

**WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY**

EDYCJA POLSKA

ZAMEK DRACHENFELS

scenariusz i autor:
Werter Goethe



**GAMES
WORKSHOP**



ZAMEK DRACHENFELS

Przygoda do gry Warhammer Fantasy Role Play

WERSJA ORYGINALNA

- TEKST
Carl Sargent
- REDAKCJA
Graeme Davis
- ILUSTRACJA NA OKŁADCE
John Blanche
- MAPY
Ian Cooke

WERSJA POLSKA

- PRZEKŁAD
Artur Marciniak
- REDAKCJA
Andrzej Miskurka
- KOREKTA
Elżbieta Szelest
- OPRACOWANIE GRAFIKI
Jarosław Musiał
- SKŁAD KOMPUTEROWY
Tomek Kreczmar
- PRODUKCJA
Wydawnictwo MAG

Przygoda inspirowana powieścią
Czarnoksiężnik Drachenfels
Jacka Yeovila

Warhammer Fantasy Roleplay is copy-
right © 1986, 1997 Games Workshop Ltd.
All rights reserved

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

Castle Drachenfels is copyright
© 1992, 1997 Games Workshop Ltd.
All rights reserved

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

Wydawca:

Wydawnictwo MAG,
ul. Dolna 43, 00-773 Warszawa,
tel./fax (0-22) 41-60-42, (0-22) 41-21-75,
E-MAIL mag@butler.medianet.com.pl
WWW http://www.medianet.com.pl/~mag

„Algraf”, Łomianki, ul. Brukowa 14, tel. 51-21-81

ISBN 83-86572-71-X

SPIS TREŚCI

ZAMEK DRACHENFELS.....2	Wykorzystanie magii przez zamek64
Co zawiera ta książka2	Przejścia w spacznii66
Jak używać tej książki2	
Rozpoczęcie przygody3	PRZYGODY W ZAMKU DRACHENFELS71
Odwieczny koszmar4	Zarysy dużych przygód71
Wyzwanie Zamku Drachenfels4	Zarysy krótkich przygód i dodatkowe wątki77
Krótką historią Zamku Drachenfels5	Przydział punktów doświadczenia79
DROGA DO DRACHENFELS6	CHARAKTERYSTYKI80
Łagodny deszczyk6	Droga do Drachenfels80
Spotkania w górach6	Mieszkańcy zamku81
Zbliżając się do zamku9	Istoty ze spaczprzejść92
PRZEWODNIK PO ZAMKU DRACHENFELS10	Wyznawcy Khorne'a Gregora Kappelmullera93
Ogólny widok zamku10	Erwin Kroetz i jego bandyci94
W zamku10	Banda orków Gobrota Mazistopy94
Lokacje zewnętrzne i baszty mniejsze12	Konstant Drachenfels95
Główne budynki, parter19	NOWE POTWORY97
Komnaty piętra i Wielkiej Wieży30	NOWA MAGIA100
Lochy40	Nowa choroba102
PROWADZENIE PRZYGÓD W ZAMKU DRACHENFELS57	BOHATEROWIE GRACZY104
Przygody57	POMOCE DLA GRACZY107
Zamek60	KARTA DRACHENFELSA111
Mieszkańcy zamku60	

GAMES
WORKSHOP

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY
EDYCJA POLSKA



ZAMEK DRACHENFELS

Witaj w *Zamku Drachenfels*. Dzięki tej przygodzie przeniesiesz się do mrocznej siedziby Wielkiego Czarnoksiężnika. Być może nawet spotkasz się z nim twarzą w twarz?

CO ZAWIERA TA KSIĄŻKA

W *Zamku Drachenfels* znajdziesz:

- ☠ Wstęp (to, co właśnie czytasz), w którym umieszczono podstawowe wiadomości dotyczące sposobów wykorzystania tej książki, a także historię Constantego Drachenfelsa i jego zamku.
- ☠ Szczegółowe plany i opisy wszystkich części zamku – nawet tych, które nie istnieją w świecie materialnym!
- ☠ Porady, dotyczące gry w tym unikatowym miejscu.
- ☠ Dział z elementami i zarysami przygód, które mogą zostać rozegrane na zamku.
- ☠ Drużynę gotowych do wykorzystania bohaterów. Zwróć uwagę na to, że są oni wyposażeni w magiczne przedmioty i rzeczy rzadko spotykane, jak na przykład trucizny – nie są w końcu żółtodziobami, dlatego też można założyć, że posiadają taki ekwipunek, jaki zechcą (i na jaki pozwoli im Mistrz Gry).

☠ Trzy dodatki, w których zamieszczono opisy nowych potworów, zaklęć, magicznych przedmiotów oraz przerażającej choroby. Na końcu książki znajdują się również notki dla graczy, które możesz skierować dla swoich potrzeb.

JAK UŻYWAĆ TEJ KSIĄŻKI

Do korzystania z tego podręcznika niezbędne są zasady gry *Warhammer Fantasy Roleplay*, a także czyste kartki papieru, ołówki i kostki do gry. Przydatny – choć nie niezbędny – będzie również podręcznik z rozszerzeniami zasad *Potępieniec*.

Zamek Drachenfels został pomyślany w ten sposób, by stanowić wyzwanie dla wszystkich bohaterów, niezależnie od poziomu doświadczenia – mało doświadczeni poszukiwacze przygód będą musieli bardziej na siebie uważać niż starszy wyjadacz.

Gracze mogą wylosować postacie, korzystając z zasad zawartych w podręczniku głównym gry, lub też skorzystać z przygotowanych przez nas, gotowych do użycia bohaterów, których opisy zamieszczono na końcu niniejszej książki.



Niezależnie od tego, czy gotowi bohaterowie zostaną wykorzystani, nie zapominaj o nich – być może kiedyś pojawią się w twoich przygodach jako bohaterowie niezależni.

ROZPOCZĘCIE PRZYGODY

Zamek Drachenfels jest zamkniętą całością, nie wchodzi w skład żadnej innej przygody lub kampanii do WFRP. Mimo to, nie będzie go trudno połączyć z już istniejącymi scenariuszami.

Kampania Wewnętrzny Wróg

W kampanii *Wewnętrzny Wróg*, *Zamek Drachenfels* najlepiej będzie poprowadzić go po *Szarej Eminencji* lub nawet później.

Po ukończeniu *Szarej Eminencji*, władze miasta mogą chcieć pozbyć się bohaterów, wysyłając ich do Zamku Drachenfelsa. Istnieje szansa, że posiadane przez nich kompromitujące wiadomości zginą wraz z nimi w komnatach twierdzy Czarnoksiężnika.

Po rozegraniu *Żle się dzieje w Kislevie*, Sulgir Durgul może wysłać bohaterów do Zamku Drachenfels, aby ci odszukan dla niego jakiś magiczny skarb – Sulgir może znać Czarnoksiężnika osobiście lub też po prostu pożądać jego magicznych przedmiotów.

Zamek Drachenfels może również posłużyć jako utrudnienie (i to z rodzaju tych poważnych) scenariusza *Imperium w płomieniach*. Imperium pogrąża się w chaosie wojny domowej, ze wszystkich stron wyskakują demony – kto powie, że Wielki Czarnoksiężnik nie maczał w tym palców? Być może w Zamku Drachenfels bohaterowie spodziewają się znaleźć jakieś wiadomości o Ghal-Marazie, być może chcą się upewnić, że Wielki Czarnoksiężnik naprawdę nie żyje i nie pomiesza im planów.

Po zakończeniu *Imperium w płomieniach*, nowy Cesarz może zechcieć raz na zawsze zetrzeć fortecę Czarnoksiężnika z powierzchni ziemi, co będzie oznaką tego, iż na ziemie jego państwa powrócił ład i porządek. Któż inny mógłby podjąć się tego zadania, jak nie bohaterowie *Wyprawy Po Młot*?

Kampania Potępieniec

Zamek Drachenfels może zostać wykorzystany jako wstrząsający finał tej kampanii. W czasie dziwnych wydarzeń, mających miejsce w scenariuszu *Nawiedzony dom*, bohaterowie mogą odnaleźć w pokoju 11 pewne księgi, w których wspomina się Wielkiego Czarnoksiężnika, a także listy, z których treści wynika, że Ludovicus Hanike był w jakiś sposób związany z Drachenfelsem. Wizyta w Zamku Drachenfels może być doskonałym uwieńczeniem przygody rozgrywającej się w domu Hanikego.

