyba dodawać, że wizyta obcych w wiosce jest nie lada atrakcją dla miejscowych, których dzieci będą towarzyszyć nieznanym przez całą milę.

PAŃSKI DWÓR

Wyszedszy z Biłej Cerkwi przez bramę w starożytnej palisadzie śmiałkowicie stają na drodze do pobliskiego dworku. Dookoła, po obu stronach drogi, rozpościerają się pola pokryte złocistym, kołyszącym się na łagodnym wietrze kłosem. Po chwili, po lewej stronie, awanturnicy dostrzegają staw, a zza zakrętu wyłania się sylwetka drewnianego dworu, zbudowanego na końcu lipowej alei. Obok dworku (opisz go graczom na wzór typowego dworku XVII wiecznego szlachcica polskiego: ganek, dach kryty gontem, itp.) stoi dom dla służby i kurnik, a po przeciwnej stronie studnia i żuraw. Już po chwili przed ganek wychodzi jakiś człowiek - to bez wątpienia sam władarz Vladimir Żniwnicz. Jest to mężczyzna

postawny, na oko pięćdziesięcioletni, o siwych włosach i przyciętej w szpic brodzie. Bez wątpienia należy on do uszlachconych gospodarów, chociaż być może w żyłach jego ojca płynęło nieco norsmeńskiej krwi. Jeśli tak, usprawiedliwałoby to dźwięczący w głosie Vladimira północny akcent, który stara się naśladować witając drużynę. Nie codziennie przybywają przecież goście z tak daleka! Bojar przedstawia się i zaprasza gości na obiad. Dworek od środka wygląda skromniej, niżli wędrowcy mogliby się tego spodziewać. Żniwnicz, uśmiechnięty szeroko, opowiada coś żywo gestykulując i prowadzi gości do „salonu”. Salonem okazuje się spora izba z kominkiem o ścianach pokrytych futrami i oryginalną, kislewską bronią, wśród której dominują szable i czekany. Nad kominkiem wisi portret przodka. Pośrodku izby stoi drewniany stół, dwie długie ławy i jedno wielkie rzeźbione krzesło, najprawdopodobniej pełniące rolę tronu. Włódarz właśnie się na nim sadowi i zaczyna grzecznie rozpytywać drużynę o cel jej podróży i nowiny ze świata.

Po kilku minutach wchodzi sługa, ubrany tak, jak zwykli chłopcy w wiosce, i mówi coś panu na ucho. Szlachcic pospieszenie kiwa głową i po chwili do izby wniesiony zostaje ogromny półmisek gorących pierogów z kapustą i ze dwa dzbany pełne... zsiadłego mleka! Drużyna jest już pewnie nieco zdziwiona panującymi tu surowymi, jak na pański dwór, obyczajami, ale to jeszcze nic, bowiem po chwili pojawia się ten sam służący niosąc glinianą zastawę i dębane w drewnie łyżki. Kiedy wszystko to znajdzie się na stole, Żniwnicz krzyknie kilka ostrych słów do sługi, a spłoszony delikwent ucieknie i wróci po chwili z garnuszkiem omasty (tłuszczu ze skwarkami).

- Dobrze to chłopcy, ale pilnować ich trzeba, bo jak nie, to same skwarkę chwycą! - powie Vladimir na usprawiedliwienie.

Kiedy pierogi już znikną w brzuchach biesiadników, na stole pojawi się karafka (szklana!) ze znajomą, trochę tylko mocniejszą horytką i cynowe pucharki. Jeśli któryś z bohaterów będzie na tyle wstrzemięźliwy, by jej nie pić, bądź ma głowę mocniejszą od włodarza, będzie świadkiem niezwyklej przemiany twardego jak żelazo kislewskiego szlachcica w płaczącego rzewnymi łzami starca.

I w tym momencie, chcąc nie chcąc, bohaterowie poznają tragedię Vladimira Żniwnicza. Opowieść będzie długa i pozostawiam ją do wymyślenia Mistrzowi Gry, treść owej historii jest jednak prosta. Małżonka włodarza umarła jeszcze w młodości, wydawszy na świat tylko jednego syna, a Vladimir, targany żalem i niegasnącą miłością, nie chciał się związać z żadną inną kobietą. Syn jego rósł jak na drożdżach i teraz skończyłby dwadzieścia pięć wiosen,

lecz któregoś dnia, miesiąc temu, nagle przepadł. Nie to jednak gnębi starego bojara. Gdyby młodzieniec ruszył gdzieś w świat, zrozumiałby to. Jeśliby zginął w pojedynku czy na wojnie, zaakceptowałby to jako przypadek kawalerskiego losu. Tymczasem jednak od czasu jego zaginięcia co noc wszystkim mieszkańcom dworu śni się jego postać, błagająca o ukojenie dla nieszczęśliwej duszy.

Jeżeli któryś z bohaterów jest już pijany, a przypuszczam że tak (któż nie napiłby się z włodarzem!), to bez wątpienia wpakuje kompanów w tarapaty, rozczulając się nad historią nieszczęśliwego szlachcica i ofiarując pomoc drużyny. Słyszając te słowa Vladimir przestaje łąkać, poważnieje, a jego twarz staje się nawet pogodna, choć wciąż widać na niej ciężki smutek i łzę zwisającą z wąsa. Być może wśród bohaterów znajduje się szlachcic lub ktoś, kto mógłby w oczach Żniwnicza za szlachcica uchodzić (udany test Ogd) - w takim wypadku Vladimir zaproponuje wędrowcom nocleg we dworze. Jeżeli szlachty wśród bohaterów nie ma, gospodarz podziękuje im za towarzystwo i zawoła znajomego już wszystkim sługę Iwana, aby znalazł przybyszom pokój w „domu dla gości”, który później okaże się również lokum dla służby, szczerze odradzając jedyny pokój w wiejskiej gospodzie. Po drodze nasi herosi mają okazję zamienić kilka słów z Iwanem, i jeśli zdobędą jego zaufanie, sługa opowie im historię posiadłości Żniwniczów. O zaginięciu syna Vladimira nie wie jednak wiele. Od tamtego czasu we dworze spał tylko dwa razy (oba fatalnie) i teraz nocę spędza we wsi, u rodziny brata. O panu mówi, że jest dobry, chłopów nie uciska i może dlatego sąsiedzi za nim nie przepadają. Jego zaufanie do drużyny, o którym, rzecz jasna, nie wspomina, przerodzi się w sympatię, kiedy któryś ze śmiałków nagrodzi jego trud monetą (wszystko jedno jaką).

Do wieczora zostało jeszcze trochę czasu i drużyna może go wykorzystać dowolnie, jednak stary bojar, zmęczony wrażeniami dnia, śpi, i bohaterowie chyba nie odważą się go budzić. Opisane poniżej wydarzenia to kilka epizodów, z których jedynie część ma szansę wydarzyć się jeszcze w dniu przybycia drużyny do wioski - resztę możesz rozegrać w ciągu następnego dnia bądź dwóch. Epizody opisane są w optymalnym porządku, co, moim zdaniem, ułatwi Mistrzowi Gry prowadzenie scenariusza.

Dobrze by jednak było, gdyby wędrowcy spędzili przynajmniej jedną noc we dworze - śpi się tam dużo wygodniej niż w karczmie, a zdrowy wypoczynek zakłóca tylko koszmar nawiedzający dwóch członków twojej ekipy. Jego treścią jest wizja jęczącego pod modrzewiem młodzieńca, skamłającego o łaskę dla jego utrapionej męczarniami duszy.



HOSPODA „DOBRE PYWO”

Wioskowa karczma jest pewnie jednym z pierwszych miejsc do których wybiorą się wędrowcy. Jej wnętrze wygląda dużo surowiej niż mogliby się tego spodziewać bohaterowie rozpieszczeni luksusami Imperium: to po prostu zwykła szopa, do której miejscowi wpadają po mozolnej pracy w polu, by wychylić kubek kwasu - parszywej gorzałki pędzonej ze sfermentowanego chleba przez właściciela przybytku, Hermana. Poza tym trunkiem karczma nie prowadzi wyszynku i nie ma tu żadnych atrakcji, lecz jeśli śmiałkowie będą naciskać karczmarza, aby pozwolił im spędzić w gospodzie noc (jedyne pokój to wyjątkowo obskurna i zapluskwiona „dwójka”), Herman zaofiaruje im posiłki, które mogą spożywać wraz z członkami jego rodziny. Nie będzie to oczywiście nic rewelacyjnego - bohaterowie dostaną to co reszta (przykładowo na obiad będą mogli uraczyć się kapuśniakiem z pajdą czarnego chleba). Za wszystkie swoje usługi karczmarz policzy sobie pół rubla (o wartości 1 ZK) za noc wraz posiłkami.

Gospodarz jest człowiekiem niskiego wzrostu i pokażnej tuszy. Nie jest jeszcze stary, liczy sobie około czterdziestu lat, ale zaczął już łysieć. Nosi proste, chłopskie odzienie: rozchełstana koszulę, luźne spodnie i plecione z łyka buty. Jest wobec drużyny uprzejmy, jeśli tylko bohaterowie zdecydują się na kubek kwasu i nie będą zbyt marudzić na niewielką rozmaitość menu.

Od czasu do czasu podróżnicy mają okazję zobaczyć żonę gospodarza. Jest nią tęga jejmość, młodsza od męża o jakieś pięć lat, która wśród tutejszych kobiet mogłaby uchodzić za piękność. Za nią, trzymając się skraju obszernej spódnicy, drepce najmłodsza córka karczmarostwa - pięcioletnia Naszka.

W „Dobrym Pywie” można spotkać wszystkich mieszkańców wioski oprócz miejscowego kapłana, Nikolaszki. Ten nigdy jeszcze tu nie zawitał, choć żyje w Biłej Crkvi z górą trzydzieści lat, o czym poinformować może każdy z zagadniętych nad szklaneczką chłopów.

Karczma zapełnia się dopiero pod wieczór, tj. zaraz po zachodzie słońca, bowiem w ciągu dnia chłopci są zajęci gospodarką. Po kilku godzinach pojawia się tu też znany już drużynie Iwan, by spotkać się z bratem i opowiedzieć wiecznie chciwym nowin chłopom o życiu ich pana. Historie te lekko koloryzuje, niemniej nie można zarzucić mu, że kłamie. Dzięki temu chłopci kochają swojego włodarza i żyje im się lepiej.

W ciągu dnia przesiaduje tu tylko jeden mężczyzna. Jest nim miejscowy moczygęba Kryspin, który za kubek kwasu gotowy jest opowiedzieć gościom wiele zmyślonych i prawdziwych historii. Jego osoba jest dość cenna dla graczy, zna on bowiem przypadki syna Żniwnicza, Fiodora, lepiej,

niż inni mieszkańcy Biłej Crkvi. Swoje zmyślane opowiadania sprzedaje już tylu chłopom, że teraz żaden z nich mu już nie wierzy - śmieją się tylko życzliwie i czasami ktoś postawi mu kubek kwasu.

SZCZO Z PANICZOM SŁUCZYŁOS'

Oprócz kilku zrodzonych w delirce powiastek, służących do wyciągania z sakiewek słuchaczy kilku groszy, Kryspin, który na co dzień rzadko pamięta swoje imię i aktualną porę roku, opowiedzieć może historię Fiodora Vladimirowicza (niestety, monolog Kryspina pełen jest pijackiej czkawki i bełkotu).

Snuje tedy Kryspin gawędę o tym, jak młody panicz zakochał się w precudnej urody pannie, którą któregoś wieczoru spotkał u brzegów jeziora. Młodzi spotykali się odtąd co wieczór (czyżby znaczyło to, że cały czas byli podglądani przez miejscowego moczymordę?), aż któregoś wieczora chłopak zaproponował pani swego serca wizytę we dworze. Ta wprawdzie się spłoniła, wymawiała, że prostej chłopki nie godzi się w pańskie progi wprowadzać. Koniec końców odebrała od panicza przysięgę wierności i zaraz potem znikła w kniei. Został tedy młodzian sam na brzegu; myślał wybrać się do wsi, by jej szukać, aż tu nagle z wody wyłoniła się piękna panna elfiego lica. Nieznajoma urzekła młodzieńca swoim wdziękiem i złamał on przysięgę daną jeszcze tego samego wieczora. Pobiegł ku niej po taflę jeziora, a wtedy zjawa zamieniła się w znajomą dziewczynę, przeklęła jego niewierną duszę i chłopak utonął! „Ja sam też bym pobiegł poigrać z wodną panną, taka piękna była!” powie na koniec Kryspin, na co któryś z przysłuchujących się chłopów odrzeknie złośliwie: „Pijanyś był, bo we stawie jeno złośliwy wodnik żywie, a to szkarada co się zowie, więc choć nawet byleś zalany, to nie mógłby ci się spodobać, ha, ha, ha!”

NAD STAWEM

Jeśli drużyna wybierze się nad staw, szybko znajdzie rosnący nad brzegiem stary modrzew - dokładnie taki, jaki niektórzy bohaterowie widzieli w sennym koszmarze. Jest to jedyne drzewo tego gatunku w całym lesie i w nim właśnie zaklęta jest dusza nieszczęśnika. Można to wyczuć za pomocą magii, jednakowoż nawet kapłan Morra posiadający czar Ukojenie Duszy Pokutującej (MiM 12/98) przedziwnym zrządzeniem losu nie zostanie wysłuchany przez swego boga.

Jeżeli drużyna postanowi spędzić nad stawem noc, pozwól bohaterom długo, długo siedzieć pod modrzewiem. Kiedy już będą przysypiać, nad taflą jeziora dostrzegą - pół na jawie, pół we śnie - jaśniejszy, zwiewny kształt pięknej

dziewczyny. Zjawa wyda z siebie przeciągły, przeraźliwy jęk, brzącający przeciągłym echem jeszcze długo po tym, gdy rozwiąła się w nicłość. A może to wszystko śni im się tylko? Może to sowa z przeciągłym krzykiem wyruszająca na łów?

BEREZYNOVA CRKV

Po tej historii drużyna prawdopodobnie skieruje swoje kroki do brzozowej cerkiewki, szukając wyjaśnienia całej sprawy. Nad niewielkim budynkiem świątyni wznosi się wieża z dzwonnica, a nieopodal stoi chata miejscowego kapłana Nikolaszki. Wnętrze kościółka jest niewielkie (z trudem pomieści sto osób), ale czyste i skromne. Na ołtarzu stoi figura Świętej Preczystej, co bardziej światłym bohaterom na pierwszy rzut oka przypominającej Verenę.

Kapłana nie ma w kaplicy. Chcąc go odwiedzić bohaterowie muszą przejść najpierw przez maleńki cmentarzyk tonący w gąszczu malin (jeżeli w drużynie jest niziołek, nie oprze się pokusie skosztowania soczystych owoców), by wkroczyć do starannie utrzymanego warzywnika pod samym oknem chatki. Pukanie do drzwi nic nie da, jako że stary Nikolaszka jest przygłuchy. Bohaterowie winni tedy wejść i przerwać świętemu starcowi modlitwy. Już samo to, a na pewno fakt przyznania się, że nigdy nie słyszeli o Świętej Preczystej (lepiej żeby tego nie robili) nie nastawi kapłana pozytywnie do nowoprzybyłych. Dopiero gdy uda się już udobruchać siwobrodego mędrca, wysłucha on historii o zjawie nad stawem. Jeśli drużyna poprosi go o pomoc w wyzwoleniu duszy panicza, ponownie ściągnie na siebie gniew kapryśnego staruszka. Trzeba będzie znowu wielu łagodnych słów, by przyznał we łzach, że od czasu śmierci panicza jego kontakt z bóstwem został przerwany, a ilekroć próbuje się modlić, dręczą go wizje mrocznych bogów wysyłających swoje krwiożercze hordy na wioski Dobrironu.

KLÓTNIA

Po rozmowie z kapłanem drużyna ma okazję natknąć się na drwala Pawła, być może spotkanego już przez nią wcześniej. Wybiera się on (względnie wraca) do pracy, a zagadnięty o cokolwiek wymówi się nie cierpiącą zwłoki robotą. Paweł śpieszy się, ale za to zaprosi naszych herosów na wieczorne spotkanie w karczmie. Jeśli drużyna wybierze się tego wieczora „na drinka”, z braku wolnych miejsc bohaterowie będą zmuszeni usiąść obok miejscowego kowala, konkurującego z drwalem o zaszczytny tytuł najsilniejszego człowieka we wsi. Kowal nie jest zbyt rozmowny i sprawia wrażenie tępawego mruka, któremu lepiej o tym nie mówić. W chwili gdy w drzwiach pojawia się drwal Paweł, spojrzenia obu siłaczy spotkają się i przez

krótką chwilę mierzą ze sobą, aż w końcu kowal wstaje i, wymamrotawszy pod wąsem przekleństwo, wychodzi. Wtedy do bohaterów przysiadają się Paweł, ciesząc się w Biłej Crkvi mirem. Przedstaw to zajście tak, by bohaterów zainteresowała wzajemna nienawiść mężczyźni - niech zagadną o nią drwala.

Paweł odrzeknie, iż spór między nim a kowalem Kaźmirzem trwa od dawna, lecz tak naprawdę już nikt nie pamięta o co poszło (nie chce powiedzieć tego, co wiedzą inni, lecz czego w towarzystwie Pawła głośno nie wymówią, a mianowicie że kiedyś kowal uwiódł mu żonę). Pomiedzy różnymi, często błahymi zarzutami bohaterowie usłyszą coś o symbolach „złych bogów”, które Paweł zobaczył kiedyś na kowadle w kuźni, gdy potrzebował nowej siekiery.

Nie wątpię, że po tych słowach awanturnicy wybiorą się sprawdzić kim tak naprawdę jest wioskowy kowal. Możliwe, że już wcześniej odwiedzili jego przybytek na skraju wioski, aby zlecić mu naprawę uszkodzonej broni. Jeśli tak, kowal zdążył ją naprawić (jeżeli minęła minimalna ilość godzin koniecznych do realizacji takiego zamówienia). Awanturnicy mogą, zapłaciwszy, odebrać swoją własność i stwierdzić, że praca jest wykonana solidnie. Najbystrzejszy z bohaterów rozglądając się po kuźni dostrzeże, że okrągłe palenisko dzieli pięć metalowych sztab (jest to pentagram), a wysoko u powały, skryty w ciemności, widnieje kuty symbol Khorne'a. Jeżeli członkowie drużyny już teraz zdecydują się na atak, kowal będzie się bronił młotem - na sobie ma skórzany fartuch (0/1 PP na korpus). Awanturnicy mogą też wrócić tu z drwalem Pawłem, który łatwo uwierzy ich opowiadaniu. Reszta mieszkańców wioski nie da wiary opowieściom drużyny lub po prostu... będzie się za bardzo bała Kaźmirzowej krzepy, by wchodzić mu w drogę.

ZAKOŃCZENIE

Po unicestwieniu kowala śmiałkowie winni udać się do Nikolaszki, by, jeśli nie uczynili tego wcześniej, opowiedzieć mu wszystko co wiedzą o Kaźmirzu. Kiedy zbliżą się do jego chatki, kapłan wybiegnie im na powitanie, przepełniony radością. Oto bowiem odzyskał „łączność” ze Świętą Preczystą! Teraz łatwo da się namówić na nocną wyprawę nad staw i obrządek uwolnienia duszy Fiodora Żniwnicza z pnia starego modrzewia.

Jaka będzie reakcja ludności wioski na wieść o zabójstwie kowala (tylko kapłan i drwal mogą się z tego cieszyć)? Co uczyni wódcarz dowiedziawszy się o morderstwie rzucającym cień na cudzoziemców? Czy drużyna otrzyma inną nagrodę niż obicie i przepędzenie z wioski? Wszystko to pozostawiam decyzji Mistrza Gry. Co by się jednak nie stało, to rankiem po uwolnieniu duszy



Fiodora Vladimirovicza przez wioskę przepływa łódź kupiecka, na chwilę zatrzymując się przy pomoście przystani. Bohaterowie mogą skorzystać z okazji o której już wspomnieli im rybacy i w ten sposób dotrzeć do najbliższego miasta.

Rozdziel teraz graczom PD według własnego uznania i rozpocznij kolejny etap wędrówki bohaterów przez Dobrion.

Milej zabawy i jeszcze wielu przygód w barwnych, choć nie wiedzieć czemu niepopularnych krainach Kislevu życzy

Autor

Typowi wieśniacy, sługa Iwan, karczmarz Herman

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Op	Sw	Int	Ogd
3	29	29	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29/39

druga wartość Ogd dotyczy Iwana

Umiejętności: *wedlepotrzeb MG*

Pijany Kryspin, lat 38

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Op	Sw	Int	Ogd
3	19	19	3	4	8	20	1	19	19	29	29	29	19

charakterystykawstanie „błogosławionym”

Umiejętności: *mocna głowa +20, gadanina*

Vladimir Żniwnicz, włodarz, lat 52

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Op	Sw	Int	Ogd
4	49	39	4	4	8	40	2	29	59	29	29	33	44

Umiejętności: *właściwe profesji szlachcica, gadanina, mocna głowa*

Nikolaszka, kapłan, lat 70

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Op	Sw	Int	Ogd
2	19	19	2	3	7	30	1	29	39	49	59	39	40

Umiejętności: *właściwe profesji kapłana 3 poz. Morra i Taala, zielarstwo*

UKOJENIE DUSZY POKUTUJĄCEJ

Poziom czaru: 3

Punkty magii: ilość równa aktualnej Żw ożywieńca (w tym scenariuszu 3)

Czas trwania: natychmiastowy

Składniki: symbol religijny (drewniane serce)

Czar działa na ożywieńców eterycznych, takich jak ogniki bagienne, duchy, upiory, widma, zjawy itp., natychmiast je dezintegrując. Ożywieńcy eteryczni bronią się przed działaniem czaru testem SW (nie dotyczy niniejszego scenariusza).

Drwal Paweł i kowal Kaźmirz, lat ok. 30

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Op	Sw	Int	Ogd
4	49	29	6	4	8	30	1	59	29	29	29	29	29

Umiejętności: *właściwe profesjom (Kaźmirz dodatkowo właściwe nowicjuszowi Khorne'a)*



MROCZNY DAR

Maciej Nowak-Kreyer

Scenariusz ten przeznaczony jest do gry **Warhammer Fantasy Role-Play**, choć jeśli chcesz i potrafisz, możesz zaadaptować go do innego systemu. **Warhammera** wybrałem ze względu na reguły oraz mroczny świat, ułatwiające przeniesienie się bohaterów w ciała legendarnych, przeklętych istot - wampirów.

Poniższy moduł to opowieść pełna grozy i emocji. Prezentując ją zadбай więc, aby uczestnicy sesji w pełni doświadczili związanych z nią uczuć: spotkanie poprowadź nocą, wzbogać odpowiednim wystrojem pokoju, blaskiem świec i nastrojową muzyką. Moduluj głos, krzycz, szepcz, jęcz. Postaci występujące w scenariuszu odgrywaj całym sobą, z maksimum ekspresji.

Specyfika tej przygody wymaga także, aby Twoja drużyna nie była zbyt liczna. Z własnego doświadczenia wiem, iż optymalna liczba graczy powinna wynosić od dwóch do trzech osób. Jeśli chcesz, może być ich więcej, ale liczyć się z tym, że przysporzy Ci to kłopotów z utrzymaniem odpowiedniego nastroju - i nie tylko...

1. POCZĄTEK

Przeczytaj lub opowiedz graczom poniższy tekst.

Gdzieś wśród lasów księstwa Middeland,...

To był długi dzień. Wiele godzin minęło od chwili, gdy mineliście ostatnią chłopską zagrodę. Obolałe nogi dokuczają wam coraz dotkliwiej, a myśli uporczywie biegną ku wesołej gospodzie, wygodnej ławie i ogniu trzaskającemu w kominie. Jak dotąd nie spotkaliście na trasie żadnych innych podróżnych. Może to wina dzikiej, leśnej głuszy, przez którą biegnie wasza droga, a może czegoś innego... Słońce prawie znikło już za horyzontem, a mrok zalegający między drzewami bynajmniej nie wygląda zachęcająco. Maszerujecie jednak raźnie, bo ponoć już tylko kilka mil dzieli was od najbliższego zajazdu...

Pozwól teraz graczom oswoić się z sytuacją. Niech porozmawiają ze sobą, przyzwyczajają się odrobinę do swych bohaterów. Gdy mrok okryje już Stary Świat, a nasi herosi poczuć się pewnie w nowej rzeczywistości, „podaruj” im poniższą niespodziankę.

Nagle, gdzieś przed wami, słychać jakiś dziwny świst, jakby głośptaka. Po chwili odzywa się drugi, potem trzeci. Chwileczkę, tu takie taki nie żyją...

Gdy uświadamiacie to sobie, z obu stron drogi wypadają na was uzbrojeni i obszarpani ludzie. Ich wrzask nie świadczy raczej o pokojowych zamiarach...

Jest to grupa zbójców, pragnąca ograbić bohaterów. Jej liczebność określ sam - ważne jednak, aby napastników było znacznie więcej niż awanturników. Walka z nimi musi być trudna i właściwie z góry skazana na przegraną. Przykładowe współczynniki członka bandy znajdziesz na końcu scenariusza - jednak jeśli okażą się one zbyt niskie w porównaniu z cechami poszukiwaczy przygód, nie wahaj się ich zmienić. Pamiętaj, że Twoja drużyna powinna przegrywać tę walkę.

Po kilku rundach, gdy awanturnikom zajrzy w oczy sromotna klęska, nadejdzie nieoczekiwana pomoc. Choć chyba byłoby lepiej dla bohaterów zginąć pod ciosami grasantów...

Wtem do szczęku oręża, krzyków i jęków rannych dołącza się nowy dźwięk. Nie, nie mylicie się - to tętent kopyt! Po kilku chwilach na gościniec wypada galopujący jeździec. Jego koń pędzi niczym szatan, a czarny płaszcz mężczyzny powiewa na wietrze jak skrzydła nietoperza. W wyciągniętej ręce jeźdźcy błyszczy obnażony miecz. Nieznajomy uderza z siłą gromu w sam środek grupy zbójców. Świetlista stal ze świstem tnę powietrze, słychać przeraźliwe wrzaski ugodzonych ludzi, tryska krew, padają trupy. Jeszcze nigdy nie widzieliście tak świetnego wojownika! Rozbójnicy, krzycząc ze strachu, odskakują od was i na złamanie karku pędzą w bezpieczny las. Minęło za ledwie kilka minut, a walka już się skończyła...

Nieznajomy podjeżdża do was. Wyraźnie widzieć opadające na ramiona jasne włosy, przystojną, jakby odrobinę melancholijną twarz. Obcy zsiada z konia, po czym wita was ukłonem i słowami:

- Witajcie, szlachetni kawalerowie! Jestem Joachim von Drachenberg, wolny szlachcic. Komu miałem przyjemność przyjść z pomocą?

Joachim von Drachenberg rozmawiać będzie z bohaterami niezwykle uprzejmie - odgrywaj tę postać tak, aby ujęła ich swymi manierami i elokwencją. Powinien wzbudzić także ich zaufanie. Jego głos jest spokojny, trochę smutny. Joachim powie awanturnikom, iż niedaleko stąd znajduje się jego dworek, w którym od czasu śmierci żony mieszka samotnie z jednym tylko sługą. Wedle swych słów wracał właśnie z krótkiego,

wieczornego spaceru, gdy usłyszał odgłosy wal-ki. Niewiele myśląc, ruszył na pomoc napadnię-tym i tak oto znalazł się w tym miejscu.

Joachim zaprosił drużynę do swojego domo-stwa, motywując propozycję tym, iż zbójcy mogą jeszcze powrócić - a poza tym pobliski zajazd jest kiepskiej jakości. Wspomni też o stworach mroku, które mogą czyhać w lesie na nieostroż-nych i spóźnionych podróżnych. Jeśli dobrze odegrałeś tę postać, bohaterowie chętnie przyj-ną zaproszenie. Na swoją zgubę...

Joachim von Drachenberg nie jest bowiem tym, za kogo się podaje. Takich jak on nazywa się Książętami Nocy, Nieśmiertelnymi lub wam-pirami. Wiele lat temu był podobny innym: mło-dy, pełny życia i radości. Miał żonę, piękną po-siadłość, pieniądze, czuł się szczęśliwy. Niecier-pliwie oczekiwał, jak z zaokrąglonego łona jego ukochanej Ingeborg wyłoni się upragniony poto-mek. Jednak gdy nadszedł czas rozwiązania, bo-gowie odwrócili się od niego. Wśród płaczu i krzyków bólu na świat przyszło martwe dziec-ko, zaś Ingeborg zmarła tydzień później, wycień-czona gorączką i upływem krwi.

Świat Joachima rozpadł się na kawałki. Trud-no opisać ból palący jego serce, rozpacz, łzy, czarne dnie i noce!

Wszystko straciło dlań sens, życie wydało mu się nieskończenie żałosne, godne pogardy. Mo-dlił się o śmierć, nie mając odwagi zadać jej so-bie samemu. Gdy zgon nie nadszedł, przeklął je-go pana, ponurego Morra. Urażony bóg ukarał go okrutnie, na wieki pozbawiając nadziei na wieczny odpoczynek - uczynił Joachima wampi-rem.

Von Drachenberg prędko zorientował się co do swej nowej natury. Sam nie wiedział czemu, ale przyniosło mu to odrobinę ukojenia. Przy-gnębiony okrucieństwem losu, zapragnął zostać potworem. Bał się jednak, aby nie odkryto jego tożsamości, wiedział bowiem, iż jest przeklęty i ostateczna śmierć wyda jego duszę na pastwę demonów. Opuścił więc swą posiadłość, rozpu-ścił służbę, pozostawiając jedynie starego, naj-wierniejszego Andreasa (choć nawet jemu nie wyjawiał swojego sekretu, mówiąc, że cierpi na nieuleczalną chorobę, zmuszającą go do unikania słonecznego światła). Przeprowadził się do ustronnej, leśnej posiadłości, gdzie mógł w spo-koju poznawać tajemnice nowej egzystencji. Na łowy wyruszał daleko, do wiosek i miasteczek, starając się, aby nie kojarzono go z tajemniczymi zgonami ich mieszkańców. Jak dotąd mu się to udawało...

Cały czas czuł jednak, że czegoś mu brakuje. Początkowo sam nie wiedział czego: napady me-lancholii próbował utopić w otchłani zabawy, mu-zyki i... krwi. Prowadził długie rozmowy ze swym służącym, czytał stare księgi. I nagle, pewnej no-cy, zrozumiał: czuł się bardzo, bardzo samotny.

Potrzebował kogoś takiego jak on, nieśmiertelne-go przyjaciela, dorównującego mu przymiotami ducha i ciała, silnego, a zarazem mądrego. Zapra-gnął poznać ludzi, których mógłby uczynić podobnymi sobie upiorami. Los chciał, że za ko-goś takiego uznał naszych bohaterów...

2. PRZEMIANA

Bez większych perturbacji drużyna dociera wraz z von Drachenbergiem do dworku. Jest to stary, kamienny, opleciony bluszczem budynek, wyglądający jednak miło i przytulnie. Gości wi-ta w drzwiach stary kamerdyner, trzymający w ręku płonący świecznik. Zajmuje się wierz-chowcami, pomaga gościom i swemu panu w zdejmowaniu płaszczy, a potem prowadzi wszystkich do jadalni. To duże, obite boazerią pomieszczenie: na podłodze leży gruby, arabski dywan, pośrodku stoi stół nakryty obrusem, zaś obok krzesła z wyrzeźbionym herbem von Dra-chenbergów - smokiem na tle górskiego szczy-tu. Joachim prosi awanturników, aby usiedli, a potem sam zajmuje miejsce za stołem. Zaba-wia ich rozmową, opowiada anegdoty, prędko jednak przechodzi do filozoficznej dysputy. Szczególnie interesują go sprawy związane ze starzeniem się i umieraniem. W międzyczasie kamerdyner przynosi kolację. Joachim je mało (w rzeczywistości w ogóle, tylko markując tę czynność). Po wieczery zaprasza bohaterów na spoczynek w gościnnych pokojach. Każdy z nich dostaje osobną komnatę - pomieszczenia są rozmieszczone są w różnych częściach domu. Musisz cały czas dbać, aby gracze ufali von Dra-chenbergowi, bo jeśli teraz domyśla się, co za-mierza uczynić, zepsujesz cały scenariusz!

Gdy powieki awanturników sklei już sen, Joa-chim przybędzie kolejno do każdego z nich i zmieni go w wampira. Czekaj Cię teraz niełatwe zadanie: przemiana w Nieśmiertelnego to wyda-rzenie pełne bólu, emocji, grozy. Odegraj ową upiorną scenę z maksimum ekspresji, postaraj się aby gracze poczuli jej grozę, by krew zastygła im w żyłach. Najlepiej będzie, jeśli epizod ten zapre-zentujesz każdemu z nich osobno, nie wyjawia-jąc innym co dzieje się z ich towarzyszem. Jeśli chcesz, możesz skorzystać z poniższego tekstu.

Nie śpisz dobrze. Dręczą cię koszmary pełne bólu, krwi i strachu. Budzisz się z cichym okrzy-kiem, po czole spływają ci krople zimnego potu. Oddychasz ciężko, przewracasz się z boku na bok. To był naprawdę okropny sen... Nagle spo-strzegasz jakąś postać, stojącą u nóg twego łóża. Chcesz krzyknąć ponownie, ale po chwili spo-strzegasz w księżycowym blasku, że ma ona twarz von Drachenberga. Wzdychasz z ulgą. Po-stać podchodzi do wezgłowia, nachyla się nad to-bą, uśmiecha. Wtedy, w jednej strasznej chwili,

spozrzedasz, że nie wyglądasz zwykły człowiek. Jej skóra jest blada, przeraźliwie blada, prawie biała, oczy podkrążone, gorejące jakimś nieziemskim blaskiem, tak upiornym, że chcesz wrzeszczeć ze strachu... Chcesz, ale nie możesz. Jaką siłą odbiera ci wolę, unieruchamia twoje ciało lepiej niż najmocniejsze kajdany. Wyczuwasz, że jej źródłem są owe niesamowite oczy. Von Drachenberg uśmiecha się jeszcze szerzej - wtedy dostrzegasz, że jego kły są długie, znacznie dłuższe niż u zwyczajnego człowieka...

- Witaj, przyjacielu - szepcze swym łagodnym głosem. - **Witaj. Czy wiesz jak bardzo twoja dotychczasowa egzystencja była nudna, płaska i pozbawiona sensu? Pewnie nie, ale już wkrótce się ze mną zgodzisz. Szkoda, aby ktoś taki jak ty żył na tym brudnym świecie, zestarzał się i umarł. Nie, ty musisz żyć, żyć wiecznie: tak, aby móc napluć w twarz tej obskurnej rzeczywistości, śmiać się ze śmierci, z bogów! Ja mogę ci to dać... Dać ci życie, nowe życie, przy którym to, czego dotąd doświadczyłeś zwiędnie jak chwast. To, co ci przekażę, nazywają różnie: przekleństwem, błogosławieństwem... Ja nazywam to darem. Mrocznym darem. Przyjmij go więc!**

Von Drachenberg nachyla się nad tobą, niżej, coraz niżej. Jego włosy omiatają ci twarz, czujesz ich mdły, słodkawy zapach. Zapach śmierci. Ból, ból szyi - znikają jednak po chwili. Czujesz, jak powoli ogarnia cię fala przyjemnego chłodu. Jest ci dobrze, bardzo dobrze. Pragniesz, by ta rozkosz trwała jak najdłużej, by nigdy się nie kończyła. Jesteś lekki jak ptak, unosisz się wyżej i wyżej, świat pogrąża się w mroku...

Nagle czujesz kroplę wilgoci na swych ustach. Mimowolnie zlizujesz ją...

Ból!!! Straszliwy ból palący twoje trzewia, rozrywający każdą komórkę udręczonego ciała! Usta i gardło płoną żywym ogniem! Musisz, musisz jak najprędzej ugasić ten pożar, inaczej zginięsz, wiesz to! Otwierasz szeroko oczy. Widzisz, że von Drachenberg trzyma dłoń tuż nad twoją twarzą. Widzisz też, że z nadgarstka kapią krople krwi. Nie wiedząc jak i kiedy chwytasz tę rękę i przysysasz się do niej. Pijesz, pijesz łapczywie. Czujesz, jak po ciebie rozchodzą się fale rozkosznego ciepła. Wraca twoja siła, już nie jesteś lekki i bezradny. Świadom jesteś każdej swej żyły, każdego włókna mięśni. Żyjesz!!! Jesteś dzieckiem ciemności!

Pamiętaj, że bohaterów spotkała rzecz okropna i całkowicie niespodziewana: zostali wampirami. Postaraj się, by gracze byli kompletnie zszokowani tą sytuacją, ba - wręcz przerażeni. Opisz im świat widziany oczyma Nieśmiertelnego: taki sam, a jednocześnie całkiem inny, odsłaniający swe ukryte oblicza. Opowiedz o wystraszonych zmysłach i nieodpartym pragnieniu

krwi. Ale pamiętaj: za wszelką cenę nie możesz dopuścić do tego, aby zachłysnęli się swą domniemaną potęgą i zapragnęli na zawsze pozostać wampirami.

Czeka Cię bardzo trudne zadanie. Musisz przedstawić graczom nową egzystencję ich postaci, poprowadzić je przez nowe życie - póki nie oswoją się ze swoją upiorną naturą. Niechaj Joachim opowie im o wadach i zaletach tego bytu (wskazówki dotyczące odgrywania postaci wampira znajdziesz na końcu scenariusza), wyruszy z nimi na pierwsze łowy. Jak długo trwać będzie owo wtajemniczanie, zależy od Ciebie i graczy: dni, tygodnie, miesiące - a może nawet lata?

I jeszcze jedno: von Drachenberg przeistoczył bohaterów, albowiem niezmiennie doskwierała mu samotność, więc za wszelką cenę będzie starał się nie dopuścić do ich odejścia. Skłamię bohaterom (korzystając z szoku, w którym się znajdują), że ma nad nimi niemal absolutną władzę, zna ich myśli i zamysły.

Postaraj się, aby gracze mu uwierzyli...

3. PIERWSZA KREW

Poniższy epizod służyć ma jako swoisty instruktaż dla Mistrza Gry, pokazujący mu jak wygląda świat widziany oczyma wampira. Pomóc ma także w przedstawieniu graczom jednego z najważniejszych wydarzeń w „życiu” Nieumarłego: pierwszych łowów. Rozegraj je najlepiej w noc po przemianie...

Czarny sen bez marzeń zniknął gdzieś w zakamarkach umysłu. Otworzyliście oczy. Ciemność, głęboka ciemność, zapach śmierci i rozkładu. Gdzie jesteście? Macacie rękoma w mroku. Dotyk zimnego kamienia przywraca wam pamięć, choć wolelibyście, aby nigdy to się nie stało. Myślo tym, co wydarzyło się w tym przeklętym domu boleśnie rani wasze serca. Serca wampirów. Znajdujecie się w kamiennej krypcie w podziemiach dworku, która wasz Pan, von Drachenberg, dał wam do ochrony przed promieniami słońca. Niech przeklęte będzie jego imię - tak jak teraz przeklećci jesteście wy.

Zgrzyt... Pokrywa krypty odsuwa się powoli, ukazując nachyloną nad nią postać. Poznacie w niej tego, którego tak bardzo nienawidzicie i kochacie. Joachim von Drachenberg uśmiecha się szeroko, odsłaniając kończyste kły.

- **Czas wstać, przyjaciele... Nowe życie czeka na was.**

Tak, czeka na was życie. Także cudze życie... Czujecie bowiem coś strasznego - coś, o czym sama myśl napawa was nieodpartym obrzydzeniem.

Czujecie pragnienie krwi.

Joachim wyprowadza bohaterów z krypty i oznajmia im, że nadeszła już pora, aby ruszyli na pierwsze łowy. Uśmiecha się, mówiąc o odczuwanym przez nich głodzie i obiecując, iż wkrótce będą mogli go zaspokoić. Prowadzi ich na tyły domu, gdzie ma ukryty mały powóz. Na nim to zamierza wybrać się do jednego z okolicznych miasteczek, by pokazać bohaterom, jak wysysać krew z żył śmiertelników.

W drodze ku osadzie (Joachim wybierze miejscowość Axtdorf) pozwól von Drachenbergowi porozmawiać z bohaterami. Niech pomonologuje na jakieś poważne, eschatologiczne tematy, wyjawia drużynie kilka sekretów wampirzego bytu, itp.

Axtdorf to wioska średniej wielkości, pozbawiona obwarowań. Joachim zatrzyma powóz w jakimś ciemnym zakątku i poprowadzi bohaterów na polowanie. Przez kilkanaście minut błakać się będą pomiędzy zabudowaniami - opisz im ową wędrówkę nie szczędząc nastroju grozy i tajemnicy. Choć za dnia osada wyglądać może całkiem zwyczajnie, w Twojej opowieści powinna być pełna groźnych cieni, oświetlona bladym blaskiem gwiazd i księżyca. Jeśli chcesz, możesz nastraszyć bohaterów przechodzącym obok patrolem milicjantów. Niech, przyczajeni w zaułku, słyszą ich oddechy i stukot podkutych butów.

Gdy uznasz, że nastrój jest już odpowiedni, przejdź do krwawego finału tego epizodu.

Nocne ulice są puste - tak puste, jak wasze żyły, rozpaczliwie potrzebujące świeżej krwi. Mieszkańcy wioski pozamykali się w domach, jakby przeczuwając grozę, która nawiedziła tej nocy ich osadę. Głód jest coraz silniejszy, czujecie się słabi, rozbici. Gdy już jesteście gotowi paść na kolana przed swoim Panem i błagać go łyk pokarmu, widzicie samotną kobietę wychodzącą z pobliskiej karczmy.

Dostrzegła was. Uśmiecha się zalotnie, wygina udo. Z rozcięcia sukni bezwstydnie wysuwa się zgrabna noga.

Dziwka.

Joachim podchodzi do niej. Patrzy jej w oczy, długo, głęboko. Potem delikatnie gładzi po policzku. Oddech kobiety staje się płytszy, głębszy, a wtedy wasz Pan wbija zęby w jej szyję.

Lekko unosi ciało i niesie je w cień uliczki. Tam wysysać będzie z niej to, czego tak bardzo pragniecie - jej krew, jej życie. Daje wam znak, abyście podeszli bliżej. Robicie to, drżąc z głodu. Joachim wygląda teraz inaczej, jest zarumieniony, jego źrenice nie błyszczą już tak intensywnie. Gdyby nie czerwień na wargach, wyglądałby jak zwyczajny człowiek...

Ale to was nie interesuje. Gwałtownie wbijacie zęby w ciało kobiety. Łapczywie, brutalnie spijacie spływającą krew. Czujecie obrzydzenie, nienawidzicie siebie za to, co czynicie, ale nie jesteście w stanie przestać. Rozkoszne ciepło rozchodzi się

po waszych ciałach, wiecie, że teraz jesteście silni, możecie żyć...

Ale czy w ogóle można nazwać to życiem?

4. MAGDALENE

Dopiero ten epizod rozpoczyna właściwą akcję scenariusza, w nim bowiem bohaterowie spotkają kogoś, kto przywróci im nadzieję na powrót do człowieczeństwa.

Nadzieja owa powinna być dla nich niemal równoznaczna z łaską bogów, promykiem światła przedzierającym się poprzez zasnuwane chmurami niebo. Dlatego rozpocznij rozgrywanie tego fragmentu scenariusza dopiero wtedy, gdy gracze myśleć będą, iż nie ma dla bohaterów żadnego ratunku. Awanturnicy, zastraszeni i zniewoleni przez Joachima, zgodnie z jego wolą towarzyszyć mu będą podczas spacerów, łowów i dyskusji. Niechaj sądzą, iż muszą pogodzić się ze swoim przekleństwem...

Tej nocy Joachim wybiera się do miasteczka Kieferburg - ma tam do załatwienia pewną sprawę, w którą nie będzie wtajemniczał bohaterów (nie jest ona istotna, więc jeśli będą uparczywie prosić go o wyjaśnienia, zrobi to, aczkolwiek z niechęcią; jaka to sprawa, wymyśl sam: może być to na przykład konieczność dokonania zakupów). Von Drachenberg nie chce (i boi się) zostawać na dłużej ze swymi „dziećmi”, dlatego zabiera bohaterów ze sobą. Pragnie także pokazać im miłe i niemiłe niespodzianki, czekające na odwiedzającego miasto wampira (gospody, dobre warunki do łowów, ale także straż miejska i łowcy czarownic...).

W obręb murów trumny wwiezie kamerdyner (jak wiadomo, bramy zamykane są o zmierzchu, więc nie mogący zmienić się w nietoperze bohaterowie mogliby mieć spore trudności z dostaniem się do środka - vide rozdział poświęcony prowadzeniu postaci wampira, znajdujący się na końcu scenariusza). Andreas pewien jest, że transportuje bagaże swego pana, który wraz z krewnymi (bohaterowie graczy) wkrótce przyjedzie do miasta. Służący pozostawi trumny (wyglądające jak zwykłe kufty) w pokoju gospody „Pod Czerwonym Dzikim”. Tam też, wieczorem, cała trójka zbudzi się z letargu...

Po przebudzeniu Joachim oprowadzi bohaterów po miasteczku, opowiadając im o panujących w nim stosunkach, a także o jego pokusach i niebezpieczeństwach. W miarę możliwości staraj się unikać suchego opisu, na przykład: „chodźcie po mieście i wracacie do karczmy”. Postaraj się oddać atmosferę pograżonych w ciemnościach ulic, odgłosów dalekich pijatyk, nawoływań straży. Tę przechadzkę bohaterowie powinni dobrze zapamiętać, albowiem w jej trakcie spotkają osobę, która być może odmieni ich losy.

Kończycie właśnie swój upiorny spacer. Błade gwiazdy pieczą was swym sinym światłem, kiedy błotnistą uliczką zmierzacie ku gospodzie. Jeszcze czujecie w ustach metaliczny smak krwi: przerażająca pozostałość po tym, co musicie czynić, by żyć. I co zrobiliście tej nocy. To była tylko ladacznica i jej alfons, ich śmierć nikogo nie zdziwi i nie zaszokuje – może z wyjątkiem was. Po raz kolejny czujecie do siebie wstręt, nienawidzicie się za to, czym jesteście. Ale przecież tak bardzo chcecie żyć, nawet za cenę istnienia innych...

Joachim prosi was, byście poczekali nań w karczmie, musi bowiem załatwić jakąś sprawę. Odprowadza was w pobliże budynku, po czym znika w ciemnościach ulicy. Patrzycie w mrok, który przed chwilą skrył waszego Mistrza, gdy z pobliskiej bramy słyszycie kobiecy głos wzywający pomocy i drugi, męski, miotający przekleństwa. Wiedzeni przyzwyczajeniami i instynktem, pozostałym jeszcze z czasów, gdy byliście ludźmi, idziecie w głąb bramy, pragnąc dowiedzieć się co jest przyczyną owych hałasów.

Waszym oczom ukazuje się widok obrzydliwie zwyczajny w nocnym mieście – zarośnięty, odziany w podarte ubranie drab przyciska młodą kobietę do muru i, trzymając nóż na jej gardle, usiłuje zgwałcić nieszczęsną. A ponoć to wy jesteście potworami...

Mężczyzna odwraca głowę. Z wyrazu twarzy, który przybiera widząc waszą grupę, wnioskujecie, że odważny jest jedynie w stosunku do bezbronnych niewiast. Bez słowa puszcza dziewczynę i ucieka w mrok ulicy.

Kobieta z płaczem rzuca się na szyję jednego ze swych wybawicieli. Dobrze zastanów się kogo wybierze, bo tego bohatera wkrótce obdarzy miłością (z wzajemnością!). Wybranego awanturnika powinien odgrywać Twój najlepszy gracz, potrafiący wczuć się w ową specyficzną sytuację.

Teraz przeczytaj mu (najlepiej na osobności) poniższy fragment.

Dziewczyna z płaczem rzuca ci się na szyję. Początkowo jesteś zdziwiony i zażenowany tą sytuacją – wszak spotkała mordercę, zimnego upiora. Nagle odkrywasz, że dotyk drżącego ciała tej kobiety, ufność z jaką tuli się do ciebie, budzą w tobie coś, co uznawałeś za dawno umarłe: człowieczeństwo. Przez chwilę nie czujesz się potworem, gładzisz ją delikatnie po włosach, uspokajasz łagodnym głosem. Sam nie wiesz, czy zachowujesz się tak, bo nie jesteś już głodny, czy też żyjesz jeszcze jakaś część Twojej dawnej duszy...

Wiesz jednak, że nie pozwoliś nikomu skrzywdzić tej kobiety.

Dziewczyna, uspokoiwszy się, prosi, aby odprowadzić ją do domu. Nazywa się Magdalenę Teichig i jest piękna: szczupła, wysoka, o kruczoczarnych, opadających na ramiona włosach i ciemnych, błyszczących oczach. Tuląc się ufnie do wspomnianego wyżej bohatera, opowiada trochę o sobie.

Gwałcieciel napadł ją, gdy wracała nocą od chorej babki, której zanosila leki. Mieszka tylko kilka ulic dalej, myślała więc, że nic się jej nie stanie, jeśli szybko przez nie przebiegnie. Dziękuję za uratowanie życia, ale zapomina spytać bohaterów skąd się tu wzięli – jest zbyt zszokowana.

W końcu wszyscy dochodzą do domu Magdaleny. Ta z dziewczęcą naiwnością przeprosza bohaterów za to, że nie zaprasza ich do środka, tłumacząc się osłabieniem po przeżytym szoku. Ponownie dziękuję za ratunek, żegna się, szczególnie długo patrząc w oczy bohatera, któremu rzuciła się na szyję. Spoglądając na niego, prosi wszystkich, aby odwiedzili ją kiedyś o dogodniejszej porze.

Dziewczyna nie zdaje sobie sprawy, że uczyniła to, czego nie powinien robić żaden człowiek – zaprosiła wampiry do swego domu. **PAMIĘTAJ JEDNAK!** Zaproszenie to w intencji scenariusza nie stanowi pretekstu do stworzenia nowego „łowiska”, lecz ma umożliwić bohaterom nawiązanie bliższych stosunków z Magdaleną. Dlatego, jeśli bohaterowie wpadną na pomysł wyssania mieszkańców kamienicy, przekonaj osobę odgrywającą rolę przyszłego ukochanego Magdaleny jak bardzo jej postać czuje się za nią odpowiedzialna i że nie pozwoli skrzywdzić dziewczyny (ani nikogo z jej bliskich). Obudziła ona w nim część duszy, sprawiła, iż na chwilę pozbył się bólu swej wampirzej egzystencji – nie chce więc JEJ krwią gasić znów tłęcej się w nim iskry człowieczeństwa.

Jeśli bohaterowie zdecydują się odwiedzić Magdalenę (mogą uczynić to wczesnym wieczorem, tuż po zachodzie słońca), zajrzyj do rozdziału **Wizyta**. Teraz jednak przypomnijmy sobie o pewnej sprawie z teraźniejszości: wszak wampiry miały czekać na Joachima w gospodzie...

Von Drachenberg przybył do karczmy wcześniej niż bohaterowie. Jest zły, że nie posłuchali się go i nie poszli prosto do gospody. Nie jest w najlepszym humorze, bowiem próba załatwienia jego spraw spaliła na panewce. Krzyczy na bohaterów, że postępując tak nieodpowiedzialnie mogą zgubić siebie i jego: samotne, niezapowiedziane wędrówki prędko ściagną im na głowy straż i łowców czarownic. Jeśli bohaterowie opowiedzą mu o dziewczynie, rozłości go to jeszcze bardziej (boi się, by kobieta nie rozpoznała kim są jej wybawcy).

Zaś bohaterów czekają jeszcze dwie noce w Kieferburgu...

5. WIZYTA

Zdarzyć się może, że bohaterowie skorzystają z zaproszenia Magdaleny i złożą jej wizytę.

- Jeśli przybędą do niej wszyscy, dziewczyna przywita ich uprzejmie i poczęstuje winem. Prowadzić będzie z nimi rozmowę na raczej banalne tematy (bohaterowie dowiedzą się, m.in. że od śmierci rodziców mieszka samotnie w tej kamienicy, zarabiając na utrzymanie pracą u pobliskiej krawcowej), lecz jej wybrankę będzie zwracać uwagę głównie na niego, resztę druhów traktując jako raczej zbędne (przynajmniej w tym momencie) towarzystwo. Co więcej, on sądzić będzie podobnie. Przyłapie się na przesyłaniu jej przeciągłych spojrzeń i myślach raczej dalekich od tego, co wampiry zwykły sądzić o śmiertelnikach.
- Jeżeli z zaproszenia skorzysta tylko bohater, który zafascynował dziewczynę, sytuacja zasadniczo będzie podobna do opisanej powyżej, jednak wraz z mijającym czasem rozmowa z banalnych tematów przejdzie na coraz poważniejsze, głębsze. Magdaleny okaże się inteligentna i odrobinę marzycielska. W pewnym momencie oboje przyłapią się na tym, iż omal się nie pocałowali... Spłoszona Magdaleny odwróci się, by po chwili zwrócić twarz z powrotem w stronę bohatera i namiętnie go pocałować.

Zrozumie on wówczas, że stało się to, co nie powinno przytrafić się żadnemu wampirowi - pokochał śmiertelnika...

Powyższa scena, mimo suchego opisu, należy do bardzo romantycznych. Miłość od pierwszego wejrzenia między upiorem a człowiekiem, by stać się prawdopodobną, wymaga bardzo przekonującego opisu, wielu pięknych i przemyślnych słów. Przedstaw graczowi wewnętrzne odczucia jego bohatera, odżywające w nim człowieczeństwo, rosnącą fascynację osobą Magdaleny. Po prostu spraw, aby uwierzył, że naprawdę ją kocha. Niech uczucia postaci staną się jego własnymi. Nie wolno ci pozwolić na to, by Gracz odnosił się do nich z lekceważeniem bądź rezerwą. Musi myśleć emocjami swego bohatera, doznać tego, co gra w duszy jego postaci!

I oczywiście nie pozwól, aby Magdaleny sprawiała wrażenie łatwej, lubiącej przygody dziewczyny! To, że tak prędko zbliżyła się do bohatera, wynika wyłącznie z mocy uczucia, które nagle wybuchło między nimi, nie zaś z jej lekkiego prowadzenia się!!!

6. OSTATNIA NOC

Opisane niżej zdarzenia rozegraj ostatniej nocy pobytu bohaterów w Kiefferburgu - następnego wieczora do miasta przybywa Andreas, aby

odebrać „bagaże”. Po zmierzchu Joachim wysyła bohaterów na samodzielny spacer; czyni to niechętnie (szczególnie po awanturze wynikłej ze spóźnienia bohaterów), ale sprawę dla której tu przybył woli załatwić bez zbędnego towarzysztwa. Nie lęka się, że bohaterowie zechcą go opuścić, bowiem wie, iż nie są jeszcze w pełni samodzielni (o czym nie omieszczał ich wcześniej poinformować), a także ufa w to, że wierzą, iż ma nad nimi niemal nieograniczoną, duchową władzę (gracze też powinni tak myśleć). Wędrując po ulicach miasta bohaterowie nie będą czuli głodu - wszak „jedli” całkiem niedawno. Ponownie opisz im mroczno-cudowną atmosferę nocnego miasta, spraw by znów poczuli się jak samotnicy wędrujący ścieżką cienia...

W trakcie tej przechadzki czeka ich niespodziewane spotkanie. Bardzo ważne spotkanie. Najpierw usłyszą coraz szybsze odgłosy kroków, a po kilku chwilach z mroków wyłoni się Magdaleny. Dziewczyna jest poważna i skupiona, przygryza dolną wargę i drżącym głosem mówi, iż musi porozmawiać z bohaterami. Natychmiast.

Dlaczego?

Choć mogło się tak początkowo wydawać, Magdaleny nie jest wcale głupią ślicznotką; wręcz przeciwnie, potrafi szybko, logicznie rozumować i domyśliła się kim naprawdę są jej wybacownicy. Podejrzewała TO wcześniej, choć właściwie bała się o TYM myśleć. Już podczas pierwszego spotkania nowi znajomi wydali jej się odrobinę dziwni. Ostrożnie się rozpytując odkryła, że osoby te prowadzą nocny tryb życia, towarzyszy im również dziwny, blade mężczyzna. Uzyskane informacje oraz ostatnie makabryczne morderstwa złożyła w przerażającą odpowiedź. Teraz, ponownie spotykając się z bohaterami, ma świadomość, że nie są oni ludźmi. Czemu jednak nie wezwała kapłanów ani łowców? Przecież to, co robią bohaterowie napawa ją strachem i obrzydzeniem, pragnie z tym walczyć - ale chyba kocha jednego z nich, wbrew wszystkiemu, wbrew rozsądkowi KOCHA GO!!! I chce mu pomóc. Jemu i jego przyjaciółom.

Podczas rozmowy z bohaterami powie im o tym, że wie kim są naprawdę. Lecz zanim zdążą na to zareagować, powie im także, że... być może wie jak wyleczyć ich z wampiryzmu.

Poprzedniego dnia rozmawiała na ten temat z pewnym kapłanem Morra i uzyskała od niego obietnicę pomocy w zwróceniu im człowieczeństwa. Nie, nie myśl, że była to zwykła rozmowa. Stary Martin Klempersohn początkowo chciał natychmiast zawiadomić władzę - przekonał go dopiero płacz i rozpaczliwe błagania Magdaleny, która właściwie dopiero wówczas uświadomiła sobie, jak bardzo kocha jednego z bohaterów.

Kapłan był surowy i wierny swojemu bogu - był jednak także człowiekiem. Obiecał szlochającej dziewczynie, że postara się jej pomóc. Kazał

jej też przysiąc na czarnego kruka Morra, że nigdy nie zdradzi niepowołanym osobom szczegółów tej rozmowy.

Gdy dziewczyna odeszła, zaczął szukać w starych księgach wzmianek o wampirach. Znalazł ich niewiele, ale mogły być one bardzo ważne dla osób pragnących wyrwać się ze szponów „czerwonego pragnienia”. Kapłan będzie czekał na bohaterów w starym magazynie, nieopodal północnego muru.

Idziecie mroczną ulicą, targani sprzecznymi uczuciami. Boicie się gniewu Joachima, lękacie się też, iż kapłan wyda was łowcom czarownic. Jednocześnie pełni jesteście nadziei na odzyskanie tego, co, jak sądziliście, dawno już przepadło - człowieczeństwa. Magdalenę prowadzi was do małego, murowanego magazynu, skrytego w cieniu górujących nad nim murów. Podchodząc doń czujecie dziwny niepokój, któremu towarzyszy jakby delikatne mrowienie, które przenika wasze ciała. Znacie to uczucie: gdzieś niedaleko znajdują się rzeczy poświęcone bogom. Idziecie jednak dalej, ufni, że już niedługo wy również znajdziecie się po ich stronie. Magdalenę podchodzi do drzwi budynku i delikatnie puka w umówiony sposób. Po chwili otwiera je brodaty, odziany w czerń mężczyzna.

Człowiek ten to oczywiście Martin Klempersohn, kapłan Morra. Choć usunął z miejsca spotkania symbole dobrych bogów (poza tym, który nosi schowany pod płaszczem), wciąż jeszcze wyczuć można ślady ich obecności. Wnętrze budynku zagracone jest leżącymi na podłodze skrzyniami.

Martin początkowo odnosić będzie się do bohaterów z dużą dozą nieufności (wszak takimi istotami straszono go od dzieciństwa), jednak jeśli ci będą zachowywać się spokojnie, prędko rozwieją jego obawy. Po chwili kapłan sięgnie za poję szaty i wyciągnie stamtąd niewielką, oprawioną w skórę książeczkę. Otworzy ją, zerknie na stronicę i przemówi do drużyny.

- Zawsze uczono mnie, że istoty takie jak wy należy tępić z całą bezwzględnością. Przyznam się, iż chciałem to uczynić także w stosunku do was. I gdyby nie ta kobieta - wskazuje na Magdalenę - to, na bogów, uczyniłbym to! Ona ubłagała mnie jednak, przekonując, że zło nie - wydarło jeszcze do końca waszych dusz. Trudno mi było w to uwierzyć, ale stwierdziłem, że skoro nadarza się okazja odebrania Ciemności kilku istnień, grzechem byłoby jej nie wykorzystać. Wiedziecie jednak, iż wyzwalając się z tej klątwy powróćcie pod - władzę Morra, który prędzej czy później (raczej prędzej) upomni się o was. Moi nauczyciele przekleliby mnie za

to, co czynię, ale pomogę wam. Dlaczego? Może kiedyś się dowiecie. W tej oto księdze znalazłem kilka sekretów waszego gatunku. Po pierwsze, możecie uwolnić się od klątwy. Jak dotąd zdarzyło się to tylko kilka razy w całej historii Imperium, ale jest możliwe. Po drugie, wasz twórca nie ma nad wami takiej władzy, jaką zapewne chciał wam wmówić...

Dalszego ciągu tej wypowiedzi bohaterowie nigdy już nie usłyszą. Z upiornym trzaskiem pękają wrota budynku i staje w nich Joachim. Powoli, nieubłagane idzie w stronę bohaterów z twarzą wykrzywioną wściekłością. Kolejne wydarzenia toczą się już w błyskawicznym tempie. Kapłan uderza wampira jakimś zaklęciem, po czym mocno kopie w jeden z kamieni fundamentów magazynu. Ich fragment odsuwa się ze zgrzytem, ukazując tajne przejście - tunel prowadzący w głąb mrocznej otchłani. Miała być to dla niego droga ucieczki w razie ataku bohaterów...

- Uciekajcie, szaleńcy! Prędzej! Nie czekajcie na mnie! - krzyczy odpierając kolejne ataki Joachima.

Gdy bohaterowie wraz z Magdaleną wejdą już do podziemi, przejście zatrząskuje się za nimi niczym płyta grobowca...

Awanturnicy zapewne nigdy nie dowiedzą się też tego, że Klempersohn nie przeżył tej walki, przed śmiercią niszcząc księgę z opisem sposobu odzyskania przez nich człowieczeństwa...

Chłód. Kapanie wody. Idziecie gęsiego niskim, wąskim korytarzykiem. Czujecie wilgoć murów podziemnego przejścia i zapach stęchlizny, pod nogami z piskiem przemykają szczury. Tunel ciągnie się w nieskończoność, metr za metrem, metr za metrem. Po jakimś czasie, który dla was wydał się wiekami, zaczyna powoli wznosić się do góry, aż wreszcie kończy się twardą, kamienną ścianą.

Kamienie dają się odwalić bez trudu. Gdy bohaterowie uczynią to, przeczytaj im poniższy tekst:

Waszym oczom ukazuje się leśna polana, zalana upiornym blaskiem księżyców. Między drzewami snują się pasemka siwej mgły, ich dotyk jest mokry i zimny. Puszcza rozbrzmiewa nocną kankonadą. Puszczyk śpiewa swą mroczną pieśń, gdzieś kwili zraniony ptak. Magdalenę kuca na ziemi, cichutko płacząc. Widać, że jest bardzo wystraszona.

Nagle wszystko milknie. Mgła gęstnieje, skupia się w szare obłoki. Potem słyszycie jakieś słowa, jakby śpiew, inkantację. Najpierw jest cicho, jednak wzrasta powoli, miarowo, aż do głośnego szmeru. Tymczasem z mgły kształtują się postacie,

coraz wyraźniejsze, na wpółprzejrzyste. Postacie mężczyzn, kobiet, dzieci, ludzi starych i młodych. Niektórzy z nich są okrutnie okaleczeni, na ich twarzach zastygł ból i bezsilny protest. Robi się zimno, coraz zimniej. Dziewczyna patrzy na te istoty z szeroko otwartymi ustami, niezdolna do wydania z siebie żadnego dźwięku.

Widma otaczają was, a ich szept układa się w jedno, wyraźne zdanie:

- SKĄD PRZYBYWACIE I CZEMU ZAKŁÓCĄCIE NASZ SPOKÓJ, PRZEKLĘTE ISTOTY?

No właśnie, czemu?

W tym miejscu, przed czterystu laty, podczas jednej z prywatnych wojen spalono wioskę i okrutnie wymordowano jej mieszkańców. Duchy ofiar spotykają się w tym miejscu w takie noce jak ta, dziś jednak przywabiły je przede wszystkim przybyłe tu istoty z pogranicza życia i śmierci, czyli nasi bohaterowie.

Esencją tego epizodu jest właściwie czysta teatralna gra, w trakcie której gracze będą musieli ustami swych postaci wytłumaczyć duchom, że przybyszą w pokoju, nie chcą nikogo krzywdzić, a nawet sami są pokrzywdzeni. Początkowo zjawy będą bardzo nieprzychylnie nastawione - wyłącznie od elokwencji graczy (oraz rzecz jasna Twego uznania) zależy, czy bohaterom uda się zwycięsko wyjść z tego spotkania. Niech trochę się pomęczą, trzymaj ich w niepewności, zmusz do wielkiego intelektualnego wysiłku. A warto czegoś takiego dokonać, albowiem „udobruchane” duchy wskażą drużynie drogę do opuszczonego domu, w którym bohaterowie znajdą zapiski mogące pomóc im w odzyskaniu człowieczeństwa. W domostwie owym mieszkał kiedyś wampir, ofiara innego wampira, rozpaczliwie pragnący znów stać się śmiertelnikiem. Nie udało mu się to i jego dusza została przeklęta przez demony śmierci, jednak pozostawił po sobie pamiętniki, w których zawarte są informacje mogące odrobinę pomóc bohaterom w ich walce o człowieczeństwo.

Jeżeli jednak drużyna nie popisie się elokwencją, wiadomości te nie zostaną jej przekazane, a w dodatku duchy zaatakują ją. Ich współczynniki znajdziesz w rozdziale **Bohaterowie niezależni**.

7. OPUSZCZONY DOM

Jeśli drużyna zwycięsko wyszła ze słownego pojedynku z duchami, to dotarła tu bez większych problemów. Jeśli zaś nie, i w dodatku jakimś cudem przeżyła walkę ze zjawami, przybędzie tu po długim i nieprzyjemnym błędzeniu, obfitującym w rozmaite przykre zajścia (jakie - wymyśl sam).

Jednak niezależnie od wszystkiego jeden fakt jest niezwykle istotny - bohaterowie nie zdołają

przybyć w to miejsce przed świtem. Rozpoczną się więc rozpaczliwe poszukiwania schronienia przed palącymi promieniami słońca: w przeciwnym razie przygody drużyny skończą się nagle i... bardzo boleśnie. Droga do ruin jest długa i żmudna. Przedstaw graczom atmosferę nocnego lasu, wzrastający głód krwi, rozegraj spotkanie z jakimś zabłąkanym podróżnym, lub - jeśli jesteś złośliwy - z istotą Chaosu (bohaterowie mogą nie wiedzieć, że Chaos nie jest przyjaźnie nastawiony do stworów Zła). Pamiętaj, że droga do opuszczonego domu nie może być zwyczajnym spacerem. Postaraj się, aby bohaterowie odczuli trud drogi, strach i niepewność. Nie zapominaj również, iż towarzyszyć im będzie Magdalenę - osoba śmiertelna, pełna obaw, zszokowana.

Gdy uznasz, że minęło już wystarczająco dużo czasu, przeczytaj lub streszcz graczom poniższy opis:

Pomiędzy drzewami dostrzegacie czarne kontury domu. Gdy zbliżacie się doń, okazuje się, że wcale nie jest taki duży, jak z początku wam się wydawało. To po prostu zrujnowany, parterowy budynek z cegły, straszący pustymi oczodołami okien. Za dnia wyglądałby całkiem zwyczajnie - ot, kolejna ruina, jakich wiele teraz na puszkowicach Imperium - Wam jednak wydaje się nie mniej ponury, niż opuszczona forteca. W dodatku otacza go jakaś dziwna, nie dająca się zdefiniować atmosfera. Nie wiecie co to takiego, ale napewno nie jest to przyjemne. Zresztą wszystko, czego dotąd doznaliście, nie było przyjemne. Nawet wy sami jesteście upiorami...

Dom (jak to już wyżej powiedziano) jest niewielką, parterową rudera. Kiedyś otoczony był drewnianym płotem, ale ten dawno już zbutwiał i zarosły go chaszcze. Dach ciągle się trzyma, choć więcej w nim dziur niż poszycia. Obok bocznej ściany, niewidoczna dla wkraczającej właśnie drużyny, znajduje się studnia - jest wyschnięta i wydobywa się z niej bardzo nieprzyjemny odór (którego źródło trudno jednak zidentyfikować). Do wnętrza domu prowadzą masywne, okute drzwi, jakby nie pasujące swym wyglądem do reszty budynku. Nie są zamknięte.

Za drzwiami rozpoczyna się korytarz, biegnący do przeciwległej ściany budynku i pełniący funkcje przedpokoju. Po jego obu stronach znajdują się drzwi - cały dom składa się z czterech pomieszczeń. A oto ich opisy (począwszy od pierwszych drzwi po lewej).

1. Kuchnia

Drzwi do tego pomieszczenia są zamknięte, zamek jest jednak stary i pordzewiały - daje się otworzyć/wyłąmacz bez trudu.

Waszym oczom ukazuje się kwadratowe, za-gracone pomieszczenie. W powietrzu wirują

smugi kurzu, poruszonego waszym wejściem. Światło księżyców rozjarza srebrnym blaskiem pajęczyny zasnuwające mury. Pod ścianą na lewo stoi stół, ongiś wykonany z solidnego dębu, dziś jednak stary i zmurszały. Przeciwną ścianę zastania drewniana, równie zniszczona szafa. Na podłodze leżą kawałki zwęglonego drewna, wskazujące na to, że znajdowało się tu kiedyś palenisko, jednakże nie widać ani śladu czegoś, co mogłoby służyć za kominek, brak też dziury w dachu przeznaczonej do odprowadzania dymu.

Ostatnim mieszkańcem domu był wampir, który, jak wiadomo, raczej nie potrzebował kuchni - rozebrał kominek i uzyskany w ten sposób materiałem załatał otwory wentylacyjne. Szafa nie jest zamknięta. Znaleźć w niej można zniszczony sprzęt kuchenny: zardzewiałe miski, garnki, sztucce, stare potłuczone dzbany. Poza tym w kuchni nie ma niczego interesującego.

2. Magazyn

Następne drzwi po lewej. Są otwarte.

Pomieszczenie to nie ma okien, całe zastawione jest różnymi skrzyniami, oraz sprzętami różnego pochodzenia i zastosowania. Bez trudu rozpoznajecie wśród nich narzędzia rolnicze, siekiery, sidła na zające. Wszystko to pokrywa gruba warstwa kurzu.

Pokój ten to po prostu bardzo dawno nie użytkowany magazyn, w dodatku straszliwie zapuszczony. W skrzyniach znajdują się garnce z zepsutymi już marynatami, przyprawy, narzędzia rolnicze, gwoździe i młotki, kielnie, piła i wiele, wiele starych i zniszczonych sprzętów gospodarskich.

3. Sypialnia

Pierwsze drzwi po prawej, otwarte.

Pomieszczenie to jest równie zakurzone i zaniedbane, jak pozostałe. Całe jego umeblowanie to zbity z desek prycz, stojąca na środku podłogi. Przykrywa ją pościel, stara już i zetłała, a przez rozdarcia wydobywa się z niej cuchnący puch. Podobnie jest z siennikiem, w którym więcej teraz robactwa niż słomy. Być może znajdowały się tu też inne meble, ale nie pozostał po nich nawet ślad.

W pomieszczeniu tym nie ma niczego ciekawego (oprócz zdumiewająco dorodnego robactwa).

4. Pracownia

Drzwi do tego pokoju są zamknięte na solidny zamek (jego jakość wynosi 30%), można je jednak bez trudu wyważyć.

Książki, wiele książek na półkach sięgających sufitu. Kraty w oknach, niegdyś solidne, teraz są przedziewiałe i na wpół wytłamane. Pod oknem ustawiono biurko z szufladą - solidne, lecz mocno zakurzone. Stoi na nim świecznik, jednak nie ma w nim świec, a jedynie kupki stopionego wosku. Podłogę pokrywa wytarty dywan. I jest jeszcze coś - dziwne, bardzo silne poczucie czyjejś obecności, niemal namacalnej, chociaż nie widać tu nikogo...

Jeżeli ktokolwiek dotknie biurka lub zacznie szperać wśród książek, pośrodku pokoju uformuje się - z kurzu i księżycowego blasku - na wpół przezroczysta postać wysokiego, szczupłego mężczyzny. Jego twarz jest smutna, pełna takiej rozpacz, że każdemu, kto na nią spojrzy, niemal zbiera się na płacz. Na pierwszy rzut oka widać, że mężczyzna ten przeszedł kiedyś straszną tragedię - taką, która niszczy duszę i uczucia; teraz stoi przed wami tylko jego duch, emanacja dawnych emocji, trwogi i żalu.

Duch milczy, wpatrując się smutnym wzrokiem w bohaterów. Potem unosi swą niematerialną rękę i trzyma ją, wskazując wyprostowanym kciukiem podłogę.

Zjawia ta to przeklęta dusza mieszkańca domu imieniem Gotfryd de Gonzaga, wampira, który, podobnie jak bohaterowie, został upiorem wbrew własnej woli i rozpaczliwie walczył o swoje człowieczeństwo. Niestety, walkę ową przegrał. Dzięki długotrwałym badaniom, z wielu różnych fragmentów podań, baśni, legend i naukowych opracowań złożył sposób, dzięki któremu mógłby uwolnić się od klątwy. Niestety, zabrakło mu ostatniej, najważniejszej części łamigłówki - dobrowolnej ofiary z życia drugiej osoby. Nieświadom owej luki, po uprzednim zniszczeniu notatek (aby nie dostały się w ręce wampirycznych władców, którzy mogliby by dzięki nim opracować sposoby zapobiegania buntom swych Mrocznych Dzieci), dokonał odpowiednich rytuałów, ale skutek braku najważniejszego składnika zginął, a jego potępiona dusza nawiedza ów stary dom, będący jego ostatnią kryjówką.

Swym palcem wskazuje ukrytą pod dywanem kłapę do małej piwniczki, będącej dlań schronieniem podczas godzin dnia. Znajduje się tam trumna z jego niepogrzebanymi szczątkami oraz pamiętnik, który może naprowadzić bohaterów na nowy trop w ich poszukiwaniach powrotu do śmiertelności. Gotfryd pragnie, aby jego doczesne szczątki zostały pochowane. Gdy drużyna pogrzebie to, co z niego pozostało, odezwie się do niej, początkowo nieufnie, ale jeśli gracze w przekonujący sposób zaprezentują swe zrozpaczone postaci i będą okazywać mu szacunek, powoli zacznie się do nich przekonywać. Z pewnością udzieli także informacji o sposobie

przeprowadzenia rytuału, mogącego przynieść im uwolnienie od klątwy. Jakich informacji? Dowiesz się już wkrótce.

Jeżeli pogrzeb odbędzie w sposób uroczysty, ktoś odmówi modlitwę (która, mimo wszystko, zostanie przyjęta przez bogów, bowiem ten, kto wypowie jej słowa nie ma czarnej duszy), de Gonzaga wspomógł drużynę także w starciu z Joachimem (patrz rozdział **Nadzieje Joachima**).

5. Piwnica

Małe, kamienne pomieszczenie, zimne i mroczne. Wasze głosy dudnią w nim niesamowitym echem, niczym żalosne jęki potępionych dusz. W centrum komnaty, wprost na wysypanej żwirem podłodze, stoi czarna, podłużna skrzynia, ozdobiona jakimiś koszmarnymi płaskorzeźbami. Rzut oka na nie wystarczy, by stwierdzić, że nie mogą one zdobić niczego innego prócz trumny.

Skrzynia ta faktycznie jest trumną, w której Gotfryd de Gonzaga złożył swe ciało przed wędrówką do eteralnych krain w poszukiwaniu śmiertelności - i w której umarło ono, gdy jego walka zakończyła się przegraną. Teraz ciało to jest niczym więcej, jak obciążonym pergaminową skórą szkieletem, w swych kościstych dłoniach ściskającym na wpół zbutwiałą księgę: pamiętnik.

A oto to co daje odczytać się z pamiętnika:

Gotfryd de Gonzaga, ongiś szlachcic Imperium, dziś wampir...

Kolejna noc bez kropli krwi. Jestem głodny, tak bardzo głodny, ale przecież nie mogę dalej zabijać! Za każdym razem, gdy zanurzam zęby w szyi jakiegoś nieszczęśnika i chłepczę spływającą posokę, czuję się jak zwierzę, potwór, a mój wstręt do własnej osoby jest coraz większy i głębszy. Chciałbym z tym skończyć raz na zawsze. Właściwie mógłbym popełnić samobójstwo! To takie proste, wystarczy nie uciec przed światem... Ale boję się, na samą myśl o płomieniach palących me ciało czuję nieopanowane dreszcze. Nie wiem co robić. I lękam się, że chyba nigdy się nie dowiem...

A jednak! Jest, jest nadzieja!!! Widziałem się z nim dzisiaj, byłem w jego domu. Zaprosił mnie - dziwne, przecież wiedział kim jestem. Ale to nieważne, dał mi nadzieję znów bycia śmiertelnym... Muszę spotkać się z nim jeszcze jutro, on zna wiele tajemnic...

Kontynuuję swoje badania. Znam coraz więcej szczegółów. Hubertus tak mi pomaga... Dzięki

jego wskazówkom dotarłem do ksiąg, znalazłem stare zapiski. Jestem coraz bliżej celu. Być może niedługo znów ujrzę światło słońca...

Dzisiaj udało mi się odnaleźć ostatnią notatkę dotyczącą rytuału. Znam już wszystko, teraz pozostało mi tylko położyć się w trumnie i ruszyć po swe człowieczeństwo. Bogowie, wspomóżcie mnie w mej ostatniej walce... Zapamiętałem wszystkie formuły, zniszczyłem zapiski. Teraz jestem wolny od skaz, niedługo wolny będę od swej klątwy. Przejdę wiele prób, zanim spotkam się z władcą Krainy Cieni, Panem O Trzech Twarzach... Ale tylko on może dać mi śmiertelność.

Kraina Cieni to na wpół materialna, na wpół eteralna przestrzeń między światami żywych i zmarłych. Krąży w niej cienie tych, którzy nie żyli na tyle godnie, aby dostąpić łaski raju, ale też nie splamili się uczynkami skazującymi na wieczne potępienie. Błądzą po owych nieskończonych bezmiarach, wyczekując szansy na dostąpienie zbawienia. Ponoć przepełniająca ten świat duchowa moc pozwala - przy odpowiednim harcie, zapale i sile ducha - na unicestwienie najmocniejszych nawet klątw, na dokonanie rzeczy, których sprawić nie potrafi nawet potężna magia. Jednakże aby osiągnąć swe cele, po przybyciu do Krainy Cieni trzeba się zmierzyć z rozdrażnionymi wiecznym spokojem duszami, nie dać się im pokonać, a swym męstwem i przebiegłością skłonić je do tego, by nie stawiały na drodze. Zdarzyć się może, iż za okazane śmiałkom łaski tajemne moce rządzące tą krainą wymagać będą nie tylko zwycięskiego starcia z zamieszkującymi ją cieniami, ale także złożenia odpowiednich ofiar. Udowadniają one determinację tych, którzy ubiegają się o zdjęcie klątwy i pozwalają na zachowanie choć symbolicznej równowagi owego szarego świata widm: uwolnienie od klątwy za żal rozstania się z tym, co składa się w ofierze...

Po pogrzebaniu szczątków Gotfryda jego duch pojawił się ponownie w pracowni. Teraz nie będzie miał już cierpiącej twarzy, wygląda również bardziej eteralnie niż poprzednio. Przedstawi się bohaterom, opowie także swą smutną historię (pokrótce przedstawioną wyżej). Zapytany, odpowie im także na najważniejsze pytania: czym jest Kraina Cieni i w jaki sposób odprawić można rytuał pozwalający na podróż do niej. Chociaż o pierwszej z owych rzeczy opowie raczej ogólnikowo (nie więcej, niż podano we wcześniejszym akapicie, nie wspomni też o konieczności złożenia ofiary), to pamięć magicznych formuł i obrzędów służących uwolnieniu się od klątwy wampiryzmu jest w nim wciąż żywa. Będzie wdzięczny bohaterom za to, co dla

niego uczynili (choć zapewne nie kosztowało ich to zbyt wiele wysiłku), jednakże wzdraga się z ujawnieniem tego sekretu. Ostatecznie przekonano go dopiero zjawienie się Joachima (patrz dalej). Dzięki temu zrozumie, że ma możliwość uchronienia bohaterów od losu, który jemu nie został oszczędzony, a przy okazji przybliżenia własnego zbawienia...

Oprócz podanych niżej składników rytuału duch, jeśli zostanie o to spytany, wyjawia kim jest tajemniczy pustelnik Hubertus. Wedle jego słów to sędziwy łowca wampirów, który zdecydował się zlikwidować kolejnego wampira w dosyć oryginalny sposób - przywracając go ludzkości. Dzięki swej szerokiej wiedzy oraz moralnemu wsparciu Hubertus oddawał Gotfrydowi nieocenione usługi. W rzeczywistości jest jednak trochę inaczej, o tym jednak gracze na razie nie powinni wiedzieć. Gotfryd wątpi, czy staruszek jeszcze żyje, ale bez większych oporów wskaże drogę do jego samotni.

A oto jakich informacji o rytuale udzielić może bohaterom duch Gotfryda (ubierz je w odpowiednie zdania, nadając im kształt odpowiedniej wypowiedzi, wystrzegaj się jak ognia podawania suchych punktów!):

- do obrzędu potrzebna jest odrobina ziemi z miejsca, w którym zginął człowiek;
- uczestnicy ceremonii mieszają ją z własną krwią i połykają, recytując odpowiednie formuły magiczne (których treść znana jest de Gonzadze);
- uczestnicy ceremonii zapadają następnie w letargiczny sen, podczas którego duch odrywa się od ciała i rozpoczyna wędrówkę po Krainie Cieni.

O swych przeżyciach w Krainie Cieni, Gotfryd nie będzie chciał rozmawiać, stwierdzi tylko, że każdego czekają tam próby budzące ciemne struny jego duszy, i aby je przejść, potrzeba jeszcze jednego, nieznanego mu składnika. Być może nie jest on potrzebny, może jego niepowodzenie wynikało z innych przyczyn, ale fakt faktem, że czegoś mu tam zabrakło. I właściwie sam nie wie czego...

8. NADEJŚCIE JOACHIMA

Epizod ten rozegrać powinien się w trakcie myszkowania bohaterów po domu, najlepiej po pierwszym spotkaniu z duchem Gotfryda. Jego głównym zadaniem jest uświadomienie drużynie, że Joachim nie zapomniał o niej przepadając gdzieś w otchłani przeszłości, lecz cały czas szuka bohaterów, ogarnięty żądzą zemsty.

Przeczytaj (lub opowiedz) poniższy akapit jednemu z graczy, najlepiej na osobności.

Wpatrujesz się w ponurą ciemność otaczającą mury domostwa. Liście czarnych drzew

szumią cicho, księżyc przykryty chmury. Nagły powiew wiatru odgarnia je z ich oblicza, pozwalając, by zalały okolicę bladym blaskiem. I w tym to właśnie blasku widzisz jakąś postać, szybkim krokiem zbliżającą się w twoim kierunku. Jej sylwetka, ubiór, sposób poruszania się wydają ci się znajome, bardzo znajome. Postać unosi głowę, odgarnia z twarzy poplątane włosy i patrzy na ciebie złymi, gorejącymi oczyma. Krzyczysz z przerażenia, albowiem poznajesz w niej teraz swego Ojca w Mroku - Joachima von Drachenberga...

Wiedziony chęcią zemsty, żalem i nienawiścią do zdradzieckich dzieci Joachim kierując się swymi nieludzkimi zmysłami dotarł aż tutaj, do miejscy, w którym bohaterowie zdawali się już zapominać o jego istnieniu. Jedyne czego pragnie, to rozszarpać im gardła i wychłptać ciepłą, dymiącą krew, ugasić nią palący go ogień poniżenia. Jego emocje są już tak silne, że przed prezentacją powyższego akapitu, możesz (jeśli zechcesz) ostrzec drużynę przy pomocy złych przeczuć, wróżebnych znaków, etc.

Jednakże, choć nad głowami bohaterów zawisło śmiertelne niebezpieczeństwo, dom w którym się znajdują ma pewną magiczną właściwość pozwalającą awanturnikom wyjść cało z opresji. Wybudowano go w sanktuarium dawnych, pogańskich bogów, chroniących świat przed zakusami odwiecznego zła. Dzięki temu każda istota o tak czarnym sercu, jakie ma Joachim napotka tu mentalną barierę, uniemożliwiająca jej wtargnięcie do środka budynku - po prostu będzie się tego śmiertelnie bała. Bariera ta nie jest niemożliwa do przełamania, jednakże nawet Joachim na przewycięzenie tego potwornego strachu potrzebować będzie co najmniej kilku godzin.

Ten czas bohaterowie mogą spożytkować na obmyślenie sposobów wydostania się z opresji. Zapewne najprostszą metodą byłoby pokonanie wampira w otwartej walce - niestety, szansa na to, iż dla co najmniej jednego z bohaterów zakończyłoby się to Prawdziwą Śmiercią, jest stosunkowo duża.

Można również spróbować niezauważenie wymknąć się z domu. Jednakże, jeśli by nawet to się udało (co graniczy z cudem), bohaterowie niejako automatycznie odcinają sobie dostęp do ważnych informacji, które odkryć można w domu (patrz wyżej), a do których jeszcze nie dotarli.

Sytuacja nie jest jednak beznadziejna. Jeśli bohaterowie odpowiednio godnie pochowali Gotfryda, jego duch (poproszony o to) przybędzie drużynie na pomoc, odpędzając wampira. Siła jego żalu i nienawiści jest tak duża, iż ugiąć przed nią musi się nawet Pan Nocy. Niestety, gracze powinni pamiętać, że nie zrezygnuje on z zemsty i kolejne spotkanie to tylko kwestia czasu...

9. PUSTELNIK

Bohaterowie, usłyszawszy od Gotfryda tajniki rytuału pozwalającego na podróż do Krainy Cieni, zapewne zapragną dowiedzieć się jakież to nieznany de Gonzadze składnik potrzebny jest do odzyskania przez nich śmiertelności, czyli, mówiąc zwięźle, zechcą odwiedzić pustelnika Hubertusa, który podobno przekazał de Gonzadze tajniki ceremonii.

Drogę doń wskaże bohaterom Gotfryd, a podróż do chatki pustelnika zajmie im około pół nocy.

Do domostwa Hubertusa bohaterowie wyruszą zapewne z budzącą się w sercach nadzieją na powrót do zwykłego życia, uradowani, że los i wszyscy których spotkali są im tak życzliwi. Jeśli wysłuchali uważnie słów Gotfryda, myślą, że ten do którego zmierzają to taki „humanitarny” łowca wampirów, ratujący nieszczęsnych krwiopijców od ich klątwy. Jakże się mylą...

Hubertus nienawidzi wampirów. Nienawidzi ich od chwili, gdy wracając po długiej podróży do swego domostwa zamiast żony i córki zastał w nim zimne, blade i pozbawione krwi zwłoki. Nigdy nie dowiedział się, który z Nieumarłych zgotował im taki los i czy kierowało nim cokolwiek innego niż głód i zwykła żądza mordu. Jego życie nagle runęło w gruzy, a on stał, niezdolny nawet do płaczu, rozpaczliwie zdziwiony takim nagłym, niczym nie zapowiedzianym okrucieństwem fortuny. Stał, a w jego sercu rosła nienawiść, gorzka, zimna nienawiść, która nie dawała mu spać przez wiele kolejnych lat. Uciekł od świata, od ludzi, poświęcając się swej pasji: mordowaniu wampirów. Zabijał je jednak perfidnie, tak, aby nie ściągnąć na siebie przedwczesnej zemsty wampirzego rodu i tym samym dłużej móc kontynuować swe dzieło. Jedną z jego ofiar był właśnie Gotfryd. Postąpił z nim nadzwyczaj okrutnie, pomagając w rekonstrukcji rytuałów umożliwiających powrót do śmiertelności, zatajając jednak jedną z informacji. Był to szczegół na tyle istotny, że jego nieznajomość zabiła de Gonzagę, a duszę nieszczęśnika skazała na wieczną tułaczkę między niebiosami a piekłem.

Gdy bohaterowie przybędą do chatki pustelnika, przeczytaj lub streść im poniższy opis:

Drzewa rozstępują się przed wami, ukazując małą, spowitą mrokiem polankę. Niebo jest dziś chmurne, nie widać więc gwiazd ani księżyców - ale wam nie przeszkadza przecież brak światła... Na przeciwległym krańcu polanki stoi mała, drewniana chata. Jej okna są ciemne, wyglądają na opuszczoną. Budynek jest jednak w na tyle dobrym stanie, że macie pewność, iż jest zamieszkały.

Podchodźcie bliżej, widząc przed sobą całym solidne, dębowe drzwi, opatrzone drewnianą kołatką. Kilka chwil stukania, potem słychać z wnętrza domu jakieś stękanie, narzekania, drzwi otwierają się i staje w nich zaspany staruszek...

Staruszkciem tym jest Hubertus. Z początku nie będzie się pytał bohaterów kim są i skąd przyszli - zresztą ich upiorną naturę pozna na pierwszy rzut oka...

Zaprosi awanturników do wnętrza chatki, właściwie niczym nie różniącego się od wiejskiego domostwa - może z wyjątkiem braku zwisających ze ścian warkoczy czosnku. Na każdy fizyczny atak ze strony drużyny odpowie znanymi sobie czarami (patrz **Bohaterowie niezależni**). Początkowo nie będzie chętny do rozmowy z drużyną, starając się udzielać wymijających odpowiedzi i niedwuznacznie dając do zrozumienia, że istoty takie jak bohaterowie nie są u niego mile widziane.

Nastawienie owo zmieni się, jeśli drużyna wspomni imię Gotfryda de Gonzaga. Hubertus przerazi się wówczas, iż jego zbrodnicze machinacje wyszły na jaw, a ci co doń przybyli mają za zadanie go ukarać. Udzielając nadal niejasnych odpowiedzi (choć uważny obserwator dostrzeże jego zdenerwowanie) będzie przygotowywał czar, który pozwoliłby mu unieszkodliwić nieproszonych gości i otworzyć sobie drogę ucieczki. Na szczęście jednak strach oraz emanacja rozemocjonowanych myśli bohaterów doprowadzą do błędu w formule zaklęcia, które zamiast zagotować krew w żyłach gości spowoduje niegroźny fajerwerk - na tyle jednak spektakularny, aby drużyna zorientowała się co do złych zamiarów Hubertusa. Dostrzegłszy, że nie ma już dla niego ratunku, starzec padnie na kolana i zacznie błagać o litość. W zamian za darowanie życia będzie obiecywał zdradzenie informacji o ostatnim składniku, pozwalającym na odzyskanie śmiertelności.

Drużyna może nie posłuchać jego próśb i zabić go - nie będzie to jednak dobrze świadczyć o duszach bohaterów, które widać przesiąkły już złem w takim stopniu, że odzyskanie człowieczeństwa stało się prawie niemożliwe. W jaki konkretnie sposób odbije się to na dalszych losach bohaterów, dowiesz się z dalszej części scenariusza.

Jeśli jednak bohaterowie darują mu życie, Hubertus drżącym głosem opowie swą tragiczną historię, wyjawi też, że Gotfryd zginął, bowiem celowo zataił przed nim tajemnice ostatniego składnika rytuału. Starał się będzie także wyjaśnić motywy, które popchnęły go do tak perfidnego polowania na wampiry.

Spytany o składnik, przyzna się z pewnym zażenowaniem, iż właściwie nikt do końca nie

wie jaki powinien on być. Z jego własnych badań wynikałoby, że podróżujące do Krainy Cieni upiory musza wziąć ze sobą choć jednego śmiertelnika (co pozwala wampirom zachować łączność ze światem żywych) oraz, że aby dopełnić rytuał, potrzebna jest również dobrowolna śmierć jednego z podróżujących do owego continuum. Hubertus nie wie jednak czy umrzeć powinien człowiek, czy upiór.

To już właściwie wszystko, czego drużyna powinna dowiedzieć się na temat rytuału i Krainy Cieni. Jeśli zabije teraz Hubertusa, skutek będzie taki sam, jakby zgładziła go wcześniej. Jeżeli oszczędzi go, zaraz po odejściu bohaterów pustelnik spakuje swój skromny dobytek i ujdzie w las, byle jak najdalej od tego przeklętego miejsca.

A ty tymczasem przejdź do finałowego epizodu zatytułowanego

10. KRAINA CIENI

Gdy bohaterowie odpowiadają już wszystkie obrzędy potrzebne do przeniesienia się do Krainy Cieni, przeczytaj im poniższy opis.

Przebrzmiały już ostatnie słowa niezrozumiałego zaklęcia. Pełni niepokoju czekacie na to, co się teraz stanie. Podświadomie spodziewacie się jakiegoś gwałtownego przeniesienia w inną rzeczywistość, wiru, który wciągnie was w otchłani tego dziwnego continuum. A tymczasem nie dzieje się nic. Zupełnie nic. Zaraz... Ów niczym nie zmałowany spokój jest nienaturalny, otoczenie jest zbyt ciche... Nie słychać odgłosów nocy, nie słychać nawet bicia serca pobliskiej Magdaleny. W wasze członki zakrada się niemoc, powoli, spokojnie rozlewając się po ciebie falą rozkosznego bezwładu. Powieki stają się ciężkie, coraz cięższe, czujecie się niezwykle senne. Mimo że ze wszystkich sił staracie się powstrzymać sen, przychodzi na was nagle, niespodziewanie - dziwny majak bez marzeń, czarny i zimny. Nagle budzicie się i otwieracie szeroko oczy, szukając znajomego widoku. Nie dostrzegacie już jednak wnętrza starego domu. Unosicie się w chłodnym mroku, owiani pasemkami szarej mgły. Nie widać ani ziemi, ani nieba, góra i dół mogą być właściwie wszędzie...

W Krainie Cieni obowiązują takie same zasady dotyczące walki i zranień, jak w zwyczajnej rzeczywistości, jednak po przemianie wampirów w ludzi wszelkie obrażenia natychmiast znikają. Jedyne ekwipunek, jaki można tam zabrać, to własne ubranie.

A oto kolejny opis.

Z mroku zaczynają powoli wyłaniać się jakieś postacie, niewyraźne i zamglone. Zbliżają

się do was ze wszystkich stron. Z każdym kolejnym krokiem przybierają coraz konkretniejsze kształty, coraz łatwiej je zidentyfikować. Widzicie ich twarze, męskie, kobiece, dziecięce. Niektóre są dziwnie znajome, jednakże nie jesteście w stanie powiedzieć gdzie już je kiedyś ujrzeliście. Widzicie ich smutne, patrzące z niemym wyrzutem oczy. Jedna z istot - wysoka, jasnowłosa kobieta - wychodzi wam naprzeciw i powolnym gestem odgarnia swe bujne loki, odsłaniając nagą szyję.

W jednej strasznej chwili, kiedy widzicie czerwieniejące na jej skórze dwie krwawe rany, zdajecie sobie sprawę, skąd znacie te wszystkie oblicza. To widma wampirzych ofiar, także waszych. Poznacie swą pierwszą zdobycz, prostytutkę, która wyssaliście wraz z Joachimem. Widzicie teraz, że nie miała nawet szesnastu lat... Poznacie, innych nieszczęśników, którzy swą niewinną krew podtrzymali wasz przeklęty, upiorny żywot. Zjawy otaczają was ciasnym kołem. Milczą, choć widoczny w ich spojrzeniach gorzki wyrzut starcza za tysiące jęków i okrzyków...

Widma nie będą agresywne wobec bohaterów, są również całkowicie niewrażliwe na ataki z ich strony: po prostu okrażają ich i nie przepuszczają dalej, póki awanturnicy nie zaczną błagać o przebaczenie za swe zbrodnie.

Potem przepuszczają ich dalej...

Mgły rozwiewają się i gdzieś w oddali widzicie rozciągającą się przed wami wielką zieloną łąkę. Jednakże zieleń jest zgaszona, szara, jakby pozbawiona duszy. Porastające ją kwiaty dawno już zwiędły, nieboskłon zaś ma kolor ołowiu, bez śladu błękitu i słonecznego blasku. Waszą uwagę przyciągają jakieś czarne, podłużne kształty, leżące na trawie. Gdy zbliżacie się do nich, widzicie że to trumny, czarne mahoniowe truminy. Jest ich tyle, ilu was; na każdej z nich leży czarna róża i wygrawerowany jest napis „KREW MOIM PRZEKLEŃSTWEM”. Nagle trumny otwierają się. Wstają z nich jakieś postacie, blade, ognistookie, dziwnie znajome. Wstajecie z nich wy- a raczej wasze sobowtóry...

Sobowtóry te to dokładne kopie bohaterów (w mechanice gry oznacza to identyczne współczynniki). Początkowo stoją bez ruchu, swymi płonącymi oczyma wpatrując się w struchlałą drużynę, a następnie zniemacka rzucają się na nią. Walka z nimi nic nie daje, albowiem każde zadane im obrażenia powodują adekwatne rany na ciele osobnika, którego imitacją jest trafiony przeciwnik. Pokonać można ich jedynie spryskując własną kwią (krew Magdaleny nie będzie skuteczna, zresztą jako jedyna nie będzie

ona atakowana) - na to rozwiązanie powinien naprowadzić graczy napis na trumnach. Opryskane krwią (co najmniej kilkanaście kropel) stworzy rozwiewając się niczym mgła.

Czas na dalszy ciąg wędrówki:

Wasze sobowtóry rozwiały się w mgłę, a wy zostaliście sami na zwiędłej łące. Czujecie dotkliwy, coraz silniejszy chłód idący od ziemi. Trawa pokrywa się szronem, zrywa się lodowaty wiatr, zaczyna padać śnieg. Jego płatki powoli zaczynają się skupiać, tworząc postać potężnego, muskularnego mężczyzny. Mężczyzny bez twarzy - zamiast niej ma gładką skórę. Choć nie widzicie ust, do waszych uszu dochodzi niski tubalny głos, niewątpliwie należący od tej postaci.

- Witajcie w mojej krainie, przybysze - mówi. - Co was tu sprowadza?

Istota ta nie jest władcą Krainy Cieni, bo w takim razie powinna mieć trzy twarze! Podaje się jednak zań, próbując zwieść zdeorientowanych bohaterów - jest to jedna z prób. Stwór zaproponuje wampirom grę w kości o ich dusze. W przypadku wygranej zwróci im je, a za każdą przegraną odbierze część ich sił życiowych (1/4 Żywotności). Naturalnie drużyna nie wygra żadnej partii. Jeżeli śmiałkowicie zorientują się, iż zostali oszukani i głośno zażądają spotkania z prawdziwym władcą Krainy, przeczytaj im lub streść poniższy tekst:

Tajemnicza, pozbawiona twarzy postać znika, a wraz z nią łąka i śnieg. Jesteście teraz zawieszeni w pustce, absolutnej czerni, nienaturalnej i niematerialnej. W ciągu całego pobytu w tej rzeczywistości odczuwacie teraz najwyraźniej, że nie ma tu waszych ciał. Są tu tylko dusze i...

...olbrzymia, szara postać, spoglądająca na was trzema pozbawionymi wyrazu twarzami: obliczem dziecka, dojrzałego człowieka i starca. Wszystkie twarze otwierają usta, a do was dochodzi potężny, potrójnie wzmocniony głos:

- Przeszliście prawie wszystkie próby, dzieci mroku. Nie wiem skąd wzięła się w was tak wielka determinacja, ale doceniam ją i szanuję. Mój pan, potężny Morr, ten, który gasi doczesne życie i zapala płomień wieczności, dał mi łaskę przywracania światu takich jak wy, którzy swymi duszami dowiedli, iż królestwu zmarłych mogą się przydać w inny sposób. Niestety, nie wszyscy, którzy przybywają tu po swe życie wiedzą, że takie zmartwychwstanie okupić trzeba śmiercią innej istoty...

Aby odzyskać człowieczeństwo, bohaterowie muszą podjąć dramatyczną decyzję: któryś

z nich powinien się poświęcić, aby pozostali mogli stać się ludźmi. Jeżeli drużyna zabiła Hubertusa lub też dopuściła się morderstwa (aby zdobyć potrzebną do rytuału ziemię z miejsca, w którym zginął człowiek), ofiarą musi być jeden z wampirów. Umrze on ostatecznie i nieodwołalnie, bez możliwości „wskrzeszenia” Punktami Przeznaczenia, lecz mimo wszystko dokona pięknego czynu, poświęcając się za swych przyjaciół.

Jeśli bohaterowie nie popełnili żadnego haniebnego czynu, Magdalenę będzie chciała poświęcić się za nich. Uczyni to przede wszystkim dla swego ukochanego, co zatruje mu żalostí i poczuciem winy radość z odzyskania człowieczeństwa. Jeżeli jednak jeden z wampirów zdecydował się umrzeć zamiast niej, z Krainy Cieni żywi wydostaną się wszyscy - Morr doceni heroiczne poświęcenie. Jednakże o tym tak szczęśliwym zakończeniu drużyna dowie się dopiero po powrocie do naszej rzeczywistości, przekonana, że jeden z bohaterów zginął (gracz wcielający się w tę postać również powinien być przekonany o jej śmierci).

Po złożeniu ofiary wszystko zniknie, a bohaterowie - przemienieni z powrotem w ludzi - obudzą się obolali i straszliwie głodni w miejscu, z którego wyruszyli do Krainy Cieni. Nad światem właśnie wstawać będzie słońce...

BOHATEROWIE - WAMPIRY

Warhammer jest systemem, w którym raczej rzadko zdarza się nam grać rasami spoza kanonu elf-człowiek-krasnoduch-niziołek (i ewentualnie gnom). W podręczniku podstawowym brak jest więc dokładnych instrukcji jak tworzyć i prowadzić nietypowych bohaterów. Zawarto tam jednak wskazówki pozwalające na stworzenie własnych reguł - o co i ja pokusiłem się przy pisaniu tego scenariusza.

Wampiry w które zostają zmienione postacie graczy nie należą do najpotężniejszych przedstawicieli swego gatunku. Nie potrafią zmieniać się w nietoperze i mgłę, nie znają czarów ani nie są w stanie kontrolować ożywieńców. Z drugiej jednak strony nie muszą spędzać każdego dnia w trumnie ze swą rodzinną ziemią (choć światło słońca, ogień i magia są dla nich zabójcze). Niestety, nie odbijają się w lustrach i nie cierpią czosnku...

Powyższe cechy wynikają z tego, że bohaterowie są jeszcze bardzo młodymi, niedoświadczonymi wampirami, które dopiero po dłuższym czasie wykształcą w sobie odpowiednie umiejętności. Ponadto owe różnice w stosunku do „podręcznikowego” wizerunku krwiopijcy uzasadnić można faktem mnogości egzystujących w Starym Świecie odmian wampirów (vide **Czarnoksiężnik Drachenfels** Jacka Yeovila).

Współczynniki postaci przemienionych w wampiry wzrastają wedle schematu ze strony 251 **WFRP**, a po powrocie do ludzkiej postaci maleją do wartości pierwotnych.

Aby przetrwać, wampiry muszą pić krew. Stanowi ona jedyne przyswajalne przez nie pożywienie, albowiem niesie w sobie siłę życia, witalną emanację duszy, wzmacniającą więź łączącą na wpół umarłą istotę z naszą rzeczywistością. Każda noc bez pokarmu powoduje zmniejszenie się wszystkich współczynników wampira o 20, lub, odpowiednio, o 2 (napicie się krwi do syta - tzn. aż do śmierci ofiary - przywraca wszystkie obniżone przez głód cechy do poziomu podstawowego). Krew nie musi być ludzka, lecz może być także zwierzęca (choć wtedy potrzeba jej znacznie więcej). Ważne jest jednak, aby pochodziła od żywej istoty - posoka umarłego (albo osoby, która spożyła niedawno większą ilość alkoholu) stanowi groźną truciznę: po jej wypiciu wszystkie współczynniki wampira spadają o połowę, a do swych pierwotnych wartości powracają dopiero po dobre spędzonej na odpoczynku w miejscu chronionym przed promieniami słońca.

I jeszcze jedno: koszmar bycia wampirem, picia krwi, mordowania, upiornych przeżyć to przejścia, których nigdy się nie zapomina. Dlatego też każdy bohater, który odzyska człowieczeństwo automatycznie powinien otrzymać chorobę psychiczną. Nie powinno być to ciężkie schorzenie, uniemożliwiające funkcjonowanie w normalnym społeczeństwie. Sugerowałbym raczej jakąś fobię, mało uciążliwą, ale wzbogacającą psychologiczny wizerunek postaci i przypominającą jej o przerażających przeżyciach z przeszłości (może być to na przykład gwałtowna reakcja lub głęboka niechęć do słowa „krew”).
Uwaga: w stosunku do wampirów nie działają zasady dotyczące grozy, a ponadto nie otrzymują one punktów szaleństwa.

DOŚWIADCZENIE

Wolałbym nie wdawać się w podawanie limitów punktów doświadczenia, jakie przyznać należy za tę przygodę, chcę również uniknąć tworzenia długich wykazów akcji, za które takowe można otrzymać. Rozdzielaj PD wedle swego własnego uznania, nagradzaj pomysłówych i wrażliwych, karz tych, którzy psuli nastrój rozgrywki lub podejmowali absurdalne i zupełnie nieprzemyślane decyzje. Sugeruję też, abyś najhojniej obdarzył graczy koncentrujących się na jak najpełniejszym odgrywaniu swych postaci, ich uczuć i zachowań. Scenariusz ten bowiem skupia się nie na rozplątywaniu skomplikowanej intrygi, lecz właśnie na odsłanianiu innych, ciemnych, a zarazem tragicznych stron naszej psychiki. Innymi słowy: nagradzaj artystów, a nie rzemieślników...