Kampania Kamienie Zagłady

Artefakty tak potężne, jak Kamienie Zagłady, nie mogły ująć uwagi Wielkiego Czarnoksiężnika, który z pewnością uczyni wszystko, by zdobyć je dla siebie. Nawet jeśli wie o skazach, jakimi obdarzył je Tzeentch – a wie prawie na pewno – Drachenfels chce czterech Kryształów Mocy.

Być może Drachenfels posiada już jeden z Kryształów. Poszukiwacze przygód mogą się tego dowiedzieć na przykład podczas rozgrywania *Krasnoludzkich wojen*, kiedy to po odkryciu grobowca Hargrima odkrywają, że krypta została obrabowana i zbezczeszczona. Jasnowidzenie lub rozmowa z jednym z duchów z Kadar-Gravning (jeśli bohaterom uda się je przekonać, że są przyjaciółmi!) mogą przynieść rezultat w postaci informacji, że w podziemiach, wkrótce przed łowcami przygód, widziano wysokiego mężczyznę, noszącego na twarzy metalową maskę.

Nawet jeśli bohaterowie nie zainteresują się tym śladem i nie udadzą na poszukiwania Drachenfelsa sami z siebie,

SKRÓTY

A	= liczba ataków (walka wręcz lub bronią)	PM	= Punkty magii
BG	= bohaterowie graczy	PP	= Punkty Pancerza
BN	= bohaterowie niezależni	S	= Siła
ład.	= czas ładowania broni strzeleckiej	SW	= Siła Woli
CP	= Cechy przywódcze	Sz	= Szybkość
ES	= Efektywna Siła broni strzeleckiej	US	= Umiejętności Strzeleckie
I	= Inicjatywa	WewW	= Przygoda Wewnętrzny Wróg
Int	= Inteligencja	WFRP	= podręcznik gry Warhammer Fantasy Roleplay
JZ	= Jakość zamka	Wt	= Wytrzymałość
MG	= Mistrz Gry	WW	= Walka Wręcz
Obr	= Obrażenia	Z	= zasięg broni strzeleckiej
Ogd	= Ogląda	ZK	= Złota Korona
Op	= Opanowanie	Zr	= Zręczność
P	= parowanie	Żyw	= Żywotność
PD	= punkty doświadczenia		

zauważą, że ich droga zbacza powoli na północ, ku Góróm Szarym, do zamku Drachenfels. Gdy już się w nim znajdują, Konstant Drachenfels uczyni wszystko, by odizolować i obrabować osoby noszące Kryształ.

Jeżeli wydaje ci się, że osoby władające potęgą Kryształów są zbyt potężne, w ten sposób możesz usunąć tę drobną niedogodność.

ODWIECZNY KOSZMAR

*Forteca jest tym człowiekiem – myślała Genevieve. Tur-
nia, na której stoi, jej wieże i blanki, korytarze i kom-
naty – to wnętrza Drachenfelsa, jego żyły i narzą-
dy, kości i krew.*

Jack Yeovil, *Czarnoksiężnik Drachenfels*
(tłumaczenie Agnieszka Dołęgowska; MAG 1995)

Drachenfels, Wielki Czarnoksiężnik, nie żyje. Ucieleśnienie grozy i zła zostało pokonane przez wampiryzę i śmiertelnika (choć opętanego wyższą mocą) w walce, o której wciąż jeszcze minstrele śpiewają pieśni, a dramaturdy i poeci opiewają w swych dziełach. Zakończyło się życie, trwające według legend całe tysiąclecie. Człowiek, bestia czy demon, Drachenfels leży powalony. Koszmar jego istnienia dobiegł końca.

Wciąż jednak stoi Zamek Drachenfels, którego obawiają się nawet najbardziej zdesperowani i zdeprawowani mieszkańcy Szarych Gór. Jego siedem baszt wyciąga się ku szaremu niebu niczym szpony zdeformowanej dłoni, a przejmujące

górskie wichry wyją dookoła niego, niczym dusze torturowane czarami Wielkiego Czarnoksiężnika...

Za wichurą, za skrzekiem obrzydłych ptaków, żyjących na granicy, za szuraniem skalnych jaszczurek lub innych głodnych drapieżników, za każdym dźwiękiem, którego nie może wykryć ucho śmiertelnika, kryje się coś jeszcze innego. Wyczuwany w podświadomości, starszy i mądrzejszy od świadomości, jest...

...Coś. Bezgłośny dźwięk, pozbawiona zapachu woń, niewidoczny obraz, nieokreślone Coś. Podczas gdy rozum każe na próżno szukać źródła niepokoju, włosy na karku stają dęba, a żołądek skręca się i zwija.

Coś trwa.

Umarł Drachenfels. A więc, niech żyje... Zamek Drachenfels?

WYZWANIE ZAMKU DRACHENFELS

Zamek Drachenfels nie jest przygodą ani łatwą, ani mało skomplikowaną – chyba nie spodziewałeś się, że w tak strasznym miejscu wszystko będzie proste?

W tym miejscu przestań czytać tę książkę, jeśli jesteś graczem, którego bohater ma brać udział w przygodach rozgrywanych w Zamku Drachenfels. Jeżeli nie przestaniesz czytać, poznasz wszystkie niespodzianki i niebezpieczeństwa, a tym samym zepsujesz sobie coś, co może się okazać najlepszą przygodą, w jakiej kiedykolwiek dane ci było wziąć udział. W Zamku Drachenfels kryje się wiele tajemnic i wiele przygód czeka na swych bohaterów. Przeczyta-
nie książki cię nie ocali.

Konstant Drachenfels, Wielki Czarnoksiężnik

Drachenfels. Wielki Czarnoksiężnik. Diabeł ucielony, Śmierć zwodził przez nieznane stulecia. Człowiek z żądzami tak ogromnymi, iż niemożliwymi do zaspokojenia. Nekromanta, oprawca martwych, kat duchów, ucieleśnienie zła, czarodziej, uczony, potwór. Nie da się opisać popełnionych przezeń barbarzyństw, nie zliczy się jego zdrad, nie uwierzy w zgniliznę jego czynów. Czy taki potwór mógł się narodzić w ciele śmiertelnika?

Żywoty Przeklętych; Konrad Steinhoff
(Talabheim, Wydawnictwo Schnuffler & Syn, 2099)

Więcej informacji o Konstancie Drachenfelsie można znaleźć w rozdziale *Charakterystyki*, znajdującym się pod koniec tej książki. Mistrzom Gry, którzy nie czytali wydanej przez Wydawnictwo MAG powieści „Czarnoksiężnik Drachenfels” (gorąco polecam), powiem krótko, iż Drachenfels jest wcieleniem zła. Wielki Czarnoksiężnik, być może najpotężniejszy adept magii w historii Starego Świata, żył przez niezliczone stulecia. Jego zbrodnie były nieprzeliczone, u szczytu potęgi niszczył całe narody. Drachenfels jest prawdopodobnie najbardziej znanym monstrem-człowiekiem – legendy twierdzą, iż był zwykłym śmiertelnikiem – w historii Imperium i Zachodnich Krain świata Warhammera.



KRÓTKA HISTORIA ZAMKU DRACHENFELS

Podane poniżej wiadomości są przeznaczone głównie dla oczu Mistrza Gry. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby gracze poznali część z nich. W rozdziale *Przewodnik po Zamku Drachenfels* (strona 10) został opisany uczony bohater niezależny, od którego bohaterowie będą mogli dowiedzieć się co nieco o zamku i jego dawnym właścicielu.

Pierwszych pisanych relacji o Zamku Drachenfels, przekłętej budowli z piekła rodem, dostarczyli nam Oskar Lefevre i Jean-Pierre Lafontaine z miasta Quenelles w roku 184 (kalendarza Imperium). Na ich rysunkach widać zamek w całej krasie, jego siedem baszt i gotowe mury, zwieńczone blankami. Kamienny budulec wydaje się lekko postarzały. Mimo to relacje odkrywców – Armanda i Michaeli Menise – którzy przejeżdżali tamtędy zaledwie kwartał wcześniej, nie wspominają o czymkolwiek takim. Zły potwór sprowadził swe domostwo z łona góry na ziemię w pełni ukształtowane i w czasie nie dłuższym niż kilka tygodni, a być może nawet krótszym.

Archaeologia Maledicta albo Kompendium Miejsc Nawiedzonych i Przeklętych, Gunther Laubrich, Annaly Sigmar; XXXVII libram CXX (Nuln, 613 KI)

Wszyscy uczeni zgadzają się co do tego, iż Zamek Drachenfels jest stary. *Zakazane grimoiry Khaina* opisują jego rozwój w ciągu następnych stuleci. Zdeprawowani goście odwiedzali zamek, by być świadkami potworności, wymyślanych przez Drachenfelsa, a biedni, zniewoleni słudzy zaspokajali rozbuchane apetyty koneserów rzezi i okrucieństw.

Z początku Konstant Drachenfels używał własnej magii, by zachować swe perwersyjne dzieła, lecz z upływem czasu sam zamek zaczął słuchać, zapamiętywać, odpowiadać, zmieniać. Drachenfels stwierdził, iż ten, kto nauczył się słuchać, mógł wiedzieć, słyszeć, czuć, a nawet smakować każdy akt okrucieństwa, mający miejsce w komnatach i lochach budynku. A ten, kto pozwolił, by jego umysł błądził bez celu, odkrywał, iż zamek był niezmiernie szczęśliwy mogąc być jego przewodnikiem, mogąc wchłonąć nieco jego wspomnień i uczuć, tak jakby to również syciło te rzeczy, których czarne serca były w murach...

Przez pierwszych kilkaset lat, goście, których Czarnoksiężnik zapraszał do swego zamku, zatrzymywali wiedzę o tym co się w nim działo dla siebie. Dopiero później, gdy Konstant Drachenfels przestał się przejmować opinią innych, prawda o straszliwych zbrodniach ujrzała światło dzienne. A tych było wiele...

Taniec Trędowatych, mający miejsce w roku 1104, dał początek serii okrucieństw, z których każde było gorsze od poprzedniego. Drachenfels zwabił obietnicami na ucztę i bal blisko tysiąc dusz z okolicznych miast i wsi. Każdemu, niezależnie od tego czy był to kupiec, rzemieślnik, szlachetna pani, czy też rolnik o zniszczonych pracą rękach, opowiedział historię przemawiającą do jego próżności lub będącą spełnieniem jego pragnień: mówił o ciepłym schronieniu, jadłach i napitkach, towarzystwie wysoko urodzonych i tańcach, obrazach

i elfich muzykantach... Każdemu przyobiecał, uśmiechając się ironicznie, iż będzie tańczył do upadłego. I rzeczywiście tak się stało. Tańczyli, dopóki nie poodpadały im ręce i nogi, póki błyskawicznie rozwijający się trąd nie oddzielił zgnitego ciała od kości. Drachenfels chodził między nimi i śmiejąc się miażdżył czaszki, odrywał kończyny, wyrwał serca...

Z każdym takim aktem, z których chyba najbardziej niesławnym była Zatruta Uczta z roku 1907, Zamek Drachenfels wydawał się chłonać coraz więcej zła i okrucieństwa. Budynek ulegał coraz dalej idącym deformacjom, jego iluzje i omamy stawały się coraz trudniejsze do przejrzenia, koszmary i nawiedzenia coraz bardziej intensywne i przerażające. Dusze i – co gorsza – pozostałości dusz czepiały się twierdzy niczym muchy oblepiające trupa. Mówi się, iż Konstant Drachenfels twierdził, że w swym domu trzyma w tej lub w innej formie dusze wszystkich swych ofiar. Gdyby rzeczywiście tak było, wyjaśniałoby to wiele doświadczeń tych, którzy się tam zapędzili...

Sławni masowi mordercy naszych ziem. Johann Biedenkopf (Middenheim, Popular Press, 2501)

Wielu zastanawiało się, dlaczego nie zniszczono Zamku Drachenfels. Czasami wydawało się, iż udało się tego dokonać, lecz zamek zawsze zjawiał się znowu – był skazą, której nie można było się pozbyć. Cesarz osobiście wydał rozkaz jego zniszczenia, ale i jemu nie udało się zmieścić z powierzchni ziemi siedziby Drachenfelsa.

Zamek Drachenfels nie jest miejscem, które można ot tak odnaleźć i zniszczyć. Istnieje po temu wiele przyczyn. Nie zawsze odnajduje się go w tym samym miejscu, choć z ostatnich raportów wynika, że twierdza nie jest obecnie zdolna do ruchu, co kiedyś ponoć mogła czynić. Leży ona w odległej, niezwykle trudnej do sforsowania części gór, gdzie nie można użyć zwierząt pociągowych. Okolice są nawiedzane przez dzikie bestie, orki i inne, gorsze jeszcze stwory. Przerzut robotników i potrzebnych im narzędzi do tego miejsca jest praktycznie niemożliwy. W roku 1513 próbowano zbombardować twierdzę skalami, zrzuconymi przez magicznie kontrolowane wywerny, co dowiodło jedynie liczebności i celności żywiołowych luczników, obsadzających wieże zamku.

Uciekano się także do magii, lecz bez jakichkolwiek sukcesów. Ogień okazał się bezskuteczny wobec kamiennych murów. Istnieją wiarygodne raporty twierdzące, że czarodzieje, którzy próbowali zniszczyć fortecę za pomocą czarów, zostali zaatakowani przez nieznaną i niewidoczną magiczną moc. Czarodziej Kaster Drecksatz z Altdorfu leży jeszcze w Wielkim Hospicjum w Frederheim – próbował obalić mury budowli. Mimo że Drachenfels nie żyje, w jego zamku nadal tli się życie. Dlatego też dopóki nie zaistnieje nagle przyczyna zniszczenia twierdzy, Zamek Drachenfels powinien być pozostawiony swemu losowi.

Raport dla cesarza Karla-Franza. Arcy-Lektor Kaslain z Nuln, 2508

DROGA DO DRACHENFELS

Mapa 1 pokazuje teren – Szare Góry – otaczający Zamek Drachenfels. Twierdza stoi na wysokiej, skalistej grani, około czterech mil nad opuszczoną górniczą wioską o nazwie Felsbrockenberg. Do zamku można podejść albo wąską ścieżką wijącą się po zboczu góry, która prowadzi wprost do wrót, albo bezpieczniejszą i szerszą dróżką, wiodącą na szczyt góry, do zrujnowanej bramy – stamtąd do zamku wiedzie tylko wąska ścieżynka.

W okolicy twierdzy nie prowadzi żaden szlak, ponieważ Felsbrockenberg od około 80 lat świeci pustkami. Poszukiwacze przygód, chcący dostać się do zamku, muszą przebrnąć przez wysokie góry, które są traktowane jak *teren trudny*.

Jak wynika z Mapy 1, poszukiwacze przygód spędzą w górach niezbyt dużo czasu. Powinno się jednak postarać, aby zapamiętali tę wędrówkę na długo – góry są niebezpieczne i zdradliwe. Z atrakcjami nie należy przesadzać, na tym etapie przygody najlepiej nie używać lawin i podobnych drastycznych efektów „losowych”, chyba że z własnej woli chcesz się pozbawić najlepszej zabawy w zamku, po prostu od razu zabijając bohaterów! Z drugiej strony, możesz ożywić nudę górskiej wędrówki kilkoma wydarzeniami. Poniżej znajdziesz kilka pomysłów.



ŁAGODNY DESZCZYK

Każdego dnia podróży w górach istnieje 20% szansa na to, że przez K8 godzin będzie padał ulewny deszcz. Szansa ta wzrasta do 30% dziennie w miesiącach od Kaldezeita do Pflugzeita. Teren, po którym poruszają się poszukiwacze przygód zamienia się w *teren bardzo trudny*, jeśli deszcz pada przez więcej niż 4 godziny (ruch z jedną czwartą szybkości, testy *ryzyka* z ujemnym modyfikatorem -20, bieg jest niemożliwy).