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Rozbójnicy

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
4	31	30	3	3	7	36	1	29	29	30	34	29	29

Umiejętności:

25% szans na Silny Cios
Cichy chód na wsi
Ogłuszenie

Ekwipunek:

Kurtka skórzana
Miecz
Łuk wraz z amunicją

Joachim von Drachenberg - wampir

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
4	63	55	6	6	21	60	4	39	49	57	53	49	49

Umiejętności:

Jak w opisie wampira podanym w bestiariuszu, oraz:

Jeździectwo
Błyskotliwość
Etykieta
Heraldyka
Urok osobisty
Gadanina
Czytanie i pisanie
Muzykalność
Krasomówstwo
Wykrywanie magii
Prawo
Cichy chód w mieście i na wsi
Torturowanie

Punkty magii: 24

Czary: Dar języków, Lot, Wywołanie niechęci, Mistyczna mgła, Uderzenie, Wzbudzenie strachu, Odporność na strzały, Siła umysłu, Leczenie ciężkich ran

Ekwipunek

Kosztowne ubranie
Trumna
Koń
Miecz
3K6 złotych koron
Kaftan kolczy

Andreas - sługa Joachima

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
3	22	18	2	4	8	30	1	30	29	29	38	29	47

Umiejętności:

Etykieta
Gadanina
Powożenie
Opieka nad zwierzętami
Jeździectwo
Gotowanie

Ekwipunek:

Liberia

Pałka

Magdalenę Teichig

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
4	23	20	2	4	6	30	1	37	30	34	40	30	39

Umiejętności:

Etykieta

Czytanie i pisanie

Ekwipunek:

Ubranie

Rzeczy osobiste

Martin Klempersohn - kapłan Morra, poziom 2

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
4	41	32	3	4	7	56	1	35	38	60	42	55	36

Umiejętności:

Takie, jakie wymienione są w opisie boga, oraz:

Język tajemny - magiczny (Morr)

Rzucanie czarów - kapłańskich, 1. poziom

Rozpoznawanie ożywieńców

Medytacja

Krasomówstwo

Wiedza o magicznych pergaminach

Czytanie i pisanie

Punkty Magii: 17

Czary: Magiczny alarm, Przekleństwo, Strefa życia, Ręka śmierci, Zniszczenie ożywieńca

Ekwipunek:

Szaty kapłańskie

Symbol Morra

Kostur

Dusze mieszkańców wioski (16)

i duch Gotfryda de Gonzagi - widma

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
4	42	0	2	4	23	40	4	-	18	35	18	18	29

Umiejętności:

Patrz opis w bestiariuszu

Hubertus - czarodziej. 2 poziom

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
2	35	25	4	2	6	40	1	45	40	70	50	50	29

Umiejętności:

Rzucanie czarów - magia prosta, magia wojenna 1 i 2 poziomu

Rozpoznawanie roślin

Wykrywanie magii

Rozpoznawanie runów

Wiedza o pergaminach

Medytacja

Wykrywanie istot magicznych

Język tajemny - magiczny

Czytanie i pisanie

Sekretny język klasyczny

Szósty zmysł

Rozpoznawanie ożywieńców

Punkty Magii: 23

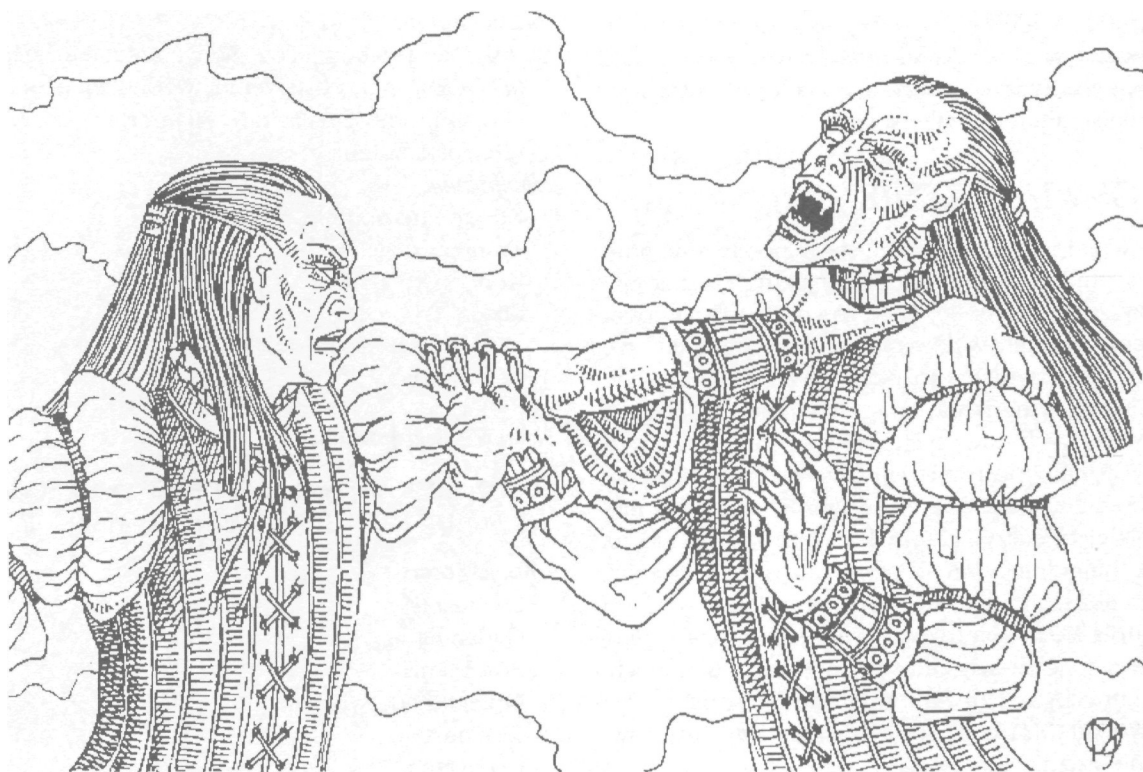
Czary: Dar języków, Magiczny płomień, Przekleństwo, Usunięcie przekleństwa, Wzmocnienie drzwi, Ognista kula, Ręka - młot, Siła walki, Świetlisty piorun, Powstrzymanie odwrotu

Ekwipunek:

Brudne, znoszone szaty

Kostur

Sandały



Opowieść wigilijna

Ignacy „B&G” Trzewiczek

Urodziłem się w 2436 roku kalendarza Imperium, w małej osadzie leżącej gdzieś pośród Wyjących Wzgórz. Chowany przez umęczonych ciężkim życiem rodziców, nie zaznałem radości dzieciństwa. Nie miałem wymyślnych zabawek, parku zabaw, prywatnych nauczycieli. Miałem ojca, którego ciężką mię ręką chował, i matkę, która czasem przed jego złością ratować próbowała. Miałem także pół tuzina braci i siostr, którzy wraz ze mną w jednej izbie żyli. Dwanaście wiosen mając z domu uciekłem, ulęgłeno rodzinie przynosząc. Gdy piętnasta wiosna mijała, przystąpiłem do gromady rozbójników, spryt swój i zręczność im ofiarując, a w wieku lat siedemnastu już im przewodziłem.

Nim nadeszły me dwudzieste trzecie urodziny, odszedłem z tego świata. Odszedłem jako Friedrich Fox. Legenda Imperium.

Opowieść wigilijna to dziwny scenariusz. Trudny, lecz nieskomplikowany. Liczę jednak, że dla niektórych graczy okaże się propozycją, oryginalną, ciekawą i niespotykaną.

Przygoda przeznaczona jest dla grupy naprawdę doświadczonych awanturników, takim którym dawno już nie w głowie palenie karczem i chędożenie dziewczek, dla drużyny, która... Zresztą sam zobaczysz. Mam tylko jedną prośbę: jeśli nie jesteś absolutnie pewien, że Twój gracz podoła zadaniu - nie prowadź tego scenariusza. Może jeszcze kiedyś przyjdzie na to czas, a tymczasem zagrajcie w coś innego...

CHODŹ, OPOWIEM CIBAJECZKĘ...

Dawno temu w okolicach Gór Środkowych grasowała banda rozbójników. Grupie ponad trzydziestu rzezimieszków przewodził Friedrich Fox, okrutny i bezlitosny, a do tego niezwykle inteligentny młodzieniec. Na terenie, który obrali za swoją domenę, zbójcy pobierali haracz od wiosek, kupców, podróżnych... słowem od każdego. A kto próbował im się przeciwstawić, z reguły kończył żywot szybko i niekoniecznie bezboleśnie. Dziesiątki obław i akcji inicjowanych przez prawowitych władców tych ziem spaliło na panewce - Foxowi udawało się uchodzić cało z każdej przygotowanej na niego zasadzki. W końcu jednak zginął. Zginął nagle, w niewyjaśnionych okolicznościach, tylko jego legenda żyje po dziś dzień w strwożonych sercach wieśniaków.

CO MA PIERNIK DO...

Trójka zniecierpliwionych graczy siedzi na przeciw MG. Ten wciąż milczy. „Jesteśmy gotowi, zaczynaj!” - jeden z graczy nie wytrzymuje i zwraca Mistrzowi uwagę. Zwraca też uwagę na sączącą się z głośników magnetofonu muzykę*. Jak cieniutka tkanina oplata ona graczy swymi spokojnymi, tajemniczymi dźwiękami. Zacieka-
wia ich. Spoglądają na magnetofon, na swego MG... Ten patrzy gdzieś w bok, za okno, i mówi głosem cichym, skierowanym bardziej do siebie niż do nich:

Urodziłem się w 2436 roku kalendarza Imperium, w małej osadzie leżącej gdzieś pośród Wyjących Wzgórz. Chowany przez umęczonych ciężkim życiem rodziców, nie zaznałem radości dzieciństwa. Nie miałem wymyślnych zabawek, parku zabaw, prywatnych nauczycieli. Miałem ojca, którego ciężką mię ręką chował, i matkę, która czasem przed jego złością ratować próbowała. Miałem także pół tuzina braci i siostr, którzy wraz ze mną w jednej izbie żyli. Dwanaście wiosen mając z domu uciekłem, ulęgłeno rodzinie przynosząc. Gdy piętnasta wiosna mijała, przystąpiłem do gromady rozbójników, spryt swój i zręczność im ofiarując, a w wieku lat siedemnastu już im przewodziłem.

Nim nadeszły me dwudzieste trzecie urodziny, odszedłem z tego świata. Odszedłem jako Friedrich Fox. Legenda Imperium.

Muzyka przycicha. Gracze - zaciekawieni, choć nieco zdezorientowani - spoglądają to na siebie to na Mistrza Gry. „My to słyszymy? A gdzie jesteśmy? Kto to mówi?” Pytania kłębią się w ich głowach, ale boją się zapytać, nie chcąc wyjść na głupców. Z niecierpliwością czekają na dalszy ciąg.

Tak właśnie zaczynam tę przygodę. Nim padnie sakramentalne „jedziecie pewnym opuszczonym traktem...” nietypowym wstępem wprowadzam trochę zamieszania. Polecam tę metodę.

Dopiero teraz można przejść do właściwej części scenariusza:

Drużyna graczy podąża właśnie w jakimś bliżej nie określonym kierunku. Bohaterowie dawno już zgubili trakt i orientację w terenie. Trudno stwierdzić czy znajdują się tydzień, czy dwa tygodnie drogi od Altdorfu. Jest wiosna, a piękna pogoda i budząca się z zimowego snu przyroda wprowadzają wszystkich w dobry humor.

Gdy nastaje popołudnie i wędrowcy zaczynają poważnie myśleć o miejscu na nocleg, nagle natrafiają na małą polankę. Z trzech stron otoczona jest gęstym lasem, z jednej okala ją masyw skalny - jest niezbyt duży (w najwyższym punkcie ma około trzydzieści metrów, a jego obwód w przybliżeniu wynosi sto metrów), lecz ukrywa w swoim wnętrzu kilka grot. Wędrowcy zapewne przystępują do przygotowywania obozowiska: ktoś idzie nazbierać chrustu, ów po wodę z pobliskiego strumyka... a zapewne ktoś inny zechce zwiedzić grotę.

W jednej z nich, prowadzącej kilka metrów w głąb skały, znajduje się usypany z kamieni kopczyk, a na wbitym weń zardzewiałym już mieczu zatknięta jest czaszka lisa. Jak zapewne się domyślasz, to grób Friedricha Focha, który wiele lat temu zginął właśnie na tej polance.

Powoli zapada zmierzch, a wędrowcy skupieni wokół ogniska zapewne wspominają stare dzieje lub planują zajęcia na najbliższe dni. Nagle przestrzeń wokół nich rozbrzmiewa czymś głosem. Słyszą go wszyscy, nikogo jednak nie widać. Głos jest zmęczony, przepełniony smutkiem, żalem i goryczą. Wolno, ze wstydem i poczuciem popełnionych błędów** opowiada historię swego życia:

Mordowałem, paliłem i gwałciłem. Robiłem to wszystko i jeszcze o wiele więcej. Czy żałuję? Nie wiem. Czy było warto? Napewno tak. Czy zrobiłbym to ponownie? Nie wiem, to takie męczące. Zabiłem wiele osób, wiele dzieci uczyniłem sierotami. Nawet nie pomnę ich wszystkich - twarze zlały się w jedno. Pamiętam tylko kilka osób, na przykład szlachcica, który wraz z córką przejeżdżał przez „nasze” tereny. Pamiętam jak błagał na kolanach, by zabić go lecz nie czynić krzywdy jego córce. Była brzydka jak noc, a dziewictwo straciła wiele miesięcy wcześniej, jednak w oczach tatusia była najpiękniejszą, najczystsza istotą pod słońcem. „Zabijcie mnie, ale nie róbcie jej krzywdy, błagam!”, „Skoro błagasz...” - zabiłem go na oczach jego córki. Umierał z nadzieją w oczach, a ja wtedy uważałem, że to najlepszy z moich dowcipów: „Skoro błagasz...”. Teraz, po tych wszystkich latach, ten żart niezbyt mnie śmieszy. Dlaczego? Czy wspomnienia nie posiadają poczucia humoru? Czy nie potrafią się śmiać? Czy nie wiedzą co to emocje? Pamiętam też pewnego karczmarza: spaliliśmy mu gospodę. Cały dorobek jego życia poszedł z dymem w ciągu godziny. Pamiętam jego twarz, jego kamienne oblicze. Nie uronił łzy, nie wypowiedział ani jednego słowa. Tylko patrzył, jak całe jego życie zmienia się w garstkę popiołu. Pamiętam, że w pewnym sensie mu współczułem, pamiętam, że... To było tak dawno... Dlaczego nie kazałem ugasić tego ognia? Czy płonąca gospoda także wydawała mi się śmieszna? Dlaczego nie płakał,

nie krzyczał, dlaczego nam nie złorzeczył?! Może coś dało by się uratować... A tak tylko patrzyliśmy w ogień. Po co nam to było? Innego dnia na trakcie napotkaliśmy kupca - małego, zakłamanego typu. Na miłe było go czuć skąpcem i tchórzem. Położył się na worach z pieniędzmi i krzyczał: „Odejdźcie, bo was zabiję! Odejdźcie, bo was zabiję!”. Kazałem mu walczyć o swoje pieniądze, o każdą złotą monetę. Zdołał wywalczyć trzy, nim zginął. Zostawiliśmy go tam z tymi trzema monetami i odjechaliśmy, zaśmiewając się do łez. Tylko dlaczego tamtej nocy nie mogłem zasnąć? Tamtej... i wielu innych. Dlaczego życie jest takie okrutne? Czyż sobie zasłużyliśmy na taki los? Urodziłem się biedakiem, jako ludzkie gówno, ale gówno z ambicjami. Chciałem - tak jak wysoko urodzeni - pojawiać się na balach, spotkaniach, zabawach. Po części zrealizowałem swój plan. Swego czasu byłem obecny na każdym balu... jako temat opowieści, rozmów i dyskusji. Czy było warto? Jaką cenę przyszło mi zapłacić zaprawo wstępu na pokoje szlachty? Teraz, po tych wszystkich latach, chyba jednak żałuję. Chyba myliłem się. Może trzeba było zostać w rodzinnej wsi? Za późno. Jest już za późno na zmianę mojego życia. Umarłem wiele lat temu i od tego czasu błąkam się po świecie jako duch, jako wspomnienie, jako legenda Imperium... Nawet nie wiecie jakie to męczące nie móc odpocząć, nie móc zasnąć i obudzić się następnego dnia w lepszym nastroju, z nową energią. Nie dane mi było zasnąć od chwili mej śmierci i nie zasnąć, nie zaznam spokoju, dopóki nie naprawię moich krzywd. Jak? Jak mam to zrobić? Czy ktoś może mi pomóc? Błagam...

Wędrowcy zapewne zechcą pomóc nieszczęśliwej marze, lecz jak to zrobić? Ludzie którym Fox czynił krzywdy nie żyją od wielu lat, w miejscu spalonych wiosek rośnie teraz las, a trakty na których grabił i mordował, dawno już znikły z map Starego Świata. Więc cóż można dla niego zrobić?

Ha, właśnie dlatego już na wstępie zaznaczyłem, że jest to cholernie trudny scenariusz. Dlaczego? Ponieważ rozmawiając z umarłym wędrowcy poruszają się w realiach nierzeczywistych, ponieważ Fox musi odpokutować, choć będąc jedynie wspomnieniem nie ma ku temu żadnych możliwości, ponieważ żąda od przypadkowych wędrowców, by ci odkupili jego winy i choć trochę oczyścili imię bandyty... To wszystko brzmi jak bajka, jak szalony sen... A może by tak spróbować jeszcze raz opowiedzieć tę bajkę? Od nowa? Niekoniecznie z happy endem, na to jest już za późno, ale trochę można by w niej zmienić. Niech gracze wymyślą, stworzą nową opowieść o Foxie, legendarnym rozbójniku. Niech bohaterowie siadą przy ognisku i naprawią wyrządzone przez niego krzywdy tworząc

własną opowieść, w której nie dojdzie przynajmniej do tych kilku szczególnie bezsensownych zbrodni. Jak to sobie wyobrażam?

PRZYKŁAD. CZYLI JAK TO WYGLĄDA W PRAKTYCE

Jeśli nie wiesz co oznacza „siadą przy ognisku i stworzą nową opowieść o Foxie”, oto przykład:

Toth: OK, no to bierzemy się za tego szlachcica.

Valinor: Dobra, wyobraźmy sobie, że... Jest późna jesień, złote liście przykrywają drogę, promienie zachodzącego słońca głaszczą pylisty trakt...

Toth: Od północy daje się słyszeć skrzypienie kół wozu, a po chwili na horyzoncie pojawia się zarys karocy...

Valinor: Ukryci w zaroślach bandyci czekają na znak do ataku, niecierpliwie poprawiają broń...

MG: Rudowłosy dowódca daje znak ręką. Gdy karoca minie zakręt, ma nastąpić atak.

Vrexor: Karoca powoli zbliża się do zakrętu, czwórka zmęczonych koni już od rana ciągnie dyliżans bez chwili odpoczynku...

MG: Fox daje znak do ataku, dwudziestka rozbojników skacze w stronę dyliżansu. Nim pierwsi z nich dobiegają do pojazdu, woźnica leży już na trawie, a z jego przebitego gardła powoli sączy się krew...

Vrexor: Drzwi karocy otwierają się i wyskakuje z niej dostojnie ubrany mężczyzna w średnim wieku...

Toth: Z wnętrza daje się słyszeć płacz kobiet...

Vrexor: Właśnie, płacz kobiet! Mężczyzna przewraca pierwszego z napastników, drugiego...

MG: Fox dopada do niego, szybkim cięciem rapiera rani w udo i wykrzykuje: „Na kolana psie, jeśli chcesz żyć!”

Valinor: „Nigdy, rudowłosy bękartie!” - krzyczy arystokrata.

MG: Fox przystawia szpadę do gardła mężczyzny, a tymczasem od strony karocy daje się słyszeć pisk; po chwili dwójka zbirów wyciąga ze środka piętnastoletnią może dziewczynę...

Czujesz? Razem z graczami prowadzisz przygodę. Ich celem jest uratowanie szlachcica, takie pokierowanie jego poczynaniami, by nie doszło do krwawego finału. Twoje zadanie to odgrywanie roli Foxa i jego kompanów, kierując działaniami bandytów tak, jak to miało miejsce naprawdę, wiele lat temu. Graczy w tym głowa, żeby tak pokierowali akcją, abyś odgrywając rolę Foxa mógł z czystym sumieniem zmienić jego zachowanie i w efekcie ocalić życie poszczególnych ofiar. Musisz dobrze wczuć się w rolę Foxa, inaczej nie zdołasz osądzić czy młodzieniec zostanie przekonany, czy coś zdoła zmienić jego decyzję.

Pamiętaj o tym, że Friedrich był inteligentnym młodym człowiekiem, udawał hardego, by mieć posłuch u swoich ludzi, ale w żadnym razie nie był psychopatą.

Zapewne zdajesz sobie sprawę, że graczom będzie niezwykle trudno wpaść na rozwiązanie tego scenariusza, na to, by sami zaczęli od nowa tworzyć historię Foxa. Jak zasugerować im rozwiązanie nie czyniąc przygody ani zbyt łatwą, ani zbyt trudną? Myślę, że lepiej niż słowa wyjaśni to przykład, fragment sesji:

Toth: No i co mamy z tym zrobić?

Valinor: Pojedziemy do tej wioski, którą...

Toth: Którą spalił około 50 lat temu! Zgłupiałeś?!

MG: Gdzieś zza waszych pleców słychać gdakanie kury. Uderzenia kowalskiego młota: BUM, BUM, BUM.

Toth: Podnoszę się. Z której dokładnie strony?

MG: Co?

Toth: No to gdakanie.

MG: Nic takiego nie słyszysz.

Valinor: No to słychać coś, czy nie!?

MG: Ptaszki sobie ćwierkają, las szumi...

Toth: No to siadam z powrotem. No dobra, wioski już dawno nie ma, bo spalona...

Valinor: A co z tym kupcem?

Toth: No przecież go zabił. Na trawie, nie pamiętasz?

MG: Słyszycie tętent kopyt.

Valinor: Skąd?

MG: Co?

Toth: Pewnie znowu zaraz nic nie będzie słychać. Dobra, to co robimy z tym traktem?

MG: Gdzieś z pomiędzy krzaków daje się słyszeć skrzypienie kół wozu...

Valinor: Takiego wiejskiego?

MG: W oddali dostrzegacie zarys starego, drewnianego wozu.

Toth: A woźnica? Jest?

MG: No co się pytasz? Powinien być?

Toth: No powinien.

MG: Słyszycie trzask bicia i okrzyk woźnicy „Wio!”

Valinor: Podchodzę do traktu. Jak wygląda ten woźnica?

MG: Woźnica jest starym człowiekiem...

...itd.

W jaki sposób gracze osiągną cel? Ile epizodów opowiedzą od nowa? Czy tylko te, o których słyszeli od Foxa, czy może stworzą zupełnie nowe, własne? Zapewne każda drużyna zrobi to w inny, własny i oryginalny sposób i nie nasza w tym głowa. Moi gracze poradzili sobie: tak pokierowali akcją, że z czystym sumieniem mogłem ocalić najpierw szlachcica, a potem resztę bohaterów. Zdołali uczynić z Foxa nieco lepszego człowieka...

FINAL

Proponowane przeze mnie zakończenie przygody jest dosyć szczególne i wielu osobom może się nie spodobać. Dlatego jeśli zechcesz je zmienić - zrób to.

W końcu gracze zakończyli swoją opowieść, czas powoli zmierzać do finału przygody. Obraz widziany oczami bohaterów ciemnieje, a po chwili ponownie się rozjaśnia. Awanturnicy stoją na brzegu polany, a ich oczom ukazuje się następująca scena: Fox samotnie siedzi przy ognisku. Czy czeka na kogoś? Trudno orzec... Z lasu powoli, dostojnie, jak gdyby w zwolnionym tempie, wyłaniają się trzy istoty: są wysokie, spokojne, o gibkich, niemal elfich ruchach, lecz ich twarze, ukryte za zasłoną ciemnych włosów, są niewidoczne. Fox powoli wstaje, wysuwa z pochwy miecz i rusza na spotkanie przeciwników. Nagle słychać syk cięciwy i sekundę później bełt wystrzelony z małej kuszy wbija się w podbrzusze młodzieńca, niemal powalając go na ziemię. Dwa szpilety rzucone przez drugiego z napastników dopełniają dzieła, wbijając się w pierś Fox'a. Banita pada na kolana, a szabla trzeciego z napastników niemal odcina mu głowę. Po chwili Fox leży martwy. Trójka napastników kieruje wzrok w kierunku ukrytych w krzakach awanturników. Jeden z nich łąduje kuszę, drugi wyciąga z piersi Foxa szpilety, trzeci lekkim krokiem biegnie w stronę bohaterów.

Awanturnicy przyjrzeni się właśnie śmierci Friedricha Foxa, a teraz stoją twarzą w twarz z jego zabójcami. Teraz właśnie następuje dość kontrowersyjny moment przygody, bowiem w tym miejscu zabijam postacie graczy. Po prostu. Trójka świetnie wyszkolonych wojowników, tworząca zgrany zespół jest twardym przeciwnikiem, zwłaszcza że... nawet jeśli jeden z nich padnie martwy, to po pięciu sześciu sekundach wstaje i ponownie przystępuje do walki. Dlaczego zabijam postacie graczy, dlaczego dopuszczam do tego, by w ich myślach zagościła kilometrowa lista epitetów na mój temat? Dlaczego każę im myśleć o sobie jako o psychopacie? Ponieważ lubię grać na ich emocjach, ponieważ wiem, że teraz są na mnie wściekli, ale zaraz wszystko się zmieni i ponownie wróci do normy. Gra na emocjach. Czy jest to wystarczający powód, by zabijać postacie graczy? Nie jestem pewien, dlatego dopuszczam możliwość zmiany finału przygody.

Postacie graczy (jeśli je jednak zabiłeś) budzą się z długiego snu. Ognisko już dawno się wypaliło, a promienie porannego słońca dopiero nieśmiało wyłaniają się zza horyzontu. Uff, na szczęście walka z trójką nieśmiertelnych była tylko snem! Bohaterowie rozciągają zastane stawy, zaspani, jeszcze nie do końca przebudzeni podnoszą się na nogi i dostrzegają, że...

.. z lasu powoli, dostojnie, jak gdyby w zwolnionym tempie, wyłaniają się trzy istoty: są wysokie, spokojne, o gibkich, niemal elfich ruchach, lecz ich twarze, ukryte za zasłoną ciemnych włosów, są niewidoczne.

Emocje - uwielbiam je... Nie wiem, czy twoi gracze poczują teraz wściekłość, bezsilność czy przerażenie - nie jest ważne co, ale jak bardzo! Czy rzucają się do ucieczki, czy może do bezsensownej walki? Bez względu na to czy będziemy mieli do czynienia z bohaterską walką, czy jednostkową próbą ratowania honoru, czas byś nagrodził bohaterów za bezinteresowną pomoc jakiej udzielili Foxowi:

Huk wystrzału przecina ciszę poranka, i kusznik pada na ziemię w obłokach dymu. Z krzaków wyłania się postać karczmarza, któremu ocaliliście dobytek. Toth, ułamek sekundy utraconej uwagi i słyszysz już tylko świst szabli pędzącej, by przeciąć twą krtani. I odgłos uderzenia stali o stal, gdy miecz mężczyzny w średnim wieku o dostojnych rysach twarzy blokuje jej drogę i odbija oręż w bok. Chwilę później szlachcie śmiertelnie rani napastnika...

Dzięki swej postawie bohaterowie zasłużyli na pomoc: każdy człowiek, któremu tworząc swoją opowieść poprawili los, wraz z Foxem i jego bandą przybędzie im na pomoc w walce z nieśmiertelnymi.

I to się chyba nazywa...

Happy End.

P.S.:

* Gdy rozpoczyna się film i leżą napisy, to z reguły towarzyszy im spokojna, poważna muzyka. Właśnie o coś takiego mi chodzi. Jeśli widziałeś film *Kolekcjoner*, to zapewne wszystko jest już dla Ciebie jasne. Dobrze nadaje się do tego muzyka Griega: spokojna, tajemnicza, pasująca do Twoich słów.

** Raczej nie czytaj graczom przedstawionej przeze mnie wersji opowieści. To tylko szkielec, szkic, który ma Ci pomóc w stworzeniu własnej historii. Po drugie: nie czytaj, lecz mów, tak jak robi to Friedrich - ze smutkiem, gorczą w głosie. Przed sesją wielokrotnie mów sam do siebie, próbując głosu, akcentu, tonacji. Pamiętaj, że musisz być tak wiarygodny, by gracze „za frajer” pomogli Friedrichowi. Musi im być go żal. Wszystko w Twoich rękach.

I po trzecie: muzyka. W tym miejscu świetnie się nada fragment z soundtracku do filmu *Pluton* (scena, gdy Charlie Sheen z wyrzutem i smutkiem w głosie podsumowuje wojnę w Wietnamie. Z wyrzutem i smutkiem - dokładnie jak Friedrich. Naprawdę warto zdobyć tę kasotę).

Sroka

I.W.

SŁOWO OD AUTORA

Zima w północnych prowincjach Cesarstwa zawsze bywa bardzo śnieżna i mroźna. Jest to czas, gdy niedźwiedzie śpią w lasach snem sprawiedliwych, nocami wyją głodne wilki, mutanci przytupują z zimna, zaś wyznawcy Slaneesha muszą rezygnować z orgii na wolnym powietrzu. W taki czas nikt - oprócz najbardziej zdesperowanych łowców czarownic - nie rusza się na dłużej z domu, nie chcąc ryzykować przy tym odmrożenia sobie czegoś istotnego. Prawdę mówiąc, zimę w północnych prowincjach najprzyjemniej spędza się przy kominku, z kubkiem brandy w rękę; miecze i zbroje wiszą na kołku, bo o tej porze roku przyjemniej jest opowiadać przygody, niż je przeżywać. Gdy za oknami sroży się Ulryk, najdłuższa droga, jaką gotowi są przebyć rozumni ludzie, to ta z domu do szynku i z powrotem.

W poniższym scenariuszu ja również nie mam zamiaru pędzić bohaterów przez dzikie pustkowia, gdy marzną im uszy i nosy, a za całe towarzystwo mają wycie wiatru. Nie każę im też szukać jakichś gratów w zapomnianych przez bogów ruinach czy staczać krwawych bojów z coraz to bardziej groteskowymi wytworami Chaosu. Nie znaczy to oczywiście, że będą mieli spokój...

STRESZCZENIE FABUŁY

Poniższy scenariusz przeznaczony dla niewielkiej drużyny, liczącej co najwyżej trzy postacie. Zaawansowanie bohaterów nie ma tu specjalnego znaczenia i to, czy graczom uda się ukończyć „Srokę” pomyślnie, zależy głównie od ich zdolności aktorskich i rozsądnego postępowania. Chciałbym, Mistrzu, abyś przyznając punkty doświadczenia nagradzał przede wszystkim dobrą grę aktorską i rozumne postęпки graczy.

Akcja scenariusza toczy się w Middenheim, w środku mroźnej zimy, na przełomie miesięcy Kaldzeit i Ulrykzeit. Bohaterowie są gośćmi przyjaciela jednego z nich - miejscowego krawca. Ów krawiec szyje ubrania zarówno szanowanym urzędnikom miejskim, jak i przedstawicielom lokalnego półświatka. Te szerokie znajomości bywają czasem kłopotliwe - oto krawiec i jego goście przypadkowo zostaną uwikłani w konflikt pomiędzy dwiema organizacjami przestępczymi. Aby uratować własną skórę, bohaterowie muszą odzyskać pewien skradziony

przedmiot, stanowiący przyczynę sporu, a przy okazji poznają dość niezwykłą parę starych przyjaciół. Jeżeli im się to uda, muszą jeszcze zażytkować udział w pertraktacjach pomiędzy przywódcami dwóch gangów rządzących dzielnicami biedoty w Middenheim.

Pisząc tę przygodę wykorzystywałem informacje zaczerpnięte z dodatku „Middenheim - Miasto Białego Wilka”. Tam też MG może odnaleźć niektóre miejsca i postacie występujące w tym scenariuszu.

ZIMA W MIDDENHEIM

W poniższym rozdziale znajdziesz kilka użytecznych informacji o okolicy, w której mieszkają bohaterowie graczy, o człowieku, który ich gości, oraz o atrakcjach, jakie czekają tu drużynę. Awanturnicy będą mieli okazję do bliższego poznania Middenheim i wzięcia udziału w pewnym obiedzie.

PARĘ SŁÓW O GOSPODARZU I JEGO GOŚCIACH

Gerhardt Schneider ma 31 lat i jest uznanym mistrzem krawieckim w Middenheim (wedle oficjalnego spisu dokonanego przez Komisję do spraw Handlu i Podatków, krawców jest w mieście dwudziestu). Co więcej, Gerhardt jest krawcem luksusowym, a jego klienci mają raczej zasobne kiesy. Schneider nie jest pustelnikiem, lubi towarzystwo i zabawę. Jest wygadany, posiada też liczne znajomości wśród miejscowych notabli. Ma krótkie ciemne włosy, wąsy i brodę również strzyżę krótko, wedle estalijskiej mody. Ubiera się elegancko, choć skromnie. W przeciwieństwie do wielu swoich szlachetnie urodzonych klientów nie nosi biżuterii. Gerhardta cechuje ogromna cierpliwość - pokornie znosi grymasy i wybrzydanie ludzi, którym szyje ubrania.

Skąd bohaterowie znają Schneidera? To twoje zmartwienie, Mistrzu - możesz przyjąć, że któryś z nich zna go z dzieciństwa, lub jest z nim spokrewniony. A może gracze pomogli Gerhardtowi w kłopotach? Wymyśl coś, co sprawi, że bohaterowie będą uczciwi wobec swego gospodarza. On sam będzie dobrym towarzyszem zabawy i źródłem informacji o ludziach, którzy coś znaczą w Middenheim. Pamiętaj jednak, że Gerhardt pracuje przez cały dzień i raczej nie będzie mógł towarzyszyć bohaterom w wycieczkach po mieście.

Schneider wciąż jest kawalerem, ale ma nadzieję zdobyć rękę Margarity Finkelstein, córki Rudolfa, współwłaściciela linii dyliżansowej „Zamkowa skała”. Mężczyzna kontynuuje zaloty pomimo niechęci ojca dziewczyny - póki co, w chwilach wolnych od romantycznych weseł Gerhardt chadza na dziwki.

DOM I OKOLICE

Dom Gerhardta Schneidera stoi w dzielnicy Neumarkt-Osttor (czyli Nowy Rynek-Wschodnia Brama), przy ulicy Burgenbahn. Jest to dwupiętrowa duża kamienica, stojąca w jednym szeregu z kilkoma innymi domami, ciągnącymi się od Ostgarten Weg. Sąsiedzi krawca to przeważnie kupcy i urzędnicy różnych komisji. Ulica jest tu ruchliwa - często przejeżdżają nią dyliżansy „Zamkowej Skały”, która ma przy Burgenbahn swoje urzędy i stajnię. Jest tu również duży zajazd należący do linii dyliżansowej i noszący tę samą nazwę. Do okolicznych atrakcji należą wspaniałe pobliskie knajpy - dekadensy „Upadek Templariusza” i elitarny „Śpiewający Książę”. Pierwsze miejsce należy gorąco polecić tym wszystkim, którzy lubią towarzystwo pijanego „kwiatu młodości” szlacheckiej, „kochających inaczej” lub ryzykowne koktajle za horrendalne ceny. Z kolei do „Śpiewającego Książęcy” nie wpuszczają krasnoludów i wszystkich, którzy nie mają karty członkowskiej (20 zk/rok). Jest to lokal przeznaczony przede wszystkim dla elfów, bogatych snobów i... wyrafinowanych koneserów.

Z domu Schneidera jest blisko na targowiska Nowego Rynku - można tam kupić głównie przedmioty użytkowe i ozdoby (zimną kramę są otwarte krótko, najwyżej cztery do sześciu godzin, sklepy nieco dłużej). Trochę dłuższą wycieczkę odbędzie ten, kto wybierze się na Stary Rynek, gdzie sprzedaje się żywność, lecz zimny ruch jest tam o wiele mniejszy niż zwykle. Warto też mieć w pamięci, że o tej porze roku zimy zapada szybko - a nie polecam nikomu pozostawiania w okolicach Starego Rynku po zmroku...

Wracając do opisu domu - bohaterowie będą dysponować dwoma skromnie umeblowanymi pokojami na drugim piętrze domu. Na parterze jest pracownia krawiecka Schneidera, kuchnia i pokój służby. Na pierwszym piętrze znajduje się salon, a także dwa pokoje i sypialnia, które zajmuje Gerhardt. Oprócz bohaterów graczy i krawca w domu przebywa także służący Olf i dwaj albo trzej czeladnicy krawieccy.

Gerhardt większość czasu przesiaduje w pracowni, popołudnia spędzając w mieście. Po śmierci starej kucharki Schneider nie najął jeszcze nikogo na jej miejsce, więc bohaterowie będą musieli stołować się w mieście. Okna jednego pokoju bohaterów graczy wychodzą na

podwórze, a drugiego na ulicę. Widok stąd dobry, ale nie polecam wychodzenia na (stromy) dach kamienicy - zwłaszcza zimą.

OBIAD W KLEINMOOT

Mistrzu, pozwól swoim awanturnikom pokręcić się po mieście. Jeżeli posiadasz „Kompletny przewodnik po mieście Białego Wilka”, możesz zafundować im jakiś epizod - w końcu sami tego chcieli. Jeżeli nie masz ochoty na długie opisy, zniechęć ich (choćby silnym mrozem) do szwendania się po okolicy. Pewnego wieczora Gert - tak domownicy nazywają poufale gospodarza - zaproponuje drużynie wspólną wyprawę na jakiś „uczciwy obiad”; wspomni również, że zna dobry lokal w halflingów części Starego Rynku, zwanej Kleinmoot. „Świetne jedzenie, pełna dyskrecja, a przy okazji chciałbym załatwić tam pewien interes” powie Schneider, zachęcając awanturników do towarzyszenia mu. Postaraj się, Mistrzu, żeby bohaterowie przystali na propozycję gospodarza. Gdyby mieli opory, poproś ich w jego imieniu o tę grzeczność, tłumacząc się „nieprzyjemną bliskością Starego Kwartala”. No, a Stary Kwartal (Altquartier), to już sami wiecie...

Po południu Schneider, błądząc w towarzystwie (mam nadzieję) bohaterów wśród krętych uliczek odnajdzie w końcu owalne drzwi prowadzące do lokalu „Płonące serce”. Właściciel knajpy nazywa się Silas Greenhill i jest, co raczej nie powinno nikogo dziwić, halflingiem. Myślę, że opisywanie jego powierzchowności mijają się z celem - wygląda on bowiem tak, jak zwykle wyglądają niziołki. Jeżeli do twojej drużyny należy halfling (gracz będzie miał pole do popisu), to zostanie serdecznie powitany, odpytany ze wszystkich nowin i poczęstowany paroma kieliskami brandy „na koszt firmy”. Jeżeli masz ochotę, możesz przy tej okazji, Mistrzu, napchać w uszy graczy najbardziej niewiarygodne plotki z całego Middenheim.

Ledwie Gerhardt i bohaterowie odłożą sztucę i westchną z błogością - bo obiad był do prawdy wyborny - drzwi otworzą się i do środka wejdzie, schylając się pod niską framugą starszy już nieco człowiek. Jest to Moritz Steinschleifer, jubiler, sybaryta i plotkarz. Halflingi z Kleinmoot śmieją się z niego, mówiąc, że Moritz to pół człowiek-pół niziołek. Jubiler jest rzeczywiście pokaźnej tuszy i jowialnego oblicza. Ujrawszy Schneidera, stary grubas krzyknie coś na powitanie i podejdzie bliżej. W połowie drogi zatrzyma go oberżysta Silas, po czym, zamieniając się z gościem kilka zdań, zniknie w kuchni - nietrudno zgadnąć, że Moritz jest stałym bywalcem lokalu. Wreszcie grubas dociera do stołu naszej kompanii. Tu, pozdrowiwszy krawca, poprosi, by ten zechciał go przedstawić swym przyjaciołom - czyli drużynie graczy. Moritz będzie ciekaw wszystkiego: kim są bohaterowie

i skąd pochodzą? Co ich sprowadza do Middenheim? Dobrym opowiadaniem przygód łatwo zaskarbić sobie przyjaźń Moritza. Wreszcie, gdy wysłucha już wszystkich opowiadań i zje obiad, jubiler opowie zgromadzonym zasłyszana ostatnio historię.

Opowiadanie jubilera Moritza

Nie, drogi Mistrzu, nie przytoczę tu tego opowiadania, pozostanę jedynie przy streszczeniu: otóż ostatnio, wkrótce po nadejściu mrozów, ludzie zaczęli opowiadać sobie o jakimś - tresowanym pewnie - ptaku, który kradnie różne błyskotki z domów i straganów. Moritz opowie, że on nie dawał wiary plotkom - bo kto to widział, żeby tak srokę nauczyć... Ale pewnego dnia zobaczył tego „ptaszka”, który zwędził mu złoty łańcuszek wart prawie 50 koron (opisze ten łańcuszek z prawdziwie jubilerską pasją)! Mężczyzna szybko pożałował swej niewiary i wraz z innymi okradzionymi zwrócił się do kapitana strażnicy, by coś ze sroką zrobić.

Trzeba przyznać, że stary jubiler umie opowiadać - udanie naśladuje nie tylko osoby występujące w swojej anegdocie, ale nawet srokę - i z pewnością rozbawi towarzystwo (czy ty jesteś równie zdolny jak on, Mistrzu - to twój problem). Gdy grubas zakończy swą opowieść, Gerhardt poprosi, by Moritz i Silas polecieli mu jakąś halflińską kucharkę lub kucharza. Zanim goście opuszczą lokal, na dworze będzie już ciemno. Schneider proponuje, aby wrócić do domu, zaś Moritz, pożegnawszy się, skieruje swe kroki ku jakiemuś domowi w Starym Kwartale. Stanowczo nie polecam udawania się jego śladem. Na pytania bohaterów o jubilera Gerhardt odpowiadać będzie zdawkowo, wspomni jedynie o „szerokich znajomościach Moritza” i zapewni, że „on jest tam bezpieczny jak mała krowa”.

CIEŻKIE ŻYCIE KRAWCA

W tej części scenariusza bohaterowie będą mieli okazję przekonać się, jak odpowiedzialnym i ryzykownym rzemiosłem jest krawiectwo. Wezmą również udział w ślizgawce, oraz poznają kilku ciekawych ludzi... i jednego ptaka. Opisane tu wydarzenia NIE MUSZĄ dziać się w kolejności w jakiej je przedstawiłem. Mogą wydarzyć się na przestrzeni kilku dni - istotne jest jedynie, aby drużyna wzięła w nich udział. Wystarczy, Mistrzu, abyś dobrał (wedle własnego uznania) czas i okoliczności odpowiadające twoim planom.

PARĘ UWAG NA TEMAT KLIENTELI

Wiadomo, że zawód krawcy wymaga dobrej znajomości klienta. I to nie tylko jego upodobań odzieżowych, lecz również szczegółów

budowy anatomicznej. Oprócz gustu dobry krawiec powinien mieć również intuicję - coś, co pozwoli mu dobrać strój do człowieka. Gerhardt Schneider był jednym z najlepszych krawców, jako że posiadał zarówno gust, cierpliwość, jak i intuicję. Dzięki wykorzystaniu tych przyrodzonych talentów zyskał sobie uznanie i do drzwi jego pracowni zaczęli pukać coraz bardziej wymagający i majętni klienci. Okazać się wkrótce miało, że ta „sława” jest jednak nieco kłopotliwa. Oto obok prawników, kupców korzennych i bogatych mieszczek, a nawet dowódcy jednego z garnizonów Straży miejskiej, jego klientami zostały „osobistości” z półświatka Middenheim.

Niektórzy z nich bywają kłopotliwi - a najbardziej kłopotliwy jest niejaki Edam Gouda. Ten uroczy człowiek, Marienburczyk z pochodzenia, to „władca” niesławnego Starego Kwartalu. Podlegający mu bandyci i reketerzy ściągają haracz „za ochronę” od większości kupców i straganiarzy ze Starego i Nowego Rynku. Również większość narkotyków dostępnych w Middenheim przechodzi przez jego ręce. Gouda, znany także jako „Wielki Ser”, ma jednak pewną słabość: uwielbia się stroić. Mężczyzna ten kocha wszelkie ekstrawaganckie i fantazyjne stroje, lubuje się w przepychu i specyficznie pojętej „elegancji”. Trzeba przyznać, że w zestawieniu z jego profesją te fikuśne ciuchy tworzą zabawny kontrast, jednak na podwładnych Goudy wywierają ogromne wrażenie. „Szef to ma styl...” - wzdycha niejeden drab z podziwem.

UPODOBANIA EDAMA GOUDY

Mistrzu, twoi bohaterowie będą mieli rzadką okazję osobistego spotkania „Wielkiego Sera”, czyli Edama Goudy. Zakładałem przy tym, że członkowie drużyny nie znają tego pana, ani też nie mają pojęcia kim on jest.

Edam Gouda i jego czterech wielkich ochroniarzy złoży wizytę w pracowni Schneidera. Jest późny wieczór, na dworze szaleje zamieć, więc istnieje niewielka szansa, że bohaterowie wybiorą się gdzieś w taką pogodę. „Wielki Ser” wpadnie, jak zwykle niezapowiedziany, na przymiarkę. Goudę i jego obstawę zrazu zaniepokoi obecność obcych ludzi, mogą nawet podejrzewać pułapkę, więc miejmy nadzieję, że drużyna nie popełni głupstwa i Gerhardtowi uda się wyjaśnić całą sprawę. Gouda to człowiek serdeczny, przywita się więc z bohaterami, wspomni, że „załatwiał w okolicy pewne interesy” i pomyślał, że przy okazji wpadnie na „małą przymiarkę”. Schneider da bohaterom do zrozumienia, że ich asysta podczas „przymiarki” jest raczej zbędna. W salonie będzie słychać urywki rozmowy pomiędzy Goudą a krawcem, dobiegające z pracowni - głównie to, co mówi Edam. Najpierw Gouda wypyta krawca o osoby

bohaterów, później zaś - ma on zwyczaj mówić głośno - zacznie przeklinać kogoś, kogo nazywa „Człowiekiem”. Ten ktoś jest widocznie jakimś wrogiem Goudy, bo wielokrotnie padać będą pogrożki pod adresem „Człowieka” i jego ludzi. Wedle słów wzburzonego mafiosa „tamci złodzieje” próbują go ośmieszyć, okradając we własnym domu. Urozmaicana przekleństwami przymiarka trwać będzie jakąś godzinę. Po północy Gouda i jego obstawa znikną, a Edam na odchodnym rzuci jeszcze: „Chcą wojny? No to będą ją mieli...”.

CHCĄ WOJNY?

Powinieneś wiedzieć, Mistrzu, że w Middenheim są dwie dzielnice mające złą sławę: wspomniany już tu wcześniej Stary Kwartal i Wschodni Las (Ostwald). Konkurencja pomiędzy tymi dzielnicami biedoty istniała od zawsze, czy chodziło o panowanie nad półświatkiem, czy o rozgrywki snotball'u. Teraz Starym Kwartalem rządzi „Wielki Ser”, czyli Edam Gouda, zaś Ostwaldem tajemnicze indywiduum znane jako „Człowiek”. Obaj „bossowie” szczerze się nie znoszą: Edam ciągle podejrzewa „Człowieka” o próbę przejścia narkotykowego interesu, który Gouda prowadzi do spółki ze swoim bratem, alchemikiem Masdamerem. Organizacja „Człowieka”, o którym nawet ja wiem niewiele, specjalizuje się w przemyśle oraz różnych „dyskretnych” usługach - morderstwach, zastraszaniach i kradzieżach na zlecenie; krążą nawet plotki, że wykorzystują oni miejskie kanały, gdy mają „robotę” w innej części miasta. Nawet zaufani ludzie nie znają prawdziwego imienia „Człowieka”, gdyż podobno jest on mistrzem charakteryzacji... 2 tego co wiem, „Człowiek” uważa Edama Goudę za durnia i błazna, strojącego się w babskie szmatki. Wątpię, żeby miał jakiś interes w prowadzeniu wojny z „Wielkim Serem”. Z drugiej strony, jestem pewien, że „Człowiek” chętnie przejąłby kontrolę nad Starym i Nowym Rynkiem.

Co tak rozsierdziło potężnego Edama Goudę? Co ma być przyczyną „wojny”, o której mówił? Historia jest krótka.

Dwa dni temu Gouda stroił się właśnie w jednej ze swych wielu kryjówek przed wieczorną przechadzką po „własnych” mordowniach, zwanych tu, chyba przez przekorę, „lokalami”. Gdy, po wizycie w wychodku, wrócił do pokoju, spostrzegł, że brosza, która jeszcze przed chwilą leżała na kredensie, znikła! Nie trudno zrozumieć oburzenie Edama, wywołane nie tyle utratą ulubionej ozdoby, lecz raczej świadomością, że choć to ON jest szefem wszystkich łotrów w tej dzielnicy, to i JEMU coś ukradziono! Kradzież była oczywista, jednak trudno sobie wyobrazić w jaki sposób złodziej zdołał jej dokonać i uciec przez mały lufcik -

jedyne okno w pokoju na piętrze. Gouda był jednak pewien, że jest to raczej jasne ostrzeżenie: *Możemy cię dostać wszędzie i w każdej chwili...* Po prostu ktoś kpi sobie z niego - kpi z samego Edama Goudy! Kto mógłby sobie pozwalać na takie żarty? To również wydało się Edamowi jasne: „Człowiek”!

Chcą wojny?! No to będą ją mieli!!!

JESZCZE O KLIENTACH

W ciągu kilku dni krawca odwiedzi wielu klientów. Nie będę się tu o nich rozpisywał, lecz jeżeli chcesz, aby bohaterowie poznali kogoś, kto odegra rolę w planowanych przez ciebie dalszych przygodach, możesz tę osobę uczynić klientem Gerhardta i ułatwić drużynie życie. Pamiętaj przy tym, że klientelę Schneidera stanowią zazwyczaj przedstawiciele klasy średniej, gdyż szlachta ubiera się raczej u Langenfelda.

W ciągu tych kilku dni, które minęły od chwili przybycia drużyny, zakład Gerhardta odwiedzi jeszcze jeden ważny gość. Jest nim kapitan Joseph Dreschler, dowódca garnizonu straży miejskiej ze wschodniej bramy. Twojej decyzji pozostawiam, Mistrzu, czy nasi herosi poznają kapitana, czy też nie. Odwiedzi on krawca około południa. Zamówi galową kurtkę i podczas brania miary opowie Gerhardtowi plotki na temat wydarzeń, o których ostatnio mówi się w jego rewirze dosyć często. Jeżeli drużyna załatwia akurat coś w mieście (wizyta Dreschlera potrwa pół godziny), powtórz jej nowiny ustami Schneidera. W rewirze kapitana gada się głównie o dwóch rzeczach - o krwawych porachunkach, jakie miały miejsce w okolicach południowej bramy (zgadnij, Mistrzu, co to byli za ludzie?), oraz kradzieżach dokonywanych podobno przez... srokę (tak, tak, Mistrzu, to ta sroka, o której ktoś już gdzieś opowiadał). Dreschler doda, że przychodzili już do niego kupcy żądający schwytania i uwięzienia ptaka!

ŚLIZGAWKA

Zimą wielu mieszkańców Middenheim korzysta ze ślizgawki, choć nie wiem czy to dobra nazwa dla ogromnego lodowiska, jakie znajduje się na Placu Broni przed pałacem grafa. Cały ten teren jest położony nieco niżej niż otaczające go ulice. Gdy wypełni się go wodą (zwykle korzystając z uprzejmości jakiegoś druida lub maga posługującego się magią elementarną), to po nadejściu mrozów wszyscy mogą się bawić na wielkiej lodowej tafli. Od paru lat odbywają się tu również mecze miejscowej odmiany hokeja, z okazji świąt Ulyka organizuje się też zawody i wyścigi w jeździe na łyżwach. Mecze zazwyczaj odbywają się za dnia - po południu i wieczorem lodowisko służy rozrywce mieszkańców miasta. Rankiem (i, gdy to konieczne, za dnia) zawodnicy oraz kibice są obowiązani

odśnieżać lodowisko. Gdy zapada zmierzch, jeżdżący na łyżwach przyświecają sobie latarniami (często kolorowymi) lub pochodniami. Oczywiście czasami zdarzają się stłuczki i awantury, więc na wszelki wypadek część straży miejskiej również wyposażona jest w łyżwy...

W pierwszy wolny od pracy dzień Gerhardt proponuje swoim gościom, by wybrali się wraz z nim na lodowisko. On sam jest tam umówiony z pewną osobą (Marguerite Finkelstein), ale uważa, że być zimą w Middenheim i ani razu nie odwiedzić ślizgawki, to znaczy nie być w Middenheim. Bo ślizgawka jest dla wszystkich: bogaci mogą budzić zazdrość znajomych pięknymi strojami, a biedni po prostu się bawić! Mam nadzieję, że krawcowi uda się skusić swoich gości, by wybrali się wraz z nim.

Nie będę opisywał wszystkiego, co może się zdarzyć na taflí lodowiska. Po przeczytaniu tego opisu pozostawiam Ci wolną rękę, przedstawiając jedynie kilka sugestii.

Bohaterowie pochodzący z prowincji prawdopodobnie przeżyją szok na widok tylu ludzi i tak wielkiego placu. Wszystko to będzie przypominać jakiś sen - padający śnieg i tańczące kolorowe światła... Ale niech bohaterowie nie stoją tak rozdziawionymi gębami, bo zmarzną na kość. Wypożyczenie pary łyżew kosztuje cztery szylingi, lampy - jedną koronę, pochodni - dwa szylingi (większość mieszkańców ma własne łyżwy i latarnie). Prawie każdy mieszczanin posiada również spore umiejętności w jeździe na łyżwach. Wierzę, że zetknięcie się z taflą lodowiska (dla wielu po raz pierwszy) może dostarczyć twoim bohaterom niezapomnianych przeżyć. Prawdopodobnie po serii wywrotek albo staną na nogi, albo dadzą sobie spokój - proszę cię tylko, byś im teraz niczego nie łamał... Na taflí spotkać można prawie całe Middenheim: oszustów, sędziów, morderców i kapłanów, krasnoludy i elfy - słowem każdego. Miejmy nadzieję, że bohaterowie nie wrócą żadnego prominenta, co mogłoby zakończyć się awanturą i nawet interwencją straży. Warto, Mistrzu, byś pamiętał jeszcze o jednym: w tłumie łyżwiarzy **BARDZO ŁATWO** jest się zgubić.

ZŁODZIEJ. ZŁODZIEJ!