Dodatkowo poszukiwacze przygód mogą się przeziębici, chyba że znajdą jakieś schronienie lub dysponują środkami specjalnymi (w rodzaju długotrwałego czaru *Ochrona przed deszczem*).

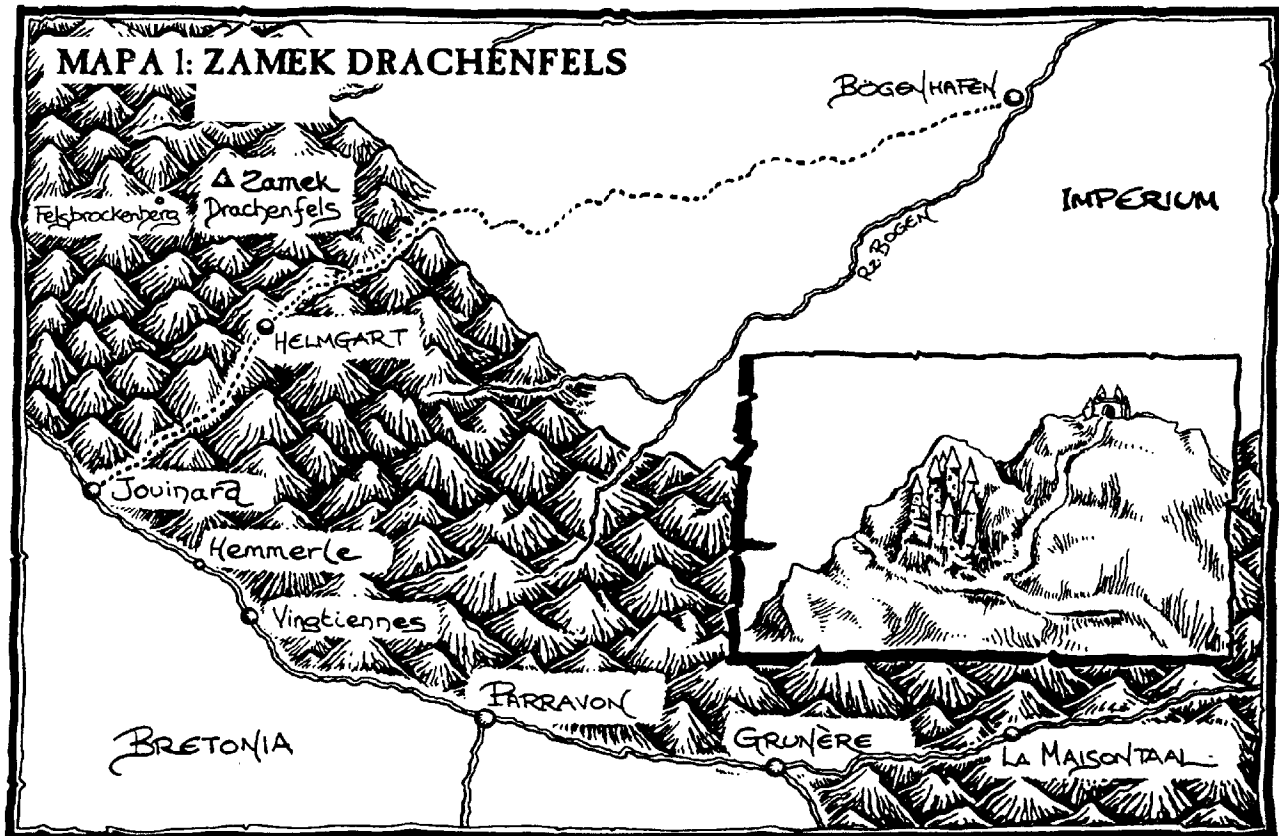
W przypadku, gdy ulewa trwa dłużej niż 2 godziny, poszukiwacze przygód muszą wykonać testy **Wt** (modyfikator +10 za *odporność na choroby*, +20 jeśli bohater przygotował się do podróży kupując np. wodoodporne ubranie). Jeśli test się nie powiedzie, dana postać łapie przeziębienie, trwające K3+1 dni, którego efektem jest zmniejszenie wszelkich cech procentowych o 5 punktów).

Wszystkie zwierzęta juczne, prowadzone przez członków drużyny, mogą stać się niespokojne i znarowione. Każde zwierzę musi wykonać test **CP**, a jeśli wynik będzie niepomyślny, przez jedną turę bije kopytami, staje dęba i odmawia dalszej współpracy. Zamiast cechy zwierzęcia, można wykorzystać cechę dowolnego członka drużyny, dysponującego jedną z następujących umiejętności: *opieka nad zwierzętami*, *tresura* lub *posłuch u zwierząt*. Ten test należy powtarzać co godzinę po upływie pierwszej pełnej godziny deszczu. Co gorsza, istnieje 5% szansa, że zwierzę, które będzie „niegrzeczne”, straci swój ładunek.

I jeszcze jedno. Ulewny deszcz przemoczy proch i nie dość dobrze chronioną broń prochową oraz zniszczy wszystkie cięciwy.

SPOTKANIA W GÓRACH

W niektórych spośród scenariuszy podanych w rozdziale *Przygody w Zamku Drachenfels* znalazły się proponowane spotkania, z jakimi bohaterowie będą mieli do czynienia w Szarych Górach. W innych nie ma tego elementu, ale możesz przygotować kilka krótkich przerywników. Ze swej strony możemy ci tylko doradzić, żebyś ograniczył ich liczbę do minimum. Centralnym miejscem przygody jest Zamek, a chyba nie chcesz, by poszukiwacze przygód zginęli z łap bandy orków, nim będą mieli okazję ujrzeć jego mury? Oczywiście jest jednak, że kilka dobrze przygotowanych i poprowadzonych spotkań utrzyma graczy w napięciu, a także przyspieszy grę, jeśli rozgrywka uległa spowolnieniu z winy utrzymywanych przez nich przesadnych środków ostrożności.



Niespokojni martwi

To spotkanie powinno mieć miejsce tuż przed świtem lub zaraz po zmierzchu, tak by półmrok nie pozwalał na udzielenie jednoznacznej odpowiedzi, czy to, czego świadkami będą poszukiwacze przygód jest realne, czy też nie. Najlepiej by było, gdyby ostatnim lub pierwszym widokiem ujrzanym przez bohaterów była ponura, złowieszcza sylwetka Zamku Drachenfels, odcinająca się od jaśniejszego nieba.

Kiedy tylko poszukiwacze przygód zaczną rozbijać (lub zwijać) obozowisko, przez ich biwak przesunie się rzadka mgielka, zmrażając wszystkich do szpiku kości. Płonące ognisko przygaśnie, a następnie zgaśnie. Wszystkie zwierzęta będą bały się oparu. Nawet jeżeli bohaterowie zdecydują się ruszyć, mgła popłynie za nimi, z łatwością dotrzymując im kroku i – co najbardziej przerażające – poruszając się nawet pod wiatr.

Gdy tylko bohaterowie zdadzą sobie sprawę, że w ten sposób nie uciekną, mgła zgęstnieje i przekształci się w trzy zakapturzone postacie. Są to trzy spośród Duchów zamku, widma tych, którzy zginęli z ręki Drachenfelsa. Nie poruszają się, ani nie zaatakują, lecz po prostu ustawiają się pomiędzy członkami drużyny, a ścieżką wiodącą do twierdzy.

Podczas tego spotkania duchy nie będą podlegały *niestabilności*, chyba że dotkną któregoś z bohaterów, ktoś wypowie imię Sigmara Młotodzierzcy lub zostaną trafione magiczną bronią. Imię Sigmara może zostać wymówione w dowolnym kontekście, nie tylko w formie błagania o pomoc. Po pokonaniu duchów w walce lub ich zniknięciu na skutek niestabilności mgła się rozwieje.

Z ciemności nocy

Opisywane spotkanie można poprowadzić wkrótce po zakończeniu spotkania z duchami (patrz *Niespokojni martwi*), wtedy, gdy gracze będą przekonani, że tej nocy ich bohaterom nic już raczej nie grozi.

Zaraz po zapadnięciu zmroku drużyna trafi na ścieżkę wiodącą do położonej z boku doliny górskiej, wrzynającej się głęboko w zbocza góry. Ścieżka jest wyraźnie oznakowana kopczykami białych kamieni, nie jest więc szlakiem używanym przez zwierzęta.

W momencie gdy znajdą się w centrum doliny (która ma jakieś 20 metrów szerokości i około 100 długości), po niebie ponownie przewalą się burzowe chmury, z których znacznie spływać mnóstwo wody. Choć ta kotlina nie jest najlepszym miejscem do spędzenia nocy, zapewnia przynajmniej jakąś osłonę przed wiatrem. W pobliżu bohaterów stoi nawet kilka skał uformowanych w coś na kształt prymitywnego murku lub wiatrochronu.

W rzeczywistości ścieżka i kotlina są pułapką zastawioną przez stado harpii, żyjących w małej jaskini ukrytej w skalnych ścianach. Choć są wystarczająco inteligentne, by stworzyć niewinnie wyglądającą drożkę, są zbyt głupie i niecierpliwe, by zamknąć pułpkę. Gdy tylko drużyna zatrzyma się, harpie uderzą na jej członków, wylatując ze swych kryjówek.

Ponieważ ich upierzenie niemal zlewa się z kolorem okolicznych skał, harpie są bardzo trudne do zauważenia, nim wykonają jakiś ruch. Wypatrzenie ich wymaga wykonania udanego testu **I**, do którego stosuje się ujemny modyfikator



-20. Test ten może wykonać tylko taki bohater, który powie, że wypatruje czegoś niezwyklego.

Harpie są prawie ślepyimi mutantami, polującymi za pomocą dźwięku. Na rundę przed ich atakiem niewielką kotlinę wypełnią dziwaczne skrzeki i zawrozenia, które harpie wykorzystują do nawigacji i polowania (jak nietoperze). W następnej rundzie z ciemności wyłonią się K4 harpie, do których wkrótce dołączy reszta stada. Kolonia składa się z sześciu osobników. Harpie są głodne i zapalczywe, skoncentrują swe ataki na osobach odosobnionych. Jeśli bohaterowie będą się trzymać razem, zamiast nich harpie spróbują porwać zwierzę juczne (jeśli drużyna ma jakieś), lub będą krążyć, atakując losowo wybranych bohaterów do czasu, aż uda im się kogoś zranić. Później wszystkie ich ataki skupią się na rannym.

Choć harpie są głodne, nie są samobójcami. Gdy tylko **Żywotność** którejś z nich zostanie zmniejszona do połowy lub mniej, wszystkie muszą wykonać test **CP**, gdyż w przeciwnym razie porzucą walkę i schronią się w swoich gniazdach. Dodatkowo, choć potwory są prawie ślepe, boją się jasnego światła, a zwłaszcza ognia. Uważa się je za *podatne na strach* przed każdym magicznym działaniem, którego efektem jest jasny ogień lub światło (tak jak np. w czarze *Ognista kula*).

Jaskinia harpii jest śmierdzącą dziurą, wrytą w zboczu pagórka. Nie ma w niej nic ciekawego, z wyjątkiem starych kości poprzednich ofiar potworów. W nieczystościach gniazda rozrzuconych jest trochę drobnych – 6 marienburskich gilderów, 2 imperialne korony, 14 szylingów i samotny bretoński pen.

W obronie swej kryjówki, stwory będą walczyć do upadłego.

Bandyci i orki

Góry dookoła Zamku Drachenfels pełne są również bardziej naturalnych niebezpieczeństw. Zarówno Erwin Kroetz i jego bandyci, jak i Gobrot Mazistopy wraz ze swą orczą kompanią, mogą zaskoczyć bohaterów wieloma przykrymi niespodziankami. Bardziej szczegółowe omówienie obu tych grup znajdziesz w rozdziałach *Przygody w Zamku Drachenfels* i *Charakterystyki*.

Obie bandy mogą śledzić drużynę w czasie podróży do fortecy. Bohaterowie mogą również natknąć się na którąś z nich, obozującą pośród wzgórz. Staną wtedy przed wyborem – spróbować się niepostrzeżenie prześliznąć, czy też może przypuścić niespodziewany atak. Trzecią możliwością utrudnienia życia poszukiwaczy przygód jest wpłatanie ich w zmagania obu band.

Zamiast dokładnie opisywać którąś z powyższych możliwości, pozostawiliśmy to tobie. To ty zdecydujesz czy – i w jaki sposób – z nich skorzystasz.

Ogry

Na środku górskiej drogi, nad pozostałościami kozła, siedzą trzy zawzięte kłócące się ze sobą ogry. Jeśli istnieją *bardzo* głupie ogry, ta trójka z pewnością się do nich zalicza.

Ogry wstają i blokują drogę drużynie. Ich żądania są proste: bohaterowie muszą dać im coś do jedzenia, jeśli chcą przejść spokojnie. Dokładne określenie słowa „coś” przeraża się w kolejną kłótnię, ale w końcu ogry dochodzą do zgody – *Eden muuul, eden ludź, albo, errr, eden i eden – tfa – mały*. Ogry znacząco wskazują na obecnych wśród łowców przygód halflingów lub krasnoludów.

Ogry zaatakują członków drużyny, jeśli ich apetyty nie zostaną zaspokojone – wydaje im się, że mają szansę na zwycięstwo. Zresztą mogą zaatakować niezależnie od rezultatów negocjacji, uważając się za cholernie cwanych, jeśli uda im się przed bitką wciągnąć swe ofiary w pogawędkę. Ogry zaatakują nie przejmując się swoimi szansami na wyjście cało z potyczki, jeśli test ich **Int** będzie nieudany. Każdy ogr, którego **Żywotność** zostanie zmniejszona do 3 lub mniej punktów, musi wykonać udany test swych **CP**, gdyż w przeciwnym wypadku ucieknie.

Cała trójka jest bardzo przesądna, dlatego jeśli ktokolwiek z podróżników ucieknie się do jakiegokolwiek widocznej formy magii, każdy z ogrow musi wykonać test **Op**. Porażka oznacza, że ogr ucieknie, bojąc się o własne życie. Efekt magiczny może pochodzić z dowolnego źródła (czar lub przedmiot), lecz musi mieć jasny, wyraźny widoczny skutek. *Aura* jakiegokolwiek typu nie wystarczy, ale czar *Lot owszem*, nawet pomimo tego, że sam w sobie nie jest groźny dla obserwatorów.

Ogry nie mają żadnych skarbów, poza swymi prymitywnymi pałami.

Trzepot martwych skrzydeł

Wraz ze zbliżaniem się do twierdzy Czarnoksiężnika, okolica zaczyna być coraz uboższa w roślinność i szara. Nieliczne drzewa są powykręcane i skarłate i nawet trawa zdaje się być zwiędła i bez życia. Jedynym pocieszeniem jest fakt, że przynajmniej przestało padać, a przez chmury przebija słońce, choć jego światło jest rozmyte i nie daje wiele ciepła.

Dolina, nad którą idą bohaterowie, skryta jest pod grubą warstwą mgły, która zdaje się błyszczeć. Może to być po prostu odbicie światła słońca, ale blask wygląda nienaturalnie. W oddali wyraźnie widać wieżycę zamku. Nagle blade światło przesłaniają piekielne skrzydła. Od tej strony, skąd bohaterowie nie mogli ich zobaczyć (albo znad grani, albo z mgły), wylania się stado gnilców. Na każdym dwóch członków drużyny przypada jeden ożywieńczy ptak (minimalnie trzy gnilce).

Każdy poszukiwacz przygód musi wykonać udany test I, gdyż w przeciwnym razie zostanie *zaskoczony* (nie będzie mógł nic robić) przez praktycznie bezszelestnie nadlatujących napastników. Gnilce zaczną krążyć dookoła drużyny, lecz nie spróbują nikogo unieść w powietrze. Zamiast tego spróbują przynajmniej raz zranić każdego bohatera. Po otrzymaniu rany dana osoba nie będzie atakowana, chyba że znajdzie się pomiędzy gnilcem a bohaterem, który jeszcze nie został ranny.