Ślizgawka powinna dostarczyć drużynie niemałych wrażeń, ale, niestety, dobra zabawa szybko się skończy. Do ciebie, Mistrzu, należeć będzie wiarygodne przedstawienie poniższej sytuacji. Otóż w pewnym momencie w pobliżu bohaterów zrobi się jakieś straszne zamieszanie, rozlegną się okrzyki „Złodziej, złodziej! Łapaj, trzymaj!” itp. Ci o lepszym wzroku (test Inicjatywy) zauważą, że z kłębiącego się tłumu wyleci jakiś ptak - będzie to owa słynna sroka - i przemknie tuż nad głowami bohaterów...

którzy już w następnej chwili zostaną przewrócení przez tłum ścigający złodziejkę. Pościg za małym ptakiem, po ciemku i z łyżwami na nogach, jest oczywiście bezsensowny. Jedyną informacją, jaką możesz przekazać co bardziej dociekliwym graczom, dotyczy kierunku, w jakim odleciał ptak. Skrzydlaty złodziej odfrunął w stronę Ogrodów Królewskich, znajdujących się w pobliżu pałacu grafów.

W zamieszaniu, jakie powstanie, twoją drużynę odnajdzie Gerhardt. Jest potargany i zgubił gdzieś swój beret - gdy zauważy bohaterów, podjedź do nich i wysap: „A niech to szlag! Ukradła mój prezent!” Wyjaśniając swe tajemnicze słowa krawiec opowie o spotkaniu z panną Finkelstein i o prezencie, jaki chciał jej zrobić. Niestety, gdy ona oglądała naszyjnik, kupiony za ciężkie pieniądze od krasnoludzkiego złotnika, „ten przeklęty ptak spadł na nas jak strzała, porwał z ręki Gretchen mój prezent i uciekł - „Próbowałem go gonić, ale w tych ciemnościach to nie ma sensu”. Widać, że historia ze sroką zupełnie zepsuła mu humor.

ZACZYNAJĄ SIĘ KŁOPOTY

W tej części scenariusza gospodarz i jego goście zostaną wplątani w wojnę pomiędzy lokalnymi gangsterami. Jak się okaże, wyjaśnienie tego nieporozumienia będzie dość kłopotliwe. Bohaterowie staną się również świadkami niecodziennego polowania oraz zwiedzą pełne uroku strychy, gdzie poznają pewną tajemniczą postać.

NIEZWYKŁY LIST GOŃCZY

Zamieszanie, jakie za sprawą sroki miało miejsce na lodowisku, wywoła prawie natychmiastowy skutek. Oto wystarczyło, że tłum ścigający złodziejkę wyrzucił parę szacownych i wpływowych osób, i już po dwóch dniach w wielu punktach miasta pojawiają się dziwne listy gończe, a miejscy obwoływalcy ogłaszają, że ten kto schwyta lub zabije srokę-złodziejkę, ewentualnie doprowadzi do jej właściciela, otrzyma od władz nagrodę w wysokości 20 złotych koron! Być może na niektórych ta suma nie wywiera wrażenia, ale dla wielu biedaków to przyporządkowana o zawrót głowy fortuna. Jeszcze tego samego dnia rozpoczną się „wielkie łowy” - bandy uliczników i żebraków z procami i kamieniami przemierzają ulice, wypatrując jakichkolwiek ptaków; nawet niektórzy szanowani obywatele wzięwszy do rąk sieci, łuki i kusze wybiorą się na „łowy”. Wkrótce prawie na każdej ulicy biedniejszych dzielnic pojawiają się „myśliwi”, dojdzie do burd pomiędzy konkurencyjnymi grupami. Straż miejska będzie miała pełne ręce roboty: w zamęcie polowania parę osób

odniesie rany, zajdzie więc konieczność skonfiskowania niektórym osobnikom broni.

W ciągu kilku dni poważnie przetrzebiona zostanie populacja miejskich gołębi. Na targowiskach i w szynkach aż huczy od plotek. Gdzie ostatnio widziano „ptaszka”? Co ukradł? Czy to prawda, że sroka została wytresowana przez szpiegów elektora Middenlandu? Podobno Ranałd zesłał tego ptaka, by dał nauczkę bogatym...

Ludzie zakładają się, snują domysły, plotkują...

Wyobraź sobie, Mistrzu zamieszanie, jakiego świadkami będą bohaterowie. Postaraj się, aby odnieśli wrażenie, że połowa Middenheim zwariowała. Dzięki bogom, że po trzech dniach zbiorowego szaleństwa władze uznają, iż sprawy przybrały niebezpieczny obrót i odwołają obiecaną nagrodę. Na dodatek powstał nowy problem: „myśliwi” zdążyli już dostarczyć czterdzieści trzy sroki (żywe lub martwe), a każdy utrzymuje, że to właśnie „ta” sroka i domaga się nagrody.

WYSOKIE BUDOWNICTWO

Następnego dnia po pamiętnej ślizgawce (a więc jeszcze przed „polowaniem”) gracze będą mieli wreszcie okazję do wykazania się sprawnością i porzucania kostkami.

Oto kilka propozycji na podpuszczenie ich do działania.

Rankiem jeden z czeladników przybiegnie do Gerhardta wołając, że widział „jak ta sroka, co to okradła starego pana Moritza, wlatywała na jeden strych koło Starego Rynku”. Krawiec zapewne poprosi swych gości, by poszli z nim i chłopakiem sprawdzić co to za strych. Jeżeli nie można zastosować tego sposobu, bo twoi bohaterowie właśnie łożą po mieście, niech jeden z nich zobaczy to, o czym mówił chłopak. Zablefuj, drogi Mistrzu, jakiś test Inicjatywy (wynik bez znaczenia); to powinno zwrócić uwagę postaci na małe okienko na jednym z poddaszy. Jak się tam dostać? No cóż, Mistrzu, zastanów się jakich argumentów trzeba użyć, aby przekonać nieufną halflinśką gospodynię, że musisz dostać się na strych domu jej państwa... Ciekawe, co też wymyślą gracze? Jeżeli brak im inwencji, to pomóż im choćby poprzez osobę Gerhardta - może zna właściciela kamienicy i wmówi mu, że np. jest z Miejskiej Komisji Zabezpieczeń Przeciwpowodziowych? Albo powoła się na Silasa Greenhilla? Kto wie? W trakcie umiejętnie prowadzonej rozmowy z gospożą bohaterowie mogą się dowiedzieć, że na strychu mieszka ktoś, kogo ona nazywa „dziadkiem Joachimem”. Podobno jest ślepy, bardzo stary i nigdy nie schodzi na dół.

Jeżeli bohaterowie lubią ryzyko, mogą spróbować wspinaczki po stromych, oblodzonych dachach. Na pewno będzie zabawnie -

w pobliskiej kamienicy można wejść na wychodek na podwórzu, stamtąd na drewnianą przybudówkę, z niej zaś na dach... Ach, to imperialne budownictwo miejskie... Stosując mechanikę WFRP: wysokość - 7,5m; upadek niekontrolowany - $7,5 \times 2 = 15$; modyfikator k6, co daje 15-k6, czyli w najlepszym razie 9 obrażeń (połamane żebra? nogi? kręgosłup?). No, skoro nasi awanturnicy lubią ryzyko... Oczywiście Punkt Przeznaczenia może sprawić, że ulicą będzie akurat przejeżdżał wóz z sianem.

UROKI STRYCHÓW

Obawiam się, Mistrzu, że znowu większość roboty pozostawiam Twojej wyobraźni. Jeżeli dzielni bohaterowie sforsują jedno z dwóch okienek na poddaszu, lub dzięki swej elokwencji zostaną wpuszczeni (przez klapę w suficie) na strych, otworzy się przed nimi całkiem nowy, nieznany świat. Po pierwsze, ten strych to chyba najbardziej zagrożone miejsce w całym Middenheim - twemu, Mistrzu, uznaniu pozostawiam dobór znajdujących się tam przedmiotów. Ze swej strony sugerowałbym wypchanego niedźwiedzia i ew. składany model galery, używany podczas słynnego karnawału. Już samo przebrnięcie przez stosy tych gratów powinno być niezłą przygodą. Strych jest podzielony na dwie części: większa służy właśnie jako graciarnia, druga, oddzielona ścianą, jest niewielkim pokojem. Dla Twojej informacji: którym oknem bohaterowie by nie weszli, powinno być to okno graciarni... Pamiętaj jednak, że jeżeli awanturnicy dostali się na poddasze poprzez okno i narobili hałasu, na pewno zostaną wzięci za złodziei. Gdy wreszcie uda im się przebyć morze śmieci i gratów, dotrą do drzwi prowadzących do drugiego pomieszczenia, zaś za nimi... W niedużym pokoju, odwrócony tyłem do zamkniętego (!) okna, siedzi pomarszczony i siwy dziadek. Opisując dalej pokój wymienię, prócz dziadka: drewniany fotel przez niego zajmowany, szafkę, taboret, kubek, proste łóżko, miednicę, dzbanek, a także książkę (!) *leżącą* na szafce i zioła wiszące pod sufitem. W pokoiku jest raczej ciepło, jako że w ścianie przy łóżku biegnie przewód kominowy. Nie, niczego nie pominąłem - nie ma ani śladu karmy dla ptaków, klatek, czy czegokolwiek innego związanego z ornitologią. W szafce leży bielizna i prześcieradła.

Dając sobie spokój z opisywaniem wszystkich desek w podłodze, zapewniam: nie ma tu nic niezwykłego! Dziadek rzeczywiście wydaje się być ślepy (wprawdzie pozytywny wynik sekretnego testu 1/2 I mógłby umożliwić zauważenie czegoś podejrzanego, ale... może to tylko przywidzenie?). Z początku Joachim będzie przestraszony, lecz później, o ile bohaterowie wyjaśnią mu cel swojej wizyty, rozgada się, korzystając

z okazji do rozmowy. Nie powie nic ciekawego - na pytanie o książkę odpowie jedynie, że czasami czytają mu ją domownicy. Ptaki? Owszem, czasem chodzą po dachu, ale dziadek sam nie otwiera okna (uwaga - w pokoju wcale nie panuje zaduch!). To wszystko, czego można się dowiedzieć. Staruszek nie ma też nic wspólnego z Chaosem - obdukcja wykaże brak łusek, kłów, macek i kopyt, jak również większości zębów (torturowany, również nie powie niczego istotnego i szybko zemdleje).

Wybacz, Mistrzu, że nie ujawnię na razie kim jest staruszek ze strychu - jeżeli przeczytasz scenariusz do końca, sam się tego dowiesz. Póki co, nie będziesz mądrzejszy od swoich graczy.

NIEPRZYJEMNA WIZYTA

Wizyta, którą mam tu na myśli, będzie miała miejsce już po pobycie drużyny na zagraconym poddaszu, w czasie nieobecności awanturników w domu Gerhardta. O jej przebiegu i okolicznościach bohaterowie dowiedzą się od samego Schneidera. W domu oprócz niego nie będzie nikogo. Widać, że Gerhardt jest zdenerwowany - powie naszym herosom, że nie jest pewien, czy dla własnego dobra powinni korzystać dłużej z jego gościny. W czasie ich nieobecności odwiedzili go jacyś ludzie, którzy dali mu niedwuznacznie do zrozumienia, że jego domowi zagraża niebezpieczeństwo. Wspomnieli przy tym coś o materiałach łatwopalnych składowanych w pracowni i o licznych przypadkach pożarów wywołanych niedbalstwem służby. On, Gerhardt, uważa, że nie ma prawa narażać swoich gości i prosi, by przenieśli się na jakiś czas do innego lokum, choćby do „Zamkowej skały” na tej samej ulicy. Postanowił również odprawić na jakiś czas służącego i czeladników. Jeżeli gracze umiejętnie poprowadzą rozmowę i bohaterowie zadeklarują chęć pomocy, Schneider wyjaśni im (twoimi ustami) problem, jaki ściągnęła mu na głowę znajomość z Edamem Goudą. Gerhardt wyzna, że „goście” byli ludźmi „Człowieka”, drugiego miejscowego mafioso.

Gouda, jak pewnie pamiętasz, uznał pewną zuchwałą kradzież za prowokację ze strony bandytów z Ostwaldu i wydał im wojnę. Burdy w okolicach południowej bramy i kilka trupów odnalezionych rankiem w rynsztokach to początki tej walki. „Człowiek”, który bynajmniej nie miał nic wspólnego z tajemniczym zniknięciem ulubionej błyskotki „Wielkiego Sera”, ze swej strony uzna to za wypowiedzenie wojny przez Goudę. Sądzi jednak, że jest gorzej przygotowany od swego przeciwnika do ostatecznej konfrontacji, spróbuje więc wymusić przynajmniej tymczasowe zawieszenie broni i ustalić przyczyny dla których Gouda rozpoczął wojnę. „Człowiek” to zwolennik raczej bardziej

dyskretnych metod i „wojna totalna” jest mu po prostu nie na rękę, więc zdecyduje się skłonić Goudę do rozmowy. Znając jego zamiłowanie do konfekcji, a zarazem nie mogąc podczas „wojny” pertraktować bezpośrednio, postanowi wykorzystać krawca Gerhardta Schneidera. Bandyci złożyli mu dyskretną wizytę i, grożąc podpaleniem, zażądali, by skontaktował się z Edamem i nakłonił go do zaprzestania „wojny”. W sposób dość jasny dali też do zrozumienia, że jeżeli ludzie Goudy zaatakują ponownie, to pracowni może stać się coś złego - na przykład wybuchnie w niej nagły pożar...

Ile z tego Schneider wyjawi bohaterom, pozostawiam twojej decyzji. Problem polega jednak na tym, że informacje „Człowieka” są nieścisłe. Po pierwsze, Gerhardt wprowadzie szyje ubrania Goudzie, ale nie znaczy to, że ma na niego jakikolwiek wpływ; po drugie, krawiec nie wie nawet jak skontaktować się z Goudą. Poza tym Gouda zapewne uzna Schneidera za informatora służącego wrogowi...

CO ROBIĆ?

Sytuacja Gerhardta nie jest do pozazdrośczenia, ale na miejscu bohaterów też bym się nie cieszył - Gouda łatwo może ich skojarzyć z osobą „Człowieka”, a wtedy... strach pomyśleć! Dobrze byłoby, gdyby jednak zdecydowali się pozostać w domu Gerhardta, choćby na wypadek spodziewanego napadu. Krawiec będzie im z pewnością wdzięczny. Pozwól graczom i Gerhardtowi trochę się pogłowić, poukładać plany dalszego działania i obrony. Zastanów się nad pomysłem powiadomienia straży miejskiej (z uwagi na znajomość z Edamem Goudą nie jest to najlepszy z możliwych pomysłów). Przy okazji podrzuć bohaterom wspomnienie (ustami krawca) o osobie starego jublera Moritza, poznanego jakiś czas temu w Kleinmoot. Jeżeli twoi gracze wymyślą coś ciekawego, pomóż im zrealizować ich plan. Jeżeli mieliby sprowadzić sobie na głowę nowe kłopoty, gruby Moritz będzie zawsze pomocny przy sprowadzeniu bohaterów na właściwy trop. Stary jubiler jest znajomym Goudy i czasami pracował dla niego, pomagając mu przy fałszerstwach lub wycenie - jest osobą znaną nawet w najgorszych spelunach Starego Kwartалу i cieszy się tam poważaniem jako przyjaciel „Wielkiego Sera”, stąd jego beztraska podczas wieczornych spacerów. Wie jak skontaktować się z Edamem i byłby dobrym sprzymierzeńcem podczas wyjaśniania nieprzyjemnej sytuacji.

SPOTKANIE PO LATACH

Tu wreszcie wyjaśnię chociaż część zagadek, które pojawiły się do tej pory w scenariuszu. Wszystko zacznie się od wizyty pewnego

czarodzieja, później będzie ponowna wyprawa na strych, a wszystko zakończy się szczęśliwie... pożarem.

KOLEJNA BARWNA POSTAĆ

Rankiem następnego dnia, po radzie, zakład nieszczęśliwego krawca odwiedzi jeszcze jeden niezwykły gość. Twoja w tym głowa, Mistrzu, by bohaterowie spotkali się z nim, on bowiem jest kluczem do zagadki. Jeżeli awanturnicy pozostali w domu krawca, ów gość zapewne obudzi ich wczesnym rankiem. Jeżeli spali tej nocy w „Zamkowej skale” lub innym zajeździe, to pewnie zechcą zobaczyć, czy dom ich przyjaciela jeszcze stoi... Człowiek, który przekroczył próg zakładu Schneidera będzie miał nieco ekscentryczny wygląd - zwłaszcza jak na tę porę roku. Mężczyzna jest cały w czerwieni, mieniającej się różnymi odcieniami, ma lekki płaszcz, tylko wykończony futrem, aksamitne bufiaste rękawy, podbite atłasem, tilleański beret w kolorze ciemnej purpury, zdobną sakiewkę i wąski sztylet u pasa. Twarz gościa pokrywa siateczka drobnych zmarszczek, skóra jest śniada, oczy ciemne, o przenikliwym wejrzaniu. Krótka, siwa broda i wąsy dopełniają obrazu niezwykłego „czerwonego” człowieka. Patrząc na niego można ulec wrażeniu, iż spacerował po dziedzińcu swego zamku, gdzieś w ciepłej Tillei, gdy nagle czarodziejską sztuką przeniesiono go tu, w sam środek miasta na dalekiej, mroźnej Północy. Człowiek ten jednak wcale nie wydaje się być zziębnięty, a jego nos nawet nie przybrał barwy, która harmonizowałaby z kolorem szat.

Po chwili milczenia, którą obie strony zapewne poświęcą wzajemnej obserwacji, pierwszy odezwie się krawiec Gerhardt. Wyjaśni, że jest mu niezmiernie przykro, ale jeżeli, gość przychodzi by złożyć jakieś zamówienie, to on, Schneider musi z żalem odmówić, ponieważ pracownia chwilowo zawiesza swą działalność. Okaże się jednak, że mistrz Leopold Flammenblick - jak przedstawi się niezwykły gość - nie przyszedł tu, by szyć ubranie. Wyjaśni, że żywo interesuje się sprawą sroki. Nie dla nagrody oczywiście, lecz raczej z powodu pewnych... prywatnych poszukiwań. Mistrz nie uzna za stosowne ujawniać bliższych szczegółów, wspomni jedynie, że jeden z tropów, dotyczący właśnie sroki-złodziejki, przywiódł go z Marienburga właśnie do Middenheim. Kontynuując swoje wyjaśnienia powie, że usłyszał o awanturze na lodowisku i tym samym o osobie krawca. Miał nadzieję, że może on (czyli krawiec) wie coś więcej, więc postanowił go odnaleźć. Już raz był w pracowni, lecz, niestety, nie zastał wtedy Gerhardta. Od służącego dowiedział się jedynie, że „pan i jego znajomkowie poszli na jakiś strych, łapać tego ptaka,

co to skradł panu te prezenta, co to je miał dać pannie Finkelstein, co to jest córka tego starego Finkelsteina, co to ma te dylizanse. No wie pan wielmożny, który to jest...” (tyle cytatu z Olfa). Flammenblick wprowadzie nie znał pana Rudolfa Finkelsteina, zainteresowała go jednak wzmianka o poszukiwaniach na strychu. Niestety, Olf, zdenerwowany wizytą bandytów z Ostwaldu, zapomniał powiedzieć Gerhardtowi o odwiedzinach dziwnego człowieka w czerwonym ubraniu.

Gospodarz proponuje, by wszyscy przeszli do salonu, gdzie można wygodnie usiąść i porozmawiać. Dziwny gość będzie bardzo ciekaw wszystkiego, co wiadomo o sroce. Zapewni, że jemu również zależałoby na schwytaniu tego „ptaszka” i nawet zaoferuje Schneiderowi i drużynie pieniądze za pomoc (do 50 koron do podziału). Wreszcie zapyta o wyprawę na strych. To, co (mam nadzieję) opowiedzą mu bohaterowie (lub w razie ich małomówności Gerhardt) bardzo zainteresuje Flammenblicka, a w szczególności osoba ślepego staruszka. O sobie powie jedynie tyle, że jest naukowcem, mieszka w Nuln i bawiąc zimą w Marienburgu usłyszał o historii ze sroką. Ponieważ kiedyś zajmował się starymi podaniami dotyczącymi legend o Ranaldzie, w których występowała właśnie sroka, niezmiernie zaciekał się tą historią. Do miasta przyjechał przed trzema dniami (lub też, jeżeli inaczej rozłożyłeś akcję w czasie - na dzień przed ślizgawką).

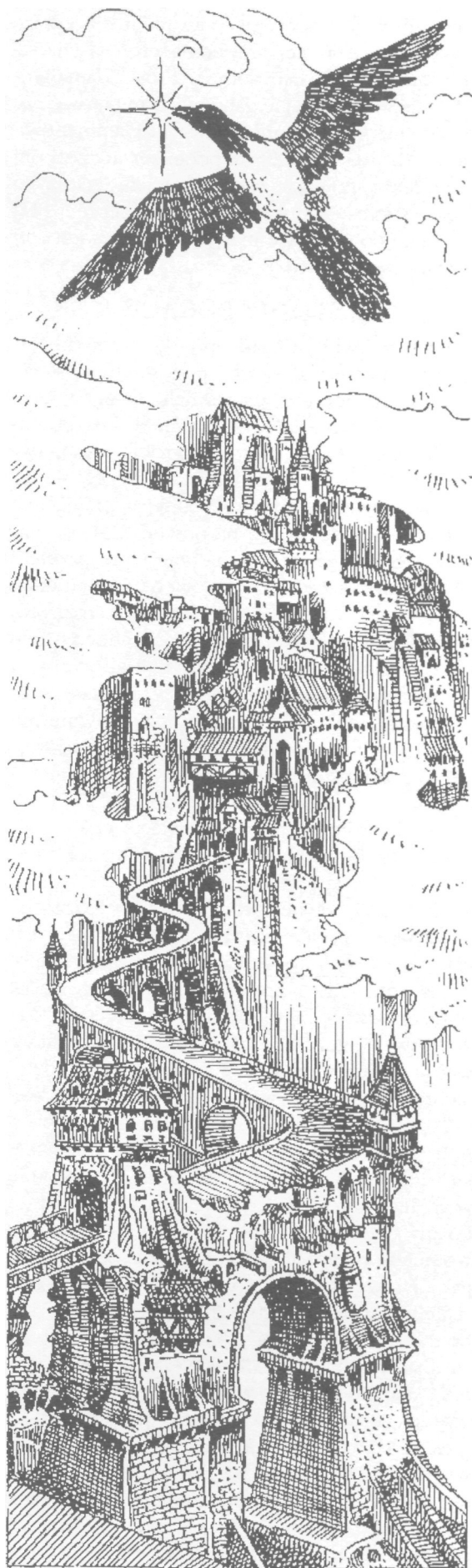
ZNÓW NA STRYCHU

Ciekawe, czy dziwnemu przybyszowi uda się nakłonić bohaterów do ponownej wyprawy na zagracone poddasze? Jaką drogę obiorą tym razem? Flammenblick zapewne będzie zwolennikiem skorzystania z drzwi. Jego wpływ powinien pomóc przezwyciężyć nieufność halflińskiej gosposi - w ten czy w inny sposób pozwól drużynie dostać się na poddasze...

Niewiele się tu zmieniło od ostatniej wizyty: ten sam wypchany niedźwiedź, ta sama galera, ten sam kurz. W pokoju dziadka Joachima również nie ma nic nowego. Jeżeli bohaterowie będą zachowywać się cicho (przetestuj, Mistrzu, co tam uznasz za stosowne), to gdy otworzą drzwi, ujrzą dziadka siedzącego (tyłem do drzwi) i... czytającego książkę! Jeżeli jednak będą hałasować, zapewne zobaczą staruszka „drzemiącego” w swoim fotelu, z książką ukrytą pod poduszką. Czytając lub „śpiąc” dziadek nie będzie widział swych gości. Niezależnie od tego, gdy „niewidzący” wzrok staruszka padnie na człowieka w czerwieni, mężczyzna skoczy na równe nogi!

ILE TO JUŻ LAT...

Pozwolę sobie na pominięcie dosłownych cytatów i tobie, Mistrzu, również to radzę.



Spróbuję natomiast streścić wydarzenia, które rozegrały się na strychu od chwili, w której dziadek Joachim został cudownie uleczonej ze swej ślepoty... Powitanie obu starszych panów będzie nader serdeczne, a gdy niespodziewani goście zajmą już miejsca na łóżku i taborecie, dziadek Joachim uzna za stosowne wyjaśnić, co to wszystko ma znaczyć. Miejscami jego opowieść będzie uzupełniana przez mistrza Leopolda. Otóż wynikać z niej będzie, że Flammenblick i Joachim znają się już od prawie trzydziestu lat. Niestety, dramatyczne okoliczności sprawiły, że dawno stracili ze sobą wszelki kontakt i gdy obaj przestali już mieć nadzieję na ponowne spotkanie, szczęśliwy traf sprawił, że na tym strychu jeden odnalazł drugiego. Gdy się poznali, Flammenblick był dopiero początkującym czarodziejem (!), zaś Joachim żył ze sprzedaży znanych altdorfskich pomników przybyłom z prowincji. W towarzystwie dwu podobnych im osobników postanowili zwiedzić trochę świata - nie od dziś wiadomo, że podróże kształcą. Opisywanie tu przeze mnie przygód i bohaterskich czynów tej kompanii mija się chyba z celem. W tym miejscu możesz, Mistrzu, śmiało popuścić wodze swej fantazji. Opowiadanie potrwa dość długo, lecz w chwili, w której Leopold będzie właśnie opowiadał, jak on i Joachim, ścigani przez gryfy, musieli rozdzielić się na górskiej przełęczy... z ulicy dobiegną jakieś krzyki. Dziesiątki okrzyków „PALI SIĘ!” zleją się w jeden wrzask, dołączy do niego bicie dzwonów. Przez okno, a zapadł już wieczór, wyraźnie będzie widać łunę - czy to nie tam, gdzie stoi dom Gerhardta?

PALISIE!

Najwyraźniej walka w półświatku staje się coraz gwałtowniejsza, skoro chłopcy z Ostwaldu tak szybko spełnili swe pogróżki. Ledwie zapadł zmierzch, a już kilka zapalających butelek wleciało przez wybite okno krawieckiej pracowni. Płomienie rozlały się szeroką kałużą i wkrótce ogień zaczął pochłaniać manekiny, sztuki materiału, niedokończone ubrania. Gdy zauważono pożar, ogień objął już prawie cały parter. Niestety, ugaszenie płomieni zimą to rzecz trudna. Większość studni zamrzła i mieszkańcy okolicznych domów oraz straż miejska niewiele mogli zdziałać. Po ulicy biegają ludzie nosząc wiadra z wodą z okolicznych domów, część formuje łańcuch, by szybciej podawać naczynia. Wszędzie słychać krzyki i przekleństwa. Płomienie oświetlają tę scenę migotliwym światłem, w którym uwijające się ludzkie sylwetki przypominają jakiś niesamowity teatr cieni. Oto kolejna z niezwykle efektownych scen zbiorowych, jakie oglądają bohaterowie w Middenheim. Ta jednak odbywa się w znacznie bardziej dramatycznych okolicznościach. Miejmy nadzieję, Mistrzu, że

uda Ci się dobrze oddać rozgardiasz, jaki tu panuje. Niech bohaterowie sami chwycą za wiadra. Kto wie, może będą musieli przytrzymywać oszalałego z rozpaczy Gerhardta, który spróbuje dostać się do środka kamienicy, by ratować choć część swego dobytku. Postaraj się doprowadzić dramatyzm tej sceny do najwyższego poziomu i... zgaś płomienie. No cóż, one po prostu znikną! Zostanie po nich tylko dym i swąd spalenizny. Wzrok kilkuset ludzi zwróci się na człowieka w dziwnym berecie i czerwonym płaszczu, zdecydowanie zbyt lekkim na mrozy. A mistrz Leopold Flammenblick będzie stał przy końcu uliczki, z jedną ręką wciąż jeszcze wyciągniętą w kierunku dymiącego domu. Euforia, która wybuchnie po chwili absolutnej ciszy, będzie trudna do opisania - radosne okrzyki, wiwaty, brawa... Trochę potrwa, zanim bohaterowie i Gerhardt dotrą do czarodzieja, przeciskając się przez tłum. W ciągu kwadransa, po złożeniu niezbędnych wyjaśnień sierżantowi straży, wszyscy udadzą się do „Zamkowej Skali”, aby wypić zdrowie wybawcy, zaś mistrz Flammenblick będzie mógł wreszcie dokończyć historię o gryfach. W towarzystwie brak jednak Joachima - nie ma go nawet na poddaszu (gdyby ktoś chciał tam szukać). Wraz z nim znikła tajemnicza książka.

Gdy ujrano płomienie, pierwszy z pokoju dziadka wybiegł Schneider, za nim zapewne udali się bohaterowie. Nikt nie zwrócił uwagi na to, co robi Joachim czy Leopold. Czarodziej zjawił się po jakichś pięciu minutach od przybycia bohaterów na miejsce pożaru, musiał więc chyba pędzić tuż za drużyną... Jako autor scenariusza wiem jednak, że pomiędzy nim a Joachimem odbyła się jeszcze krótka rozmowa, podczas której dziadek wręczył magowi spory woreczek. Po chwili mistrz Leopold, używszy jednego ze swych czarów, błyskawicznie znalazł się w pobliżu płonącego domu.

Po koniec rozmowy w „Zamkowej skale” mag powie awanturnikom: Joachim prosił, abyście zechcieli przyjąć tę drobną pamiątkę, twierdząc, że będzie wiedzieli o co mu chodzi”, po czym poda Schneiderowi ciężki, aksamitny woreczek. A w sakiewce znajduje się... niedoszły prezent Gerhardta dla panny Finkelstein, ulubiona brosza Edama Goudy, złoty łańcuszek jubilera Moritza oraz tym podobne przedmioty o łącznej wartości ok. 600 koron. „My z Joachimem wybieramy się do mnie do Nuln. Gdybyście tam kiedyś przyjechali, pytajcie o mnie” powie Flammenblick na zakończenie, pożegna się i wyjdzie, nim zaskoczeni bohaterowie zdołają zapytać go o cokolwiek.

TROCHĘ DYPLMACJI

Przez wiele następnych lat nikt nie ujrzy w Middenheim sroki, wszyscy więc uznają, że

ktos ją jednak upolował. Zanim bohaterowie będą mogli zająć się swoimi sprawami, mają jeszcze przed sobą najmniej przyjemną część scenariusza: muszą w jakiś sposób uspokoić Edama Goudę i zakończyć wojnę gangów. Tym bardziej, że nie ma już w Middenheim mistrza Flammenblica, a Edam Gouda gotów podejrzewać, że i oni mają coś wspólnego z „Człowiekiem”. Drużynę czeka sporo roboty, i to niebezpiecznej. Na szczęście bohaterowie mają w dłoni pewien atut - znają część prawdy.

JESTEŚMY BOGACI?

Nie zdziwiłbym się, gdyby twoi herosi spróbowali zgarnąć skarby pozostawione przez mistrza Leopolda i najnormalniej w świecie „dać nogę”. Są jednak co najmniej dwa powody dla, których nie warto tego robić. Po pierwsze, jeżeli podzielią pieniądze między siebie, to interes przestanie być opłacalny, a przyjaciela w osobie krawca stracą na pewno. Dla osobników, do których ta argumentacja nie przemawia, mam jeszcze jeden powód: świecidełka, które im się dostały, są własnością różnych, nierzadko wpływowych osób, jak choćby broszka Edama Goudy. Zwrot zrabowanych przedmiotów mogłoby zaowocować wdzięcznością okradzionych i, co za tym idzie, wymiernymi korzyściami. Po drugie, zwrócenie zaginionej broszki „Wielkiemu Serowi” może zakończyć wojnę z „Człowiekiem”, która zdążyła dotknąć także bohaterów. Oczywiście gracze postąpią jak będą chcieli, lecz ty także konsekwentnie realizuj efekty ich decyzji.

Krawiec i bohaterowie zapewne spędzą noc w „Zamkowej skale” (ceny podam na końcu scenariusza). Przyjmuję, że członkowie drużyny postąpią rozsądnie i rano Gerhardt będzie mógł porozmawiać z nimi o dalszych planach. Krawiec uważa, że trzeba jak najszybciej skontaktować się z Edamem Goudą, zwrócić mu skradzioną broszkę (Gerhardt wie jak ona wygląda) i skłonić, by zawarł pokój z „Człowiekiem”. Problem polega na tym, że Schneider nie wie gdzie szukać Edama i nie sądzi, że pytanie o Goudę w spelunach to dobry pomysł. Jak więc trafić do Edama Goudy nie tracąc przy tym żadnego żywotnego organu? Ty, Mistrzu, znasz odpowiedź: pogadać ze starym, grubym Moritzem Steinschleiferem. Jeżeli jest w Middenheim ktoś, kto potrafi znaleźć Edama Goudę, to jest nim właśnie stary jubiler. Na dodatek rozmowę powinien ułatwić fakt, że w aksamitnym woreczku dziadka Joachima znajduje się pewien łańcuszek, do niedawna własność Moritza (podczas wspólnego obiadu w Kleinmoot Moritz opisał ten łańcuszek z prawdziwie jubilerską precyzją!). Nie wiem, oczywiście, na jaki pomysł wpadną gracze, więc dalej ograniczę się jedynie do opisu wydarzeń, osób i miejsc.

ZNAJOMOŚCI JUBILERA MORITZA

Gerhardt bez trudu odnajdzie dom jubilera. Ten przyjmie go serdecznie, wyrazi swój żal z powodu nieszczęścia, jakie spotkało krawca, a nawet zaoferuje pomoc. Gerhardt przerwie mu i wyjaśni, że teraz muszą jak najszybciej porozmawiać z Goudą. Moritz nie będzie zbytnio zaskoczony, a przynajmniej nie będzie na takiego wyglądał. Uzna jednak za stosowne nadmienić, że zawracanie głowy Edamowi Goudzie może się zakończyć utratą głowy zawracającego. Jeżeli bohaterowie oddadzą mu łańcuszek, nabierze do nich zaufania i zaprowadzi do jakiejś strasznej speluny o nazwie „Ostatnia kropla”. Tamże zniknie na jakiś czas na zapleczu. Dopóki nie powróci, bohaterowie będą musieli wykazać się żelaznymi nerwami. Co najmniej dwadzieścia par kaprawych oczu będzie śledziło każdy ich ruch. Z zadymionych i ciemnych kątów będą wychylać się w stronę bohaterów co bardziej parszywe indywidua i głośnym szeptem wymieniać jakieś komentarze na ich temat, na przykład fachowe uwagi dotyczące podrzynania gardeł i pchnięć nożem w plecy... Być może oprychy spróbują jakiejś zaczepki... Ze swej strony radzę bohaterom siedzieć spokojnie (potrwa to jakieś dziesięć minut). Jeżeli awanturnicy zaczną bójkę, prawie na pewno włączą się do niej wszyscy goście „Ostatniej kropli”. Gdy z drużyną będzie krucho, niech w decydującym momencie zapadnie cisza, a nasi awanturnicy ujrzą Moritza w towarzystwie Edama Goudy i jakiegoś szpetnego mężczyzny, który na widok bohaterów wypłuje przeżuwaną właśnie prymkę tytoniu (zapewne przez kurtuazję).

UROKI STAREGO KWARTAŁU

Bohaterowi mogą też poszukiwać Edama Goudy na własną rękę. Da im to z pewnością szansę na bliższe poznanie niesławnego Starego Kwartálu. Przy okazji prawdopodobnie zostaną obrzucani śnieżkami przez uliczników (niektóre ze śnieżek kryją w sobie kamienie - US 25). Być może okradną ich żebracy, być może napadną opryszkowie... Doprawdy, w tej uroczej dzielnicy ciężko pozbyć się wrażenia, że jest się obserwowanym. Większość domów zbudowano z cegły, co nie umniejsza faktu, że większość z nich to kompletne rudery. Sporo okien na parterze jest zabitych deskami. Do szynków bohaterowie wchodzi wyłącznie na swoją odpowiedzialność. Jedyna rzecz, która otwiera usta tutejszych ludzi, to złoto. Problem polega na tym, że jego widok przyciąga też wiele oczu. Bardzo prawdopodobne, że „przekupiony” osobnik sprowadzi swoich kolegów, również potrzebujących gotówki. To, jasne, że w tej dzielnicy drużynę spotkają nieprzyjemności - od ciebie, Mistrzu, zależy jak bardzo będą poważne. Jeżeli jesteś życzliwy dla

swych graczy, pozwól bohaterom po prostu spotkać Goudę na ulicy, ale lepiej niech zachowują się spokojnie (ze względu na wspomnianych już poprzednio czterech DUŻYCH ochroniarzy, stojących przy gangsterze).

KŁOPOTLIWA PRZYSŁUGA

To, w jaki sposób bohaterowie dotrą do „Wielkiego Sera” pozostawiam twej decyzji, Mistrzu. Istotne jest tylko, aby dotarli do niego w stanie pozwalającym na prowadzenie rozmowy. Samo spotkanie odbędzie się w obskurnym pokoiku na piętrze wspomnianego szynku o nazwie „Ostatnia kropla”. Trudno mi przewidzieć przebieg rozmowy, opiszę jednak reakcje Goudy na rewelacje przedstawiane mu przez bohaterów i Schneidera. Edam z początku będzie wypytawał o pożar domu i bardzo rozłości go, że jego nowe ubranie zapewne spłonęło w pracowni. Oczywiście z miejsca poprzysięgnie krwawą zemstę na podpalaczach. Jednocześnie zainteresuje go „posłannictwo”, jakie przekaże mu Gerhardt. Gdy zostanie zwrócona jego brosza, najpierw zażąda wyjaśnień. Lepiej, żeby bohaterowie wzięli pod uwagę, że Gouda to osobnik niezwykle impulsywny, więc lepiej go nie denerwować. Wyśłucha historii o sroce do końca i oświadczy, że nie wierzy ani jednemu słowu, ale „skoro te pętaki z Ostwaldu dostały nauczkę i teraz skamlą o pokój”, to on, Gouda, każe swoim chłopakom przestać na jakiś czas. W tym momencie Edam nieco blefuje, jako że jego zbiry dostały niezły wycisk w ostatniej potyczce. Wygodniej oczywiście jest oskarżyć o tchórzostwo „Człowieka”, ale gdyby Gouda miał znaczącą przewagę, na pewno prowadziłby wojnę dalej.

Po chwili namysłu Gouda powie (z naciśkiem), że jeżeli „Człowiek” wybrał sobie bohaterów na posłów, to z pewnością zechcą oni wyświadczyć mu przysługę i zaniósł odpowiedź do Ostwaldu. Oczywiście pobladły Gerhardt zacznie zapewniać, że to nieporozumienie i że ani on, ani jego przyjaciele nie mieli zamiaru pomagać w jakikolwiek sposób „bandytom z Ostwaldu”, poza tym on wcale nie uważa siebie za dobrego posła. Dodam tylko, że Gouda stwierdzi, że czułby się bardzo zawiedziony odmową... (co w jego ustach tłumaczy się: lepiej by było dla was, gdybyście to zrobili). Edam napisze parę zdań na kartce papieru, dostarczonej przez żującego tytoń draba, i, zapieczętowawszy, z szerokim uśmiechem poda ją krawcowi. Dodatkowo poinformuje obecnych, że wystarczy, by bohaterowie zanieśli list do lombardu Pfandleihera, niedaleko Ecke Strasse, i doręczyli go właścicielowi.

UROKI OSTWALDU

Dzielnica Ostwald bardzo przypomina Stary Kwartál - to podobne budownictwo i podobni mieszkańcy. Do Ostwaldu bohaterowie dotrą

mijając południową bramę, gdzie zazwyczaj można spotkać licznych podróżnych, jak również wielu handlarzy i złodziejasków. Przed- sionkiem właściwego Ostwaldu jest część dziel- nicy również zwana Południową Bramą. Choć trudno powiedzieć, by wiele różniła się od slum- sów, to wydaje się, że jej mieszkańcy zachowu- ją jeszcze pozory przyzwoitości. Południowa Brama, podobnie jak wszystkie dzielnice biedo- ty w mieście, jest karkołomną płataniną uliczek i zaułków. Bohaterowie dobrze robią, jeżeli przyłączą się do jednego z patroli straży, z rzad- ka (i nigdy zbyt dokładnie) patrolujących opłot- ki Wschodniego Lasu. Niezłym pomysłem było- by też opłacenie jakiegoś ulicznika lub żebraka - szyling sprawi, że chętnie pokaże on drogę do starego lombardu. Samotna wyprawa w poszuki- waniu Pfandleihera łatwo może się zakończyć zabłądzeniem w głąb Ostwaldu (co do tamtej- szych atrakcji patrz: **Uroki Starego Kwartala**).

LOMBARD PFANDLEIHERA

Josef Pfandleiher prowadzi podwójne życie. Nie ma w tym nic niezwykłego - w Ostwaldzie żyje wielu podobnych mu ludzi. Patrząc na tego małego, niedomytego człowieczka w potłuczonych okularach i ogromnym, brudnym kapelu- szu trudno jednak domyśleć się, że oto stoi przed tobą jeden z najlepszych szermierzy, jacy służą „Człowiekowi”. Ten paskudny osobnik prowadzi lombard w jednej ze ślepych uliczek „lepszey” części Ostwaldu. Jego sklepik jako ży- wo przypomina skład kurzu. Oczywiście, Mi- strzu, bohaterowie mogą znaleźć tu coś cieka- wego, jednak opis zawartości półek w starym lombardzie pozostawiam na twojej głowie. Wra- cając do zadania jakie przywiodło Gerhardta i je- go przyjaciół w te dzikie ostępy, przez nieuwa- gę zwane ulicami: Josef potraktuje ich z począt- ku jako klientów. Dopiero gdy ktoś wspomni o „Człowieku” albo o Goudzie, Pfandleiher znie- ruchomieje i zacznie się uważnie przyglądać swoim gościom. Potem poprosi tylko o list i po- radzi bohaterom, by wynosili się stąd jak naj- szybciej. Mam nadzieję, że tak zrobią...

ZAKOŃCZENIE

Zakończenie tego scenariusza nie jest zbyt spektakularne. Nie ginie w nim żaden czarny cha- rakter, brak też skarbów i okrzyków tłumu na cześć bohaterów. No cóż, trudno - przynajmniej są cali i zdrowi (no, może zakatarzeni). Jeżeli masz ochotę, to oddaj im, Mistrzu, resztę łupów sroki (ok. 400 koron). Co teraz robią? Może po- mogą Gerhardtowi w remoncie domu? Może wy- ruszą w ślad za mistrzem Leopoldem i Joachimem do Nuln? A może wpłaczą się w kolejną kabałę?

Jak powiedział pewien mędrzec: wybór nale- ży do Ciebie.

DODATEK DO SCENARIUSZA

Umieściłem w nim wszystkie dodatkowe in- formacje dotyczące BN, którzy występują w sce- nariuszu. Brak tu charakterystyk postaci, które nie zostały wymyślone przeze mnie i występują w oficjalnych materiałach **WFRP**. Tak jest np. w przypadku Edama Goudy. O ile to możliwe, starałem się uniknąć bezpośredniej konfrontacji drużyny z takimi BN. Jeżeli Tobie się to nie uda, wtedy odpowiednie charakterystyki będziesz musiał opracować sam.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Każdy z nich może zostać wykorzystany także jako „reprezentant” danej profesji/klasę społecz- nej - tak jest np. z **OPRYCHEM** lub **MIESZCZA- NINEM**. Poza tym można podanych tu BN swo- bodnie wykorzystywać w innych scenariuszach.

Gerhardt Schneider, krawiec - rzemieślnik, ex czeladnik

W scenariuszu podałem sporo informacji o Gerhardtzie, więc powinny one wystarczyć do opisanego jego osoby. Gerhardt dobiega trzydzie- stki, ale wygląda na młodszego. Jest szczupły i wysoki, miły w obyciu, spokojny i greczny, podoba się kobietom.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	29	25	4	3	8	49	1	50	32	36	40	34	45

Umiejętności: *urok osobisty, krawiectwo, gada- nina, czytanie i pisanie, sekretne znaki - ce- chu, etykieta, taniec, jazda na łyżwach, zwin- ne palce, spec. broń - rapier.*

Przedmioty: Dobrej jakości ubranie, rapier, 5k6 koron.

Moritz Steinschleifer, paser, ex jubiler - rzemieślnik, ex czeladnik

Moritz ma 63 lata i dobre zdrowie. Ma również spory brzuch i ogromne zamiłowanie do aneg- dot. Z zamiłowania sybaryta, zna większość loka- li w Middenheim. Mimo jego trochę niepoważne- go wyglądu, lepiej na Moritza uważać, gdyż jest jednym z zaufanych ludzi Edama Goudy i zna- nym w Starym Kwartale paserem. W razie kłopo- tów nie będzie się wahał przed skorzystaniem ze swych znajomości. Żeby było ciekawiej, Moritz jest jednocześnie powszechnie szanowanym obywatelem, cieszącym się poważaniem kapita- na straży. Mieszka w Osttor, niedaleko Akademii Muzycznej.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	38	32	4	4	10	3	2	31	39	37	47	38	35

Umiejętności: *sztuka, szacowanie, wykrywanie magii, zwinne palce, geniusz arytmetyczny, czytanie i pisanie, gawędziarstwo, gadanina, ukrywanie się w mieście, monetoznawstwo, spec. broń - rapier, sekretne znaki - złodziei, sekretne znaki - cechu, jubilerstwo.*

Przedmioty: Rapier, notesik na anegdoty, nieco poplamione ubranie, 5k6 koron.

Leopold Flammenblek. elementalista 2 poz..

ex czarodziej 1 poz.. ex uczeń czarodzieja

Leopold jest człowiekiem pewnym siebie, stanowczym. Wprawdzie z wiekiem (a ma sześćdziesiąt dwa lata) stał się nieco gadatliwy, ale nadal zachowuje właściwą mu powagę. Ton jego głosu i postawa są władcze, rozkazujące. Mimo to „mistrz Flammenblick”, jak każe się tytułować, jest z natury serdeczny, zaś poproszony o pomoc nie odmówi przysługi. Czasami lubi popisywać się swoją sztuką, zwłaszcza, że specjalizuje się w magii ognia.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	44	44	5	6*	10	59	1	47	50	58	42	49	31

Umiejętności: rzucanie czarów (magia prosta, wojenna 1 poz., elementalna 1 i 2 poz.), czytanie i pisanie (reikspiel i klasyczny), język klasyczny, tajemny (magiczny, elementalny), astronomia, zielarstwo, metalurgia, różdżkarstwo, medytacja, rozpoznawanie ożywieńców, jazda konna, wiedza o magicznych pergaminach, wykrywanie magii, rozpoznawanie runów, rozpoznawanie roślin, bardzo wytrzymały (* uwzględniono w charakterystyce).

Przedmioty: sporo. Ma też różne przedmioty magiczne, m. in.: płaszcz odporności na zimno, pierścień energii, torba zasobów (inne do wyboru MG).

Punkty Magii: 35

Czary: Nie będę zadawał sobie trudu wypisywania wszystkich - dodam tylko, że wśród nich powinien znajdować się czar „gaszenie ognia”. Magia prosta: k6 czarów, wojenna 1 poz.: k4, elementalna poz. 1: k6, elementalna poz. 2: k3.

Joachim Elster. złodziej, ex służący
(występujący dorywczo w roli sroki)

Pochodzi z Altdorfu, a po wielu latach przegód w towarzystwie Leopolda Flammenblicka popadł na starość w nędzę. Ostatnią pamiątką, jaka pozostała mu z dawnego, awanturniczego życia jest pewien pierścień... Korzystając z jego właściwości Joachim zarabia na życie zmieniając się w srokę i kradnąc błyskotki. Teraz, na zimę, zatrzymał się w Middenheim, udaje ślepcę, zaś za zgromadzone pieniądze wynajął pokój na jakimś zagraconym poddaszu. Joachim ma 64 lata i na pewno nie podejmie walki - długo chorował i od tamtej pory jest mocno osłabiony. W razie niebezpieczeństwa będzie starał się uciec, korzystając z pierścienia. Pierścień i „zgromadzone” przedmioty chowa wśród rupieci na strychu. W żadnym razie nie powinien dopuścić, Mistrzu, by bohaterowie je znaleźli.

Dolna charakterystyka dotyczy postaci ptasiej.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	32	38	2	3	7	50	1	34	26	33	27	45	24
2	33	-	1	1	4	40	2	-	-	33	27	45	-

Jako sroka lata jak istota pikująca

Umiejętności: uniki, opieka nad zwierzętami, gotowanie, powożenie, jeździectwo, bystry wzrok, cichy chód na wsi, cichy chód w mieście, ukrywanie się w mieście, sekretny język złodziei, sekretne znaki złodziei, szacowanie, targowanie się, wspinaczka, otwieranie zamków, wycucie magicznego alarmu, wykrywanie pułapek.

Przedmioty: nic specjalnego, oprócz wspomnianej w scenariuszu książki z historiami rycerskimi. Pośród gratów jest ukryty pierścień czaru umożliwiający **zmianę postaci** - zamienia w srokę (ładunki: 20, hasło: „to nie ja!”).

Mieszczanin

Średnio zamożny mieszkaniec Middenheim. Do wykorzystania na przykład w epizodzie na lodowisku.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	25	4	3	6	30	1	30	35	35	30	35	35

Umiejętności: szacowanie, rzemiosło (do wyboru MG), spec. broń - rapier.

Przedmioty: rapier, 2k6 koron.

Ochroniarz Edama Goudy

Czterech takich drabów zawsze towarzyszy Edamowi Goudzie.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	44	33	5	5	8	42	2	32	33	30	40	29	23

Umiejętności: bijatyka, broń uliczna, ogłuszenie, silnycios.

Przedmioty: kastety, skórzana kurtka, sztylet, pałka lub miecz.

Oprych

Typowy przedstawiciel przedsiębiorczej młodzieży z biedniejszych dzielnic.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	35	4	3	8	40	1	30	30	30	35	30	30

Umiejętności: cichy chód w mieście, ogłuszenie, broń uliczna.

Przedmioty: pałka, kurtka skórzana, sztylet, płaszcz z kapturem.

„Zankowi skała”

Ceny: Od 2 zk (pojedynczy pokój bez posiłków) do 3zk („dwójka” ze śniadaniem) i 6zk („czwórka” z pełnym wyżywieniem)

Obsługa: pięcioro służby + dwoje właścicieli.

Pokoje: 6 pojedynczych, 10 podwójnych, 8 dużych („czwórka”)

KTO PORWAŁ DZIECKO?

Marcin „Deadman” Rauf

WSTĘP

Akcja poniższego scenariusza rozgrywa się w Salzenmundzie, mieście położonym niedaleko (jak na Imperium) Middenheimu. Namiestnikiem Salzemandu jest burgrabia Kepter, podległy Wielkiemu Diukowi Leopoldowi von Bildhofenowi. Póki co, diuk nie wtrąca się w politykę miasta, dlatego Kepter może robić wszystko, co mu się żywnie podoba. Burgrabia jest człowiekiem chciwym, ale ostrożnym, udaje pobożnego (Ulryk), dobrego i sprawiedliwego obywatela. O dziwo, mistyfikacja ta zwodzi wielu mieszkańców miasta, ale tak naprawdę Kepter wieczorami oddaje się najdziższym żądom i nałogom, które nawet nie mieszczą się w głowie normalnym ludziom. Burgrabia zdaje sobie sprawę, że może się to skończyć spotkaniem z katem lub stosem, ale mimo to ryzykuje, ufny w swoją policję oraz staranne ukrywanie i maskowanie najdziższych nawet ekscesów. Namiestnik ma fory u von Bildhofena, co zniechęca jego przeciwników do szpiegowania i oskarżeń. Jeśli nawet ktoś wie o występkach Keptera, to i tak nie ma się do kogo zwrócić, a poza tym i tak nikt nie uwierzy w na pozór nieprawdopodobne oskarżenia. Dlatego właśnie burgrabia jest trudnym orzechem do zgryzienia - a do gryzienia zabiorą się nasi bohaterowie.

Kepter ma trzy stałe kochanki, mimo że posiada żonę. Wszystkie nałożnice burgrabiego są piękne, luksusowe i, oczywiście, z arystokracji. Jedna z nich stanie się przyczyną upadku Keptera i, można powiedzieć, jego powrotu na stronę dobra. A osobą tą jest Monika Kelenrauf. Zaszkożdziła mu najstarszym i najpewniejszym sposobem kobiet - dzieckiem.

Monika nie jest tylko i wyłącznie luksusową kochanką burgrabiego. Nie każda nałożnica lubi to, co robi, ale Kelenrauf czerpie ze swej pracy prawdziwą przyjemność. Jest ona wyznawczynią Ecate - tajemniczej bogini gorzkiej prawdy oraz zakazanej wiedzy. Kult Ecate to jedno z bardziej zakonspirowanych wyznań w Imperium i wiedza o nim tylko jego wyznawcy. Skupia on wokół siebie kobiety i mężczyźni, którzy chodząc po świecie zbierają wiedzę ze wszystkich możliwych źródeł. Różnią się więc od chociażby czcicieli Vereny, którzy nie tkną wiedzy z zakazanych ksiąg, czarów nekromanckich itp. Poza tym wyznawcy Ecate nie są tacy źli. Kobiety - zwane czasem wiedźmami, wiedzącymi, albo czarownicami - chodzą od

wioski do wioski i leczą ludzi, odczyniają klątwy, zdejmują parchy z krów oraz likwidują myszy w zagrodach. Ludzie mówią, że służki Ecate latają na miotłach i poruszają się tylko w towarzystwie czarnych kotów, ale zdecydowana większość z nich na co dzień wygląda i zachowuje się jak normalne kobiety. Tak też jest w przypadku Moniki.

Kiedy Kepter dowiedział się, że nałożnica jest w ciąży (czwarty miesiąc), kazał jej usunąć dzieciaka. Monika była temu przeciwna, została więc pobita i porzucona. Kepter zabronił jej rozgłaszać kto jest ojcem dziecka. Monika nie pozostała dłużna i zrobiła coś, co potrafią wiedźmy - w strasliwym gniewie rzuciła klątwę, co jest najwyższym darem dla Ecate. I tak Kepter stał się impotentem. On, największy buhaj w okolicy, został poniżony w najgorszy sposób.

Kepter nie wiedział kim naprawdę jest Monika, domyślił się jednak, iż jego przypadłość to dzieło byłej kochanki. Nie rozumie jednak, dlaczego osoba, która nadaje się do wszystkiego, tylko nie do bycia stateczną matką, tak zdecydowanie odmówiła spędzenia przypadkowej ciąży. Źródłem decyzji Moniki jest pewien zwyczaj praktykowany wśród wyznawców Ecate: gdy umiera ich przewodnik duchowy, Mistrz Kręgu, jego następcą zostaje pierwsze urodzone po jego odejściu dziecko dowolnej wyznawczyni. Aktualny przywódca miejscowych wyznawców niedomaga i dziewczyna liczy, że jej Otto będzie przyszłym Mistrzem Kręgu.

Monika nie wie jednak, że Kepter wyznaje wiarę w Slaanesh, Pana Rozkoszy, dzięki czemu może on liczyć na wsparcie w swych działaniach. Kelenrauf domyślała się pewnych rzeczy, ale brakowało jej ważnych dowodów. Z racji swych duchowych przynależności byli dobrzy w seksie, dlatego przebywali sobą tak długo. Kepter praktykował u samych kapłanek Slaanesh, a Monika na sabatach odbywających się niedaleko miasta, albo nawet w Middenheim.

Wróćmy jednak do głównego wątku historii. Po stwierdzeniu u siebie impotencji Kepter oczywiście się zdenerwował i zażądał natychmiastowego zdjęcia klątwy, lecz Monika rozśmiała mu się w twarz. Od tej pory Kepter zaczął prywatną krucjatę przeciwko Monice, by zmusić ją do uległości. Nie chciał jej zabić, bo straciłby szansę na zdjęcie klątwy. Nie chciał pomocy od łowców czarownic, bo sam nie jest czysty, a oni mogliby wydobyć z niej różne

rzeczy obciążające i jego. Nie chciał nikogo, kto za dużo się wypytuje, bo mógł przy okazji odkryć jego impotencję. Był sam i nie ustawał w walce, lecz z czasem jego wola osłabła i Kepter zamknął się w sobie. Nie organizował już bałów, nie bawił się, nie dawał tematów do plotek. Stał się zgorzkniały i znużony.

Monika tryumfowała. W noc, kiedy urodził się Otto, stary Mistrz zmarł, zatem to jej syn był prawowitym następcą. Do niej należało wychowanie chłopca w duchu Ecate, dlatego też zabierała go na sabaty, zgromadzenia i do innych grup wyznawców. Przelewano w niego moc, by mógł podołać trudom prowadzenia Kręgu (czyli wyznawców Ecate). O dziwo, Otto znosił to wszystko bez większych problemów i chyba rzeczywiście był wybrańcem Ecate.

Obecnie Krag szykuje się do przyjęcia nowego Mistrza, Monika świętuje, a Kepter pograża się w rozpacz - jego ataki są coraz słabsze i bardziej chaotyczne. Jedno należy jednak przyznać: dawni kochankowie są honorowymi przeciwnikami i walczą uczciwie, nie wykorzystując tego, co mogłoby uderzyć ZA bardzo.

I wtedy właśnie zdarza się coś strasznego: dziecko znika.

No cóż, nietrudno wyobrazić sobie reakcję wszystkich zainteresowanych. Monika, zaślepiona gniewem, od razu dostrzega w tym robotę Keptera. Popierają ją wyznawcy Ecate, przerażeni o los swego przyszłego Mistrza. Kepter też o niczym nie wie i jest zdziwiony, kiedy Monika sama przychodzi do niego i prosi o oddanie syna. Lecz tym razem to on zaśmiał się jej w twarz - koło się zamknęło... Monika wychodzi od burgrabiego z płaczem, a ten szaleje z radości, napawając się nieszczęściem, jakie dotknęło byłą kochankę. Po dłuższej chwili uspokaja się jednak, targany wyrzutami sumienia. Kepterowi przychodzi na myśl, że wreszcie ma w zasięgu ręki coś, co może zdjąć klątwę: wystarczy tylko znaleźć dzieciaka. Niestety, nim zdołał przystąpić do działania, jego dom spłonął, podpalony tajemniczą ręką, żona zapadła na ciężką chorobę, a on sam zaczął dostawać całe stopy listów z pogrózkami.

Teraz już wyrzuty sumienia poszły w kąt - rozpoczęła się śmiertelna walka...

1. WPROWADZENIE DLA BG

Proponuję, by bohaterowie pochodzili z jednej z wiosek nieopodal Salzenmundu, dzięki czemu łatwo będzie wprowadzić ich w wielki świat. Nie określłam wymaganych profesji - to już należy do ciebie - ale przynajmniej połowę grupy (a najlepiej całą) powinni stanowić ludzie. Dlaczego? Otóż tylko ludzie mogą w pełni zrozumieć innych ludzi, a w tej przygodzie chodziło będzie właśnie o zrozumienie.

Jako MG nie wahaj się wykorzystać błędów bohaterów i ciąć ich po Punktach Przeznaczenia. Jest to, niestety, konieczne, bo jeśli wszystko będzie udawało im się zbyt łatwo, to nie będzie to miłe ani dla ciebie, ani dla drużyny.

Nie ukrywam, że przejście tego scenariusza w stylu „demonicznej hordy” jest raczej niemożliwe. Wykorzystaj tu wszystkie sposoby na zwodzenie graczy, niech nie wiedzą kto, z kim, kiedy i gdzie... Potem sami będą powoli do wszystkiego dochodzić, aż do okrutnego finału... Zatem do boju! Aha, i pamiętaj: Chaos nigdy nie śpi...

2. WPADNIĘCIE W WIR

Bohaterowie wygodnie zasiadają sobie w karczmie, jedząc kaszę ze skwarkami. Wszystko to według znanego ci chyba dobrze scenariusza, ale tak być musi. Gdy drużyna jest już pod koniec posiłku, do karczmy wchodzi ktoś dobrze ubrany, z herbami domu Kelenrauf na płaszczu (to wiedzą ci, co znają heraldykę, dla innych jest to jeden z herbów możliwych). Przedstawia się jako Karl Hrubes, sługa wielmożnej Moniki Kelenrauf. Ma w imieniu swojej pani prośbę, by bohaterowie zajęli się bardzo ważną sprawą. Jest ona na tyle pilna, że pani Kelenrauf gotowa jest zapłacić za pomoc 200 ZK. Jeśli bohaterowie się zgodzą, Karl proponuje spotkanie w domu Moniki tuż przy rynku, gdzie poznają szczegóły przedsięwzięcia.

Jeśli po odejściu sługi bohaterowie wypytają się dyskretnie współbiedniaków i karczmarza (lub innych godnych zaufania osób) o panią Kelenrauf, mogą dowiedzieć się następujących informacji:

Monika Kelenrauf urodziła się 28 lat temu jako jedyna córka drobnego szlachetki Bernharda Kelenraufa. Jest piękna i próżna. Bernhard żyje teraz na utrzymaniu córki, gdzieś na dalekiej prowincji. Monika jest właścicielką kilku manufaktur, lecz nie są to dochodowe interesy. Skarbiec rodzinny dawno już się wyczerpał, ale Monika niezbyt się tym przejmie. Przez jakiś czas obracała się w wysokich kręgach, przyklejona do jakiegoś faceta - kilka lat temu trzymała z samym burgrabią Kepterem, ale odkąd zaszła w ciążę, ten ją rzucił. Od tego czasu niezbyt się lubią, wyrządzając sobie nawzajem różne złośliwości, a ostatnio nawet spłonął dom Keptera i żona mu zachorowała, zaś Monice ukradziono dziecko. Jest to śliska sprawa, która ciągnie się już blisko trzy tygodnie. Nie znaleziono dzieciaka, ale Monika nie ustaje w poszukiwaniach. Nie wiadomo również kto jest ojcem Ottona, jej syna...

Na podstawie tych informacji bohaterowie mogą się domyślać, że wynajęto ich do znalezienia dziecka. Zatrudniono już wcześniej jedną

grupe, ale najemników tych od dawna nie widziano w mieście - pewnie zmyli się z zaliczką i tyle. W dodatku nikt nie garnie się do rozwiązywania sprawy, bo rzecz wydaje się być mocno niebezpieczna. Nie są to pocieszające wiadomości, ale trzeba je ujawnić jak najszybciej, jako że bohaterowie powinni zdawać sobie sprawę ze swego położenia.

Następnego dnia drużyna trafia do domu Moniki. Rozkład i wystrój wewnątrz możesz opisać dowolnie - zaznacz tylko, że budynek jest jednopiętrowy. Monika przyjmuje gości z całą krasą i ogładą - dziewczyna wygląda ślicznie i pod jej zmysłowym spojrzeniem czerwienia się nawet najwytrawniejsi koneserzy damskich wdzięków. Widząc zmieszanie gości, kobieta uśmiechnie się tylko, po wstępnej prezentacji przedstawiając szczegóły sprawy:

„Chodzi o mojego synka, Ottona. Jak zapewne wiecie, zaginął on trzy tygodnie temu i wszelki ślad o nim przepadł. Ja wiem, że on żyje, bo matka wyczuwa takie rzeczy... Chcę, abyście go odnaleźli. Za waszą pracę dam wam dwieście złotych koron do podziału, a jeśli sprawicie się dobrze, to może coś więcej. Proszę tylko o jedno - zwróćcie mi syna.”

Jeśli bohaterowie zgodzą się na przyjęcie zlecenia, mogą chcieć wypytać Monikę o szczegóły dotyczące zniknięcia dziecka. Oto jej opowieść:

„Stało się to w nocy, kiedy akurat byłam na przyjęciu u barona Heralda von Tenenbaum w Middenheim. Z Ottonem została piastunka, ale uspio no ją jakimiś środkami i zabrano dziecko. Służba nic nie słyszała, więc porywacz dostał się tutaj przez okno [około 6 metrów nad ziemią - przyp. aut.]. Nie wiem kto to mógł zrobić i nie chciałabym wskazywać na kogokolwiek, ale sprawdźcie burgrabiego Keptera. Ostatnio nie lubimy się, bo kłuje go w oczy, że jestem panną i mam syna, a on ma żonę i jest bezdzietny. To stary zazdrośnik i sądzę, że mógłby być do tego zdolny. No, ale nie chciałam wam niczego sugerować. Działajcie! I informujcie mnie albo mego sługę Karla o swoich poczynaniach.”

Tyle Monika. Jeśli drużyna postanowi podążyć zasugerowanym przez dziewczynę tropem, to nie sprawiaj jej w tym żadnych trudności. Jeżeli bohaterowie zechcą obejrzeć pomieszczenie z którego porwano malca (pokój na piętrze), to bez trudu zauważą, że okno zostało tak skonstruowane, aby przy próbie wspięcia się do środka nie można było zarzucić na framugę kotwiczki, chwycić się jej od zewnątrz rękoma itp. Przyjmując teorię, że napastnik dostał się do pokoju właśnie przez okno, trzeba sobie uświadomić, że dokonał tego jakiś dobrze wyszkolony profesjonalista - nie tylko wszedł tędy pomimo wszelkich zabezpieczeń, to jeszcze dokonał tego bezszelestnie, usypiając niańkę.

Po inspekcji pokoju Karl odprowadza drużynę do drzwi - po drodze bohaterowie mogą go wypytać o wszystko co wie na temat porwania. Oto jego relacja:

„Byłem zmęczony dniem, bo pani wyjechała, a w takich okolicznościach na mnie spoczywają obowiązki prowadzenia interesów w mieście. Spałem jak zabity i dopiero piastunka - stara Nina Größ - zawiadomiła mnie o tym co się stało. To straszne, co spotkało paniczka - to takie słodkie dziecko!”

Na temat Moniki:

Jest dobra, może trochę dumna, ale to prawdziwa arystokratka, nieprawdaż? No i piękna, lubi balet, spotkania, wieczorki... Ma wielu przyjaciół, ale mało krewnych - właściwie tylko ojca, Bernharda.”

Karl nie zna kulis sprawy, więc nie kłamie, ale też nie jest obiektywny. Może opowiedzieć, że Monika spędza wieczory poza domem, ale - jego zdaniem - wynika to tylko z jej towarzyskiego charakteru, dzięki czemu najlepiej czuje się w gronie przyjaciół.

Wychodząc z domu Moniki bohaterowie dysponują wiadomościami uzyskanymi od gospodyni oraz jej służącego - teraz mogą rozpytać się w mieście o dalsze informacje.

3. POWIERZCHNIA WIRU

Informacje zawarte w tym rozdziale są jedynymi, jakie mogą otrzymać gracze - nie uchylaj rąbka tajemnicy, bo inaczej „położysz” przygodę. Ważne informacje możesz ubarwić nieistotnymi szczegółami, ale pod warunkiem, że mieszczą się w realiach scenariusza. Treści przeznaczone wyłącznie dla ciebie zawarte są w rozdziale **Do wiadomości MG**.

Jeśli bohaterowie zdecydują się na przesłuchanie piastunki, dotrą do niej bez problemu - starsza pani mieszka w uboższej części miasta, a każdy miejscowy wskaże drogę do jej domu. Po przywitaniu się i wyłuszczeniu sprawy przez drużynę piastunka opowie, że zasnęła, kiedy porwano Ottona. Pamięta tylko, że raptem zrobiło się duszno, a dziecko zaczęło płakać, więc otworzyła okno i po chwili zasnęła. Potem, odzyskawszy świadomość, pobiegła do Kurta i powiedziała co się stało - oczywiście zwolniono ją nazajutrz. Staryszka nie była z tego powodu specjalnie zmarzwiona - nigdy nie była zadowolona z tej pracy, bo nie darzyła swej pracodawczyni sympatią. Według piastunki Monika była za bardzo roztrzępana, mało opiekowała się dzieckiem; często je gdzieś zabierała, a potem mały Otto długo nie mógł zasnąć.

Do wiadomości MC

Porwania dokonali wyznawcy Slaanesha. Nic w tym dziwnego - szukali kogoś posiadającego

moc, a Otto to jedyna taka osoba w okolicy. Kul-tyści sprytnie wykorzystali problemy ich byłego współwyznawcy i „wrobili” go w to porwanie. Wysiali po dzieciaka jednego ze swych łowców wraz ze bestią: ta dokonała porwania, zaś łowca zadbał, by odbyło się to szybko, sprawnie i bez świadków. Dziecko przetransportowano do siedziby kultu Pana Rozkoszy, gdzie być może trafią także bohaterowie (o ile dopisze im szczęście). Wyznawcy Slaanesha odniosą jeszcze dodatkową korzyść, pozbawiając czcicieli Ecate ich Mistrza, co może nawet doprowadzić do upadku Kręgu na tych ziemiach.

Centrum miejscowego kultu Slaanesha mieści się w wiosce umarłych zwanej Grathok, położonej w lesie, pięć godzin marszu od miasta.

Jeśli drużyna będzie rozpytywać w mieście o porwanie, usłyszy różne wieści i historie na ten temat. To istotne źródło informacji, ale jeśli będzie użyte niewpravnie, to może nawet stać się zgubą drużyny. Niestety, zdobywanie wiadomości kosztuje - czasem wystarczy piwo lub jego ekwiwalent (P), czasem jednak trzeba zapłacić żywą gotówką (ZK).

Oto przykładowe plotki, jakie może usłyszeć drużyna:

(P) Monika okręca sobie facetów wokół palca jak chce i wszystko im wmówi. Taka już jest - tylko bale i mężczyźni...

(P) Nasz burgrabia to nieliche ziółko, pije za trzech, a na balach wpałacu nie spotkasz lepszego i bardziej wytrwałego tancerza niż on.

(P) Kepter lubi kobiety, a Monika mężczyzn, więc naturalne jest, że musieli się poznać. Mówi się, że mieli romans, ale któż ich nie ma!

(P) Kepter ostatnio nie chadzał na bale i przyjęcia, a nawet sam ich nie wyprawiał. Jest to dziwne, ale teraz wiele niesamowitych rzeczy dzieje się wokół niego. Podobno jego żona choruje, a ktoś próbował podpalić mu dom - facet ma nieliche kłopoty!

(P) Tak, to dziwne, że Monika jest niezamężna, a ma dziecko, ale bogatym tak wolno. Ciekawe, że nie chciała go usunąć, skoro to przypadkowe dziecko...

(P) Ktoś porwał dzieciaka i tyle. Nie nasza sprawa. Niech ci na górze się gryzą, bo to ich problem, nie nasz - szaraków.

(P) Każdy, kto bierze się za tą sprawę, kończy źle, jak choćby Zezowaty Kurt.

(P) Podobno w nocy słyszano płacz dziecka w ruinach starej świątyni Sigmara za miastem. Zawsze tam straszyciło.

(1 ZK) Monika lubiła naszego burgrabiego, i to nie bez wzajemności. Cholera wie dlaczego się pokłócili, ale wiadomo, że to za sprawą dzieciaka.

(2 ZK) Podobno Kepter ma lub miał kochanki w mieście, a jedną z nich była Monika. Na jednym z balów widziano ich czule objętych.

(3 ZK) Mówi się, że Monika to wiedźma, rzuca uroki i złe oko; ta cała afera z Kepterem to przecież jej sprawa. Jej piękność jest sztuczna, tak jak całe życie. Kto jej zawierzy, może skończyć jak Kepter - to przecież jego oskarża o porwanie dzieciaka.

(5 ZK) Jeden ze służących Keptera mówił mi, że czasami, dawniej, z jego domu słychać było odgłosy hucznych zabaw, a on oddawał się najgorszym żądzom; wynajmował prostytutki i zabawiał się z nimi. Gdy żona była u rodziny, on szalał za dwóch!

(+1 ZK) Miał na takich orgiach kochanki.

(+1 ZK) Monika też brała w tym udział.

(5 ZK) Podobno jeden z byłych służących Moniki - bo ona często zmienia służących - mówił, że pani wieczorami wymykała się z domu i wracała nad ranem zmęczona i... dziwna. Owe „wyjścia” to na pewno nie były bale, bo takowych wówczas nie urządzano, a i ubierała się wówczas mniej... oficjalnie.

[ów były służący - Joachim Gross - już nie żyje - przyp. aut.]

(+2 ZK) Działo się to w noc, gdy Morrslieb jest wypełni, a chodziła gdzieś blisko, bo nie brała powozu i konia.

Tyle plotek. Drużyna może też sprawdzić czy Monika często wyjeżdżała z miasta. Odpowiednio podpytani rogatekowi potwierdzą, że choć podróżowała dość często, to jednak nie wyjeżdżała nigdy w czasie pełni Morrslieba. Wyjechała też w noc porwania dziecka. U kapłanów Venereny awanturnicy mogą sprawdzić kiedy jest pełnia księżyców:

Morrslieb za 12 dni

Mannslieb za 15 dni

Razem - 35 dni

Niech bohaterowie zbierają każdy trop, każdą, nawet najmniej istotną informację. Jak sam widzisz, wiele z nich jest fałszywych, ale nie wszystkie. Możesz dodawać też inne plotki, ale w podobnym tonie, by za dużo nie powiedzieć.

Dodatkowe informacje można uzyskać u służących Moniki: kucharza, służącej, ochmistrzyni, woźnicy i dwóch pachołków, ale oprócz Kurta nikt z nich nie wie nic istotnego. Ludzie ci będą mówili dobrze o swej chlebobawczyni, ale kobiety wyczuwają w niej coś odmiennego, złowieszczonego, jakby coś ukrywała. To oczywiście tylko kobieca intuicja...

Pozostał jeszcze do sprawdzenia Kepter i rozmowa z nim. Jest to jeden z ważniejszych punktów przygody.

KEPTER

Jest burgrabią miasta i dostęp do niego nie będzie łatwy, jednak jeśli bohaterowie zrobią dużo szumu wokół swoich poszukiwań i będą zadawali wszystkim pytania na jego temat, to zwróci na nich uwagę sam - ma dla bohaterów propozycję... Spytany o Monikę powie:

„Monika to arystokratka, więc, jak to w wyższych sferach, swoje sprawy załatwiamy sami. Jeśli ktoś się w nie wtrąca, to lepiej, żeby miał istotny powód. Pomówienia dotyczące mojej osoby są bez sensu, więc jeśli ona was przysłała, to mogę złożyć zapewnienie, że nie ma jej co wierzyć. Ta kobieta szkaluje tylko dobre imię miasta. Jeśli naprawdę chcecie znaleźć jej syna, to zapytajcie ją gdzie ostatnio balowała i możecie być pewni, że dzieciak tam jest!”

Kepter jest ostry w słowach, ale to tylko pozor. Tak naprawdę, to jest zdenerwowany i łatwo wpada w zmienny nastrój - np. na widok wchodzącej do pokoju żony skrzywi się, by za chwilę obsypać ją komplementami. Jeśli pytania bohaterów będą w miarę odpowiednie i MĄDRE, to Kepter zaproponuje im współpracę. On również zapłaci za znalezienie Ottona, ale jeśli awanturnicy znajdą dziecko, to mają powiedzieć, że to właśnie burgrabią im pomógł. Kepter oświadczy, że chętnie wspomógł Monikę materialnie, ale w rozsądnym zakresie. Zaproponuje też bohaterom spotkanie w miejscu, gdzie będą mogli swobodnie porozmawiać, i że tam wszystko wyjaśni.

Dzięki tej rozmowie bohaterowie mogą zorientować się, że to nie burgrabią dokonał porwania, bo jemu też zależy na znalezieniu dziecka. Jeśli bohaterowie nie wierzą burgrabiemu, to istnieją jeszcze trzy możliwości:

1. Monika kłamie.
2. Kłamią oboje.
3. W całą sprawę zamieszany jest ktoś jeszcze.

SPOTKANIE Z KEPTEREM

Bohaterowie mają spotkać się z burgrabią w ruinach świątynki Sigmara, położonej za murami miasta. Kepter, zamaskowany, jest już na miejscu. Widząc wchodzących bohaterów zwróci się do nich w następujących słowach:

„Teraz możemy swobodnie porozmawiać, bez ciekawych uszu dookoła. Ta sprawa dotyczy mnie bardziej, niż możecie sobie wyobrazić. Może już o tym wiecie, ale Monika to wiedźma - rzuciła klątwę na moją rodzinę i na mnie. Jest bezlitosna, odkąd straciła dziecko, i teraz oskarża o porwanie malca każdego, kto się jej kiedyś naraził. Niestety, zaliczam się do tego grona, a z racji mej pozycji ta potwara jest szczególnie bolesna. Zależy mi na oczyszczeniu z zarzutu, ale możliwe jest to tylko po ujawnieniu machinacji tej wiedźmy. Obserwujcie co ona robi podczas pełni Morrslieba. To może być ciekawe, zawsze

było... (w jego głosie słychać rozczulenie). No, ale na mnie czas.... Guido, mój zaufany sługa, przekaże wam wszystkie istotne informacje, kiedy zgłosicie się do niego”.

Burgrabią udzieli jeszcze odpowiedzi na jedno lub dwa pytania, a potem odchodzi.

4. WCIĄGANIE W WIR

W niniejszym rozdziale zainteresujemy się bliżej informacją zasygnalizowaną w jednej z plotek, a mianowicie tajemniczym płaczem dziecka słyszonym przy ruinach. Jest to w miarę ważny epizod, ale może się bardzo źle skończyć, jeśli bohaterowie nie zachowają ostrożności. W czasie gdy bohaterowie będą czekać na pełnię, powinni śledzić Monikę, zajrzeć do ruin, albo dowiedzieć się, że ostatnio w lesie znajdowane są ciekawe przedmioty pokryte dziwnymi znakami (kościane figurki, metalowe bransolety, etc.). Miejscowy mag skupuje je od „zbieraczy”, ale może powiedzieć bohaterom gdzie są one znajdowane (w pobliżu Grathok, wioski umarłych - patrz niżej). Dopilnuj, by wizyta u maga (niech proszą go o audiencję) odbyła się po zajęciu z wyznawcami Slaaneshu w ruinach (patrz **Spotkanie z kultystami**), ale przed pełnią. Jest to furtka umożliwiająca kontynuowanie scenariusza, gdyby bohaterowie nie śledzili Moniki, ale podjęli trop - będą mieli nieco trudniej, ale sami tego chcieli...

SPOTKANIE Z KULTYSTAMI

Całe zajście odbędzie się nocą, ale po spotkaniu tutaj z Kepterem (jeśli nie da się inaczej, to rób, jak uważasz, ale pamiętaj, że bohaterowie mogą mieć opory przed ponownym przyjściem tutaj - wymyśl jakiś wiarygodny powód). W ruinach zastawiono pułapkę na wszystkich, którzy szukają dziecka. Plan kultystów jest prosty - nie można śledzić każdego, dlatego rozpuszczono plotkę, że tu widziano i słyszano jakieś dziecko. Tym sposobem poszukiwacze sami trafiają do kultystów, a ci nie muszą ich szukać.

Charakterystyki bandytów podane są poniżej. Uzbrojeni są oni w kusze i noże. Dwóch z nich ma broje skórzane pikowane, a reszta jakieś szmaty, które nie zapewniają żadnej ochrony. Dla kobiety możesz odjąć 1 od S i Wt, ale dodaj 10 do Zr i I.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	Int	CP	Op	SW	Ogd
4	33	38	4	3	7	32	1	30	26	27	23	25	36

Poczerwiałe mury świątynki mają wysokość od 2 do 0,5 m. Widać resztki wejścia, ale to tylko słupy o wysokości dwóch metrów. Ponadto w środku są fragmenty ołtarza z dwoma podporami o wysokości ok. 0,7 metra. Reszta to gruz, kamienie itp. Podłogę stanowią resztki brukowej kostki, szczątki figur, kamienne rzeźby itp. Nie

brakuje tu odchodów i butelek, jako że miejsce to jest meliną bezdomnych, pijaków i uliczników. To właśnie tu kultysty przygotowali pułapkę. Jeden z nich, skryty w ciemnościach, udalnie naśladuje płacz dziecka, zwabiają w ten sposób bohaterów, a reszta jego kompanów strzela do nich z kusz, gdy podejda wystarczająco blisko. Walka powinna być szybka gwałtowna. Jeśli bohaterowie są dobrzy, to sobie poradzą, a jeśli nie, to szczeną. Pamiętaj o testach I dotyczących zorientowania się w sytuacji, jak też o modyfikatorze -10 za walkę w ciemności. Kultysty mają zwykłe charakterystyki o maksymalnie dwóch rozszerzeniach (możesz przydzielić je dowolnie, ale walki powinna dotyczyć tylko jedna). Starcie rozegraj tak, jak uznasz za stosowne.

Po skończonej walce bohaterowie znajdują przy trupach przeciwników następujące przedmioty:

- A. noże ofiarne z pofalowanym ostrzem;
- B. tatuaże na piersiach przedstawiające kopulującą parę;
- C. wisioriki z dziwacznym symbolem, przypominającym sylwetkę człowieka naszkicowaną kilkoma kreskami (symbol Slaanesha, patrz „Wewnętrzny Wróg”, str. 22)

Ponadto okaże się, że kobieta ma obciętą lewą pierś.

Na podstawie tych faktów nietrudno wywnioskować, że napastnicy byli wyznawcami Slaanesha. Tylko co oni tu robią?! I co ma z tym wspólnego Monika i Kepter? No cóż, na odpowiedź trzeba jeszcze chwilę poczekać...

5. WIR KRĘCI SIĘ...

No wreszcie - w niniejszym rozdziale poznamy cele i motywy działania głównych bohaterów dramatu.

Kepter

Przez te dni dużo myślał nad rozwiązaniem całej sprawy, aż w końcu wymyślił, że sprowadzi z Middenheim inkwizytora, który po znalezieniu dziecka i uwolnieniu burgrabiego z kłatwy upiecze wiedźmę na stosie. To jednak jest ostateczność, bo w trakcie śledztwa mogą wyjść na jaw powiązania burgrabiego ze Slaaneshem, dlatego Kepter uważnie śledzi poczynania grupy. Jeśli zlikwiduje ona ślady, wtedy będzie się mógł wszystkiego wyprzeć. Jeśli bohaterowie tego nie robią, to będzie musiał coś wymyślić. Burgrabia nadal pomaga drużynie, ale dopytuje się o wszystko.

Monika

Można ją śledzić, i to łatwo, gdyż jeśli bohaterowie dobrze wypełnili swe zadanie, to przekazali jej swoje spostrzeżenia, a ona chce jak najszybciej przekazać je Kręgowi - wystarczy się za nią podkraść. Jeśli bohaterowie zachowają wymogi

ostrożności i nie zostaną dostrzeżeni, w trakcie spotkania Moniki z członkami Kręgu mogą podsłuchać następujące fragmenty rozmów:

- *Wynajęłam ludzi, którzy tropią ślady, i chyba wpadli na trop tych pomiotów Slaanesha;*

- *Też się z tym spotkałem. Dużo ludzi znosi śmiecie z lasu z ich znakami. Nie chcemy zabijania, ale możemy nie mieć wyjścia.*

- *Kepter to ukartował. Jak sądziłam, to jeden z nich. I coś się szykuje.*

- *Czy wiadomo coś o ich kryjówce? Dawniej chowali się u Keptera, ale teraz nie wiadomo.*

- *Czy coś pamiętasz, kiedy byliście razem?*

- *Tak, wspominał o wiosce umarłych w lesie, na północny wschód od miasta; mówił o niej ze wstrętem;*

- *Dobra, niech tam idą, zapłać im. Zresztą jeśli są inteligentni, to na pewno wiedzą już o tym miejscu. Musimy mieć Mistrza!*

- *Do następnej pełni, Bracia i Siostry!*

- *Czy można im zaufać?*

- *Chyba tak, bo dopóki o mnie nie wiedzą, będą żyć...*

Wypytywanie Keptera na temat powyższych informacji nic nie da, podobnie jak jego sługi. Bohaterowie zorientują się, że burgrabia dawno nie wychodził z domu, a jego informacje są przestarzałe lub nieaktualne.

No cóż, bohaterom nie pozostaje chyba nic innego, jak przynieść malca z leśnej kryjówki kultystów. Ale już teraz drużyna powinna zastanowić się nad swoimi dalszymi posunięciami - jeżeli odda małego matce, ta od razu zorientuje się, że naprawdę nie Kepter go porwał. Jeżeli bohaterowie dodatkowo zaświadczą, że pomagał im w poszukiwaniach, to Monika pójdzie do niego i zdejmie kłtwę. Po tym spotkaniu na szczycie Kepter rzeknie się władzy na rzecz swego kuzyna i wyjedzie z miasta, wypłaciwszy drużynie nagrodę.

To tylko jeden z możliwych scenariuszy, ale są jeszcze inne. Oto jeden z nich:

bohaterowie mówią, że Kepter brał udział w porwaniu. Oskarżenie jest fałszywe, lecz trafi do przekonania Moniki. Kłтва nie zostanie zdjęta, a Kepter będzie wściekły. Monika postara się, by bohaterowie bezpiecznie wyjechali z miasta, bo inaczej namiestnik ich dorwie. Po wyjeździe drużyny burgrabia będzie szalał i zapłonienie stosu, a za bohaterami zostaną wysłane listy gończe (na niezbyt wygórowaną sumę 300 ZK). To z pewnością zapewni naszym awanturnikom niezapomniane wrażenia...

Interesuje was inne zakończenie? Proszę bardzo: dziecko trafia do Keptera, a ten zanoszi je Monice; dzięki temu zwaśnieni kochankowie wracają do siebie po latach rozłąki, a bohaterowie mają się dobrze, otrzymując kasę od obojga (sielanka długo trwać nie może, ale to już inna para kaloszy).

W jeszcze innej wersji wypadków władze oskarżają Monikę o czarostwo, a to wystarczający powód do przybycia inkwizytora. Monika będzie wściekła - zabójcy Kręgu depczą bohaterom po piętach, ale dla odmiany Kepter weźmie ich pod ochronę. Monika spłonie na stosie, a bohaterowie otrzymają odpowiednią gratyfikację. Powinni jednak natychmiast uchodzić z miasta, gdyż czciele Ecate niełatwo zapominają o wyrządzonych im krzywdach...

Przedstawione powyżej warianty nie są oczywiście „obowiązkowe” i jedynie słuszne. Twoi gracze mogą zakończyć to na swój sposób - pamiętaj jedynie, by był logiczny...

6. ...I JUŻ JESTEŚMY NA DNIE!

Spójrzmy teraz na Grathok, wioskę umarłych. Osada ta została zniszczona około sto pięćdziesiąt lat temu przez orki, i teraz z Grathok pozostały jedynie ruiny, zbutwiałe resztki dachów i kominów. Jednak tak jest tylko na powierzchni, gdyż w rzeczywistości pod ziemią znajduje się cały kompleks korytarzy, w których ukryto porwane dziecko. Oto jak wygląda teren:

Wszystko jest całkowicie zarośnięte, a w ruinach, w pobliżu studni i dużego domu przebywają strażnicy pilnujący wejścia do podziemi, przebrani za gajowych. Ich zadaniem jest przepędzanie natrętów i ciekawskich. Na wszelkie indagacje odpowiadają, że czekają na zwierza lub wystawiają go komuś. Jeśli intruz jest bardziej natrętny, to straszą go glejtem książęcym lub pałką. Jeden ze strażników ma na szyi klucz pasujący do dziurki w klapie, która ukryta jest (pod warstewką ziemi) w piwnicy pobliskiego domostwa. Ponadto każdy z nich ma tatuaże na piersiach oraz wisiołek z wiadomym oznaczeniem. W razie starcia nie powinni stanowić większego problemu - zgrana drużyna pokona ich bez trudności.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	Int	CP	Op	SW	Ogd
4	35	32	4	4	7	37	1	30	26	27	23	25	36

Umiejętności: *cichy chód po wsi, ukrywanie się na wsi, wycucie kierunku, silne uderzenie, mocna głowa;*

Obaj strażnicy mają skórzane wdzianka, włócznie oraz sztylety, a jeden posiada ponadto kuszę i 23 bełty do niej.

W wykopanej obok domu studni żyje coś, o czym lepiej nie wiedzieć, a co kultysty nazywają demonem. Wypełza on ze studni wtedy, gdy poczuje obcych, i dopóki nie nakarmi się go jedynym istnieniem (zwierzę lub humanoid), to będzie ścigał każdego. Śmierć w jego splotach jest natychmiastowa i... kwasowa. Zwykle wystarczają mu dwie ofiary na dobę, ale możesz zrobić bohaterom (nie)przyjemną niespodziankę i pozwolić mu na częstsze wypadły ze studni.

Do studni można zejść, ale jest to pchanie się w paszczę lwa - przebywanie w niej grozi mutacją, którą możesz dobrać sobie z tabeli.

Kiedy już bohaterowie uwiną się ze wszystkim, przyjdzie kolej na klapę w piwnicy domu. Po otworzeniu jej w dzień widać niewielki schowek i nic więcej - nawet kopanie nic nie da. Aby dostać się do kwater kultystów, klapę należy otworzyć, kiedy blask księżyca pada na kłódkę (przez dziurawy strop), rozświetlając ją dziwnym blaskiem. Po jej otworzeniu widać zejście na dół, mimo że jeszcze niedawno nic tam nie było. Istnieje niewielka szansa, że któryś z kultystów kręci się przy wejściu, bo w zasadzie nie ma po co.

Schody prowadzą w dół, do niewielkiej komnatki z drzwiami, które również da się otworzyć posiadanym przez drużynę kluczem. Drzwi lekko się mienia niesamowitymi kolorami. Po ich otwarciu widać rozległą równinę, na której stoi zamek. To cel naszych bohaterów. Owo dziwne miejsce istnieje jedynie w innym wymiarze, tylko symbolicznie powiązane z naszym, a przejście jest łącznikiem pomiędzy oboma światami.

I tak oto nadchodzi kres wędrówki.

7. POWOLNE WZNOSZENIE

Zamek otoczony jest murami i basztami. Świątło sączy się spod ziemi i dlatego panuje tu lekki półmrok, nie przeszkadzający jednak w walce. Twierdza wydaje się być zbudowana z kamienia, ale nie jest to do końca pewne. Zamiast bramy budowla posiada małą furtkę, spowitą winoroślą. Wokół baszt gnieźdzą się długie węże, podobne do lian - niestety, najbliższe dotknięcie bestii powoduje wytrysnięcie z nich kwasu, który zadaje K6 ran nieparowanych przez Wyt. Na zamku przebywa sześć osób (trzech mężczyzn i trzy kobiety). Nikt z nich nie posiada kuszy ani łuku, a walczą tylko z tymi intruzami, którzy nie mają wisiora z odpowiednim symbolem. Jeśli bohaterowie je posiadają (mogli zabrać biżuterię kultystom pokonanym w ruinach świątyni), to bez trudu dostaną się do środka. Starcie rozegraj wedle swego uznania.

WROGOWIE

Helga

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	Int	CP	Op	SW	Ogd
5	37	27	4	3	7	31	1	32	33	23	33	28	32

Zut

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	Int	CP	Op	SW	Ogd
3	38	33	2	3	5	34	1	31	44	28	36	33	30

Kinga

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	Int	CP	Op	SW	Ogd
5	29	32	3	3	6	35	1	31	39	29	25	28	34

Hans

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	Int	CP	Op	SW	Ogd
3	42	39	4	4	6	31	2	29	39	26	32	27	25

Kurt

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	Int	CP	Op	SW	Ogd
4	25	46	4	2	6	36	1	33	25	29	39	39	28

Mika

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	Int	CP	Op	SW	Ogd
5	37	24	3	2	5	25	1	36	34	32	32	36	32

Ich umiejętności nie wykraczają poza zwykłą listę zdolności wojowniczych, stąd można przyjąć, że każdy z nich ma: silny cios, celne uderzenie, rozbrojenie, uniki. Uzbrojeni są w miecze i sztylety.

ZAMEK

Parter

Całość zabudowy ma ok. 25 metrów długości i nie przedstawia się zbyt imponująco. Po wejściu do środka wkraczamy do ładnego, dużego hallu, wypełnionego wonią kadzideł i stylowymi meblami. Stąd można iść do kuchni (na lewo) albo do pokoju gościnnego (na prawo). Znaleźć tu można podwyższenia, gdzie stoją skrzynie z wonnościami, ładnymi ubraniami i innymi cennymi rzeczami ukradzionymi na całym Starym Świecie. No i jest oczywiście wejście na wieżę, zamknięte na klucz - ma go jeden z mieszkańców zamku. Jeśli nie można otworzyć ich w ten sposób, to trzeba próbować swoich sił: OD3, WT15, kat. -10%. Na drzwiach do wieży wyryto symbol ying-yang. Na piętro zamku można dostać się tylko przez wieżę.

Piętro

Pokoje urządzone są z przepychem - zamiast ścian mają jedynie muślinowe kotary. Za owymi przepierzeniami dostrzec można postacie kobiet lub mężczyzn, wabiących głosami i ruchami ciała każdego, kto przechodzi obok. Jest to trudna próba dla ludzi, gdyż przedstawiciele innych ras uznają całą sytuację tylko za niecodzienne widowisko. Dlatego wykonaj dla bohaterów-ludzi test SW - jeśli jest nieudany, to nieszczęsny delikwent popędzi do najbliższego łóżka, oddając się przyjemnościom przez K10 x 6 minut. Po tym czasie test powtarza się, ale kumulatywnie zmniejszony o 10%. Panująca tu atmosfera jest aż gęsta od rozwiązłości i nieskrywanych żądz, więc lepiej nie wchodzić na piętro... ale i tak zawsze znajdują się ciekawscy bohaterowie. Można tu też znaleźć dużo biżuterii, głównie srebrnej, ale nożącej piętno Slaanesh'a.

Z tego pomieszczenia można wyjść na wieżę lub krążyć po pokojach, a kto raz oparł się

urokowi tego miejsca, nie skusi się już więcej. Pamiętaj, że ludzie spoczywający na łóżach są przepiękni, o proporcjonalnych kształtach i bujnej figurze - każdy znajdzie tu coś dla siebie (a wielu może nawet zostać na zawsze).

Wieża

Wejście do tego pomieszczenia usytuowane jest obok klatki, w której spoczywa mały, może półtoraroczny chłopczyk. Dziecko bawi się sztyletem, ale widać, że nie czyni sobie żadnej krzywdy. Odstępy między prętami klatki są tak wąziutkie, że nie sposób odebrać malcowi broni. Próby rozgięcia prętów czy sforsowania wielkiej (w dodatku magicznej) kłódki również spełzną na niczym. Za klatką znajduje się portal utworzony pomiędzy ciałami dwóch ślicznych kobiet, zamarych w pozie ekstazy transu. Ich skóra pokryta jest obfitym potem. Przejście przez portal jest śmiertelne dla każdej istoty - przestrzegaj tej zasady z całą surowością.

No i wreszcie sarkofag. Jest złożony na niewielkim postumencie i zrobiony ze szkła, ale nie da się go rozbić ani zwykłą bronią, ani nawet magiczną. Pod szklanym kloszem, łatwym do podniesienia, leży istota podobna do człowieka, ale z kolcem jadowym (jak u skorpiona) i przerośniętą żuchwą. Na szyi potwora widać klucz, który pasuje do kłódki zamykającej klatkę (jeżeli bohaterowie sami na to nie wpadną, zrób im test I). Niestety, jeśli bohaterowie zabiorą klucz, w trzy minuty później stwór ożywa i *zabija* każdego, kto jest obecny w pokoju. Można go pokonać jedynie owym sztyletem, który znajduje się w rękach małego dziecka. Oto charakterystyki potwora:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	Int	CP	Op	SW	Ogd
6	33	-	3	3	1	30	3	-	14	43	43	43	-

Ataki:

- uderzenie ogonem (test Zr; jeśli jest nieudany, to obrażenia są podwajane);
- ugryzienie;
- liźnięcie (o ile udane było ugryzienie); test SW musi być udany, bo inaczej bohater ulega *głupocie* - ze względu na obecne w ślinie narkotyki; trwa to K6 rund.

Umiejętności: jedna, ale za to jaka! Stwór wydziela zapach, który może w zupełności unieruchomić dowolną istotę, o ile nie powiedzie się jej test SW. Zapach ten może być wydzielany jedynie, gdy istota jest aktywna. Umiejętność tę można wykorzystać raz na dobę, tylko w stosunku do jednej istoty.

Plan działania grupy jest jasny i prosty. Bohaterowie muszą zabrać klucz i użyć go do otwarczenia klatki, potem odebrać dziecku sztylet i zabić nim wrogą istotę, zanim ta się obudzi. Rób to z zegarkiem w ręku i daj grupie 3 minuty czasu realnego. Po tym czasie istota wstaje, atakuje

„zapachem” przeciwnika ze sztyletem, a potem zabija już po kolei... Przekonanie dziecka, żeby oddało sztylet nie powinno być trudne, choć pozbawione „zabawki” zacznie płakać. Całość rozegraj w tych trzech minutach, łącznie z testami. Nie jest to trudne, dlatego bezwzględnie przestrzegaj limitu czasu!

8. WYPŁYNIECIE

Po zabiciu stwora wszystko zaczyna się trząść i nie ulega wątpliwości, że zaraz się rozleci. Bohaterom nie pozostało nic innego, jak oddalić się stąd możliwie najszybciej. Jeśli drużyna zostaje, by nachapać się kosztowności, to rozliczaj ją z czasu dokładnie, nie zaszkodzi też złamanie komuś rączki lub nóżki...

Drzwi na powierzchnię będą otwarte, lecz wszystko wokół wali się i trzeba uciekać w las. Dopiero po paru minutach widać dokładnie co się stało: pole jest kompletnie zryte, a na miejscu ruin widać świeżą ziemię przemieszana z darnią - po żadnym budynku nie pozostał

nawet ślad. Zakładam, że bohaterowie WZIELI ZE SOBĄ OTTONA, bo to przecież było ich głównym zadaniem. Jeśli jednak Otto zginął, a bohaterowie zawiadomią o tym Monikę, ta wpadnie w rozpacz, ale zapłaci bohaterom za ich trud (jeśli wyczuje, że zrobili wszystko, by uratować jej syna). Dla Keptera nie będzie to szczęśliwe rozwiązanie, gdyż bez Ottona nie jest w stanie dowieść swej niewinności - burgrabia zmuszony będzie zwrócić się do inkwizytora, by ten pomógł mu zatrzymać eskalację przemocy. Na szczęście nikt nie będzie miał żadnej urazy do bohaterów, którzy spokojnie mogą ruszać dalej w Stary Świat.

Pozostaje przydzielenie punktów doświadczenia. Zwykle polegam na MG, więc niech i tym razem sami przyznają bohaterom nagrody stosowne do zasług. Jeśli jednak mogą coś zasugerować, daj wszystkim po 80 PD extra, a dla osoby, która zabrała małego - 1 PP.

Mam nadzieję, że scenariusz się podobał. Moja drużyna chwaliła go sobie, czego i tobie życzę, kimkolwiek jesteś.



JOARSDEN

Rafał Nowocień

Poniższa przygoda przeznaczona jest dla grupy 4-6 początkujących bohaterów, przebywających gdzieś na bezkresach Imperium. Ustępy poprzedzone symbolem „” stanowią opis kolejnych scen, które należy przedstawić graczom wg oryginału lub w zmodyfikowanej formie (zależnie od gustu i temperamentu MG). Fragmenty tekstu nie poprzedzone tym symbolem to opis i komentarz dla Mistrza Gry. Na końcu scenariusza znajduje się rozdział **Wskazówki dla MG**, w którym znajdziesz m.in. opis specjalnego działania magii. W części zatytułowanej **Dramatis Personae** zawarto opisy i współczynniki przeciwników, bohaterów niezależnych i najważniejszych przedmiotów.

WPROWADZENIE

Scenariusz składa się z dwóch części: **Wioska Borghafen** i **Bagna**. Pierwsza z nich naprowadza bohaterów na trop nowej przygody i przygotowuje do konfrontacji z mordercą i porywaczem grasującym w okolicy. W części drugiej wyruszają oni na otaczające wioskę bagna, by schwycić przestępcę i uratować porwane przezeń dziecko.

WIOSKA BORGHAFEN

Oto opis ostatnich siedmiu dni w Borghafen przed przybyciem bohaterów do wioski.

Siedem dni wcześniej

Tej nocy mieszkającego w pobliżu Borghafen czarodzieja trapiły koszmary. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że podobne sny nawiedzały go już od jakiegoś czasu. Zawsze powtarzał się w nich ten sam motyw: odziany w czerń mężczyzna, dokonujący okrutnych obrzędów w potokach księżycowego światła. Choć niewiele szczegółów z tych długich, wypełnionych przerażeniem godzin pozostawało w pamięci w jasnym świetle poranka, wiedział jedno - za każdym razem jest o krok bliżej, widząc coraz więcej szczegółów rozgrywającej się przed jego oczami koszmarniej sceny. Tej nocy zerwał się z łóżka z przenikliwym krzykiem, budząc swego ucznia na długo przed pochmurnym świtem. Czarodziej zbliżał się do końca swoich snów. Był już o krok od odzianego w czerń mężczyzny, lecz obudził się, nim ten odwrócił do niego swoją twarz. Markus Farmeier (tak bowiem nazywano czarodzieja) był jednak zbyt mądry, by łudzić się nadzieją chwilowej zwłoki. Nim słońce weszło, zamknął

się w swojej pracowni. Pomimo próśb i pytań zaniepokojonego ucznia (pogardliwie zwanego przez okolicznych wieśniaków Próżniakiem) przez cały dzień nie dał znaku życia. Kiedy ziemię ogarnął wieczorny zmrok, Farmeier wpuścił go do środka. Wręczył mu plik pergaminów zapewnionych niechlujnym, pełnym kleksów pismem i powiedział: „Nie jesteś jeszcze gotów, Bern i długo nie będziesz. Dlatego proszę cię, byś spełnił me ostatnie polecenie i odszedł. Dam ci list polecający do innego maga, choć szczerze mówiąc nie sądzę byś był tego godzien - miałem po stokroć lepszych uczniów. Nie sądzę mnie jednak źle; jestem wreszcie z tobą szczerzy, bo moja droga kończy się już i nikomu nie muszę niczego obiecywać. Mój stary wróg będzie tu niedługo i muszę stawić mu czoła. Tym razem walka będzie rozstrzygnięta - on albo ja. Cokolwiek by się jednak stało, twój termin jest już u mnie zakończony. W tych oto zapiskach zawarłem wszystko, co może być przydatne w walce, jeśli ja ulegnę. Masz również list do maga Vilkena, u którego być może zechcesz dalej terminować. Udaj się pod wskazany adres i daj mu moje notatki - on będzie wiedział jak je wykorzystać.” Kiedy drzwi zamknęły się wreszcie za przeklinającym pod nosem Próżniakiem, Farmeier wrócił do swej pracowni, niecierpliwie oczekując pierwszych gwiazd.

Tej nocy ich spojrzenia wreszcie się spotkały.

Pięć dni wcześniej

Późnym popołudniem Gruby Ghinmer odkrył zwłoki Farmeiera, powieszonego na strychu jego własnego domu. Nic nie wskazywało na samobójstwo, jako że ciało było przebite na wylot metalowym pogrzebaczem. Ramiona czarodzieja okrywały ciężki, kosztowny płaszcz z czarnej wełny (nikt z mieszkańców Borghafen nie widział, by zmarły używał kiedykolwiek podobnego stroju. Farmeier ubierał się zazwyczaj lekko i mniej uroczyście).

Cztery dni wcześniej

Rankiem odbył się pogrzeb czarodzieja na miejscowym cmentarzu. Późnym popołudniem widziano Próżniaka w pobliżu Bagien - kręcił się w kółko i niezrozumiale pokrzykiwał coś do siebie. Uciekł jednak, gdy próbowano się do niego zbliżyć.

Trzy dni wcześniej

Bratzen, właściciel karczmy „Pod bagiennym płomykiem”, wyrusza do miasteczka Digsburg, aby jak co tydzień uzupełnić zapasy. Tego dnia

karczma była zamknięta. Około południa pojawia się w wiosce stara kobieta - widziano ją wieczorem na ścieżce do Bagien z młodszą córką Bratzena. Jeden z wieśniaków, Zimmo, próbował ją złapać, lecz pośliznął się i stracił przytomność, uderzwszy głową w polny kamień. Kiedy wrócił do swej zagrody, okazało się, że na jego gospodarstwo spadła zaraza - wszystkie owocowe drzewa, z których był tak dumny, straciły liście, zaś owoce skurczyły się i uschły.

Dwa dni wcześniej

Wczesnym rankiem sąsiadka odkrywa zwłoki żony Bratzena i jego starszej córki. Zostały zamordowane w nocy lub poprzedniego dnia (ostatni raz widziano je żywe wczorajszego popołudnia), a ich ciała częściowo poćwiartowano. Zaraza niszcząca drzewa rozprzestrzeniła się. W ogrodzie Zimmo wszystkie drzewa nadają się już tylko do wycięcia, zamienione w suche, poskręcane kikuty.

Dzień wcześniej

Bratzen wraca z miasteczka i dowiaduje się o tragedii. Po pogrzebie żony i córki zamyka się w swojej karczmie, popadając w odrętwienie. Wszystkie drzewa w Borghafen są już uschnięte. Pod wieczór jeden z dwóch koni Zimmo zdradza objawy jakieś choroby. Jego stan gwałtownie pogarsza się, a gdy wreszcie zdycha późnym wieczorem, z jego ciała wypęła białe, oślizgłe robactwo. Sąsiedzi upatrują w Zimmo źródła swych nieszczęść i zbierają się na głównej drodze, by go zlinczować, ten jednak nie czeka na dalszy rozwój wypadków i wraz z całą rodziną ucieka w las.

OPIS WIOSKI BORGHAFFEN

Historia

Borghafen powstało około 100 lat temu, jako wieś służebna dla potrzeb pobliskiego zamku. Jednak wskutek łupieżczego najazdu zamek został wkrótce zniszczony, a Borghafen szybko zmieniało kolejnych właścicieli. 27 lat temu dzięki odpowiedniej sumie pieniędzy jego mieszkańcy wykupili się z rąk barona Dergo von Tilmoreg. Od tego czasu Borghafen szczyci się statusem wolnej wioski. Wieśniacy mieli jednak dość rozsądku, by pozostać pod protektorem barona - dzięki temu nie muszą się obawiać zbójców ani band zbuntowanych żołdaków, często nawiedzających okolice. W chwili obecnej obowiązki patrona wioski pełni baron Ritter von Tilmoreg, syn Dergo (który zginął w pojedynku 6 lat temu), mający swoją siedzibę w Cilmor.

Położenie geograficzne

Borghafen jest niewielką wioską, której mieszkańcy (w liczbie stu dwunastu) utrzymują się z rolnictwa, hodowli bydła i ogrodnictwa. Znajduje się przy starożytnym szlaku prowadzącym

z zachodu na wschód (lub ze wschodu na zachód). Najbliższe miejscowości to wioska Normain (11 mil na zachód) oraz miasteczko Digsburg (15 mil na wschód). Cilmor (siedziba barona von Tilmoreg) znajduje się 33 mile za Digsburgiem (czyli 48 od Borghafen). Na niewielkim wzgórzu (odległym o 4 mile na półn. - zach.) piętrzą się ruiny zamku, będącego niegdyś rezydencją pierwszych właścicieli wioski. Generalnie tereny leżące na północ od wioski (do rzeczki i granicy lasu) służą jako pola uprawne, zaś obszar rozciągający się na południe od szlaku stanowią podmokłe łąki i torfowiska, przechodzące stopniowo w zalezione bagna (nazywane przez miejscowych Bagnami). Zaczynają się one około 4 mil od Borghafen i ciągną kilkanaście mil na południe. W lesie rosnącym na zachód od Borghafen, około 1,5 mili od szlaku stoi chatka czarodzieja Farmeiera. Niewielki cmentarz znajduje się o milę na południe od wioski, przy ścieżce na Bagna.

Miejsca

W tym rozdziale zawarto opisy najważniejszych miejsc w Borghafen. Przedstawiam je graczom w miarę rozwoju sytuacji.