Po upływie 1K10 rund lub gdy tylko **Żywotność** jednego z gnilców spadnie do 1 punktu (zależnie od tego, co nastąpi najpierw) napastnicy odlecą, tym razem głośno skrzeczając. Zanurkują i znikną we mgle. Po kilku minutach pojawiają się znowu, tym razem bardzo daleko. Kierują się bezpośrednio ku złowieszczym basztom Zamku Drachenfels.

Choć zachowanie gnilców może się wydać graczom znaczące, atak ptaszysk ma na celu jedynie zwrócenie uwagi bohaterów na zamek. Inną możliwością wykorzystania latających ożywieńców jest przypuszczenie ataku tuż pod zamkiem, co opisano poniżej.

ZBLIŻAJĄC SIĘ DO ZAMKU

Zamek Drachenfels stoi na skalistej, częściowo sztucznej górze. Wręcz graczom Notkę 1 lub też powiedz im, co widzą. Zarówno ten, jak i następne opisy siedziby czarodzieja nie powinny być identyczne. Dzięki temu stworzysz wrażenie, że zamek jest dziwny i zmienny. Rzecz jasna zawsze stoi na swoim miejscu, ale kiedy nikt nie patrzy, wydaje się, że mury i wieże odrobinę się przesunęły, a może stoją na swoim miejscu, ale bohaterowie nie mogą zobaczyć czegoś, co wcześniej było doskonale widoczne. Na przykład, kiedy pierwszy gracz poprosi, żebyś opisał mu co widzi, możesz przeczytać poniższy tekst:

Zamek wygląda jak obsceniczna, wielopalczysta, opatrzona pazurami dłoń, próbująca wyrwać serce z nieba. Na siedmiu wieżach lśni wilgoć, przywodząca na myśl pot na czole umierającego człowieka. Uwypukla ona niezdrowy, blade kolor kamienia. Z najwyższej baszty, stojącej pośrodku twierdzy, wzbija się w niebo i ulatuje z wiatrem smużka mgły. Czy to tylko twoja wyobraźnia, czy też rzeczywiście słyszysz wśród świstu wiatru cichutki odgłos szaleńczego śmiechu...?

Przy następnej okazji możesz spróbować czegoś w tym rodzaju:

Baszty zamku są spękane i krzywe, jak wykręcona reumatyzmem dłoń sięgająca ku chmurom. Pojedyncze światło lśni w wysokim oknie, isierka na tle ciemnoszarego muru twierdzy. Dachy wież wyglądają tak, jakby z trudem znosiły nawet lekkie powiewy wiatru, nie mówiąc

o górskich burzach. Całe to miejsce jest martwe i opuszczone, to ruina, w której mieszkają jedynie martwi..

...i tak dalej. Opisy mogą być zróżnicowane, dostosowane do twojego stylu prowadzenia, ważne jest tylko, by podczas zbliżania się do Zamku Drachenfels bohaterowie mieli o czym myśleć.

Gracze, którzy mają fiola na punkcie rysowania niezwykle dokładnych map, w czasie tej przygody nie będą mieć łatwego życia. Już podczas opisywania zewnętrznego wyglądu fortecy, możesz ją prezentować w ten sposób, by bohaterom wydawało się, że za każdym razem, kiedy patrzą na budowlę, widzą ją nieco inaczej, że dostrzegają szczegóły, których przed chwilą z pewnością nie było, że nie są do końca pewni, czy jeszcze przed minutą zamek wyglądał tak, jak wygląda teraz. Czy Wielka Baszta nie stała kilka metrów na prawo? Czy kurek na dachu miał ten sam kształt? Dlaczego nie mogą sobie przypomnieć, co widzieli chwilę wcześniej?

Do Zamku Drachenfels prowadzą dwie ścieżki. Wyższej, schodzącej do zamku, strzeże brama, położona około 50 metrów wyżej od właściwej fortecy (co widać na Mapie numer 1). Druga ścieżka prowadzi do zamku z dołu. Ponieważ od wielu lat nikt ich nie naprawiał, obie drożki są bardzo zaniedbane, a trudność poruszania się po nich wzmacnia się wraz ze zbliżaniem do zamku. Oba szlaki są zbyt strome, by można po nich wjechać na wierzchowcu.

Być może do tej pory nie przeprowadziłeś jeszcze ataku gnilców (patrz *Trzepot martwych skrzydeł*, w poprzedniej części). Jeżeli tak, istnieje szansa, że podczas walki któryś z bohaterów poślizgnie się i spadnie. Udany test I pozwoli tego uniknąć. W przypadku, gdy test ten będzie jednak nieudany, należy wykonać kolejny test I (*akrobatyka* +10, *wspinaczka* +10). W przypadku, gdy i ten będzie nieudany, dana osoba spada 2K10 metrów w dół, otrzymując w tym czasie K3 trafień o S1. Skalne rumowisko, po którym trzeba wspiąć się później pod górę, jest terenem *bardzo trudnym*.



PRZEWODNIK PO ZAMKU DRACHENFELS

OGÓLNY WIDOK ZAMKU

Plan parteru Zamku Drachenfels widnieje na Mapie numer 2. Następne mapy, znajdujące się na kolejnych stronach książki, przedstawiają plany innych części budowli.

Mury

Zwieńczone krenelazami mury, otaczające cały zamek, mają około 8 metrów wysokości. Miejscami są nieznacznie wyższe, jak na przykład na blankach górujących nad bramą. Mury mają półtora metra grubości. Za blankami ciągną się podparte wspornikami drewniane chodniki. Nie są one zbyt bezpieczne, przyczyniły się do tego lata wiatrów i deszczów. Zakreskowane miejsca na Mapie numer 2 pokazują najniebezpieczniejsze obszary. Każdy, kto na nie wejdzie, musi wykonać udany test **I** (z dodatnim modyfikatorem +10, jeśli jest niziołkiem; z ujemnym modyfikatorem -10, jeśli noszone przez niego przedmioty ważą łącznie więcej niż 75% tego, co może normalnie unieść). Jeżeli test jest nieudany, drewniane deski załamują się pod osobą, która na nie weszła. Spada ona z wysokości 6 metrów. Bohaterowie mogą wykonać testy **I**, aby uniknąć upadku – zauważą przegniłe deski. Jeśli nie powiedzą wyraźnie, że to robią, do testu stosowany jest ujemny modyfikator -25%!

Na blankach bohaterowie mogą znaleźć kilka różnych rzeczy: stare strzały i zardzewiałe grot, wiadro pełne zastygłej smoły,

wiązkę przegniłych pochodni, odcinek przgniłej liny itp. Nie mają one żadnej wartości i są całkowicie bezużyteczne.

Zewnętrzne, kamienne mury właściwego zamku mają w większości miejsc około 25 centymetrów grubości. Mury baszt są grubsze o dodatkowe 30 centymetrów. Ścianki wewnętrzne są grube na 15 centymetrów.

Zauważ, że na wielu planach pokazane są strzelnice w murach. Są one szerokie na jakieś 15 centymetrów i wysokie na 90, chyba że w tekście zaznaczono to inaczej. Dolne krawędzie strzelnic są umieszczone około 60 centymetrów nad podłogą.

W ZAMKU

Okna zamku są wykonane z grubego, kryształowego szkła, osadzonego w ołowianych ramach. Nie przepuszczają zbyt wiele światła, nie da się też przez nie zobaczyć, co jest w środku, nawet wtedy, gdy wiszące za nimi zasłony są odsłonięte.

Drzwi w zamku prowadzące na zewnątrz (np. drzwi do baszt, lokacje 2-7) mają **Wt** 4, 12 punktów uszkodzeń i **JZ** 30 (jeśli mają w ogóle zamek). Drzwi wewnętrzne mają **Wt** 3, 7 punktów uszkodzeń i **JZ** 25. Wyjątki od tych charakterystyk są podane w tekście. Wszystkie drzwi są zamknięte na zamek, jeśli tekst nie mówi inaczej.

Dziedzińce

Dziedzińce Zamku Drachenfels są w całości wybrukowane kamieniem. Bruk jest śliski, jeśli więc ktoś z jakiegokolwiek powodu będzie biegł po dziedzińcu, musi wykonać udany test **I**. W przypadku nieudanego testu, dana osoba przewraca się i automatycznie traci 1 punkt **Zywotności**.