1. Karczma „Pod bagiennym płomykiem”

Jest to duży, piętrowy budynek z dobudowaną stajnią. Na piętrze znajdują się dwa dwuosobowe pokoje wynajmowane podróżnym (rzadko się jednak zdarza by oba były zajęte - w chwili przybycia bohaterów do wioski są puste i przygotowane do zamieszkania) i pomieszczenia zajmowane przez rodzinę karczmarza (gospodarza, jego żonę, starszą [15 lat] i młodszą [8] córkę). Na parterze mieści się główna sala karczmy (6 stołów z ławami) z szynkwasem, dalej w głębi kuchnia, spiżarnia i podręczny magazyn. Na tyłach karczmy jest wejście do piwnicy, gdzie przechowywane są główne zapasy (piwo, wino, zboże, mięso, warzywa, przyprawy). W niewielkiej szopie za karczmą Bratzen (karczmarz) trzyma zapasy opalu, dwie krowy i narzędzia gospodarskie. Tam również sypia Poppa, pomocnik karczmarza pełniący między innymi funkcję stajennego - w tej ostatniej roli nie ma jednak zbyt wielkiego poła do popisu, jako że konni podróżni zjawiają się w Borghafen dość rzadko. Plan karczmy nie jest załączony, ale w razie potrzeby powinien go sporządzić na podstawie podanych wyżej wskazówek. Jednorazowy posiłek zawierający mięso kosztuje 6/-, bezmięsny połowę tej sumy, kufel piwa 2/-, kubek wina 2/-, kubek mleka 2p., oporządzenie konia 5/-. Nocleg w pomieszczeniach na piętrze to wydatek rzędu 1 ZK/pokój. Jeśli brakuje miejsc (co w historii karczmy zdarzyło się dotąd tylko trzy razy) można zanoćować na stryszkach w szopie za 8/-. Bratzen nie zgodzi się jednak na tę formę noclegu, jeśli są wolne miejsca w pokojach. Poza tym szopa ma dość lekką konstrukcję i istnieje niebezpieczeństwo (30 %),

że stryszek zawali się, a śpiący na nim bohater wylądował w gnojówce, wśród porykujących, przestraszonych krów. Wszelkiego typu napiwki i premie pieniężne są bardzo mile widziane. Usługi i żywność oferowane przez karczmę Bratzena są dobrej jakości, za wyjątkiem piwa (które jest wyśmienite i warte swej dość wygórowanej ceny) i wina (lekko skwaśniałe i raczej cienkie).

2. Zagroda Zimmo

Składa się z dwuizbowej chaty (kuchnia + komora), obory i szopy pełniące funkcje podręcznego magazynu, stodoły i warsztatu. Do gospodarstwa należy również sad owocowy, będący przedmiotem dumy Zimmo. W chwili przybycia bohaterów do wioski zagroda jest całkowicie opuszczona. Jedynie w oborze ryczy niewydojone bydło. Dom jest częściowo splądrowany (przez sąsiadów, lecz w tej sprawie wszyscy mieszkańcy Borghafen solidarnie trzymają język za zębami i bohaterowie mogą się o tym dowiedzieć jedynie przez przypadek) i wygląda jakby był opuszczony nagle i w pośpiechu. Przygnębiającego obrazu dopełnia widok pobliskiego pola, pełnego niskich, czarnych, poskręcanych kikutów (jest to oczywiście zniszczony przez zarazę sad).

3- Dom Grubego Ghinmera

Gruby Ghinmer (szczegółowy opis jego osoby i postępowania znajdziesz w rozdziale **Dramatis Personae**) jest od 8 lat wójtem w Borghafen. Nie posiada osobnego biura, jako że sprawy urzędowe w wiosce ograniczają się jedynie do rzadkich ślubów, zgonów czy urodzin i okresowych wizyt przedstawicieli barona von Tilmoreg. W jego domu przechowywane są wszystkie przedmioty związane z zabójstwami (pogrzebacz i płaszcz Farmeiera oraz topór, którym zabito żonę i córkę Bratzena). Jeśli bohaterowie wywrą na nim pozytywne wrażenie (rzut na Ogd z modyfikatorem -10), to udostępni im do wglądu te przedmioty (patrz ich opis w **Dramatis personae**).

4. „Chatka” Farmeiera

Solidny, parterowy dom zbudowany na ustronnej, leśnej polanie w odległości około 8 mil od Borghafen, służył niegdyś jako schronienie dla strażników lasu. Dziesięć lat temu odkupił go od nich czarodziej Farmeier, znajdując tu cudowne miejsce do spokojnej i systematycznej pracy, na którą nigdy nie miał dotąd czasu w swym burzliwym, pełnym przygód i wędrówek życiu. Swoją nową dom nazwał po prostu „Chatką”, zaś dzięki dobremu sercu i zawsze okazywanej życzliwości szybko zdobył zaufanie i szacunek mieszkańców Borghafen (więcej szczegółów na temat Farmeiera i jego ucznia Próżniaka znajdziesz w rozdziale **Dramatis Personae**).

„Chatka” składa się z kuchni (gdzie sypia Próżniak), pracowni (będącej także sypialnią Farmeiera), komory z zapasami i narzędziami, strychu i obszernej werandy. Nieopodal domu stoi również ogrodzona wiata dla kóz (obecnie pusta).

Jeśli bohaterowie pofatygują się tutaj (a zdecydowanie powinni), możesz opisać im pomieszczenia w dowolny sposób (wspomnij o fragmencie wisielczego sznura, który pozostał na strychu po odcięciu zeń ciała Farmeiera i niewielkich plamach krwi - również na strychu). Nie dotyczy to pracowni, której pełny opis znajdziesz poniżej:

Pracownia Farmeiera

Pod jedną ze ścian niewielkiego, kwadratowego pomieszczenia piętrzy się sarta rzuconych na kupę opasłych foliów, zwojów pergaminów i różnego rodzaju niedbale powiązanych szpargałów. Większość z nich jest mocno ruszona zębem czasu i przedstawia się niezbyt imponująco (łączna wartość tych materiałów nie przekracza 20-30 ZK). Obok na podłodze walają się resztki połamanego regału na książki. Pod przeciwległą ścianą stoi proste łóżko, w kącie niewielki stolik z papierem i przyborami do pisania, obok większy stół, zasłany szczątkami roztrzaskanych retort i słoików wydzielających nieprzyjemny zapach. Za oknem zamontowano teleskop, jednak jego elementy optyczne są rozbite. Uwagę bohaterów zwraca kilka ubrudzonych zaschniętą krwią kartek, rozrzuconych na środku podłogi (ich treść znajdziesz w rozdziale **Dramatis personae** w części zatytułowanej **List Farmeiera do Vilkena** - skieruj na nie uwagę bohaterów, gdyż zawiera ją wiele cennych wskazówek, bardzo przydatnych w drugiej części przygody).

Żadne ze znalezionych ksiąg czy pergaminów nie są magiczne (osobistą księgę czarów Farmeiera zabrał ze sobą Próżniak, podobnie jak kilka magicznych pergaminów). Czarodziej nie posiadał ksiąg magicznych poza własną - jego studia, rozprawy i zapiski mają charakter czysto teoretyczny, a nawet filozoficzny. W końcowym okresie życia najchętniej zajmował się astrologią i prostymi eksperymentami alchemicznymi.

Oto tytuły sześciu największych ksiąg spośród leżących na stercie pod ścianą:

1. *O obrotach gwiazd niebieskich.*
2. *Transmutacje - wstęp i opis metody.*
- 3- *Powolne ducha zatracenie na skutek zaparcia y utraty fluidów - opisanie najgłośniejszych przypadków, kolorowymi tablicami opatrzone, przez doktora Solpherno sporządzone.*
4. *Czy gobliny zdolne są tworzyć Sztukę? Spór krytyczny.*
5. *Wielki Zielnik Królewski.*
6. *Flogiston i Eter a sfery niebiańskie.*

5. Cmentarz

Miejsce to przedstawia się bardzo skromnie - fragment łąki ogrodzony zmurzonym płotem. Wszystkie mogiły mają formę niewielkich, ziemnych kopczyków, przystrojonych zeschłym polnym kwieciami - jedynie dwa wyglądają na świeże (są to groby Farmeiera oraz żony i córki Bratzena).

POCZĄTEK PRZYGODY

DZIEŃ PIERWSZY

Przygoda rozpoczyna się z chwilą przybycia grupy do Borghafen (MG powinien zadbać, by drużyna nie miała w tym czasie żadnego pilnego zadania) późnym popołudniem. Charakterystycznym szczegółem, który zostaje od razu zauważony przez drużynę, są czarne, poskręcane kikuty, stojące zamiast drzew, oraz cisza i pustka panująca w wiosce. Jedynie w trzech gospodarstwach dostrzec można gorączkowy ruch i pakowanie dobytku na zaprzężone wozy. Zagadnięci gospodarze są przestraszeni i nieskorzy do pogawędek (rzut na Ogd z modyfikatorem -10). Można się od nich jedynie dowiedzieć, że Zimmo sprowadził na wioskę zarazę. Wszystkie budynki w wiosce są dokładnie zaryglowane i nikt nie odpowiada na wołania. Poniżej opisano jedyne trzy miejsca w wiosce do których bohaterowie mogą się dostać bez większego problemu. Pierwszym z nich jest karczma „Pod bagiennym płomykiem”, gdzie po dłuższym kołataniu Bratzen wpuszcza gości do środka. Lokal jest całkowicie pusty. Bratzen jest na skraju załamania nerwowego i czuje potrzebę zrzucenia z serca dławiącego go ciężaru, wyżalenia się i opowiedzenia o tragedii, jaka go dotknęła. Jeżeli grupa okaże mu życzliwość i zainteresowanie, opowie o morderstwie żony i córki, o porwaniu młodszego dziecka, oraz o zarazie trapiącej Borghafen od kilku dni. W trakcie tej rozmowy powoli dojrzewa w nim myśl, by wybrać się na Bagna, odszukać bandytę i odebrać mu dziecko - lub też pomścić je, jeśli wydarzyło się najgorsze. Nie mówi jednak o tym bohaterom, lecz wieczorem wybiera się do sąsiadów, by namówić ich do udziału i pomocy.

Drugim miejscem do którego mogą udać się awanturnicy jest dom Grubego Ghinmera. Wójt przyjmuje ich niezbyt życzliwie, jeśli jednak bohaterowie zdołają wzbudzić jego zaufanie, pokaże im niektóre przedmioty związane z morderstwami (patrz **Miejsca - Dom Grubego Ghinmera i Dramatis Personae**). Jeżeli bohaterowie wykażą zainteresowanie domem Farmeiera, to po krótkim namyśle proponuje im wspólną wyprawę do „Chatki” w celu zabezpieczenia mienia czarodzieja (wójt chce mieć grupę „na oku” i w miarę możliwości kontrolować jej działania).

UWAGA: Zdarzyć się może, że grupa odwiedzi Grubego Ghinmera dopiero drugiego dnia po powrocie z „Chatki” Farmeiera. Wójt (jeśli grupa przyzna się do odwiedzin w „Chatce”) będzie wtedy żądał złożenia u niego wszystkich przedmiotów, które bohaterowie ewentualnie stamtąd zabrali. Jeżeli drużyna odmówi, wójt będzie próbował ją aresztować i zamknąć w swojej piwnicy. Zostanie wypuszczona dopiero wieczorem (będzie to oczywiście wieczór drugiego dnia

od przybycia do Borghafen), po interwencji Bratzena. Jeżeli jednak w utarczce z grupą Gruby Ghinmer zostanie ciężko ranny lub zginie - Bratzen szybko się o tym dowie i starając się za wszelką cenę unikać kontaktu z bohaterami wyruszy na Bagna samotnie.

Trzecim miejscem w Borghafen, do którego bohaterowie mogą się dostać bez większych problemów, jest opuszczona zagroda Zimmo.

DZIEŃ DRUGI

Próby przekonania sąsiadów do wspólnej wyprawy nie przynoszą żadnego rezultatu - wszyscy boją się złej sławy krążącej od niepamiętnych czasów wokół Bagien. Zdesperowany Bratzen posuwa się do ostateczności i składa tę samą propozycję nocującej w jego karczmie grupie podróżnych (czyli drużynie). Jeśli bohaterowie zgodzą się na jego propozycję, Bratzen obiecuje im za pomoc 150 ZK (oszczędności ostatnich kilku lat), ponadto rezygnując z wszelkich opłat za wyżywienie i nocleg w karczmie. Karczmarz chce wyruszyć jeszcze tego samego dnia po południu. Tej nocy, a wygląda na to, że będzie pogodna, przypada pełnia Morrslieba.

UWAGA: Jeśli bohaterowie nie byli jeszcze w „Chatce” Farmeiera, Bratzen pokazuje im Diabelską Lampę (patrz **Dramatis Personae**), otrzymaną od czarodzieja. Karczmarz wie jak i kiedy jej używać, choć nie zna prawdziwej historii tego przedmiotu. Jeżeli bohaterowie zrażą do siebie Bratzena i wyruszą bez niego, znajdą Diabelską Lampę na ścieżce na Bagnach, zgubioną tam przez przechodzącego wcześniej karczmarza.

Jeśli bohaterowie odmówią wspólnej wyprawy, Bratzen podejmuje ostateczną decyzję. Wieczorem wymyka się dyskretnie z karczmy z Diabelską Lampą i udaje się do domu Grubego Ghinmera, zabierając stamtąd topór, którym zabito jego żonę i córkę. Następnie udaje się prosto na Bagna.

Pod koniec drugiego dnia sytuacja w Borghafen jeszcze się pogarsza. Niemal wszystkie zwierzęta (łącznie z należącymi do bohaterów) padły, zaś w ich ciałach kłębią się białe, długie i oślizłe robaki. W wiosce pozostało zaledwie kilkanaście osób (oprócz bohaterów, Bratzena i Grubego Ghinmera z rodziną), w większości kalek lub osób starszych, które mają zbyt słabe ciała lub zbyt silną wolę, aby uciekać. Jedną z pozostałych kobiet jest stara Matka Colliare, miejscowa wieszczka, która uracza bohaterów dziwną przepowiednią (patrz **Dramatis Personae**).

Tego samego dnia po zapadnięciu zmierzchu umiera pierwszy mieszkaniec wioski.

BAGNA

UWAGA: Tej nocy (drugiej od chwili przybycia bohaterów do Borghafen) jest pełnia Morrslieba i czas o którym mówi Matka Colliare

w swej przepowiedni. Bohaterowie powinni wtedy znajdować się na Bagnach, szukając Joarsden (patrz rozdziały **Dramatis personae** - **Matka Colliare** i **List Farmeiera do Vilkena**). Tak czy inaczej, bohaterowie muszą dotrzeć na miejsce przed północą (wtedy Joarsden znika i nikt go nie odnajdzie). Jeżeli wyruszą wcześniej (np. przed południem), to zadbaj, by błakali się trochę dłużej, aż nadejdzie odpowiedni czas. Jeśli wyruszą po zmroku (około 19), będą mieli zbyt mało czasu, by zdążyć przebyć Bagna i dotrzeć do Joarsden w porę - Zło dokona się ostatecznie i będzie już za późno na cokolwiek. Spróbuj do tego ostatniego rozwiązania nie dopuścić, lecz jeśli gracze będą uparcie ignorować twoje wskazówki - pozwól im się zabić (patrz rozdział **Wskazówki dla MG - Rozwiązanie ostateczne**).

Podany poniżej tekst możesz bezpośrednio przeczytać graczom (pamiętasz co oznacza symbol „☞”) lub w formie zmienionej według indywidualnego gustu - przyjęto założenie, że grupa wyruszyła z Bratzenem.

☞ *Droga przez Bagna jest trudna i męcząca. Już po kilku chwilach jesteście umazani błotem i przemoczeni, zdradliwy i grząski grunt wymaga najwyższej uwagi. Bagna porośnięte są karłowatym, brzoźowym laskiem i nieznanymi wam bliżej roślinami. Pomimo zapadającego zmroku Bratzen prowadzi was pewnie le dwie widoczną ścieżyną, która wiję się krętym szlakiem wśród gęstych zarośli. Wraz z nadciągającą nocą nieme dotąd i ciche moczary ożywają. Zewsząd słyszycie donośne rechota nie żab, tajemnicze pluski i szelesty.*

Możesz uatrakcyjnić przeprawę stawiając drużynę „oko w oko” z jakimś żyjącym na Bagnach głodnym stworem (decyzja MG). Pamiętaj jednak, że ma to być jedynie uatrakcyjnienie, a nie śmiertelna walka - przeciwnik powinien być niezbyt silny, ale efektownie „przedstawiony” bohaterom.

☞ *Czarna noc rozpostarta już swój gwiaździsty płaszc nad Bagnami, kiedy znad mokradeł wstaje gęsta mgła. Czerwona kula Morrslieba unosi się powoli ponad koronami drzew. Bratzen rozgląda się bezradnie- wygląda na to, że zgubił drogę. Po chwili wahania rusza jednak naprzód, a kiedy idziecie za nim, czujecie jak grunt pod waszymi stopami staje się coraz twardszy i pewniejszy. Jedna z odległych, otulonych mgłą gwiazd rozbłyska nagle jaśniejszym blaskiem. Bratzen rusza w tamtym kierunku, mocno ściskając w dłoni swój topór. Gdy ruszacie za nim, orientujecie się, że wszelkie odgłosy życia ucichły gdzieś nagle i otacza was niczym nie zmacona cisza. Bratzen wysforował się nieco do przodu i znika w tumanach mgły. Już po chwili jednak niemal wpadacie na niego, jako*

że siedzi na ziemi i bezgłośnie płacze, trzymając w dłoni jakiś przedmiot.

Kiedy przyglądacie mu się bliżej, okazuje się że jest to mały dziecięcy bucik.

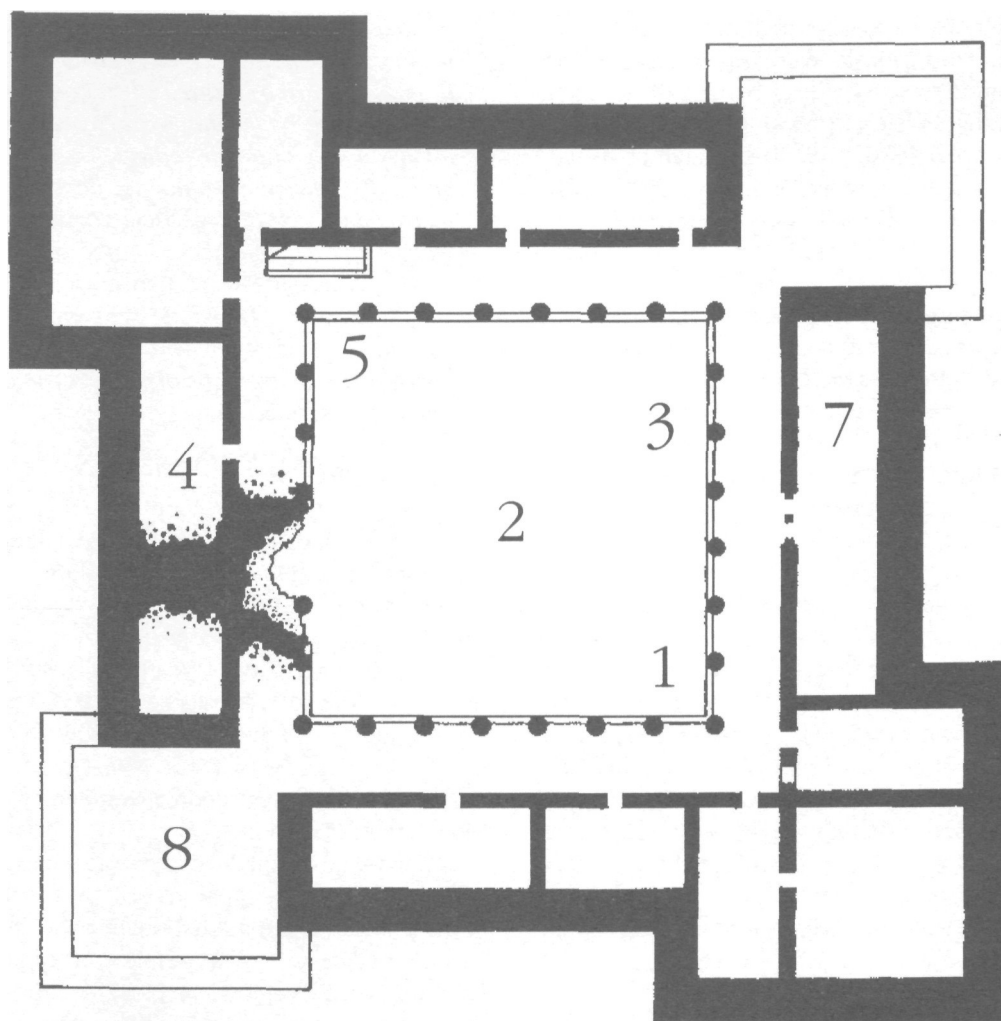
„Moja córka jest gdzieś tutaj. Teraz macie na to ostateczny dowód” - Bratzen wstaje i chowa bucik za pazuchę. Kiedy podnosicie wzrok, nagły podmuch wiatru przerzedza mgłę. W świetle księżyców dostrzegacie czarne mury jakiejś dużej budowli, odległej o kilkanaście kroków. Niewielka brama stoi otworem. Kilka metrów powyżej dostrzegacie zarysy okna, za którym płonie niepewne, migocące światło [wskazówka dla MG: jest to owa jasna gwiazda, która zwróciła uwagę Bratzena], Bratzen chwyta w garść topór i nie zwracając na nic uwagi idzie w stronę bramy, szepcząc pod nosem przekleństwa.

ZAMEK JOARSDEN

Joarsden (jego historię opisano w **Dramatis Personae**) składa się z parteru i pierwszego piętra. Pomieszczenia, które nie zostały tu bliżej przedstawione musisz „wypełnić” samodzielnie, popuszczając wodzy swojej fantazji - mogą to być meble, potwory, dodatkowi bohaterowie niezależni lub co tylko zechcesz. Pamiętaj jedynie, by nie zakłócały lub uniemożliwiały rozwój głównego ciągu wydarzeń. Numery w tekście odnoszą się do odpowiednich numerów na mapie „Zamek Joarsden”.

UWAGA: Aby odnaleźć te miejsca, należy chodzić po zamku z zapaloną Diabelską Lampą. W przeciwnym wypadku bohaterowie będą się jedynie błakać wśród wypełnionych mgłą korytarzy i pustych, zrujnowanych sal - co rundę każdy z nich otrzymuje 1 ranę (wyczerpanie ciała i umysłu). Rany te MG notuje sekretnie dla każdego bohatera. Jeśli znajdzie się on w zasięgu światła Diabelskiej Latarni, to rany te nie są wliczane do Żw - funkcjonują tylko w ciemnościach. Lecz jeżeli bohater ponownie się w nich znajdzie, MG wyciąga wiadomą kartkę i co rundę dopisuje nową ranę (aż do ponownego powrotu do światła... lub śmierci postaci). Żadna magia lokalizująca czy transportująca nie działa, jako że realny, znany graczom świat istnieje tylko w zasięgu światła Diabelskiej Lampy - ani zmysłami ani magią nie można przeniknąć przestrzeni rozciągającej się poza światłem. Dotyczy to jednak tylko postaci i bohaterów niezależnych, jako że całe Joarsden (za wyjątkiem jednej komnaty) znajduje się pod władzą Chaosu i przeciwnicy grupy nie potrzebują żadnych dodatkowych przedmiotów, by rozpoznać i zlokalizować wroga. Przeciwnicy mogą być widziani i słyszani przez grupę już z daleka (np. zza rogu korytarza, gdzie nie dociera światło). Więcej szczegółów na temat działania Diabelskiej Lampy znajdziesz w rozdziale **Dramatis Personae**.

Plan piętra zamku Joarsden



1. Studnia

W jednym z kątów zamkowego podwórca znajduje się studnia z kołowrotem. Jeżeli ktoś do niej zajrzy (pierwszy będzie Bratzen - patrz **Bratzen - Zachowanie na zaniku Joarsden** w rozdziale **Dramatis Personae**), powinien wykonać rzuty na Zr i Op. Jeśli któryś z nich jest nieudany, bohater wpada do studni. Postronni obserwatorzy mają wrażenie że nastąpiło to w wyniku nieszczęśliwego poślizgnięcia, jednak faktycznie ofiara została wciągnięta do studni przez mieszkającego w niej Selikarna (patrz **Dramatis Personae**). W wypadku gdy ofiarą jest Bratzen, ze studni przez dłuższą chwilę dochodzą odgłosy wściekłej szamotaniny, po czym zalega cisza. Zrzucone na dół i wyciągnięte wiadro wypełnione jest krwią. Jeśli jako pierwszy zostaje wciągnięty bohater - możesz rozegrać zwykłą walkę (woda ma głębokość 1 m i bohater ma utrudnione poruszanie się - modyfikator -10 do W) .

2. Posąg

Na środku dziedzińca, zwrócony przodem do bramy, stoi kamienny posąg. Przedstawia on naturalnych rozmiarów elfią dziewczynę w trakcie śpiewu. Na niskim cokole wyryto słowo „Keliana”.

3. Ciało Próźniaka

Pod jednym z kwiatowych klombów leży ciało człowieka z dużą, otwartą raną w piersi. Należało ono niegdyś do Próźniaka, ucznia czarodzieja Farmeiera. Nie posiada przy sobie niczego z wyjątkiem wilgotnego ubrania i 2 ZK.

4. Komnata Delimory

✎ Kiedy uchylacie drzwi, waszym oczom ukazuje się niezwykle widok. Stoicie na progu dużej komnaty, wypełnionej jasnym, niemal słonecznym blaskiem stojącej na kominku lampy. W jej świetle dostrzegacie siedzącą przy stole młodą elfią kobietę w przepięknej turkusowej sukni. Gdy jednak podchodzicie bliżej,

jej postać stopniowo rozwiewa się i błednie, aż końcu zupełnie znika.

Obok lampy (jej to właśnie blask zwrócił uwagę grupy, kiedy zbliżała się do zamku) leży na kominku srebrny klucz i książka. Jest to dosyć mętny traktat o duchach Chaosu, napisany w dodatku w eltharinie. Na końcu książki znajduje się krótka, odręcznie skreślona notatka w staroświatowym o następującej treści:

„Ciemność powoli ogarnia Joarsden, nasz Dom. Już niedługo wróg wkroczy do swej nowej siedziby. Wierzę jednak że nie wszystko jest jeszcze stracone. Jeśli jakiś śmiałek odnajdzie te zapiski, niechaj odszuka pierścień Keliany i zwróci go właścicielce. Gdy to uczynisz - Zło zostanie powstrzymane”.

W jednym z kątów komnaty stoi podróżny kufek, w którym znajdują się 3 eliksiry uzdrowienia i 1 eliksir siły.

5. Duch Arturiusa

Na piętro prowadzą wąskie schody, zamknięte solidnymi drzwiami (można je otworzyć wyłącznie za pomocą srebrnego klucza z komnaty Delimory). Dodatkowo strzeże ich duch Arturiusa (rycerza najemnego), zaklęty w magiczną zbroję. Jeżeli bohaterowie nie zbliżają się do strzeżonych drzwi, duch zachowuje całkowitą bierność i przypomina stojącą w kącie ozdobną zbroję z mieczem w dłoni. Jeśli jednak próbują podejść bliżej - aktywizuje się. Jeśli w drużynie są kobiety, to zgrzytliwym głosem wydobywającym się spod hełmu rzuca pod ich adresem początkowo grzeczne, a później coraz bardziej natrączywe i obraźliwe propozycje seksualne. Mężczyzn wyzywa na pojedynek rycerski - jeśli się nań zgodzą duch Arturiusa walczy stosując wszelkie sposoby dobre dla zniszczenia przeciwnika. Gdy zostanie pokonany, zbroja rozsypuje się na drobne elementy, ukazując swe puste wnętrze (broń pozostaje cała). Duch walczy tylko w obronie dostępu do drzwi i nie uczestniczy w innych wydarzeniach.

6. Widoki z korytarza

Schody prowadzą na biegnący wokół całego piętra korytarz. Z jednej jego strony znajdują się drzwi do pomieszczeń, zaś z drugiej duże okna wychodzące na podwórzec. Przechodząc obok jednego z nich grupa dostrzega dwójkę dzieci, bawiących się na dziedzińcu w jasnym świetle księżyców. Nie odpowiadają jednak na żadne wołania, a jeśli ktoś np. skoczy do nich przez okno, pamiętaj że równocześnie wychodzi z zasięgu światła Diabelskiej Lampy (efekty takiej sytuacji znajdziesz powyżej w rozdziale **Zamek Joarsden**). A jeśli nawet będzie miał ją ze sobą

(a co z resztą drużyny?!), postacię dzieci rozwiewają się i znikną, podobnie jak kobieta opisana w punkcie **Komnata Delimory**.

7. Holsted

✦ *Pomieszczenie do którego wchodzić jest niewielkie i mroczne. Na środku podłogi siedzi stary mężczyzna, palący fajkę. W prawej dłoni ściska kurczowo dużą szklaną flaszkę [uwaga dla MG: znajduje się w niej zatrute wino. Każdy z bohaterów, który go spróbuje otrzymuje 1k3 ran po upływie 1k6 rund], z której dochodzi mocny zapach wina. Człowiek ten jest najwyraźniej pijany, a ujrawszy was bełkotliwym tonem zaprasza do kompanii.*

Jeżeli grupa przyjmie zaproszenie, Holsted (patrz **Dramatis Personae**) raczy ją obficie winem (sam pije również, ale jest całkowicie odporny na zawartą w nim truciznę) i opowieściami o swym zmarnowanym życiu (MG powinien przygotować sobie wcześniej dłuższą historijkę tego typu). Sprawia wrażenie zagubionego alkoholika, który zabłąkał się na Bagnach i znalazł przypadkiem w tym dziwnym miejscu (jest brudny i ma zabłocone ubranie). W trakcie opowieści Holsteda mają miejsce dwa wydarzenia.

Pierwszym z nich jest scena widziana przez jednego z bohaterów, który w trakcie penetrowania komnaty spogląda przypadkiem przez okno. Na zalanym światłem księżyca tarasie po przeciwnej stronie zamku (patrz punkt 8 na mapie) dostrzega leżące dziecko i klęczącego obok mężczyznę, rozpoczynającego jakieś tajemnicze czynności (jest to początek Obrzędu Przyzwania - patrz **Dramatis Personae** - rozdziały **Sentay** i **Saga-Thaer**).

Drugim ważnym wydarzeniem jest dochodzący z tamtej strony rozpaczliwy, przerażony krzyk dziecka. W chwilę później zagłusza go czysty, słodki śpiew. Kiedy bohaterowie próbują zlokalizować jego źródło, okazuje się, że jest nim stojący na dziedzińcu posąg. Po dłuższej chwili śpiew milknie, nie słychać już również krzyku dziecka.

Holsted wydaje się być głuchy i ślepy na wszystkie te zjawiska. Stara się jak najdłużej absorbować bohaterów, lecz kiedy zdecydowanie ruszają oni ku wyjściu (lub jeśli w jakimkolwiek momencie zostanie zaatakowany), Holsted przybiera swą naturalną postać i rusza do walki, próbując jak najdłużej opóźniać bohaterów.

8. Sentay

✦ *Ostrożnie uchylacie drzwi, prowadzące na niewielki, skąpany w świetle Morrslieha taras. Na jego środku wije się drobne ciało kilkuletniej dziewczynki, obok zaś klęczy mężczyzna okryty czarnym, wytwornym płaszczem [uwaga dla MG: płaszcz jest identyczny z tym, który znaleziono na zabitym Farmeieru],*



zgrzytliwym ostrzem sztyletu kreślący jakieś znaki na kamieniach posadzki. Jest do was odwrócony tyłem, lecz gdzieś na dnie duszy każdego z was rodzi się strach, strach że mężczyzna za moment odwróci się do was i ukaże swoje przerażające oblicze **[uwaga dla MG: scena ta jest identyczna z tą, jaka śniła się Farmeierowi ostatniej nocy przed jego śmiercią - patrz rozdział Wioska Borghafen - Siedem dni wcześniej].**

I tak się niestety dzieje.

Jego twarz przypomina rojowisko, pełne białych oślizłych robaków wypełniających ze wszystkich otworów ciała **[uwaga dla MG: wszyscy bohaterowie którzy po raz pierwszy widzą twarz Sentaya wykonują rzut przeciwko Op. Jeśli jest nieudany, ofiara mdleje na okres 1k6 rund. Jeśli rzut był udany, ofiara ma mdłości przez okres 1k6 rund, co objawia się pogorszeniem koordynacji ruchów: -10 WW], Mężczyzna podnosi się na równe nogi, zaś dziewczynka, wykorzystując jego nieuwagę, umyka w ciemności otaczające taras. W jego dłoniach pojawia się nagle dwuręczny miecz o lśniącym, czarnym ostrzu. Bez słowa, w całkowitej ciszy rusza do walki.**

Sentay walczy z drużyną, wykorzystując wszystkie swe moce, dopóki jego Żywotność nie spadnie do 1/4 pierwotnej wartości (patrz **Dramatis personae - Sentay**). Wtedy bowiem zamienia się w czarnego kruką, który ulatuje w ciemność nocy. W tej samej chwili z otaczających taras cieni wyłania się dziewięć identycznych dziewczynek ze złotym pierścieniem na palcu i bez jednego buta (wszystkie wyglądają identycznie jak dziecko opisywane na początku tej sceny). Wszystkie zachowują się jednakowo, płacząc i błagając bohaterów o powrót do domu, lecz tylko jedna z nich jest prawdziwym człowiekiem i córką Bratzena. Pozostałe osiem to twory Sentaya, mające zdezorientować bohaterów i utrudnić im wybór. Sentay nie miał jednak czasu by je dokładnie stworzyć (czynił to w trakcie walki, gdy zorientował się, że może przegrać starcie) i kopie dziecka nie są dokładne. Uważny obserwator może spostrzec kilka cech odróżniających je od oryginału. Fałszywe dziewczynki:

1. Lewą stopę (obutą) mają zbudowaną identycznie jak prawą (nagą).
2. Nie potrafią podać imion swoich rodziców (zna je tylko córka Bratzena), choć umieją z grubsza opisać Borghafen i jego najbliższą okolicę.
3. Wszystkie dzieci są tak samo brudne, lecz oryginał śmierdzi najintensywniej.

Jeżeli bohaterowie próbują np. wyprowadzić z zamku kilkoro lub wszystkie dzieci, wtedy twory Sentaya zaatakują ich równocześnie w najmniej spodziewanym i „rozluźnionym” momencie.

Uczynią to również jeśli bohaterowie odnajdą prawdziwe dziecko. Jeśli na dłoń posagu założony zostanie fałszywy pierścień, ich moc wzrasta (+10 WW oraz dodatkowe 4 punkty Żw). Gdy pierścień jest prawdziwy (wzięty od córki Bratzena) stwory słabną (-10 WW i ilości zadawanych ran oraz 2 punkty Żw mniej). Kiedy któryś z nich zostanie pokonany, rozwiewa się jak mgła.

☞ *Gdy opuszczacie zamek, księżyc powoli znikają już za horyzontem, zaś różowy blask na wschodzie zwiastuje nadchodzący dzień. Odwracacie się, by rzucić ostatnie spojrzenie na Joarsden, lecz pierwsze promienie słońca oświetlają jedynie unoszące się znad bagien tumany gęstej mgły i obszerną, kolistą polanę na której stoicie - po zamku nie ma ani śladu. Dostrzegacie za to wąską ścieżkę prowadzącą na łąki.*

Po bezpiecznym dotarciu do Borghafen (na Bagnach nie spotykają bohaterów żadne przykre niespodzianki... chyba że zdecydujesz inaczej) okazuje się, że zaraza została powstrzymana i życie zaczyna powoli wracać do normy. Córka Bratzena przechodzi pod opiekę Grubego Ghinmera, który jako najbliższy krewny Bratzena przejmuje również karczmę „Pod bagiennym płomykiem” i w imieniu swego tragicznie zmarłego brata wypłaca drużynie obiecaną przez niego nagrodę (150 ZK) oraz - we własnym imieniu - premię (20 - 50 ZK, zależnie od twojego uznania dla poczynąń grupy). Po kilku dniach powracają pierwsi uciekinierzy, a wraz z nimi przybywa majordomus barona Rittera von Tilmoreg z dwudziestką żołnierzy. Bohaterów (jeśli jeszcze przebywają w Borghafen) traktuje grzecznie, ale z chłodnym dystansem, dając im wyraźnie do zrozumienia, że nie byłby szczególnie zmartwiony, gdyby co rychlej wynieśli się w siną dal. Żołnierze w pierwszej kolejności wyprawiają się na Bagna, lecz nie tam nie wskazawszy zabierają ze sobą wszystkie przedmioty i sprzęty z „Chatki” Farmeiera i wracają do Cilmor.

WSKAZÓWKI DLA MG

ZASADY DZIAŁANIA MAGII

Generalnie wszystkie rodzaje magii działają normalnie w trakcie całej przygody, za wyjątkiem czarów wykrywających zło, które nie działają na zamku Joarsden. Bardziej szczegółowy opis efektywności magii poza zasięgiem światła Diabelskiej Lampy zawarto w osobno poświęconym jej rozdziale (patrz **Dramatis Personae - Diabelska Lampa**). Niektórzy z przeciwników (jak na przykład Sentay) posiadają specyficzne moce magiczne, bliżej opisane w poszczególnych charakterystykach.

ROZWIĄZANIE OSTATECZNE

Jeżeli bohaterowie wyruszą na Bagna po zapadnięciu zmroku, Obrzęd Przyzwania odprawiany przez Sentaya ma szansę zostać ukończony przed pojawieniem się bohaterów na tarasie. Kiedy drużyna wkracza do Joarsden, zaostrz dyskretnie liczyć czas. Na każde 15 minut realnego czasu gry istnieje kumulatywna szansa w wysokości 5 %, że Obrzęd został ukończony (czyli np. po 1,5 godziny przebywania grupy na zamku szansa ta wynosi 30 %). Jeśli tak się stanie, wraz z Sentayem na bohaterów oczekiwali będzie jego pan, Saga-Thaer (córka Bratzena ginie w kulminacyjnym momencie Obrzędu). Mogą oni swobodnie poruszać się po całym Joarsden (z wyjątkiem komnaty Delimory) i zaatakować bohaterów w dowolnym czasie i pomieszczeniu.

Staraj się jednak nie dopuścić do „ostatecznego rozwiązania”, jako że bohaterowie mają raczej niewielkie szanse, by przeżyć starcie równocześnie z Sentayem i Saga-Thaerem. Oczywiście nie powinniście narzucać im żadnych rozwiązań, lecz list Farmeiera do Vilkena i przepowiednia matki Colliare zawierają odpowiednie wskazówki dla graczy.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

MG może przyznać następujące nagrody:

1. Za zakończenie misji pełnym sukcesem (uratowanie córki Bratzena i założenie Kelianie prawdziwego pierścienia):

400 PD na osobę.

2. Za zakończenie misji częściowym sukcesem (uratowanie córki Bratzena albo założenie Kelianie prawdziwego pierścienia):

200 PD na osobę.

Możesz oczywiście wynagrodzić graczy doświadczeniem za wszystkie inne sytuacje w których - twoim zdaniem - na to zasłużyli.

DRAMATIS PERSONAE

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

1. FARMEIER

W zasadzie niewiele o nim wiadomo, choć był człowiekiem dosyć towarzyskim (jak na czarodzieja oczywiście). Raz w tygodniu odwiedzał Borghafen, gdzie spędzał cały wieczór nad kubkiem wina, gawędząc z Grubym Ghinmerem i przekomarzając się ze starszą córką gospodarza. Był powszechnie szanowany, choć wszyscy dziwili się po cichu, czemu przyjął na ucznia leniwego i pyszałkowatego chłopaka imieniem Bern (zwanego przez wszystkich Próźniakiem). Cóż, najwidoczniej miał jakieś powody... (patrz Próźniak).

List Farmeiera do Vilkena

Kiedy czytasz, te słowa, Vilkenie, być może jestem już martwy. Jeśli tak jest naprawdę, jesteś jedyną znaną mi osobą, która może pokonać mojego - naszego - wroga. Wiesz oczywiście o czym mówię, to imię jest zbyt plugawie, by je wymieniać. Czy pamiętasz Światło Elfów, zwane przez wieśniaków Diabelską Lampą? Ta magiczna lampa będzie ci bardzo pomocna w Joarsden, dokąd musisz się udać. To stary zamek elfów, zagarnięty przez siły Chaosu. Pojawia się czasami na miejscowych bagnach, lecz ponownie znika przed nastaniem świtu. Pamiętaj, by dotrzeć doń przed północą, gdyż później moce zła wzrosną zbyt znacznie, byś mógł je pokonać. Wiem o tym, choć nie wiem skąd. Kiedy będziesz już w murach zamku, koniecznie zapal Światło Elfów, inaczej szybko stracisz siły. Obaj wiemy, że jej czas jest niezbyt długi, więc musisz działać szybko. Pamiętaj też, by opuścić Joarsden przed świtem, jeśli nie chcesz pozostać tam na wieczność. Boję się jedynie, by to pismo nie dotarło do ciebie zbyt późno. Spiesz się bardzo! Jeśli dotrzesz do zamku w noc pełni księżyca, być może nie będzie jeszcze za późno. Jeśli doręczyciel tego listu będzie chciał podjąć u ciebie swój przerwany termin - przyjmij go, proszę, choć chyba nie będziesz miał z niego wielkiego pożytku.

Farmeier

2. BRATZEN

Bratzen jest niskim, krępy, muskularnym mężczyzną o czarnych włosach i oczach oraz wesołym usposobieniu. W chwili przybycia bohaterów do Borghafen Bratzen jest jednak daleki od żartów. Wciąż jest pod wpływem szoku spowodowanego morderstwem żony i starszej córki oraz porwaniem młodszej, głęboko przeżywa swoją tragedię. Karczma jest zamknięta, lecz zgadza się wynająć bohaterom pokoje, pobierając opłatę z góry. Pod wieczór zwierza się drużynie ze swojego nieszczęścia, zaś rankiem drugiego dnia proponuje wspólną wyprawę na Bagna by odszukać dzieci i ukarać bandytę. Pokazuje również bohaterom Diabelską Lampę i informuje o jej dość krótkim okresie działania (nie wie jednak konkretnie jak krótkim).

UWAGA: W Joarsden Bratzen jako pierwszy rusza do studni, zostaje wciągnięty i zabity przez Selikarna (patrz opis **Joarsden - Studnia**). Jeśli bohaterowie go ubiegają, MG powinien „uśmiercić” Bratzena przy pierwszej nadarzającej się okazji.

BRATZEN robotnik

SZWW	US	S	Wt	Żw	A	I	Zr	Cp	Op	Int	Sw	Ogd
3	34	29	3	3	7	1	30	34	29	22*	29	32

*obniżony o 10% w wyniku depresji po stracie żony i córek.



Umiejętności: gotowanie, mocna głowa, śpiew, wspinaczka.

W wyposażenie: sztylet; w czasie wyprawy do zamku posiada także topór i Diabelską Lampę.

3. CÓRKA BRATZENA

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	A	I	Zr	Cp	Op	Int	Sw	Ogd
1	10	0	1	1	3	1	20	20	5	5	25	15	34

4. GRUBY GHINMAR

Z wyglądu powolny i ociężały grubas, ale w potrzebie potrafi być nadzwyczaj szybki i energiczny. Ma 51 lat, ale wygląda nieco młodziej. Jest rodzonym bratem Bratzena i raz w tygodniu zawozi Farmeierowi kupowaną przez niego żywność. Jest również najbliższym przyjacielem Farmeiera w Borghafen. Gruby Ghinmer za młodu służył w wojsku i wciąż jeszcze pamięta jak posługiwać się bronią, co skutecznie odstrasza od niego włóczęgów. W trakcie pełnienia obowiązków służbowych dla podkreślenia swojej władzy chętnie ubiera się w stary, wojskowy kubrak z grubej skóry.

GRUBY GHINMAR milicjant

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	A	I	Zr	Cp	Op	Int	Sw	Ogd
3	44	37	4	3	8	1	36	29	35	31	30	29	33

Umiejętności: czytanie/pisanie, powożenie, silny cios, uniki.

W wyposażenie: miecz, kaftan skórzany

5. MATKA COLLIARE

Matka Colliare jest bezdomną, starą kobietą, wędrującą po okolicznych wioskach, utrzymującą się z wróżbiarstwa i leczenia nieskomplikowanych chorób za pomocą ziół. Matka Colliare cieszy się również lokalną sławą jako utalentowany jasnowidz. Wszędzie jest chętnie witana i goszczona. Spotkawszy na swej drodze drużynę graczy udziela wierszowanej przepowiedni o następującej treści:

*„Gdy pełny Morrslieb stanie nad bagnistym borem
Stań do walki z piekielnym potworem
Czerwony blask światła niech twą dłoń osłania
Moc prawdy i dobra pewnie zło przegania”*

Przepowiednia jest całkowicie instynktowna, Matka Colliare nie ma najmniejszego pojęcia o Joarsden i związanych z nim wydarzeniach. Zna bajki i legendy o źle zaległym na Bagnach, jednak nawet jeśli opowie je bohaterom to okaże się, że nie ma w nich żadnych konkretnych i pożytecznych dla grupy informacji.

MATKA COLLIARE zielarka

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	A	I	Zr	Cp	Op	Int	Sw	Ogd
2	21	15	2	2	6	1	24	43	32	28	45	32	36

Umiejętności: leczenie chorób, leczenie ran, rozpoznawanie roślin, wróżenie (objawienia), zielarstwo.

W wyposażenie: torba z ziołami i lekami ziołowymi

6. PRÓŻNIAK

Chłopak z podupadłej, szlacheckiej rodziny. Niewłaściwe wychowanie skrzywiło jego i tak słaby charakter, wpajając Bemowi wrażenie wyższości nad całym światem oraz głębokie poczucie krzywdy i zawodu, że nikt nie dostrzega jego nadzwyczajnych umysłowych i cielesnych walorów. Z braku szerszych perspektyw postanowił chwilowo „zaczepić się” jako uczeń czarodzieja, co miało stanowić odskocznnię do dalszej kariery. Nikt nie wie jakich argumentów i sposobów użył, lecz wkrótce terminował już u Farmeiera. Jednak jego zapał szybko wygasł, gdy zorientował się jak ogromna i żmudna czeka go praca. Z niecierpliwością oczekiwał poznania arkan magicznej wiedzy, lecz po roku nauki znał tylko jeden czar - przypominający bardziej kuglarska sztuczkę niż prawdziwą magię - który i tak z trudem i nieporadnie potrafił wykonać. Gdy więc Farmeier odesłał go na dalszą naukę do Vilkena, Próżniak z trudem maskował swą radość, widząc nowe perspektywy, otwierające się w większej miejscowości. Aby jednak móc je spożytkować, potrzebował księgi magicznej swego mistrza. Dlatego też po rzekomym opuszczeniu Borghafen zaczął się w pobliskich krzakach, oczekując zmroku, i gdy wybiła północ, zakradł się do „Chatki”. Zdołał odnaleźć i zabrać pożądaną łup, lecz opuszczając dom był świadkiem zamordowania Farmeiera przez Sentaya. Przerażony upuścił jedno z powierzonych mu pism na podłogę pracowni (list Farmeiera do Vilkena, który później znajdą bohaterowie) i uciekł. Jednak koszmarna scena nie dawała mu spokoju, prześladowając go aż do utraty zmysłów. Nie wiedząc jak, po co i kiedy ruszył na Bagna i - gubiąc w moczarach wszystkie przedmioty (w tym list polecający, magiczną księgę Farmeiera i kilka magicznych przedmiotów - co bardziej łaskawy MG może wybrać sobie jakiś przedmiot magiczny i podrzucić go drużynie) - pod wieczór (czyli na dzień przed przybyciem bohaterów do Borghafen) dotarł do Joarsden. Tam - nagle otrzeźwiały - błakał się przestraszony wśród kamiennych sal i korytarzy, wypełnionych jedynie zimną mgłą i dźwięczącą w uszach ciszą. Otaczający go mrok powoli wysysał zeń życie. Z każdą chwilą słabł coraz bardziej, aż w końcu potknął się i przewrócił, by już nie wstać.

PRZECIWNICY

Wszyscy przeciwnicy są traktowani jako wyznawcy chaotycznego bóstwa Nurgle (podręcznik strona 208, 318-319 oraz dodatek do WFB II edycja *Realm of Chaos: The Lost and*

The Damned), odpowiedzialnego za rozkład i zarazy nękające ludzkość. Podane charakterystyki uwzględniają zmiany wynikające z atrybutów chaotycznych. Wszyscy przeciwnicy są całkowicie odporni na trucizny i choroby.

1. SELIKARN

Selikarn może przybierać wygląd człowieka, choć w swej naturalnej postaci przypomina czarną ośmiornicę. Podobnie jak Holsted jest zwierzczeńkiem Chaosu (mieszkańcem człowieka i demona), posłusznym i gorliwym sługą Sentaya. Przebywa w studni i nie może jej opuścić w trakcie pobytu bohaterów w Joarsden. Posiada kilka specjalnych umiejętności.

SELIKARN (zwierzczeńek Chaosu)

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	A	I	Zr	Cp	Op	Int	Sw	Ogd
1	41	0	4	4	11	2	40	0	29	0	24	33	0

Umiejętności specjalne:

- Selikarn ma możliwość wstrzyknięcia trucizny w ciało ofiary (po udanym ataku). Powinna ona wykonać test przeciwko truciznom - nieudany oznacza paraliż na 1k3 + 2 rund.
- Potrafi wciągnąć w głąb studni swoją ofiarę, jeśli osoba stojąca na górze nie wykona rzutu na Zr i/lub Op.
- Jest całkowicie odporny na trucizny i czynniki chorobotwórcze.
- Potrafi oddychać zarówno powietrzem atmosferycznym, jak i pod wodą.

Atrybuty Chaosu: stworzenie wodne (tylko środowisko wodne), trucizna (przy trafieniu 01-09 wstrzykuje truciznę działającą jak jad skorpiona).

2. HOLSTED

Holsted również jest zwierzczeńkiem, jednym z dwóch lojalnych sług Sentaya. W swej naturalnej postaci przypomina wysokiego mężczyznę z parą długich (ok. 120 cm), dobrze umięśnionych macek wyrastających z piersi.

HOLSTED (zwierzczeńek Chaosu)

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	A	I	Zr	Cp	Op	Int	Sw	Ogd
4	41	0	4	4	11	2	30	24	29	29	24	24	30*

***Atrybuty Chaosu (tylko w postaci ludzkiej):** *iluzja normalności (może przybierać postać normalnego człowieka, gdy wraca do zwykłego wyglądu, przeciwnicy muszą wykonać test przeciwko strachowi). Posiada macki zamiast ramion.*

Umiejętność specjalna: raz na godzinę może uaktywnić moc analogiczną do czaru Aura oporu

3. DUCH ARTURIUSA

Arturius był jednym z nielicznych śmiałków, którzy podjęli próbę wyzwolenia Joarsden ze

szponów Chaosu. Kiedy wysłany przodem giermek, mający wyzwać potwory do honorowej walki, nie powrócił, Arturius uznał problem za godzien jego osoby. Niestety, potwory nie wykazały odpowiedniego zrozumienia dla rycerskich ideałów i po pokonaniu żałośnie śmiertelnego ciała uwięziły nieśmiertelną duszę Arturiusa w jego własnej zbroi, każąc jej pilnować drzwi do głównych schodów na piętro. Po pewnym czasie nowe zajęcie zaczęło się duszy podobać i po raz pierwszy w życiu poczuła się jak właściwa osoba na właściwym (i odpowiedzialnym) stanowisku.

DUCH ARTURIUSA (rycerz najemny)

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	A	I	Zr	Cp	Op	Int	Sw	Ogd
4	49	25	4	6*	17	2	45	33	0	89	29	29	0

* uwzględnia osłonę daną przez pełną zbroję płytową

Wposażenie: magiczny długi miecz (zniszczenie + 1);

4. FAŁSZYWE DZIEWCZYNKI

Są to twory Sentaya, istniejące tylko w obrębie Joarsden. Ich współczynniki zmieniają się w zależności od tego czy na palec Keliany założono prawdziwy lub fałszywy pierścień - informacje na ten temat znajdziesz w rozdziale **Bagna - Sentay**, podobnie jak wskazówki dotyczące ich zachowania. Wszystkie są identyczne fizycznie, zaś pod względem zachowania dokładnie naśladują prawdziwą córkę Bratzena i można je od niej odróżnić tylko na podstawie kilku cech (patrz ten sam rozdział).

FAŁSZYWE DZIEWCZYNKI (8)

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	A	I	Zr	Cp	Op	Int	Sw	Ogd
3	33	15	3	3	5	1	35	20	89	20	20	20	0

Specjalne zasady: choć walczą gołymi rękoma, zadawane przez nie zniszczenia traktowane są jak od broni ręcznej. Pozostałe szczegóły - patrz rozdział **Zamek Joarsden - Sentay**

5. SENTAY

Sentay (w kontaktach ze śmiertelnikami często używa imienia Geoffrey) jest bohaterem Nurgle'a i głównym sługą Saga-Thaera, wielkiego demona Nurgle'a. Sentay zawsze służył mu wiernie, a kiedy jego pan został przegrany z tego świata (patrz **Saga-Thaer**), natychmiast podjął starania o przyzwanie go z powrotem. Przez wiele lat zbierał siły, w czym skutecznie przeszkadzało mu kilku wrogów (m. in. Farmeier i Vilken). W końcu jednak poczuł się na tyle silny, by móc rozpocząć Obrzęd Przywołania. W normalnych warunkach nie stanowił on żadnego problemu, lecz Saga-Thaer został uśpiony i trwał w letargu. Aby go z niego wyzwolić, należało złożyć ofiarę - czystą i niewinną. Gdy

nadszedł czas, Sentay wyruszył do Joarsden, którym kiedyś zawładnął jego pan. W pobliskiej wiosce Borghafen wyrównał rachunki ze starym przeciwnikiem (Farmeierem) i porwany dziecko na ofiarę ruszył do zamku, by przygotować Obrzęd Przywołania w noc pełni.