Każdy, kto dokładnie przyjrzy się kamieniom bruku, po udanym teście **Int** (uczeń medyka lub medyk otrzymują do tego testu dodatni modyfikator +10), zorientuje się, że kamienie są śliskie, ponieważ oblepiono je czymś, co jest niezwykle podobne do maleńkich strzępków ludzkiego tłuszczu. W niewielkich szczelinach pomiędzy kamieniami można dostrzec nawet kawałki ludzkich ciał. Jeśli ci to odpowiada, a poszukiwacze przygód zaczną dokładniej szukać jakichś szczątków, możesz wykorzystać swoją wyobraźnię.

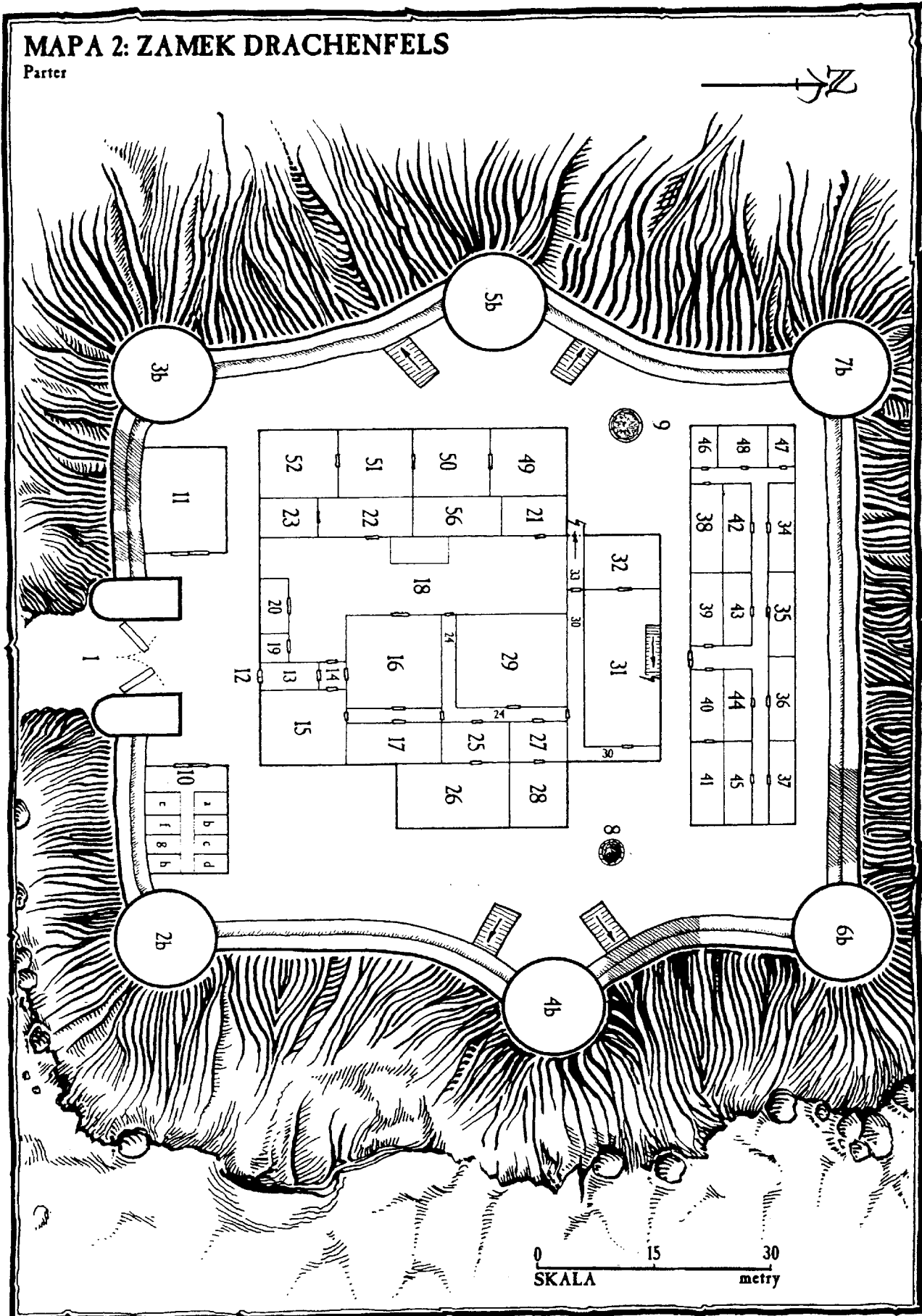
„Złodzieje czasu” i inne lokacje

Mała liczba pomieszczeń w zamku służy jako „złodzieje czasu” – są po brzegi wypełnione rzeczami, koło których poszukiwacze przygód, jeśli są prawdziwymi poszukiwaczami, nie przejdą obojętnie. Zrobiono to celowo: w jednej z przygód czas spędzony w zamku odgrywa kluczową rolę. Całkiem możliwe, że bohaterowie zmnają mnóstwo czasu, zanim odnajdą prawdziwy cel swych poszukiwań (o ile w ogóle go znajdą).



MAPA 2: ZAMEK DRACHENFELS

Parter



W zamku raczej trudno natknąć się na jakąś rozumną istotę, dlatego większość spośród licznych i niebezpiecznych pułapek jest wciąż groźna. Wewnątrz budowli kręci się jednak kilku bohaterów niezależnych. Zazwyczaj orientują się, które miejsca są niebezpieczne, choć najczęściej nie znają żadnych szczegółów – po prostu wiedzą, że „coś tam jest”.

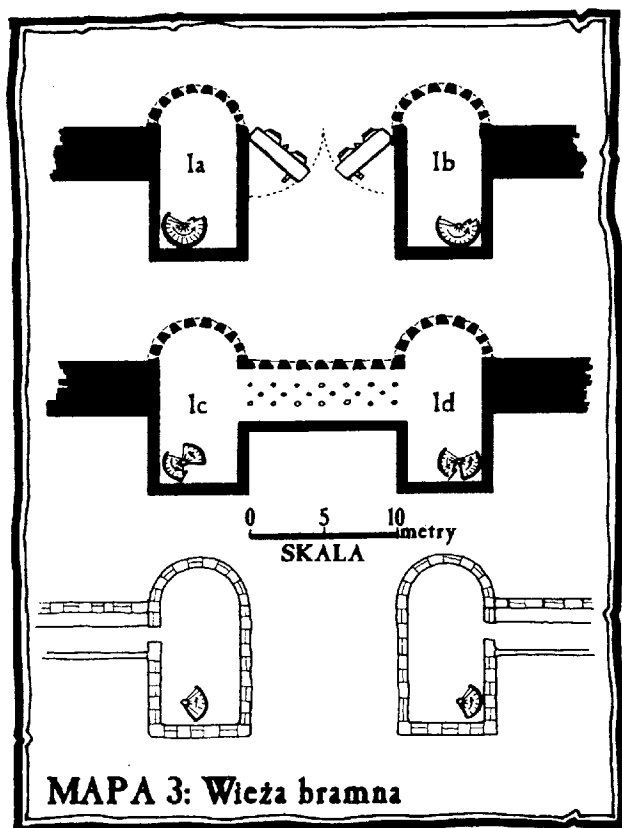
Ponieważ wewnątrz zamku jest tak wiele pomieszczeń, szczegółowe opisywanie każdego dywanu i mebla jest niemożliwe i niepotrzebne – gdybyśmy to zrobili, książka byłaby prawdopodobnie dwukrotnie grubsza! Z tego powodu pominęliśmy „umeblowanie” poszczególnych komnat, chyba że odgrywa ono jakąś rolę. Dajemy ci wolną rękę – wyśmyśl pominięte przez nas szczegóły.

LOKACJE ZEWNĘTRZNE I BASZTY MNIEJSZE

1. WROTA I WAROWNA BRAMA

Na Mapie numer 3 pokazano plan trzech pięter warownej bramy. Solidne, prowadzące do zamku wrota są lekko uchylone – wykonane z grubego na 20 centymetrów drewna, wiszą na brązowych zawiasach. Dwaj bohaterowie, których połączona **Sila** jest równa lub większa od 5, mogą je z łatwością otworzyć. Odrzwia uchylają się z głośnym skrzypnięciem, odbijającym się echem od murów fortecy.