SENTAY (Bohater Nurgle'a)

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	A	I	Zr	Cp	Op	Int	Sw	Ogd
4	71	27	2	3	11	1	56	43	56	41	53	60	0

Punkty Magii: 41

Umiejętności specjalne:

- A. Potrafi przybrać postać dowolnej istoty humanoidalnej na okres 1k10 + 4 godzin, lecz później musi odpoczywać w swej naturalnej postaci (mężczyzny z twarzą pokrytą pełzającym robactwem) przez minimum ten sam okres.
- B. Sentay jest demonem rozkładu i gnicia. Jego obecność w pobliżu ludzkich siedzib (w promieniu 8 km) wywołuje szybko postępującą, wyniszczającą zarazę. Atakuje ona najpierw rośliny, później zwierzęta, a na końcu ludzi.
- C. Najchętniej walczy za pomocą swego dwuręcznego miecza. Może się nim posługiwać tylko on sam. Jeśli jakiś śmiertelnik spróbuje go użyć, jego ręce przrastają do rękojeści i nie sposób ich oderwać, zaś w każdej rundzie miecz postarza go o 1 rok (aż do chwili gdy ciało zupełnie rozsypie się w proch).
- D. Jeśli walczy za pomocą pięści, trafiona ofiara powinna wykonać test przeciwko magii. Nieudany rzut oznacza, że miejsce na ciele trafione pięścią demona staje się ogniskiem trądu lub innej ciężkiej choroby zakaźnej. Sentay zazwyczaj pozwala tak potraktowanym ofiarom uciec z pola walki (by mogły roznieść chorobę wśród innych istot), lecz teraz stara się zniszczyć wszystkich przeciwników.
- E. Posiada moc rzucania czarów magii prostej i bitewnej z 1 i 2 poziomu, oraz czarów kultowych - Nurgla (do wyboru MG).
- F. Raz na godzinę może uaktywnić moc analogiczną do czaru Aura nietykalności.
- G. Widzi tak samo dobrze zarówno w świetle, jak i w ciemności.

6. SAGA-THAER

Jest księciem demonów, który niegdyś zdobył Joarsden. Został jednak pokonany i odesłany z tego świata. Jego sługa Sentay (patrz **Sentay**) podjął starania, by wezwać go z powrotem. Pod koniec Obrzędu Przywołania Saga-Thaer powraca na świat w formie czarnej, szklistej masy wylewającej się z ust, nosa i uszu martwej już ofiary (córkę Bratzena). Po chwili formuje się w swą prawdziwą postać - długowłosego, harmonijnie

zbudowanego młodzieńca z całkowicie płaską, pustą twarzą (bez oczu, ust, nosa i uszu, co jednak nie przeszkadza mu odbierać z otoczenia wszystkich bodźców). Jest jeszcze bardzo osłabiony, upłynie kilka lat nim odzyska swe piekielne i magiczne moce.

Saga-Thaer (poniżej książę demonów):

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	A	I	Zr	Cp	Op	Int	Sw	Ogd
6	80	80	7	7	39	2	100	89	89	89	89	89	1

Umiejętności specjalne:

- A. Potrafi przybierać kształt dowolnego śmiertelnika na 2k10 dni. po czym musi odpocząć ten sam okres w swej naturalnej postaci.
- B. Nie może zostać całkowicie zniszczony na tym świecie - jeśli zostanie „zabity”, jego cielesna powłoka znika, a on sam odradza się po upływie stu dni.
- C. Raz na godzinę może uaktywnić moc analogiczną do czaru Aura nietykalności.

PRZEDMIOTY

1. PŁASZCZ FARMEIERA

Jest to ubiór najwyższej jakości (i o równie wygórowanej cenie). Jedynym charakterystycznym szczegółem jest wyszyta na podszewce dedykacja: „Farmeierowi - Geoffrey”.

2. DIABELSKA LAMPA

Jest to magiczny przedmiot w formie niewielkiej kuli z czerwonego kryształu. Na jej spodniej stronie wyryto słowo „Tilokar”, będące uaktywniającym hasłem. Jeśli zostanie głośno wypowiedziane, we wnętrzu pochodni zapala się magiczny płomyk, dający światło o różowym zabarwieniu o zasięgu ok. 5 - 6m. Lampa działa tylko przez 6 godzin, zaś przez ostatnie 3k10 rund przed zgaśnięciem płomienia migocze.

UWAGA: Wszelkie materialne i niematerialne obiekty w Joarsden mogą być przez bohaterów widziane tylko w obszarze światła Diabelskiej Lampy (jeśli np. gdzieś leży ciało lub pali się pochodnia, bohaterowie ujrzą je dopiero gdy obejmie je magiczne światło). Osoba stojąca poza zasięgiem światła dostrzega je jako zamgloną różową sferę i może do niego dotrzeć bez większych problemów.

3. PIERŚCIEŃ KELIANY

Jest to magiczny pierścień chroniący Joarsden przed siłami Chaosu. Jego moc działa tylko wtedy, gdy znajduje się na palcu posagu Kelianny (będącej w istocie strażnikiem Joarsden i córką Delimory). Został niegdyś podstępnie usunięty, dzięki czemu Saga-Thaer mógł bez większych przeszkód zdobyć zamek. Jeśli jednak pierścień wróci na swoje miejsce, Chaos nie będzie mógł ponownie wdrzeć się do Joarsden.

Pan na Zamku Mgieł

Maciej Szaleniec

WSTĘP

Przygoda rozgrywa się w Bretonii, w okolicach Brionne. Jest ona połączeniem kryminału, romansu i opowieści szpiegowskiej, a ponadto wprowadza bardzo ważny wątek w życie jednego z członków Twojej drużyny.

CZEGO NAM POTRZEBA. BY ZACZAĆ?

Aby zawiązać intrygę na której bazuje ta przygoda nie wystarczy przypadkowo dobrana drużyna. W jej skład musi wchodzić bohater, który ma dorosłego syna, ewentualnie kogoś bardzo blisko spokrewnionego, z kim nie widział się od lat. Dobrze by było również, gdyby ów potomek lub krewny był krwi szlacheckiej (ale może być również bękartem), choć nie jest to niezbędnym elementem przygody. Dodatkowo ktoś z drużyny powinien być banitą, piratem, przemytnikiem lub kimś w tym stylu, jednak równie dobrze może to być postać epizodyczna, przygotowana specjalnie do tej przygody.

O CO TU CHODZI?

"Jeśli nie wiadomo o co chodzi, to chodzi o... kobietę"- mówi stare bretońskie przysłowie. I tak jest w tym przypadku. Główną postacią dramatu jest Herman von Nebelschloss, syn członka drużyny (lub bliski krewny). Jest on jednym z największych i najstraszliwszych piratów, którzy grasują po Morzu Szponów i grabią wybrzeża Bretonii i Imperium. Ma swoją siedzibę w dawnej twierdzy morskiej na L'Île Seule (Wyspa Samotna). Jest tak zuchwały i przebiegły, że ośmiela się napadać nawet na zamki pomniejszych szlachciców. Lud bretoński, który widzi w nim swojego bohatera (wszak grabi bogatych i rozdaje ubogim), nazywa go Souverain de la Mer lub - w reikspielu - Meerherrscher (morski władca). Herman von Nebelschloss współpracuje z banitami na wybrzeżu Bretonii i faktycznie nie grabi uciskanego ludu (bo i po co grabić biednych), a choć tak naprawdę nie rozdaje łupów ubogim, to w oczach chłopstwa stanowi rękę sprawiedliwości, karzącą bezlitosną szlachtę bretońską. Jest galantem, piratem, przemytnikiem, pogromcą morskich potworów i łowcą niewolników. Otacza go nimb tajemnicy i romantyczna aura przygody, która porusza serce każdego wieśniaka, dożywotnio związanego ze swoją ziemią.

Prawdopodobnie wszystko toczyłoby się dalej po myśli Hermana i nie byłoby powodu wpływać w tę historię naszych bohaterów, gdyby nie kobieta - Michaelle de Fontainebleau. Michaelle jest córką państwa de Fontainebleau, zubożałych bretońskich arystokratów, posiadających swoje włości kilkanaście godzin konnej jazdy na północ od Brion. Otóż Herman zakochał się w Michaelle, którą poznał przypadkiem na jednej z jej codziennych przejażdżek wzdłuż skalistych klifów wybrzeża. Pewnego razu Herman zjawił się incognito na jednym z balów u prefekta i oczarował panią de Fontainebleau. Rodzice dziewczyny dostrzegli szansę skoligacenia się z potężnym człowiekiem, który choć był banitą w Imperium, miał w Bretonii bardzo duże wpływy - to w końcu „Władca Mórz”. Tak więc nie zważając na wcześniejsze zobowiązania arystokracji przyrzekli Hermanowi rękę Michaelle. Dziewczyna była całkiem skora do ożenku, jednak chciała go trochę odłożyć w czasie. Upajała się myślą, że to właśnie do niej w zaloty przyływa na swych czarnych fregatach sam Władca Mórz, Herman von Nebelschloss, pan na wyspie Seule...

I wszystko najprawdopodobniej skończyłoby się szczęśliwie, gdyby nie Jacques de Traville, sąsiad rodziny de Fontainebleau. Jacques był młodzieńcem lat około dwudziestu czterech, który odziedziczył po zmarłym ojcu zamek i ziemię. De Traville nie wypadł sroce spod ogona - wykształcił się na Uniwersytecie Altdorfskim, bywał też na dworze cesarskim i królewskim. Najważniejsze w całej historii jest jednak to, że znał się z Michaelle od dziecka i wszyscy w okolicy mówili, iż są sobie przeznaczeni. Tak zresztą brzmiała umowa zawarta między ojcem Michaelle i starym, nieżyjącym już panem de Traville. Jacques szybko dowiedział się o zerwaniu zaręczyn i poprzysiągł uczynić wszystko, by odzyskać ukochaną. W złą godzinę jednak wyrzekł te słowa. Otóż kilka dni później, gdy pod wieczór wracał z Brionne wraz z eskortą swoich wiernych muszkieterów (koncept stworzenia nowej formacji wojskowej nasunął mu się w Imperium), w okolicy jednej z jego wsi - Winnej Zagrody - ogarnęła go nagle dziwna mgła. Wkrótce z oparów wynurzyły się szkaradne kształty fimirów. Młody szlachcic zaatakował bez zwłoki: huknęła salwa muszkietów, zaszczały szpady dzielnych muszkieterów. Rajd szkaradnych stworów został rozbity, a Jacques wziął jednego z nich do niewoli, najwyraźniej przywódcę grupy. Wielkie zdziwienie ogarnęło młodzieńca, gdy istota owa przemówiła łamanym bretońskim i w zamian

za pozostawienie jej przy życiu zaofiarowała mu odzyskanie Michaelle. Jacques zgodził się bez wahania, a kilka dni później Michaelle została porwana. Jak stwierdzili naoczni świadkowie, „porwania dokonał Herman von Nebelschloss, pirat i banita”. Następnego dnia został on ujęty na zamku w Fontainebleau, gdy przybył do rodziców porwanej.

Herman został osadzony w La Tour Noir (Czarnej Wieży). Ponieważ sprawa dotyczyła szlacheckiej córki, było jasne, że śledztwem i wyrokiem nie może zająć się byle urzędnik, posłano więc po królewskiego bajlifa. Jedynie dzięki szybkiej łapówce bosmana i zastępcy Hermana bajlif udał się w objazd prowincji, zanim dotarł do niego list wzywający do stawienia się w Fontainebleau. Bajlif obiecał zwlekać miesiąc czasu, może trochę dłużej, później jednak będzie musiał przybyć i rozpocząć śledztwo.

W tym czasie bosman - Pierre Kaprawy - wysłał posłańca z przemyconym z La Tour Noir listem od Hermana do jego ukochanego ojca (matki, wuja, ciotki... niepotrzebne skreślić) z prośbą o ratunek. W liście owym Herman składał los swój w ręce członka rodziny i zaklinał się, że kocha Michaelle czystą miłością i nigdy by jej nie porwał. Bardzo prosi o odnalezienie jej, aby mogła poświadczyć jego niewinność. Pisał też, że musi kryć się za tym jakiś nieczyny podstęp kogoś mu niezyczliwego.

Jeżeli ktoś z bohaterów graczy jest banitą lub piratem, może należeć do kompanii Hermana lub do współpracujących z nim na łądzie banitów. Będzie musiał on odnaleźć drużynę i przekazać list. I tu właśnie powinna rozpocząć się nasza opowieść.

NECNY PODSTĘP

A jak to było naprawdę? Otóż Michaelle została porwana przez fimirów, skrytych przed oczyma ludzi magią diracha, którego pojął Jacques. Dziewczyna była więziona w twierdzy fimirów na wyspie Drakmourt, ale teraz okazało się, że potwory trzymały Jacquesa w ręku i dyktowały mu warunki. A dlaczego zależało im na „współpracy” młodego panicza? Otóż królowa-czarownica fimirów z wyspy Drakmourt miała już ponad dziewięćset lat i czuła, że nadszedł jej ostateczny czas. Niezbędna była nowa królowa. Aby się tak stało, potrzeba wiele młodych dziewcząt; z ich związku z fimirami mogłaby narodzić się nowa królowa. Stara władczyni czuła, że słabnie z dnia na dzień, a jej zmysły stały się tak otępiałe, że nie mogła już sprawować władzy nad fimirami. Potrzebowała młodych ludzkich dziewcząt, by podtrzymać swe siły, dlatego fimirowie przetrzymywali tak długo ukochaną Jacquesa i wysuwali kolejne żądania. Dirach spotykał się co kilka dni z Jacquesem i powiadał go gdzie zdarzą się kolejne napady, w których fimirowie pobiorą daninę. Za każdym razem obiecywał również zwrot Michaelle (zaraz po tym jak pocznie się nowa

królowa, Jacques miał udać się z „misją ratunkową” i uwolnić swą ukochaną). Młodzieńcowi pozostało tylko bezsilne czekanie, bo nie mógł ujawnić, że skumał się z rasą półdemonów i przyłożył rękę do porwania szlacheckiej córki.

ŚLEDZTWO

W tę sytuację wkraczają nasi bohaterowie. Praktycznie jedynym sposobem na ocalenie Hermana jest uratowanie Michaelle. Nie wystarczy jedynie zdemaskowanie Jacquesa, gdyż jest on bretońskim szlachcicem, a jego słowo bardziej się będzie liczyć niż nawet najmożniejszych obcych (do których naszych bohaterów z reguły można zaliczyć). Przygodę należy poprowadzić jako śledztwo. Sprawa jest o tyle skomplikowana, że teoretycznie mamy nieograniczoną przestrzeń poszukiwań. Staraj się więc tak prowadzić przygodę, by miejsca, gdzie bohaterowie mogą zasięgnąć języka, były dla nich oczywiste. Uwaga: Informacje podane w niektórych rozdziałach (np. „co można się dowiedzieć w...”) przeznaczone są dla Mistrza Gry, ale ten może poinformować o nich graczy, jeśli bohaterowie poczynią odpowiednie wysiłki (np. przesłuchają właściwe osoby, przeprowadzą dokładny wywiad, itp.). Możesz ewentualnie dodać także inne informacje, które ułatwią lub... zawikłają śledztwo.

ZAMEK FONTAINEBLEAU

Najoczywistszym miejscem godnym odwiedzenia jest oczywiście zamek ukochanej Hermana. Mieszkają w nim rodzice Michaelle - Ludwik i Chantal de Fontainebleau - oraz młodszy brat dziewczyny, imieniem Paul. Zamek jest raczej biedny i zaniedbany, po zabłoconym dziedzińcu biegają świny i kury, ale w komnatach panuje dawny przepych, a ściany zdobią draperie z Arras i estalijskie meble. Gdy nasi bohaterowie przybędą do zamku, właśnie odbywa się bankiet. Ci, którzy mogą uchodzić za arystokrację, zostaną zaproszeni na górę, gdzie będą mogli zapoznać się z okolicznymi wielmożami. MG powinien pamiętać, że jeżeli bohaterowie zdradzą swoje koneksje rodzinne (chodzi o powiązania z Hermanem), zostaną przywitani raczej chłodno...

Czego można się dowiedzieć na zamku Fontainebleau:

1. Rodzice Michaelle wydali Hermana w ręce prawa po tym, jak dowiedzieli się od swego syna, że pirat ją porwał.
2. De Fontainebleau zawsze byli w bardzo dobrej komitywie z rodem de Traville.
3. Paul domaga się jak najszybszego przybycia bajlifa i ukarania porywacza jego siostry.

POSIADŁOŚCI FONTAINEBLEAU

Aż trudno uwierzyć czego można dowiedzieć się od dziewczek służebnych, koniuchów i chłopów

w posiadłościach Fontainebleau... Może i więcej niż na samym zamku? Eksploracja tych niezgłębionych źródeł plotek i wiadomości należy do bohaterów niższego urodzenia: wszak dziewczka służebna nie ośmieli się plotkować z wielmożnym panem z Imperium, a tym bardziej z czarodziejem.

Posiadłości Fontainebleau ciągną się wzdłuż wybrzeża; składa się na nie obszerne podzamcze i kilka niezbyt zamożnych wiosek, których mieszkańcy utrzymują się z rybołówstwa i uprawy winorośli. Lud ciężko pracuje, ale kocha swoich panów, chociaż ręka Ludwika nie jest lekka dla poddanych. Wszyscy jednak uwielbiali młodą panienkę i pograżeni są w wielkiej rozpacz po jej porwaniu. Z drugiej strony Władca Mórz jest uosobieniem romantycznej legendy, która tak pociąga wrażliwe serca Bretończyków, więc wybaczyli mu, że z miłości porwał dziewczynę. Nie mogą mu tylko darować, że dał się tak głupio pojąć...

Czego się można dowiedzieć:

1. Michaelle była przyrzeczona Jacquesowi de Traville.
2. Paul przyjaźni się z de Traville.
3. Władca Mórz jest najpotężniejszym piratem na Morzu Szponów. Był marszałkiem Imperium, ale pokłócił się z Cesarzem. Teraz zbiera siły, by powrócić do Imperium i wydać wojnę Karlowi-Franzowi.
4. Panienka Michaelle jeździła na konne przejażdżki codziennie rano.
5. Porwania dokonano gdzieś w okolicy Winnej Zagrody.
6. Władca Mórz grabi bogatych i rozdaje pieniądze biednym.
7. Paul de Fontainebleau nie pochwałał przejażdżek siostry. Uważał, że niepotrzebnie brata się z pospólstwem. Jego obiekcje wzrosły, gdy zaczęła spotykać się z Władcą Mórzem.

WINNA ZAGRODA

To właśnie tutaj porwano Michaelle. Winna Zagroda to wioska, która leży na granicy posiadłości de Traville i Fontainebleau. Nominalnie należy do Jacquesa, lecz Michaelle wiele razy udawała się jeszcze dalej, a to z powodu tak zwanej Plaży Zakochanych. Plaża Zakochanych jest prześlicznym zakątkiem, znanym powszechnie w okolicy Brion, z którego rozciąga się najpiękniejszy widok na Morze Szponów. Bardowie śpiewają o tym miejscu ballady i tam właśnie Michaelle po raz pierwszy spotkała Hermana. Do wioski bohaterowie trafiają prawdopodobnie kilka razy, gdyż jest to jedno z kluczowych miejsc przygody. Za pierwszym razem nie opisuj tego miejsca zbyt szczegółowo, by nie pobudzić nadmiernie ich ciekawości.

Co ciekawego można dowiedzieć się w Winnej Zagrodzie:

1. Porwania dokonano kilkaset metrów od wioski, choć tak naprawdę nikt go osobiście nie

dostrzegł! Tego fatalnego dnia widziano zakochaną parę, jak przejeżdża przez wieś w kierunku swojego ulubionego zakątka. Niestety, na plaży czekała na Hermana łódź i pilne wezwanie na statek, dlatego młodzieniec pożegnał się ze swoją ukochaną i odpłynął. Gdy Michaelle miała już wracać, z ukrycia wyskoczyli fimirowie i porwali dziewczynę. Później przyjechał do wioski de Traville i wymusił na swych poddanych, by opowiadali wszystkim podaną przez niego historię porwania. Do tego zapłacił wójtowi, karczmarzowi i rzeźnikowi, by donosili mu o wścibskich osobach rozpytujących o tę sprawę.

2. Tydzień po porwaniu rozpoczęły się tajemnicze zniknięcia dziewcząt. W nocy nad wioską napływa dziwna mgła od morza, zaś rankiem okazuje się, że brakuje jednej dziewczynki. Wiek znikających dziewcząt mieści się w granicach pomiędzy trzynastym a piętnastym rokiem życia. Oczywiście za kidnaping odpowiedzialni są fimirowie. Najchętniej porwaliby wszystkie dzieci na raz, ale boją się, że wywołałoby to spore zamieszanie i zwróciło uwagę na ich układ z de Traville. A dlaczego porwają dziewczyny tylko z jednej wioski? Otóż królowa wyczuła, że w całej okolicy kobiety tylko z tej jednej osady obdarzone są niezwykłą zdolnością, która pozwala połączyć ich umysły z jaźnią królowej.
3. Gdy bohaterowie dotrą do Winnej Zagrody po raz pierwszy, od razu nasuną im się dwa dziwne spostrzeżenia. Otóż gdy zaczną chodzić i rozpytywać o wydarzenia związane z porwaniem, w wielu domach kobiety wybuchną płaczem. To właśnie matki, które utraciły swe dzieci. Drużynę z pewnością zaintrygują też niespójne zeznania „świadków porwania”. Każdy w wiosce opowie je trochę inaczej, gdyż nie uzgodniono wspólnej wersji. Postaraj się jednak, by wszystkie te fakty nie były dla graczy zbyt oczywiste, zanim dowiedzą się czegoś więcej o intrydze fimirów.

ZAMEK TRAVILLE

Zamek Traville położony jest w odległości około dwóch godzin konnej jazdy wzdłuż wybrzeża, na północ od Winnej Zagrody. Wznosi się on na potężnej skale, która stromymi uskokami schodzi do morskiej przystani, usytuowanej kilkaset metrów poniżej urwiska. Wokół zamku znajduje się kilka chat rzemieślników i służby obsługujących zamek, a także tymczasowy obóz murarzy, którzy restaurują siedzibę rodu de Traville. Każdy bohater znajdujący się na budownictwie lub fortyfikacjach od razu dostrzeże, że zamek remontowany jest zgodnie z najnowszymi trendami w technice fortyfikacji (wznosi się basteje na działa, przebudowuje wieżę bramną, zmienia lica wież narożnych).

Jacques de Traville przyjmie bohaterów bardzo uprzejmie i poprosi, by pozostawali w jego goście nie tak długo, jak zechcą. Jacques jest bardzo przystojnym młodzieńcem. Nosi strój w stylu imperialnego dworu, aczkolwiek z elementami mody bretońskiej; mówi w reispiklu z doskonałym akcentem, który jest ledwie odróżnialny od altdorfskiego. W trakcie rozmowy gospodarz wykazuje się dużym obyciem i znajomością politycznych układów w całym Starym Świecie. Chętnie spożyje z bohaterami późną kolację, lecz teraz zostawia ich pod opieką swojego majordomusa.

Czego można się dowiedzieć w Traville:

1. Jacques wrócił niedawno ze studiów w Altdorfie i wojaży po Imperium. Bardzo mu się nie spodobała zażyłość Michaelle z Hermanem (szczególnie po rozmowie z matką Michaelle - Chantal)
2. Jacques przebudowuje zamek i utrzymuje oddział muszkieterów. Ponoć stara się również o przydzielenie mu pod komendę dwóch fregat z floty bretońskiej, by mógł wydać bitwę piratom Władcy Mórz.
3. Obecnie w zamku nie ma żadnego z muszkieterów, gdyż zostali wysłani z jakąś misją.
4. Ostatnimi czasy Jacques bardzo się zmienił: posmutniał i bywa zamyślony. Wszyscy podejrzewają, że cierpi z powodu niepewności o los ukochanej. Czasem nie może nawet spać i udaje się na długie wieczorne spacerunki poza obręb zamku.

NOCNE PRZECHADZKI

Po późnej kolacji Jacques pożegna się ze wszystkimi i życzy im dobrej nocy, jednak nie pójdzie spać, tylko uda się na spacer. Jeżeli któryś z bohaterów nie wpadnie na pomysł, by śledzić de Traville, pozwól, by ujrzał „przypadkiem”, jak odziany w czarny płaszcz gospodarz wychodzi przed zamek.

Ponieważ przy bramie stoi stary i przygłuchy strażnik (zastępuje regularne wojsko wysłane do Toureme), łatwo będzie go przekonać, by wypuścił naszego bohatera na zewnątrz, ew. niepostrzeżenie go ominąć. De Traville udaje się chyłkiem ku wykutej w skale ścieżce prowadzącej do przystani. Noc jest bezksiężycowa i tylko gwiazdy oświetlają drogę. Gdy de Traville przybędzie do przystani, z morza wypełznie mgła i spowije sylwetkę Jacquesa (jak też głowy, za którymi będzie mógł ukryć się nasz bohater). Po chwili z mgły wynurzy się postać diracha. Potwór jest od stóp do głów zakutany w płaszcz, i to tak dokładnie, że będzie widoczny jedynie niewyraźny kontur jego postaci o dziwnej głowie i beczkowatym ciele. O czym rozmawia z Jacquesem? Otóż dirach zażąda jeszcze kilku dziewczynek w zamian za oddanie „zastawu”. Będą się chwilę

sprzeciali, po czym ustalą, że za dwa dni odbędzie się ostatnie porwanie z wioski - tej co zwykle. Później tajemniczą postać skryje mgła i tuman zacznie się przerzedzać. To ostatnia chwila, by szpieg mógł się bezpiecznie wycofać.

POSIADŁOŚCI DE TRAVILLE

Do posiadłości de Traville należą wioski rozsiane wokół zamku i Winna Zagroda (opisana wcześniej). Są to osady bogate, o urodzajnej glebie, jednak ludzie nie darzą szacunkiem swego pana, który mocno gnębi ich podatkami, przeznaczanymi głównie na jego ulubionych muszkieterów (którzy dziewczki bałamucą!) i przebudowę zamku. Można się dowiedzieć od okolicznych mieszkańców, że oddział muszkieterów pojechał do Toureme. Prócz tego, gdyby ktoś bardziej wypytywał o Jacquesa, ludzie poradzą, by uważać na siebie, gdyż de Traville opłaca w wioskach informatorów, by donosili mu o ciekawskich, którzy pchają nosy w nie swoje sprawy.

LA TOUR NOIR

I MIASTECZKO TOUREME

Miasteczko Toureme jest pięknie położone wśród niewielkich wzgórz, a znajduje się w odległości około czterech godzin jazdy konnej od morza. Ludzie żyją z rzemiosła i wyrobu przednich bretońskich win, jak też z handlu rybami skupionymi od rybaków. W Toureme mieści się również gmach sądu, w którym rozstrzygane są pomniejsze sprawy przeciwko plebsowi. W mieście jest kilka tawern i jedna porządna gospoda pod nazwą „Le Coq Rouge”.

Za miasteczkiem, na niewielkim wapiennym wzgórzu wznosi się La Tour Noir, jak nazywają Bretończycy starą twierdzę krasnoludzką, używaną obecnie jako więzienie. La Tour Noir została wykonana z czarnego bazaltu i ciemnego granitu, co nadaje jej ponury wygląd. Składa się z niskiego donjonu, w którym przebywają więźniowie, i kompleksu wież otaczających naokoło wieżę centralną. Jest to rzadko spotykana w Bretonii twierdza zamknięta, z wewnętrznym zakrytym dziedzińcem. La Tour Noir ma opinię więzienia, z którego nie da się uciec. Dodatkowo, jak przekonają się bohaterowie, aby zabezpieczyć twierdzę przed napadem i próbą odbicia Hermana przez bandę piratów, Jacques de Traville użyczył do ochrony zamku swoich muszkieterów. Patrolują oni regularnie teren naokoło twierdzy i gdy zauważą bohaterów, grzecznie zwrócą im uwagę (oczywiście w najczystszy bretoński), aby poszukali sobie zajęcia gdzie indziej. Przynależność muszkieterów do domu de Traville można z łatwością rozpoznać po herbach wyszytych na ich płaszczach.

Kogo ciekawego można spotkać w Toureme:

We wspomnianej wcześniej gospodzie przebywa tylko jeden gość. Jest nim brat Albert Ba-

liaier, sługa boży (Vereny), który odnalazł w sobie wielkie upodobanie do trunków. Zainteresowanie bohaterów może przyciągnąć stwierdzeniem, że przebywa tutaj od dwóch tygodni (lub tyle czasu, ile minęło od porwania). Cóż braci-szek może wyśpiewać za kielich przedniego wina? Otóż wynajął go dowódca muszkieterów - Aramis - który przykazał mu czekać, i, gdy nadejdzie czas, udzielić po kryjomu ślubu jakiejś szlacheckiej parze. Najwyraźniej jednak sprawy się skomplikowały, gdyż Aramis już dwa razy dał mu nową sakiewkę na wino (co zresztą specjalnie Alberta nie martwi...).

WINNA ZAGRODA PO RAZ DRUGI

Gdy gracze zbiorą już wystarczający materiał dowodowy, czas na punkt zwrotny przygody. Bohaterowie powinni wrócić do Winnej Zagrody (co w razie problemów możesz im delikatnie zasugerować) i złamać znowę milczenia wieśniaków. Bardzo dobrym argumentem jest wspomnienie o porwanych dziewczętach (szczególnie ich matkom), oraz obiecanie odnalezienia ich i przyprowadzenia z powrotem do wioski. To powinno ostatecznie zmienić nastawienie wieśniaków do bohaterów. Wkrótce zgromadzi się Koło Kobiet, zwane Radą Wioskową, które uradzi, by wyjawić drużynie wszystkie tajemnice. Bohaterowie dowiedzą się, że de Traville nakazał im świadczyć przeciwko Hermanowi. Wieśniacy powiedzą także o znikających dziewczętach i przedziwnej mgle, która nadchodzi z morza, poproszą także o pomoc i dyskrecję (lecz nie ofiarowują nagrody, więc jeżeli nasi herosi zażądamy zadośćuczynienia, uwzględnij to odpowiednio przy przydzielaniu PD na końcu przygody). Bohaterowie będą mieli czas, by przygotować zasadzkę. Powinno stać się dla nich jasne, że dziewczynki porywane są morzem, więc aby ścigać porywaczy, będą potrzebowali statku. I tutaj przyda się osoba, która ma powiązania z bandą korsarską lub banitami. Otóż w Brion stoi śmigła łódź należąca do Hermana - można wysłać do miasta umyślnego (lub samemu popędzić co koń wyskoczy) i sprowadzić łajbę do przystani przy Plaży Zakochanych.

Obecnie w wiosce są tylko dwie czternastoletnie dziewczynki - córka młynarza i córka biednego drwala. Młynarz mieszka w centrum wioski, a drwał najdalej od morza, pod lasem. Członkowie grupy z pewnością zasadzą się na porywaczy, zaś nocą napłynie nad wioskę bardzo gęsta mgła. Jeżeli drużyna postanowi chronić tylko jedną chatę, fimiry napadną na tę drugą, a jeśli bohaterowie rozdziela siły, część z nich zostanie powalona magicznym snem (którym dirach zawsze usypia mieszkańców wioski). Niezależnie od rozwoju wydarzeń awanturnicy nie powinni być świadkami porwania. Pozwól im pobłądzić trochę w mleczno-białej mgle, w której majaczyć będą niesamowite kształty fimirów; później jednak członkowie dru-

żyny muszą szybko zorientować się, że porywacze uchodzą w morze, by nadażyć z pościgem (przecież nie chcemy, by zgubili potwory!).

POŚCIG

Na Plaży Zakochanych są czółna rybackie, którymi można dopłynąć do barakasu (łodzi Hermana). Noc będzie niezbyt jasna, chmury przesłonią księżyc i gwiazdy, ale podążanie za porywaczami nie nastęrcza wielkich trudności, jako że mgła spowijająca ich łódź zostawia za sobą wydłużony ślad. Gdy bohaterowie dotrą do barakasu, fimirowie będą już na swej czarnej galerze, która, spowita we mgłę, popłynie na wyspę Drakmourt. Na szczęście kapitan barakasu o czarnych żaglach zna te wody jak nikt, dzięki czemu drużyna może bez problemu śledzić złowieszczą galerę i dotrzeć do siedliska fimirów.

WYSPA DRAKMOURT: LEGENDA I TERAŹNIEJSZOŚĆ

Niestety, gdy kapitan zorientuje się gdzie podąża czarna galera, zacznie wymyślać różne powody, by przerwać pościg. Gdy tylko padnie nazwa Drakmourt, wszyscy żeglarze zastyną z przerażenia. Indagowani powiedzą, że jest to przekłete miejsce i nie zbliżą się do niego, szczególnie w nocy. Kapitan będzie coś kręcić o rafach, zgubnych prądach, wirach itp. Ostatecznie zgodzi się podpłynąć na kilkadziesiąt staj do wyspy, aby bohaterowie mogli przyjrzeć się ponuremu miejscu.

Dawnymi czasy na wyspie była kopalnia krasnoludzka, w której wydobywano węgiel kamienny. Później, w czasie wojen krasnoludsko-elfickich, warownia i kopalnia zostały zniszczone. Wreszcie, długo po wojnie, założył tam swoją siedzibę pirat, którego imię przeszło do legend - zwał się Krauf Sinobrody. Legendy opowiadają, że zaprzedał duszę demonom. Był bezlitosnym łupieżcą, okrutnikiem i rozpustnikiem. Skumał się również z wymazany z oficjalnych annałów bretońskim demonologiem, skreślonym z herbarzy rycerzem, baronem D'Amordered. Przebywając na wyspie odprawiali oni ohydne rytuały, które zapewniały im zwycięstwo w łupieżczych wyprawach. Jednak pewnego razu na wyspie zdarzyło się coś dziwnego. Czarodzieje zanotowali wówczas w swych dziennikach zaistnienie fał magii Chaosu, które rozeszły się szerokimi kręgami daleko w świat. Odtąd nikt już nie słyszał o Sinobrodym ani o baronie D'Amordered. Jedynie statki, które przepływały w pobliżu, zastraszająco często tonęły. Może była to sprawka zdradzieckich wirów, a może nie...

Od tego czasu wyspa jest uważana przez marynarzy za przeklętą - wszyscy morsecy wędrowcy omijają ją z daleka, a kartografowie nie zaznaczają jej na morskich mapach (by nie ściagała pecha na podróżnych). Obecnie podziemia starej twierdzy zasiedlają fimirowie. Ich królowa-wiedźma odnala-

zła w lochach dawne miejsca mocy, powiązane ze światem demonów starymi zaklęciami D'Amordereda, a w pokładach węgla natrafiła na ślady rudy spaceniowej. Tak więc wyspa Drakmourt jest doskonałym miejscem na siedzibę fimirów. Jedyny problem polega na tym, że królowa ma obecnie dziewięćset lat i czuje, że opuszczają ją siły. Desperacko potrzebuje następczyni, którą mogłaby wyuczyć na nową władczynię. Dlatego potrzeba jej młodych dziewcząt, które, zapłodnione przez wojowników, będą mogły wydać na świat córki. Niestety, z takiego związku najczęściej rodzą się zwykli fimirowie, czasem tylko czarownice, a najrzadziej kobiety-fimirki. Dlatego królowa potrzebuje dużo, dużo dziewczynek. Dlaczego jednak tak upodobała sobie Winną Zagrodę? Otóż wśród mieszkańców tej wioski jest wielu dalekich potomków barona D'Amordereda. Energia witalna dziewczynek podtrzymuje gasnące życie królowej - ma ich zawsze wokół siebie pięć i każda służy jej za jeden zmysł. Żywi nadzieję, że nowa następczyni odziedziczy po swym przodku moc pozwalającą jej odnowić prastare pakt z demonami, których imiona są wryte na pentagramie w podziemiach twierdzy.

L'ÎLE SEULE

Na tej wyspie znajduje się kryjówka piratów. Jest to potężna zalesiona góra, wyrastająca z morza. Wewnątrz jest cały system jaskiń i korytarzy, wykutych przed wiekami przez jakieś tajemnicze stworzenia, a potem zaadaptowanych przez piratów do ich potrzeb. W pieczarach znajduje się także port mogący pomieścić dwa żaglowce (dotarcie do podziemnej przystani możliwe jest wyłącznie w czasie odpływu, gdyż tylko wtedy okręt nie zahacza masztami o niski strop). W chwili obecnej piratami dowodzi Pierre Kaprawy - bosman i pierwszy zastępca Hermana. Jeżeli bohaterowie przybędą na L'Île Seule, to przyjmie ich wszystkim, co najlepsze. Problem w tym, że bosmanowi zasmakowała kapitańska władza i wcale już się nie garnie do uwolnienia Hermana. Dlatego właśnie nie pomoże drużynie przezwyciężyć zabobonnego strachu, jakim marynarze darzą wyspę Drakmourt. Bohaterom będzie naprawdę ciężko skompletować załogę, która nie dość, że powinna ich tam zawieźć, to jeszcze ma poczekać, aby później ewakuować bohaterów.

Dodatkowym alternatywnym wątkiem może być sprawa dwóch fregat, które zostały oddane pod dowództwo de Traville. Bosman ma zamiar kontynuować łupieżcze wyprawy, ale na razie powinien przyciąć się, dopóki cała sprawa nie przyschnie. Problem wpłynięcia na bosmana i piratów pozostawmy bohaterom.

Czego się można dowiedzieć w bazie piratów:

1. Można usłyszeć całą, choć lekko wyolbrzymioną legendę o Drakmourt.

2. Można usłyszeć jak doszło do romansu Michelle z Hermanem.

DO DZIEŁA

Każde śledztwo musi się kiedyś zakończyć. Gdy bohaterowie dojdą do sedna sprawy, muszą zorganizować akcję ratunkową. W zależności od podjętych zobowiązań powinni uwolnić Michaelle i ewentualnie porwane z Winnej Zagrody dziewczęta.

Wyspa Drakmourt jest spowita mgłą, jednakże w nocy wygląda o wiele straszniej, niż za dnia: między drzewami widać dziwne światła, słysząc zawrodoenie i brzękanie łańcuchów (to niewolnicy fimirscy pracują w kopalni). Po wschodzie słońca aktywność na wyspie spada, gdyż większość fimirów przesypia tę słoneczną porę doby. I to właśnie jest odpowiedni moment na akcję dywersyjną! Gdy bohaterowie wylądują na brzegu (miejmy nadzieję, że nie będzie to wyglądało jak misja szkoleniowa początkujących marines - przyp. red.), ujrzą naprawdę przerażający widok: plaża pokryta jest dziwnym czarnym piaskiem, w którym walają się kości i czaszki o jednym oczodole (z pewnością szczątki jakichś niesamowitych istot), a wszędzie czuć dziwny zapach; magowie od razu wyczują magiczną wibrację i zawirowania mocy.

Siły fimirów powinny być dostosowane do możliwości twojej drużyny. Praktycznie rzecz biorąc samych wojowników fimirskich powinno być tyle, by mogli wybić drużynę do nogi. Do tego w twierdzy urzęduje jeden dirach - czyli czarodziej fimirski - i oczywiście królowa. Podziemną twierdzę fimirów możesz rozplanować dowolnie - wszystko zależy od tego, co lubi twoja drużyna. Jest jednak kilka ważnych miejsc, których nie możesz pominąć:

1. **Kwatery niewolników.** Tutaj, przykuci do skał, odpoczywają fimirowie-niewolnicy. Są straszliwie zmutowani, bo pracują ze spaceniem. Mimo strasznego traktowania przez swych ziomków będą odnosili się do bohaterów bardzo nieprzyjaźnie.
2. **Główna sala.** W niszach tej wielkiej sali, po obu stronach, za zasłonami, śpią wojownicy. Na środku znajduje się wielkie palenisko, obok stół i tron królowej. Proponuję, by za pierwszym razem bohaterom udało się przejść przez tę komnatę nie budząc nikogo.
3. **Korytarz z pracownią diracha.** Tu znajduje się pracownia czarodzieja. Przygotowuje on w niej magiczną mgłę i przygotowuje inne czarodziejskie ingrediencje. Aby dojść do apartamentów królowej, bohaterowie muszą przejść korytarzem obok pracowni. Pracownia nie ma drzwi, więc maga trzeba albo po cichu „załatwić” (zanim niechybnie przyzwie demony), albo ukradkiem przekraść się na drugą stronę. Czy czarodziej zauważył drużynę? A jeżeli tak,

to czy będzie działał natychmiast, czy może zastawi pułapkę?

4. **Sypialnia królowej.** W tym pomieszczeniu, na łożu z baldachimem, śpi królowa (niestety, nie jest tak piękna jak śpiąca królewna). Przy łóżku, na matach, leży pięć pogrążonych we śnie dziewczynek w chłopskich strojach. Umysł każdej z nich jest magicznie połączony z królową i oddaje jej jeden ze swoich zmysłów. Gdy bohaterowie wchodzi, wszystkie zmysły królowej śpią. Jeżeli obudzą np. wzrok lub słuch, to najprawdopodobniej zbudzą królową. Jednak z drugiej strony każda z dziewczynek wie gdzie trzymana jest Michaelle. Jeśli dojdzie do zbudzenia królowej, nastąpi natychmiastowa konfrontacja. Spraw, by walka była ciężka (szczególnie, że bezpośredniego dostępu do królowej strzegą niewinne dziewczęta). Praktycznie rzecz biorąc istota, która żyje prawie 1000 lat mogła zgłębić w tym czasie cały zestaw czarów demonologicznych, jaki jesteś w stanie wymyślić.

5. **Wieżenie.** Tutaj fimirowie trzymają swoich „gości”. Strzeże ich potężny fimir - wojownik, który na pewno nie zapyta bohaterów, czy mają przepustkę... Za wielkimi dębowymi drzwiami zamknięta jest Michaelle. Dziewczyna jest wyczerpana i chora, i nie będzie w stanie poruszać się o własnych siłach (któryś z awanturników będzie musiał ją nieść).

EWAKUACJA

W momencie, gdy bohaterowie zaczną uciekać z podziemnej twierdzy, zbudzi się (jeżeli dotąd jeszcze śpi) królowa, a dirach stanie do walki. W dodatku w czasie, gdy drużyna będzie przebiegać przez główną salę, pobudzą się wojownicy i zaczną wybiegać za śmiałkami ze swych nisz sypialnych. Za uciekającymi ruszy natychmiast pościg (a tu trzeba jeszcze dać umówiony znak i poczekać na łódź ze statku!). Nie obejdzie się z pewnością bez biegania w wodzie i niezgrabnej wymiany ciosów wśród morskich fali (a tu jeszcze dziewczynki i nieprzytomna Michaelle!). Do tego dojdą fajerwerki wyczarowane przez diracha i królową...

Dotarcie na statek powinno dać bohaterom chwilę oddechu - niech poczują, że ucieczka się udała. Gdy będą już sobie gratulować udanej akcji, zza wyspy wyłoni się spowita w mgłę czarna galera, która rozpocznie bezlitosny pościg. Okretem dowodzi dirach (jeśli jeszcze dycha - a jeżeli zginął, to niech znowu żyje: wyobraź sobie zaskoczenie graczy!). Praktycznie rzecz biorąc galere można zatrzymać jedynie zabijając diracha (nie będzie mgły, a sternika i fimirów oślepi słońce). Może tego dokonać dzielny łucznicz lub mag w pojedynku magów (mental duel). Ostatecznie może też dojść do bitwy morskiej (w razie pro-

blemów zjawi się piracka odsiecz pod komendą Pierre'a Kaprawego).

EPILOG

Co się zdarzy później? No cóż, wydarzy się kilka różnych rzeczy. Po pierwsze, państwo de Fontainebleau będą wdzięczni za uratowanie córki i wycofają pozew pod adresem Hermana. Po drugie, de Traville uczyni wszystko, by pojąć bohaterów i wyrzucić na nich swoją zemstę (a ma do dyspozycji oddział muszkietierów); bohaterom pomóc mogą piraci, banici lub de Fontainebleau (w zależności od tego, gdzie Jacques ich dopadnie). Po trzecie, Herman zostanie wypuszczony z więzienia i hojnie wynagrodzi bohaterów (w końcu nawet Robin Hood nie wszystko rozdawał ubogim...).

A Michaelle? Cóż, to już zostawiam tobie, Mistrzu, pod rozwagę. Może nadal kocha Hermana i jej rodzice nie będą zważali na skandal, jaki powstał wokół całej sprawy? W takim wypadku bohaterowie zostaną zaproszeni na huczne weselisko. Jest jednak o wiele bardziej prawdopodobne, że Michaelle (niezależnie od jej uczuć) zostanie w ekspresowym tempie wydana za jakiegoś bretońskiego szlachetkę, łamiąc serce Hermanowi, a przysparzając ziem rodzicom. Ileż może z tego wyniknąć nowych perypetii?! Ale to już zupełnie inna opowieść...

STATYSTYKA

SPOŁECZNOŚĆ FIMIRÓW:

- 30 Sherl - niewolników w różnych rejonach wyspy
- 20 fimmów - wojowników (schemat statystyk z podręcznika)

Dirach - czarodziej fimirski

PM: 16

Czary: Wezwanie strażnika, Spętanie demonów, Wezwanie magicznego wsparcia,

Meargh - królowa fimirów

3 poziom demonologii

PM: 36

Czary: Wezwanie rumaka, Odesłanie małego demona, Przyzwanie energii, Przyzwanie małych demonów, Rozprzestrzenienie obłądu, Wezwanie demonicznego sługi

Uwaga! Królowa nie posiada w pełni sprawnych wszystkich zmysłów. Za pomocą specjalnego rytuału powiązała ze swoją jaźnią umysły pięciu dziewczynek, które służą jej za wzrok, słuch, węch, dotyk i smak. Jeżeli któraś z dziewczynek śpi lub z jakiś innych powodów jest pozbawiona świadomości, dany zmysł królowej nie działa.

Kapłani w Starym Świecie

Ignacy „B&G” Trzewiczek

Trójka przyjaciół w szalonym pędzie zbliżała się do trapu. Do wejścia na pokład niepozostało więcej niż pięćdziesiąt metrów. Niewiele. Mogliby tam dobiec, gdyby nie rozcięte udo Nariba. Gdyby Fiodor nie trzymał na rękach małej dziewczynki. Gdyby krasnolud Ert potrafił biec szybciej, gdyby nie byli ścigani przez niemal setkę rozszałatych przeciwników, a przeciwnicy znajdowali się od nich dalej niż trzydzieści metrów. Gdyby... Niestety, nie mieli szans. Trap był o te pięćdziesiąt metrów za daleko. Narib w beznadziejnym geście wyciągnął obie szable i obrócił się w kierunku przeciwników. Na twarzy Araba malował się spokój, może trochę smutku, jednak na pewno nie było tam śladu zdenerwowania. Mruknął do Fiodora, gdy ten mijał go z dziewczynką przewieszoną przez plecy i powoli spojrzał w kierunku pędzącej ławy przeciwników. Szable ze światłem przecięły powietrze. Być może ostatni raz zatańczyły w śmiertelnym tańcu, kreśląc w powietrzu niemal magiczne znaki.

Nagle potężna ręka Erta chwyciła Nariba za plecy i cisnęła nim w tył.

- *Geh aus!! Lass mich das!!* - Narib nie rozumiał słów przyjaciela, w nerwach i pośpiechu wykrzyczanych w khazalidzie. Jednak podniósł się na nogi i ruszył za wbiegającym już na pokład Fiodorem. Ert stanął wyprostowany i spojrzał w kierunku pędzących przeciwników. Po chwili jego laska zatoczyła potężne koło i wbiła się w ziemię. Wszyscy, Narib, Fiodor, napastnicy, słowem wszyscy usłyszeli imię, które wykrzyczał krasnolud: *GRUNGNI!!*. Sekundę później ziemia rozstała się pochłaniając horde orków, goblinów... Także Ert, kapłana Grungniego.

Opisane wydarzenia „naprawdę” miały miejsce podczas jednej z sesji rozgrywanych przy pomocy zasad przedstawionych poniżej. Zapraszam do lektury.

BOGOWIE

Stary Świat jest miejscem, którego mieszkańcy wyznają wielu bogów. Ludność w zdecydowanej większości wierzy w istnienie bogów i zdaje sobie sprawę z ich mnogości. Każda rasa, każda kasta społeczna ma swego opiekuna, któremu ze szczególną uwagą oddaje cześć. Poszczególne bóstwa władają różnymi potęgami - istnieją bogowie potężni, ale także tylko pomniejsze bóstwa. Generalnie wyróżnić można dwie duże rodziny boskich istot: bogowie wiejscy, z których najpotężniejszym

jest Taal, oraz bogowie miejscy z Morrem, panem śmierci, na czele. Oprócz nich istnieją bogowie - patroni poszczególnych ras (Grungni, Esmeralda). Wielu rangerów, szczególnie na północy i zachodzie, wyznaje Dawną Wiarę, czcząc w ten sposób Matkę Przyrodę. Ponadto istnieją bogowie Prawości (np. Solkan, Arianka) oraz bogowie Chaosu (np. Khorne, Nurgle), którzy o wiele częściej od innych nagradzają swych wyznawców.

Choć przeciętny mieszkaniec Starego Świata wierzy w istnienie bogów, to jednak nie poświęca zbyt dużej uwagi modlitwom i składaniu ofiar. Spowodowane jest to brakiem czasu i wyjątkowo rzadkimi nagrodami zsyłanymi wiernym wyznawcom przez bóstwa. Są jednak ludzie, którzy całe życie poświęcili służbie bogom...

KAPŁANI

Poświęcenie życia kapłaństwu wiąże się z wieloma wyrzeczeniami, częstokroć jednak łaska bogów wynagradza wieloletnie wysiłki. Kapłani są osobami ściśle przestrzegającymi boskich przykazań, spędzającymi dnie na modlitwach, składaniu ofiar i szerzeniu wiary. Wielu z nich postanawia opuścić klasztory i ruszyć w świat, by tam, dokonując wielkich czynów, zasłużyć sobie na łaskę bogów. Jeśli to się stanie, kapłan posiada umiejętność czynienia cudów.

PUNKTY ŁASKI

Punkty łaski określają szansę kapłana na skorzystanie z boskiej pomocy. Jeśli BG w jakiś sposób zasłużył się bóstwu (np. zdobywając nowych wyznawców, budując kaplicę lub czyniąc coś szczególnie lubianego przez boga), to często może liczyć na nagrodę. Jej wielkość wyrażana jest w **PŁ**. Oczywiście wybudowanie kaplicy nie może się równać z odmówieniem porannej modlitwy, jednak każdy czyn zostaje zapamiętany, a w przyszłości bóg nagrodzi wszystkich wiernych - zależnie od ich zasług. Posiadane **PŁ** postać może wykorzystać na wiele sposobów, zależnie od charakteru bóstwa. Mogą to być błogosławieństwa, objawiające się czasowym zwiększeniem danej cechy lub poznaniem jakiejś umiejętności, ale czasem wyznawca otrzymuje moc czynienia cudów, lecząc poprzez dotyk czy panując nad pogodą. Kapłani, jako osoby stojące najbliżej bogów, odpowiadają modlitwy, organizują pielgrzymki i zdobywają nowych wyznawców, dzięki czemu są nagradzani o wiele częściej niż zwykli śmiertelnicy. Ponieważ

w swoich modlitwach rozmawiają z bogami, więc poznają ich coraz lepiej; wiedzą jakiej pomocy mogą oczekiwać w danej chwili i korzystają z niej w razie potrzeby.

Poniżej znajduje się tabela, w której zawarte są przykładowe ilości **PŁ**, jakimi bogowie nagradzają kapłanów za ich czyny.

PŁ	Czyn
15	Zdobycie nowego wyznawcy
100	Założenie kaplicy
50	Narażenie życia dla obrony wiary
3	Odmówienie modlitwy
5	Złożenie ofiary

Za każdym razem, gdy kapłan uczyni coś, czym przysłuży się swemu bogu, MG powinien zanotować wzrost ilości posiadanych przez niego **punktów łaski**. MG nie musi powiadamiać gracza o ilości punktów zgromadzonych przez postać. Pozwoli to nadać grze charakter opowieści, uczynić zachowanie bohatera bardziej spontanicznym, a mechanikę i kalkulację odsunąć na dalszy plan.

Ilość posiadanych przez postać **punktów łaski** jest wielkością zmienną - bohater wciąż będzie je zdobywał i tracił. Ponieważ napisałem już jak je zdobywać, teraz opiszę jak je wydawać.

Postać decyduje się na formę pomocy jakiej oczekuje od bóstwa, i zaczyna się o nią modlić. Zależnie od wagi prośby modlitwa może trwać od dosłownie kilku sekund aż po kilkadziesiąt minut (dokładne informacje znajdują się przy opisie bóstw). MG odejmuje określoną przez siebie (na podstawie informacji zawartych przy opisie bóstw) ilość punktów i określa efekt modlitwy. Raz wydane **punkty łaski** są oczywiście bezpowrotnie tracone.

PRZEKLEŃSTWA

Oprócz błogosławieństw kapłani mogą także zsyłać na innych gniew bogów. Choć wielu o tym zapomina, kapłani nie zawsze są miłymi ludźmi, którzy wspomagają bliźnich. Potrafią także sprawić, by życie ich wrogów stało się koszmarem. Jeśli kapłan zechce, to potrafi zesłać na kogoś przekleństwo. Może ono przybierać podobną formę jak błogosławieństwo, i różni się od niego tylko skutkami. Tak więc kapłan potrafi zmniejszyć współczynniki wroga, sprawić, by stracił jakąś umiejętność lub nawet wymyśleć coś zupełnie wyjątkowego. Podobnie jak w przypadku błogosławieństw celebrans musi wzniesć odpowiednią modlitwę i wydać pewną ilość **punktów łaski**.

SKŁADANIE OFIAR

Kapłani często odprawiają ceremonie, podczas których składane są ofiary. Jest to wyjątkowy sposób zwracania na siebie uwagi bogów. Zależnie od charakteru boga ich formy są różne - na przy-

kład Morr uwielbia ceremonie pogrzebowe, Ranałd spektakularne kradzieże, a Taal uszanowanie przyrody. Jeśli kapłan chce w szczególny sposób zaznaczyć swe oddanie, podziękować bogu lub o coś go poprosić, modli się i składa odpowiednią ofiarę. Zależnie od sytuacji MG powinien określić skutki działania kapłana. Bóg może zwiększyć ilość **PŁ**, spełnić jakąś szczególną prośbę bohatera, lub po prostu przyjąć ofiarę.

ILUZJE

Podobnie jak zwykli śmiertelnicy, kapłani są podatni na działanie iluzji. Bogowie wcale nie nagradzają najgorliwszych ze swych wyznawców umiejętnością wykrywania iluzji - by przejrzyć iluzję, bohater musi wykazać się spostrzegawczością i sprytem. Nawet jeśli kapłan zorientuje się, że dany obraz jest tylko i wyłącznie iluzją, to i tak nie będzie potrafił jej rozproszyć.

Od tych zasad obowiązuje jeden wyjątek, dotyczący kapłanów Ranałda, boga oszustów. Dokładniejsze informacje na ten temat znajdują się przy opisie tego boga.

ZAKŁĘCIA

Mimo że kapłani nie potrafią inkantować zaklęć, mogą bronić się przed rzucanymi na nich czarami. Ta niezwykła moc, oczywiście pochodząca od bogów, czyni ich potężniejszymi od magów. Bohater może zostać osłonięty boską opieką, która objawia się w postaci magicznej, przezroczystej aury wokół postaci. Należy zaznaczyć, że ochrona boska chroni kapłana tylko i wyłącznie przed zaklęciami ofensywnymi, bezpośrednio skierowanymi na niego. Bohater jest bezsilny wobec zaklęć rzucanych na osobę samego maga, osobę trzecią lub jakiś przedmiot.

Aby ochrona była skuteczna, kapłan powinien poprosić swego pana o pomoc (nie musi to być długa modlitwa, wystarczy prośba skierowana bezpośrednio do bóstwa). Jeśli kapłan posiada **PŁ** i zdecyduje się przeznaczyć określoną ich ilość na przełamanie zaklęcia, to wrogi czar zostanie odparty. Ilość przeznaczonych **PŁ musi** być większa od PM wydanych na rzucenie zaklęcia (gracz nie powinien wiedzieć jak silnie został rzucony czar). Jeśli wszystko się udało, to rzucone zaklęcie zostaje wchłonięte przez magiczną sferę, nie czyniąc kapłanowi najmniejszej szkody (nie trzeba wykonywać żadnych rzutów kośćmi). Moc bogów jest nieporównanie większa od mocy śmiertelników, nawet jeśli są oni potężnymi czarodziejami. Jeśli jednak bohater nie posiadał (lub po prostu nie poświęcił) odpowiedniej ilości **PŁ** na odparcie zaklęcia, to działa ono normalnie, bez żadnych skutków ubocznych; bóg najwyczejniej nie raczył zainteresować się losem naszego bohatera i pozostawił go samemu sobie.

RELIKWIE

Relikwie są przedmiotami posiadającymi potężną magiczną moc. Jej źródło pochodzi od bogów, dlatego charakter owych utensyliów jest dość szczególny.

Wszelkie relikwie zostały stworzone osobiście przez samych bogów, stąd ich niespotykana potęga, doskonałość wykonania i ogromna wartość dla wszystkich wyznawców. Relikwie w żaden znany śmiertelnikom sposób nie mogą zostać zniszczone, jako że ludzie są zbyt słabi, by zniszczyć moc bogów zaklętą w przedmiocie. Fakt ten tłumaczy dlaczego relikwie pojawiają się w różnych okolicznościach na terenie całego Starego Świata. Po śmierci osoby, która otrzymała święty przedmiot, relikwia rusza swoją drogą, by po odwiedzeniu wielu krain (dzięki kupcom, złodziejom, kapłanom) odnaleźć się w odpowiednim momencie i miejscu, by wspomóc swych wyznawców. Wszystko to przewidział bóg tworząc relikwię z myślą o swych poddanych.

Potęga relikwii ujawnia się tylko w określonych momentach. Przedmiot staje się magiczny i emanuje mocą jeśli korzysta z niego wyznawca danego bóstwa. Zazwyczaj dzieje się to w sytuacji, gdy zagrożone jest jego życie, istnienie innych wyznawców, lub interesy wiary (np. konieczna jest ochrona kaplicy). Przez pozostałą część czasu relikwia zdaje się być zwykłym, choć niezwykle pięknie wykonanym przedmiotem. Żaden z magów nie wykryje wtedy cech świadczących o jego magicznym charakterze. Dzięki tej właściwości relikwie mogą przez wieki leżeć spokojnie na strychach, w rowach lub podziemniach, by nagle, gdy zajdzie taka potrzeba, powrócić w decydującej chwili na arenę dziejów.

Należy zaznaczyć, że relikwie w wielu aspektach przypominają istoty żywe. Mają swoją świadomość, pamięć, osobowość. Zależnie od bóstwa relikwie nabierają takich samych cech charakteru, jak ich twórcy. A będąc wykorzystywane, wpływają na ludzi. Np. jeśli bohater korzysta z Błogosławionego Miecza Ulryka i zechce się wycofać z walki (mimo że nie ma ku temu specjalnych powodów), relikwia zechce wpłynąć na niego, by ruszył do boju nie zważając na ewentualne skutki. W takim przypadku MG powinien przejąć postać gracza i w imieniu relikwii kierować nim zgodnie z jej osobowością.

TWORZENIE ŚWIĘTYCH KRĘGÓW

Kapłani posiadają moc poświęcania ziemi. Jeśli odnajdą miejsce, w którym znajdują się ślady bytności istot wrogich danemu bóstwu, mogą zechcieć odprawić egzorcyzmy. W tym przypadku kapłan wyrysowuje specjalne znaki,

oczyszcza miejsce święconą wodą i odmawia specjalną modlitwę. Jeśli przeznaczy odpowiednią ilość **PŁ**, miejsce to zostanie poświęcone danemu bóstwu. Ilość potrzebnych **PŁ** waha się od kilkunastu do kilkudziesięciu. MG może przyrównać poświęcony obszar do koła, a następnie za każde kolejne 25 cm jego promienia zażądać 2 lub 4 **PŁ**.

Istnieją także sytuacje, gdy kapłan zechce poświęcić „czyste” miejsce danemu bóstwu (np. przygotowując teren pod budowę kaplicy). W tym wypadku procedura wygląda podobnie: bohater zaznacza okrag (np. przy pomocy poświęconej wody), a następnie odmawia modlitwę (częstokroć popierając ją odpowiednią ofiarą). Koszt takiej ceremonii (w **PŁ**) jest o połowę mniejszy niż przy egzorcyzmach.

PRYZWOŁYWANIE BOSKICH SŁUG

Jedną z form pomocy, jakiej mogą potrzebować bohaterowie, jest przybycie sług bożych. Tak zwane demony (choć to określenie ma niepotrzebnie negatywne zabarwienie) zostają przysłane przez bogów, by wspomóc kapłanów w razie jakichś szczególnych niebezpieczeństw. Przywołanie demona wiąże się z odprawieniem specjalnej ceremonii i poświęceniem dość dużej liczby **PŁ**.

Aby demon zjawił się w oczekiwanym miejscu, kapłan powinien przygotować odpowiedni znak, wyrysowany na ziemi, złożyć właściwą ofiarę, i odmówić modlitwę błagalną. Przygotowanie i przeprowadzenie całej ceremonii jest niezwykle skomplikowane i czasochłonne, dlatego powinno zostać poprzedzone solidnymi przygotowaniem. Przywołanie demona wymaga, oprócz odprawienia rytuału, poświęcenia odpowiedniej ilości **PŁ**. Poniższa tabela zawiera przybliżony koszt przywołania boskiego wysłańca:

Okoliczności:	Koszt w PŁ
Demon wielki	250 PŁ
Demon mniejszy	175 PŁ
Demoniczny sługa	100 PŁ
Poważnie zagrożone życie kapłana	-25 PŁ
Zagrożone życie wielu wiernych	-40 PŁ
Obecność innych demonów	-30 PŁ
Prawdopodobieństwo zachwiania równowagi na świecie	-100 PŁ

Kapłani potrafią także odsyłać wrogie im demony. Nie ma sensu mnożyć niepotrzebnych zasad, dlatego proponuję przyjąć, że cała procedura odsyłania demonów jest analogiczna do opisanej powyżej.

PROROCZE SNY I WIZJE

Kapłani są jednymi z niewielu osób, które posiadają bezpośredni kontakt z bogami.

Rozmawiają z nimi modląc się oraz otrzymując prorocze sny i wizje. Jeśli kapłan poprosi boga o wskazówkę, może ją uzyskać jeśli tylko w danej chwili cieszy się łaską boga. W snach kapłan może zobaczyć swą przyszłość lub szczególnie ważne elementy przeszłości. Cokolwiek zobaczy, jest to na pewno związane z jego prośbą. Ze względu na zupełnie inny tok rozumowania boga i człowieka, temu ostatniemu niezwykle trudno jest zrozumieć boskie wskazówki. Są one przekazywane w formie tajemniczych, częstokroć nie do końca czytelnych obrazów i doznań emocjonalnych. Aby móc otrzymać wskazówkę, trzeba posiadać **PŁ**. Ich ilość waha się od kilku (jeśli chodzi o drobnostkę) do kilkudziesięciu (jeśli kapłan poprosi o wyjątkowo dokładne wyjaśnienia).

MG nie może pozwolić graczom, by szastali **PŁ** i rozwiązywali przygody tylko na podstawie boskich wskazówek. Powinien zwrócić uwagę, że wizje przesyłane przez boga są niezwykle tajemnicze i trudne do pojęcia. MG może posługiwać się niezwykle daleko idącymi metaforami i aluzjami, a wszelkie późniejsze pomyłki powinien rzucić na karb niezrozumienia przez kapłana boskiej wizji. Jeśli masz w drużynie kapłana i wiesz, że lubi korzystać z tej formy pomocy boskiej, to zawczasu, przed sesją, przygotuj kilka niezwykle barwnych i metaforycznych wizji. Niech ich język będzie skomplikowany i nie do końca zrozumiały, a gracz zagubi się w szczegółach i barwach snu. Jeśli kilkakrotnie pomyli się w interpretacji snu, to na przyszłość bardziej będzie polegał na własnym rozumie.

GNIEW BOŻY

Bogowie, którzy obdarowują błogosławieństwami za zasługi, mogą również wywierać zemstę na tych, którzy nie okazali im należytego szacunku. Kapłan nie przestrzegający przykazań boga albo w inny sposób hańbiący swoją wiarę zostanie ukarany.

Na początku kara jest niewielka, np. bohater traci swoje **PŁ**. Jeśli to nie poskutkuje, to represje zwiększają się: awanturnik zaczyna mieć pecha (odwrócenie błogosławieństwa +10), a następnie traci jakąś umiejętność. Ostatecznie bóg może nawet okaleczyć lub zabić swego kapłana.

MG powinien zwracać uwagę na to, czy kapłan nie grzeszy zbyt często, a jeśli tak, to szybko go naprowadzać na właściwą drogę.

TABELA BŁOGOSŁAWIEŃSTW

W poniższej tabeli znajdują się informacje dotyczące kosztu i form najpopularniejszych błogosławieństw. Dokładny ich opis (w tym także mechaniki uzyskiwania) znajduje się w rozdziale dotyczącym bogów.

Forma błogosławieństwa: Koszt w **PŁ**:

Od +1 do +10 do współczynników	5-25
Dowolna umiejętność (zależnie od charakteru bóstwa umiejętność uczonego, ranga, wojownika lub łotra)	5-15
Dowolna umiejętność	10-20
Pomoc zwierząt	10-15
Przemiana w zwierzę	40-60
Odprawienie egzorcyzmów	(2-4)/25cm
Poświęcenie ziemi	(1-2) /25cm
Poświęcenie wody	1/litr
Demon wielki	250
Demon mniejszy	175
Demoniczny sługa	100
Poważnie zagrożone życie kapłana	-25
Zagrożone życie wielu wiernych	-40
Obecność innych demonów	-30
Prawdopodobieństwo zachwiania równowagi w świecie	-100
Proroczy sen	5-15
Prosta dowolna prośba	10-20
Przeciętna dowolna prośba	20-40
Trudna dowolna prośba	40-80
Wyjątkowa prośba	80-160
Prośba jedyna w swym rodzaju	śmierć

UWAGI DLA MG

Współwyznawcy

Opisując niezwykle moce kapłanów ograniczyłem się do opisu efektów, jakie wywierają one na nich samych. Nie widzę jednak przeszkód, by kapłan wspomagał swymi mocami własnych przyjaciół. Można przyjąć zasadę, że bohater może wspomóc wszystkich współwyznawców pod warunkiem, że przeznaczy 25% więcej **PŁ** niż normalnie.

Wrogie zaklęcia

Jeśli kapłan jest atakowany przez wrogie zaklęcia i przeznaczy o wiele więcej **PŁ** niż należało, MG może uznać, że aura ochrony nie zaabsorbowała energii zaklęcia, lecz odbiła ją wprost w czarodzieja. W tym wypadku, jeśli magowi nie uda się rozproszyć zaklęcia, należy dokładnie rozpatrzyć wszelkie efekty działania czaru.

Kręgi mocy

Są to wyrysowane na ziemi (najczęściej przy pomocy kredy) okręgi, ozdobione magicznymi znakami. Jeśli kapłan zechce wyrysować taki okrag, a wewnątrz znajdują się wyznawcy tego samego boga co kapłan, to moce jakimi w danej chwili włada bohater działają także na jego przyjaciół. Np. rysując odpowiedni okrag kapłan może osłonić przed działaniem wrogiego zaklęcia nie tylko siebie, lecz także wszystkich swych towarzyszy.

BAZAR

Artykuł ten powstał dzięki opisom i pomysłom
Marcina Nietrzebki, Grzegorza Barskiego
i Mateusza Wiśniewskiego.

Kiedy bohaterowie powrócą ze swej kolejnej udanej wyprawy, zasobni w Złote Korony i nie mniej cenne Punkty Doświadczenia, zapewne zechcą je wymienić na coś bardziej konkretnego. Nasz bazar stanowi dla nich wymyślną okazję! Każdy znajdzie tu coś dla siebie - nowe magiczne przedmioty dla amatorów tego typu zabawek, nowe czary dla magów żądnych wiedzy i nowe profesje dla tych, którym znudziło się dotychczasowe zajęcie. Zapraszamy serdecznie do poszperania w naszych kramach i straganach. Tylko u nas! Tylko u nas!

PRZEDMIOTY MAGICZNE

Gdy przechadzasz się wśród kramów, być może ktoś cię zaczepi i wyciągnie spod płaszcza tajemnicze zawiniątko. Niewykluczone, że nadarzy się okazja do zawarcia niezwykle korzystnej transakcji ...

Młynek Moralistusa

Wyglądem przypomina tradycyjny młynek do kawy, lecz różni się od zwykłego przyrządu tego rodzaju wąską szczeliną wykonaną w "wieczku, przez którą bez trudu można wrzucić monetę dowolnych rozmiarów. To wieczko, w normalnych młynkach ruchome, tutaj jest zamocowane na stałe. Ruchoma jest tylko korbka, obracająca się w obu kierunkach, oraz szufladka umieszczona w dolnej części urządzenia.

Działanie Młynka polega na zamienianiu dowolnej monety (niezależnie od nominału) na jednokoronową lub jednopensową. Urządzenie ma również działanie uboczne, opisane poniżej. Po włożeniu monety w szczelinę Młynka i pokręceniu 3 razy w prawo w szufladce pojawi się moneta jednokoronowa. W przypadku pokręcenia w przeciwną stronę (niezależnie od nominału wkładanej monety) w szufladce znajdzie się moneta jednopensowa. **Uwaga dla MG:** gracz musi pokazać dokładanie jak posługuje się młynkiem (chodzi o kierunek i liczbę obrotów korbką). Młynek posiada jeszcze jedną dodatkową cechę, które jest wynikiem przypadłości jego twórcy (nieznanego bliżej samouka z południowych rubieży Imperium), polegającej na obsesyjnej praworządności. Jeżeli w dniu, w którym właściciel posłużył się Młynkiem, jednocześnie dopuścił się jakiegoś wykroczenia przeciw obowiązującemu prawu, Młynek zamienia monetę w kupkę popiołu, niezależnie od sposobu użycia.

Magiczna Gumka

Została opracowana przez pewnego szanowanego maga z Marienburga na prośbę jego brata - uznanego w swym środowisku włamywacza. Z wyglądu przypomina tradycyjną gumkę do ścierania, używaną niekiedy przez buchalterów i bakałarzy.

Gumką można „wycierać” otwory w powierzchniach drewnianych o grubości nie przekraczającej 5cm lub metalowych o grubości do 5mm. Próba użycia Gumki do wycierania otworów w przedmiotach grubszych niż przewidziane instrukcją powoduje trwałe uszkodzenie urządzenia. Za uszkodzenia wynikające z niewłaściwego wykorzystania artefaktu wytwórca nie ponosi żadnej odpowiedzialności. Oczywiście, jak każda gumka, ten nadzwyczaj przydatny magiczny wynalazek ma swoją wytrzymałość. Pozwala na „wytarcie” 50 otworów o łącznej powierzchni około jednego metra kwadratowego. Po każdym użyciu Gumka jest wyraźnie mniejsza.

Szczęśliwy Słonik Hardzarabamby

Ten magiczny przedmiot pochodzi z dalekich wschodnich krain i jest dziełem bardzo zdolnego maga (którego długiego imienia nie będziemy tu wymieniać). Jest to figurka słonika, wykonana z białej porcelany, o wysokości około 10 cm. Słonik przechowywany jest w niewiele większej drewnianej szkatułce, bogato zdobionej egzotycznymi wzorami.

Słonik przynosi szczęście swojemu właścicielowi (K6 razy w ciągu dnia, modyfikator +15 do rzutu). Warunkiem czerpania korzyści ze Słonika jest udany test Siły Woli nowego właściciela (wykonany w tajemnicy przez MG) w momencie, w którym wejdzie on w posiadanie tego potężnego artefaktu. Jeżeli test jest nieudany, działanie Słonika jest przeciwne od opisanego powyżej - innymi słowy przynosi właścicielowi pecha (K6 razy w ciągu dnia, modyfikator -15 do rzutu) w momentach wybranych przez MG. Ponieważ Słonik nie ma zamiaru uśmiercić swego właściciela (jest z natury pocziwy), modyfikatory należy stosować przy rzutach nie związanych bezpośrednio z walką czy mogących zakończyć się śmiercią bohatera.

Jeżeli Słonik zostanie rozmyślnie zniszczony przez aktualnego właściciela, delikwent poniesie on potężne konsekwencje tego nierozważnego czynu: przez 3 kolejne dni bohatera prześladowe potężny pech (K6 razy dziennie, modyfikator -25 do rzutu).

Magiczne Pastylki Parassollusa

Pastylki są zamknięte szczelnie w szklanej fiolce i z wyglądu nie wyróżniają się niczym szczególnym. Jednak to tylko pozór - zażycie Pastylki powoduje dwukrotne zwiększenie rozmiarów i czterokrotne zwiększenie masy ciała delikwenta (uwaga: powiększeniu ulega jedynie ciało, nie zaś ubranie i ekwipunek) na okres 10 min. Współczynniki takie jak Siła, Wytrzymałość i Żywotność podnoszone są na ten czas o 2. Podczas działania preparatu powiększona postać wzbudza *strach* (nie dotyczy to osób zdających sobie sprawę z przyczyny niecodziennego wzrostu danej osoby). Ponieważ specyfik nie został dokładnie przebadany, nikt nie wie o komplikacjach mogących nastąpić przy jego zażywaniu. Po połknięciu każdej pigułki istnieje 10% szans, że zadziała ona odwrotnie (tzn. dwukrotnie zmniejszy rozmiary postaci i czterokrotnie jej masę, a modyfikatory podanych powyżej współczynników spadają o 2 - minimum wynosi 1). Uwaga: przy każdej próbie zażycia Pastylki MG winien wykonać potajemnie odpowiedni test.

Skutki uboczne zażycia Pastylek to halucynacje i wymioty występujące po powrocie do normalnych rozmiarów (trwają one przez 1k4 godzin).

Magiczna Tutka

Wyglądem przypomina tradycyjną tutkę, używaną powszechnie przez medyków do badania pacjentów. Poza tym nie wyróżnia się niczym szczególnym.

Tutka po przyłożeniu do ucha i udanym teściu Siły Woli pozwala usłyszeć głos dowolnej osoby żyjącej w Starym Świecie. Posiadacz Tutki musi przed użyciem precyzyjnie zadeklarować kogo będzie podsłuchiwał (wymienić daną osobę z imienia i nazwiska, podać przydomek, aktualny wygląd itp.). Jeśli opis jest niejasny, to mogą wystąpić zakłócenia w działaniu Tutki - trzaski, jednorazowe przekazywanie głosu wielu osób itp. W ekstremalnym przypadku może nastąpić trwałe uszkodzenie instrumentu. Oczywiście w wypadku, gdy wybrana osoba milczy (np. z powodu snu lub śmierci), podsłuchujący nic nie usłyszy (co najwyżej chrapanie lub odgłosy pożerających ciało robaczek, zależnie od sytuacji).

Chusteczka Czułego Węchu

Jak wieść niesie, chusteczka ta została przypadkowo stworzona przez roztargnionego czarodzieja z Altdorfu. Na pierwszy rzut oka przypomina zwykłą chustkę do nosa.

Wytarcie nosa w Chusteczkę powoduje dwukrotne zwiększenie intensywności wyczuwanych w danym momencie zapachów na okres 1 godziny. Wonie z natury intensywne (jak np. zapach wysokoprocentowego alkoholu, perfum czy odchodów) stają się nie do wytrzymania i powodują omdlenie na okres 2K6 rund (jeżeli bohater nie

wykona udanego Testu Wytrzymałości). Jeżeli w momencie odzyskania przytomności postać nadal znajduje się w zasięgu działania zapachu, ponownie traci przytomność na 2K6 rund i dodatkowo 1 punkt Żywotności. Sekwencja ta powtarza się do momentu trwałego odzyskania przytomności poza zasięgiem intensywnego zapachu lub śmierci postaci.

Dodatkowo Chusteczka jest pomocna przy tropieniu. Postać uzyskuje w tym wypadku zdolności psa gończego; po powąchaniu przedmiotu należącego do danej osoby (oczywiście zapach nie może być zbyt intensywny) może ją wytropić, idąc za śladem.

Uwaga: wypranie Chusteczki powoduje zanik właściwości magicznych. Należy wziąć pod uwagę, że po pewnym czasie używania Chusteczka nie będzie się nadawała do czegokolwiek. Okres magicznego działania przedmiotu pozostaje do rozstrzygnięcia przez MG.

Magiczny Kamerton

Jest to urządzenie bardzo rzadko spotykane w Starym Świecie, znane jedynie stroicielom instrumentów muzycznych i ich producentom. Ma postać niewielkich metalowych widełek, wykonanych z błyszczącego metalu.

Aby prawidłowo posługiwać się Magicznym Kamertonem, najpierw należy poznać zasadę działania zwykłego kamertonu. Posługiwać się nim potrafi Lutnik, a 50% szans na posiadanie tej zdolności ma każdy bohater z umiejętnością *Muzykalność*.

Magiczne właściwości Kamertonu powodują, że wydaje on dźwięk tylko po uderzeniu nim w magiczny przedmiot. Przy pomocy Kamertonu można jedynie stwierdzić czy dany obiekt jest magiczny, czy też nie - nie można zaś ustalić jego własności.

Amulet Czujności

Jest to stosunkowo rzadko spotykany magiczny przedmiot, lecz jego przydatność dla samotnego poszukiwacza przygód jest niezaprzeczalna. Aby mógł on prawidłowo działać, musi być noszony bezpośrednio na ciele. Śpiący posiadacz Amuletów zostanie natychmiast obudzony, gdy coś lub ktoś zacznie się do niego zbliżać - Amulet zacznie się rozgrzewać (lub oziębiać) nie czyniąc noszącej go osobie żadnej krzywdy.

Ponieważ tworzenie Amuletów jest bardzo trudne i musi zostać spełnionych wiele warunków, efekty końcowe mogą być różne. Pierwszą cechą, która może różnić amulety, to sposób budzenia właściciela. Powyżej opisano dwa przykładowe, lecz MG może wykazać się tu własną inwencją (należy tylko pamiętać, że noszącemu amulet nie może stać się krzywdą). Drugą cechą jest odległość, na którą „nastawiony” jest amulet. Zazwyczaj waha się ona od 2 do 12 metrów.

Można również wykonać pierścieni o podobnych własnościach, lecz jego zasięg jest mniejszy niż amuletu - zazwyczaj waha się w granicach od 1 do 6 metrów.

Tarcza Światła

Nikt nie jest pewien skąd pochodzi Tarcza Światła. Niektórzy za miejsce jej powstania przyjmują Arabię, inni mówią, że została stworzona w Tilei lub Estalii. Przedmiot tego typu widziano w Imperium tylko dwukrotnie, zawsze u wojowników pochodzących z południa.

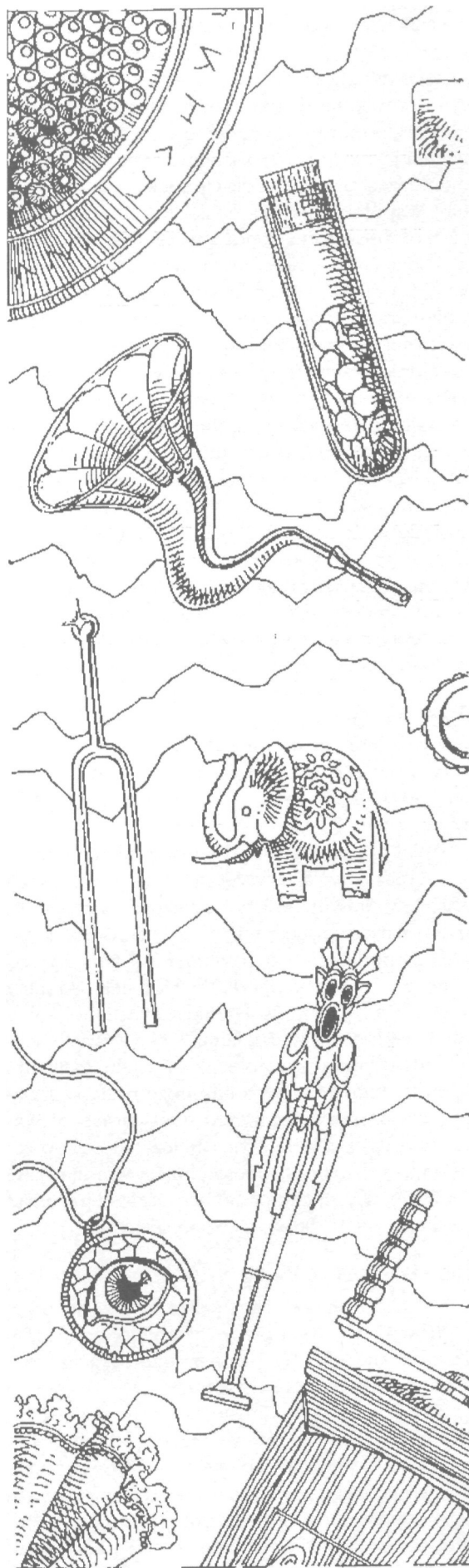
Powierzchnia tarczy pokryta jest drobinami kryształu górskiego. Kiedy zostaną uruchomione jej magiczne właściwości (po wypowiedzeniu hasła - zaklęcia), Tarcza Światła zaczyna emanować oślepiającym blaskiem. Jeżeli kryształki pokrywające tarczę są lekko zabarwione na zielono lub niebiesko, zmienia to również kolor światła. Wszystkie postacie atakujące właściciela Tarczy mają modyfikator -30 do W. Jednocześnie ułatwione jest strzelanie do tej postaci - wszystkie testy trafienia wykonywane są z modyfikatorem +20.

Aby Tarcza Światła zachowywała swoje właściwości, musi być wystawiana na słońce w celu „naładowania”. Każda godzina wystawiania na promienie słoneczne pozwala na 1 minutę świecenia.

Posążek Zjawy

Został stworzony przez niejakiego Lugwilera, czarodzieja-renegata z Nuln. Kamienna figurka maskarona mierzy około 10 cm wysokości (waga 30). Aby móc panować nad figurką, jej potencjalny właściciel musi wykonać udany Test Siły Woli z modyfikatorem -20. Na życzenie właściciela posążek tworzy iluzyjną istotę, która zaczyna nawiedzać wskazaną przez niego osobę (tylko jedną w określonym czasie). Zjawa może straszyć cel stale, losowo, lub w określonej sytuacji - trzeba to ustalić przy tworzeniu istoty. Przyjmij, że Zjawa ma charakterystykę ducha i wredny charakter. Zasada specjalna: Zjawa powoduje *strach*, a jej dotyk *grozę* (nie będzie dążyć do kontaktu z ofiarą). W takim wypadku posążek znika, a ofiarę zaczyna prześladować **BARDZO** paskudnie wyglądające stworzenie. Jest ono widoczne dla straszonej osoby i dla osób ze zdolnością *Wykrywanie magii* (o ile ją zauważą, bo zjawa postara się, żeby tak się nie stało). Zjawę można zniszczyć zaklęciem *Usunięcie przekleństwa* (rzucenym przez maga z poz. 3 lub 4), lub magiczną bronią albo czarem ofensywnym. Nawiedzająca Zjawa Lugwilera wygląda wprawdzie obrzydliwie, ale jest całkowicie niegroźna. Niestety, część ofiar o tym nie wiedziała, i zmarła ze strachu.

Istnieje bardzo małe prawdopodobieństwo, że zjawa uwolni się spod władzy posążka (i jego właściciela) i zacznie działać „na własną rękę”. Zazwyczaj pierwszą ofiarą wyzwolonej zjawy staje się ten, kto ją wywołał.



BIBLIOTEKA

GERHARDA VON SHERGENBRABDTA

Gerhard von Shergenbrandt był jednym z największych magów żyjących kiedykolwiek w Starym Świecie. Odbił w swym życiu wiele podróży - między innymi do Arabii, Nowego Świata i na Daleki Wschód - z każdej przywożąc magiczne księgi i nowe zaklęcia. Woluminy zawierające całą jego wiedzę zgromadził w olbrzymiej bibliotece (w której oprócz magicznych ksiąg znajduje się wiele tomów poświęconych historii, chemii, geografii i wielu naukom przyrodniczym), umieszczonej w wysokiej wieży. Nikt dokładnie nie wie, gdzie się ona znajduje, lecz o najwyższej wartości biblioteki mogą świadczyć pojedyncze egzemplarze zaklęć zapisane na magicznych pergaminach czy uwzględnione w księgach magów lub kapłanów, którzy byli bardzo rzadkimi gośćmi w przybytku Gerhardta.

Poniżej przedstawiamy kilka z tych czarów. Wszystkie one są bardzo rzadkie i nie należy udostępniać ich bohaterom zbyt łatwo. Prezentowane poniżej zaklęcia przeznaczone są przeważnie dla kapłanów. Oczywiście jeżeli ktoś odszuka wieżę czarodzieja i dostanie się do biblioteki, uzyska dostęp do wszystkich tajemnic...

Atak śmiechu

Poziom czar: magia kapłańska 1 (Ringil)
Punkty magii: patrz opis
Zasięg: w zależności od użytych PM
Czas trwania: 4 + 1k6 tur
Składniki: kukiełka błazna

Atak śmiechu może dotknąć jedną istotę znajdującą się nie dalej niż 5m od rzucającego czar. Jeżeli rzucający zaklęcia zdecyduje się na wydanie dwóch dodatkowych PM, czar działa obszarowo - jego wpływowi poddane zostają wszystkie osoby znajdujące się w promieniu 5m od kapłana. Zasięg działania zaklęcia można zwiększyć o 1 metr za każdy dodatkowo użyty PM.

Wszyscy, którzy zostali dotknięci Atakiem śmiechu muszą wykonać Test SW. Jeżeli jest on udany, ofiara będzie się śmiała o połowę krócej. Śmiech jest tak potężny i gwałtowny, że zaczarowana postać nie może w tym czasie robić nic innego (no, co najwyższej bezsilnie tarzać się po ziemi...).

Burza śniegowa

Poziom czar: magia kapłańska 2 (Ulryk)
Punkty magii: 5
Zasięg: w zależności od składnika
Czas trwania: w zależności od składnika
Składniki: szklana kulka z małymi skrawkami papieru w środku

Przy pomocy tego czaru kapłan może wywołać wokół siebie śnieżną burzę. Jej zasięg i czas trwania zależy od wielkości szklanej kulki, którą używa się do rzucenia czaru. Są one wytwarzane przez kapłanów Ulryka i niektórych magów - elementalistów, zazwyczaj w trzech rozmiarach. Najmniejsza wywołuje śnieżycę na obszarze koła o promieniu 20 metrów od maga, która trwa przez 30 minut. Kolejne kulki zwiększają zasięg odpowiednio do 30 i 50 metrów, a czas trwania do godziny i dwóch godzin.

Rzucenie czaru wymaga potrząśnięcia kulką i rzucenia jej na ziemię. Powstały w wyniku burzy śnieg ma takie same właściwości jak normalny.

Demoniczny język

Poziom czar: magia demoniczna 2
Punkty magii: 10
Zasięg: jedna istota
Czas trwania: 2 + 1k3 tur
Składniki: spreparowany język mniejszego demona

Czar ten umożliwia porozumienie się z demonom, który nie potrafi lub nie chce używać języka znanego magowi. Podczas trwania zaklęcia demonolog zyskuje możliwość rozumienia języka, którego używa demon, i mówienia w nim.

Bardzo często demonologowie wpisują ten czar w jakiś przedmiot (przeważnie jest to czapka, korona, obręcz, naszyjnik itp.), który zakładają na czas rozmowy z demonem.

UWAGA: Istnieje małe prawdopodobieństwo (wynoszące 5%), że zaklęcie (lub magiczny przedmiot) nie zadziała. Może się tak zdarzyć, ponieważ niektóre demony używają bardzo rzadkich i niezrozumiałych sposobów porozumiewania się.

Prawdziwa natura

Poziom czar: magia demoniczna 4
Punkty magii: 40
Zasięg: jedna istota
Czas trwania: stały
Składniki: szklana płyta oprawiona w srebrną ramę, 1/2 litra krwi osoby o dobrym charakterze, 1/2 litra płynu z żył dowolnego demona

Jest to bardzo potężny czar, służący do odkrywania prawdziwych cech demona. Przy jego pomocy można również stwierdzić, że badana istota jest demonem, jeżeli ukrywa się w kształtach innego stworzenia.

Składniki potrzebne do rzucenia tego czaru to krew istoty o dobrym charakterze, płyny ustrojowe dowolnego demona i szklana tafla oprawiona w srebrną ramę. Płyny nie muszą być świeże, jednak powinny być umiejętnie zakonserwowane przez demonologa. Srebrna rama służąca do oprawienia szklą powinna zostać pokryta specjalnymi znakami - prawidłowość ich nakreślenia sprawdza się testując Inteligencję maga. Istota, na którą rzucany jest czar musi być umieszczona za szkłem i pozostawać w bezruchu (w tym celu można użyć zaklęcia **Spętanie demona**). Kiedy obiekt jest umieszczony na swoim miejscu, mag oblewa szklaną taflę płynami i rzuca zaklęcie (co trwa dwie rundy). Następnie trzeba odczekać jedną rundę, aż zaklęcie zacznie działać. Potem przez trzy rundy można odczytać informacje dotyczące obiektu badania, które pojawiają się na szkle. Dzięki zaklęciu można dowiedzieć się czy badana istota jest demonem (jeżeli do tej pory nie było to jasne), jaki jest jego rodzaj (demoniczny sługa, mniejszy lub większy demon), jakiemu bogu służy, oraz jakie jest jego prawdziwe imię (co w praktyce pozwala na kontrolowanie demona). Na zapisanie lub zapamiętanie tych wszystkich informacji demonolog ma tylko pół minuty, należy więc sprawdzić, czy wszystko udało mu się zanotować lub utrwalić w pamięci.

Przemiana wody

Poziom czar: magia kapłańska 1 (Liadriel)
 Punkty magii: 3
 Zasięg: dotyk
 Czas trwania: stały
 Składniki: szyszka chmielowa
 lub suszone winogrono

Przy pomocy tego czaru kapłan może przemienić wodę w piwo lub wino, używając jako składnika do rzucenia zaklęcia odpowiednio chmielowej szyszki lub suszonego winogrona. Jeden owoc wystarcza na przemianę litrowego dzbanka wody. Po wrzuceniu składnika do środka kapłan musi wziąć naczynie w ręce i wypowiedzieć treść zaklęcia. Po upływie dwóch rund płyn jest gotów do spożycia.

Rozmnożenie jedzenia

Poziom czar: magia kapłańska 1 (Esmeralda)
 Punkty magii: 1/1 porcję składnika
 Zasięg: dotyk
 Czas trwania: stały
 Składniki: jedzenie, które ma być
 rozmnożone i drożdże (jedna szczypta
 drożdży wystarcza na podwojenie wyjściowej
 ilości pokarmu lub napoju)

Używając tego zaklęcia kapłan może powiększyć ilość jedzenia lub picia. Mistrz Gry powinien zachować umiar i zdrowy rozsądek przy używaniu tego czaru przez bohaterów. Należy pamiętać, że żaden z bogów nie lubi, kiedy marnotrawi się dary przez niego stworzone. Jak dowodzi

praktyka, trzecie z kolei rzucenie tego czaru tworzy jadło całkowicie pozbawione smaku (choć nie wartości kalorycznej) pierwowzoru.

Podobno jeden z halflifskich kapłanów odkrył formułę zaklęcia o odwrotnym działaniu, lecz natychmiast ją zniszczył.

Stopienie lodu

Poziom czar: magia elementalna 1
 Punkty magii: 2
 Zasięg: 24 metry
 Czas trwania: stały
 Składniki: drobne kawałki węgla

Przy pomocy tego czaru mag może zamienić w wodę około jednego metra sześciennego lodu. Lód musi znajdować się w odległości nie większej niż 24 metry od czarodzieja. Przemiana nie jest błyskawiczna, ale trwa o wiele krócej niż roztopienie się tej samej ilości lodu w normalnych warunkach.

Stworzenie duszka domowego

Poziom czar: magia kapłańska 3 (Esmeralda)
 Punkty magii: 20
 Zasięg: 2 metry
 Czas trwania: stały
 Składniki: kawałki pożywienia, popiół
 z paleniska, drobne fragmenty
 z konstrukcji domu (np. kawałek
 cegły, drzazgi z desek itp.)

Kapłan Esmeraldy jest w stanie stworzyć małego duszka domowego, który będzie mieszkał z domownikami, pomagał w drobnych pracach domowych i chronił obejście. Stworzenie takiego duszka nie jest czymś powszechnym - gospodarze muszą wykazać się czymś szczególnym, aby ich domostwo uzyskało ten przywilej. Duszek jest ściśle związany z domem, w którym został stworzony. Nigdy nie zmienia miejsca zamieszkania, nawet jeśli gospodarze się wyprowadzą.

Oto charakterystyka duszka:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	20	41	2	2	4	60	1	45	12	20	20	19	25

Duszki domowe przypominają wyglądem i upodobaniami hobbitów, tyle że są o wiele mniejsze - ich wzrost waha się w granicach od 25 do 30 centymetrów. Gustują w kolorowych ubraniach, nie znoszą butów, chętnie palą fajki, a za szczyptę dobrego tytoniu są skłonne do dużego poświęcenia. Jeżeli chcą, potrafią być niewidzialne - często korzystają z tej umiejętności, z rzadka pokazując się domownikom. Lubią być rozpieszczane, więc gospodarze codziennie powinni zostawić odrobinę jedzenia w ulubionym miejscu duszka (zazwyczaj obok komina).

Duszek wykonuje w domu proste prace - pomaga przy sprzątanu, opiekuje się dziećmi, dogląda zwierząt, niekiedy trochę gotuje. Powszechnie uważa się, że obejście, w którym mieszka

duszek ma dużo szczęścia: życie jest spokojniejsze, plony lepsze, a zwierzęta zdrowsze.

Jak wyżej wspomniano, duszek zostaje w domu nawet wtedy, kiedy mieszkańcy się wyprawiają. Dom powoli popada w ruinę, lecz dzieje się to o wiele wolniej, gdyż duszek cały czas dba o pewne drobiazgi (np. oliwi zawiasy, wymienia skrzypiące deski itp.). Kiedy wprowadzi się nowy właściciel, musi on zyskać sobie przychylność małego gospodarza - zazwyczaj wystarcza dobre jedzenie, trochę tytoniu i szacunek.

Tworząc duszka MG powinien nadać mu imię, charakter i pewne nawyki. Niektóre duszki są bardzo miłe, inne lubią psoty. Jedno jest pewne - jeśli obrazi się duszka, odzyskanie jego względów jest bardzo trudne.

Spokojne morze

Poziom czar: magia kapłańska 1 (Manaan)
Punkty magii: 3
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 1k6 razy 10 minut
Składniki: kilka kropli oleju

Używając tego czaru kapłan potrafi stworzyć strefę spokojnego morza wokół punktu, w którym spadły do wody krople oleju. Czar niweluje wszystkie niesprzyjające żegludze efekty pogodowe - wysokie fale, zbyt silny wiatr itp. Statek może płynąć dalej poruszając się wewnątrz strefy spokojnego morza, która przesuwa się razem z nim.

Wykrycie kłamstwa

Poziom czar: magia kapłańska 1 (Verena)
Punkty magii: 2
Zasięg: 5 metrów
Czas trwania: 3 + 1k3 tury
Składniki: brak

W czasie trwania czaru rzucający je kapłan ma możliwość wykrycia każdego kłamstwa, które zostało wypowiedziane w jego obecności. Zaklęcie to jest wykorzystywane bardzo często podczas procesów i przesłuchań.

Wykrycie rud metali

Poziom czar: magia kapłańska 1 (Grungni)
Punkty magii: 4
Zasięg: naczynie do analiz
Czas trwania: stały
Składniki: specjalnie przygotowana, żelazna miseczka

Do wykorzystania tego czaru potrzebna jest przygotowana w specjalny sposób niewielka miseczka wykonana z żelaza. Kapłan posiadający umiejętność *Metalurgia* musi wyręć na niej odpowiednie znaki runiczne (prawidłowość wykonania tych runów sprawdza się testując Inteligencję kapłana).

Do tak przygotowanej miseczki kapłan nakłada próbkę minerału. Podgrzewając naczynie zaczyna recytować formułę czaru. Po upływie 3 rund

bohater jest w stanie określić jakie metale zawiera próbka i w jakich ilościach występują one w skale.

Wywołanie sztormu

Poziom czar: magia kapłańska 2 (Manaan)
Punkty magii: 10
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: 1k6 razy 10 minut
Składniki: zwierzęcy pęcherz z kamieniem w środku

Czar wywołuje sztorm na obszarze zbliżonym do koła o promieniu 48 metrów. W obrębie kręgu gwałtownie zrywa się silny wiatr, zaczyna padać deszcz, a wysokie fale przewalają się przez pokład statku, który miał nieszczęście znaleźć się w tym miejscu. Z tego powodu zaklęcie to jest często wykorzystywane przez załogi statków usiłujących uciec przed pościgiem. Wystrzelenie z katapulty obciążonego kamieniem pęcherza i wypowiedzenie zaklęcia powoduje wywołanie krótkiego sztormu w miejscu, gdzie pęcherz wpadnie do wody. Czas, który załoga ścigającego statku musi zużyć na uporanie się z nawałnicą zazwyczaj wystarcza uciekinierom na zyskanie dużej przewagi.

Zamrożenie wody

Poziom czar: magia elementalna 1
Punkty magii: 3
Zasięg: 24 metry
Czas trwania: stały
Składniki: mieszanina soli i gipsu

Rzucając ten czar mag jest w stanie zamienić wodę w lód (jedna porcja składnika i jednorazowo wydana ilość PM wystarcza na przemianę około jednego metra sześciennego wody). Aby zamrozić większe ilości wody, potrzebne są kolejne porcje proszku i wydanie dodatkowych PM. Zamarzanie wody przebiega dziesięciokrotnie szybciej niż normalnie.

Zatrucie

Poziom czar: magia wojenna 2
Punkty magii: 2/naczynie lub 10/dzień
Zasięg: w zależności od zastosowania
Czas trwania: stały
Składniki: różne

Przy pomocy tego zaklęcia czarodziej może zatruć wodę lub inną ciecz (np. wino). Nie chodzi tu o stworzenie trucizny, lecz płynu wywołujący różne dziwne i czasami trudne do usunięcia objawy chorobowe (jest to zatrucie, a nie otrucie). Czar może zostać rzucony na płyn znajdujący się w naczyniu (o maksymalnej objętości 1 litra; mag musi użyć 2 PM), lub nawet na niewielki akwen wodny czy małą rzeczkę (podtrzymywanie działania tak rzuconego czaru kosztuje 10 PM dziennie).

Składniki i efekty działania czaru są różne w zależności od efektu jaki się chce uzyskać: może to być szlam, odchody, resztki kości itp. Mistrz Gry ma tu szerokie pole do popisu.

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

**NAJBARDZIEJ ROZBUDOWANY SYSTEM RPG
NA POLSKIM RYNKU**

Na południu Krańca Świata zanosi się na wojnę domową między krasnoludzkimi królestwami. Teraz, kiedy konflikt przybrał na sile, odkryto zapomnianą warownię Kadar-Gravning, twierdzę legendarnego Hargrima, wybitnego krasnoludzkiego monarchy. Dla krasnoludów z Krańca Świata nie ma wspanialszego symbolu władzy od jego korony. Ten, kto ją posiada jest prawdziwym królem, więc jeśli dojdzie do wojny strona, która zdobędzie artefakt z pewnością zwycięży.

Ale znalezienie korony nie będzie łatwe. Sto lat temu Kadar-Gravning splądrowały orki. Duża część warowni leży w gruzach, a królewskie grobowce chroni pierścień śmiertelnych pułapek. Ten zaś, kto dotrze do fortecy pierwszy może być pewien, że wróg nie pozostał daleko w tyle.

W tym samym czasie, co krasnoludzkie ekspedycje, do Kadar-Gravning zbliża się mała grupka śmiałków. Przybyli tu z własnych powodów: poszukują zaginionego Kryształu Wody, czwartego z Kamieni Zagłady.

Ale czy krasnoludy uwierzą w ich historię? Bohaterowie mogą przecież chcieć korony dla siebie.

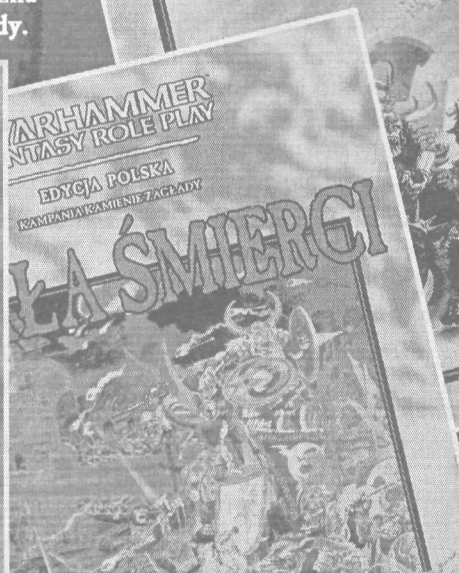
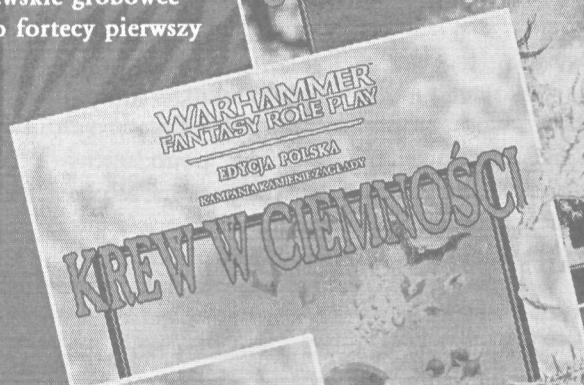
Wojny krasnoludzkie to samodzielna przygoda, którą można też rozegrać jako czwartą część kampanii Kamienie Zagłady.

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA
KAMPANIA KAMIENIE ZAGŁADY

KRASNOLUDZKIE
WOJNY

KONIEC
JEST CORAZ BLIŻEJ!!!

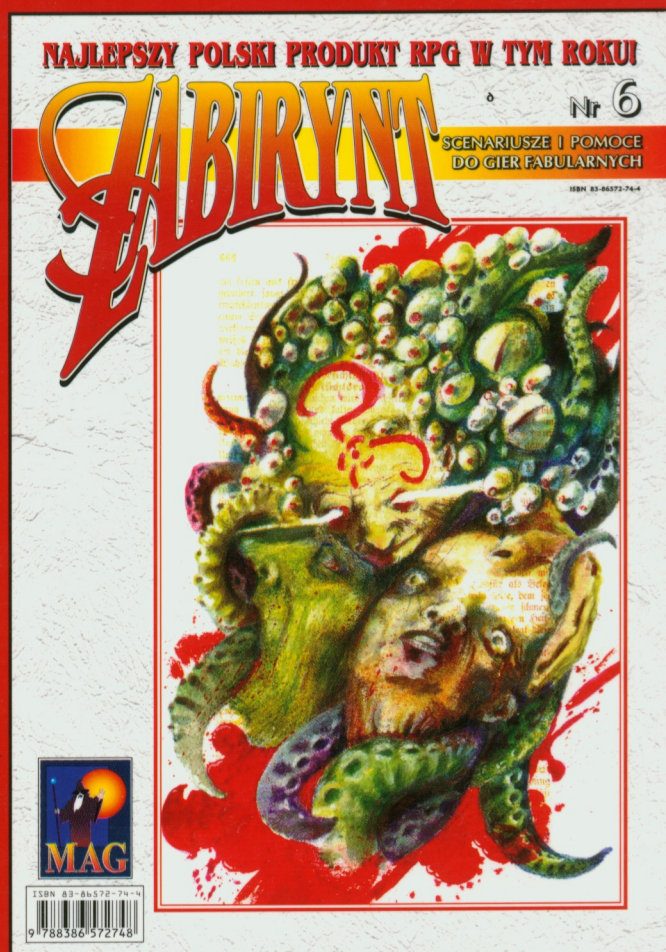


MAG

NAJPOTĘŻNIEJSZA INGERENCJA CTHULHU W DZIEJACH LUDZKOŚCI!

**Wydawnictwo MAG ma zaszczyt przedstawić
prawdziwy Hit Eonów!**

- Kilkadziesiąt pomysłów na scenariusze
- Kilka gotowych przygód
- Kilkadziesiąt sposobów na rozpoczęcie sesji
- Najobszerniejszy artykuł dla graczy i Badaczy w historii polskiego Cthulhu
- Zniżkowy katalog na Cthulhowe produkty Wydawnictwa MAG
- Specjalne wydania „Skrótu do R’lyeh” i „Walizki Marka Edwarda Morrisona”
- Spis Cthulhowych artykułów z Magii i Miecza
- Wszystko o Cthulhowych autorach MiM-a
- Oraz kilka naprawdę bluźnierczych niespodzianek



Oto przed Wami najgłębsza kopalnia pomysłów dla graczy i Strażników, jaka kiedykolwiek została wydana, a zarazem
TWOJA JEDYNA LEKTURA OBOWIĄZKOWA NA PRZYSZŁY ROK SZKOLNY!

Przygotowana przez wieszczów Cthulhu znanych z łamów *Magii i Miecza*, a wśród nich między innymi:

Tomasza Andruszkiewicza (autora bluźnierczej kampanii *Misjonarz*) • Jakuba T. Janickiego (autora strasznego *Tupelo i Towarzystwa*) • Tomasza Z. Majkowskiego (autora wstrząsających *Marzeń o Głębinie*) • Łukasza M. Pogodę (autora polskiej kontynuacji *Walizki Marka Edwarda Morrisona*) • Donata Szyllera (autora bulwersującego *Krzyża Oświęcimskiego*) • Jerzego Rzymowskiego (autora słynnej *Marii i Bestii*) • Tomka Kreczmara i Andrzeja Miskurki (nawspanialszego duetu wszechczasów – twórcy *Domu znów razem!*)

oraz

Miłosza (autora *Skrótu do R’lyeh* – po raz pierwszy w roli redaktora naczelnego!)

Czyli Gwiazdy w absolutnym Porządku!

Jesteś ciekaw, dlaczego w Warszawie ludzie dokonują masowych samobójstw?

Jak będzie wyglądał świat, gdy Gwiazdy ustawią się w porządku?

Jak straszyć graczy wynalazkami techniki?

Jak dobrze odgrywać Badacza i pomóc w budowaniu atmosfery grozy?

BĄDŹ GOTÓW! – UDERZAMY PO WAKACJACH!

Jeśli chcesz, by Twoja reklama znalazła się w tym Labiryncie – skontaktuj się z redakcją *Magii i Miecza*, tel. (022) 6424545
Specjalna internetowa Strona Labiryntu: http://www.mag.com.pl/gry/zew_cthulhu/labz.html