W pobliżu bramy widać pozostałości muła, przywiązanego do muru. Zwierzę ma wywleczone na zewnątrz wnętrzności i jest częściowo zjedzone (zrobił to gnilec). Był to wierzchowiec Juliane Fassbinder (patrz lokacja 25). Bohaterowie powinni domyśleć się, na widok świeżych szczątków zwierzęcia, że ktoś może być w okolicy.



W komnacie 1a i 1b są pozostałości przegniłych stołów i krzeseł, kilka kołczanów z hełmami do kusz i stosik ludzkich kości – nieożywione szczątki strażnika, który niegdyś bronił tego miejsca.

Pomieszczenia 1c i 1d, leżące nad opisanymi poprzednio, wyglądają podobnie, łączy je przejście nad bramą. Podłoga przejścia jest pełna dziur, przez które obrońcy zamku zrzucali rozmaite rzeczy na szturmujących wrota napastników. Stoją tu trzy wiadra od dawna zastygłej smoły i metalowy kocioł z pokrywą. W kotle jest około dwóch litrów bardzo żrącego kwasu, rozpuszczającego przedmioty organiczne, takie jak drewno lub skóra, ale nie metal czy kamień. Kwas zachował swe właściwości – jeśli co najmniej pół litra kwasu zostanie wylane na żywy cel, otrzyma on K3 trafienia o S3. Bryznienie kwasem oznacza jedno trafienie o S3. Każdy, kto jest głupi na tyle, by włożyć rękę do znajdującej się wewnątrz kotła cieczy, w każdej rundzie kontaktu z płynem automatycznie traci jeden punkt **Żywotności**, przy czym nie uwzględnia się ani **Wytrzymałości**, ani noszonego pancerza.

Na blanki prowadzą spiralne schody. Wejście było niegdyś zatarasowane drewnianymi kłapami, ale kłapa nad pomieszczeniem 1d przegniła i rozpadła się, wskutek czego na stopniach wiodących z tego pomieszczenia rośnie mech, w zagłębieniach zebrały się małe kałuże wody. Z tego powodu schody są traktowane jako teren *trudny*. Kłapa nad pomieszczeniem 1c jest opuszczona, ale nie zamknięta.

BASZTY MNIEJSZE

Każda z sześciu baszt, wchodzących w skład murów obronnych, została wybudowana z myślą o zastosowaniach obronnych, ale są one również swego rodzaju soczewkami skupiającymi negatywne emocje i doświadczenia. W murach baszt zamek „przechowuje” uczucia i emocje. Ich oddziaływanie może wpłynąć na bohaterów, którzy wejdą do wież. Symbole, widniejące na planach poszczególnych baszt, zostały opisane na Mapie numer 9 (strona 17).

2. BASZTA WYCZERPIANIA

Mapa numer 4 przedstawia plan tej wysokiej na około trzydziestu pięciu metrów baszty. Grube, drewniane drzwi, broniące dostępu do jej wnętrza, są zamknięte, choć nie są zaryglowane. Drzwi zawierają jednak przykrą czarodziejską niespodziankę. Wryto na nich dziwną wersję *Runu Odnowienia*. Aby go zauważyć, trzeba wykonać udany test I (z ujemnym modyfikatorem -25). Pułapka działa w następujący sposób: pierwsza runa, która przejdzie danego dnia (liczonego od świtu do świtu) przez drzwi, zostaje do następnego poranka automatycznie pozbawiona mocy. Broń runiczna traci na ten okres swe właściwości, podobnie rzecz się ma z innymi runicznymi przedmiotami.

W komnacie 2b znajdują się tylko pozostałości przegniłego umeblowania, pusty, przegniły kufer drewniany i para starych, nie nadających się do wykorzystania kuszy, ustawionych w stojaku. Kłapa prowadząca do piwnicy jest pęknięta. Przymocowana do ściany drabina, którą można dostrzec po otwarciu kłapy, jest niebezpieczna. Schodząca po niej osoba musi wykonać udany test I, aby nie spaść z wysokości trzech metrów. Do wysokości około 30 centymetrów piwnica jest zalana śmierdzącą, brudną (ale zupełnie niegroźną) wodą. Tu i tam nad jej powierzchnię wystają przgniłe kości.

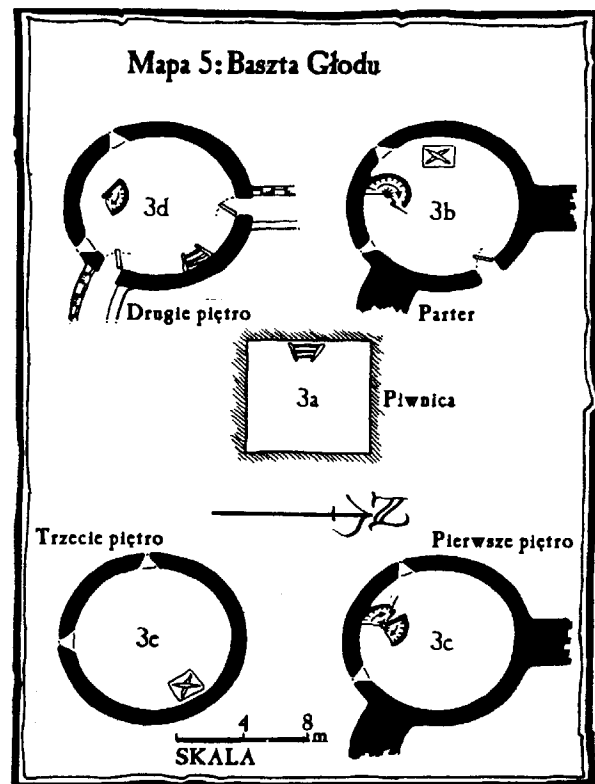
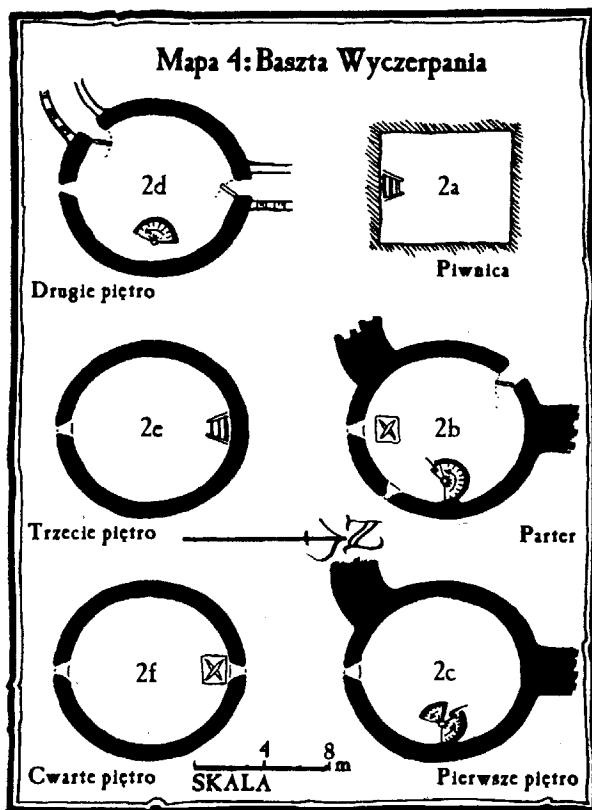
Spiralne schody prowadzące z 2b do 2c są tak wąskie, że bohaterowie muszą się po nich wspinać gęsiego – szkoda, gdyż w komnacie 2c mieszkają dwa niezwykle sprytnie zombie, uzbrojone we wciąż działające kusze. Po oddaniu jednego strzału obaj rzucą się do walki, w której postarają się wykorzystać brudne pazury. Zombie są na tyle inteligentne, by ukryć się w mroku. Zaskoczą drużynę, jeśli prowadzącej osobie nie uda się wykonać testu **I**. W tej komnacie, a także w pomieszczeniu wyżej (2e) znajdują się tylko zniszczone, rozpadające się meble i bezużyteczna, skorodowana broń.

Kłapa w pomieszczeniu 2e prowadzi do góry, do komnaty 2f. Nie będzie się tam jednak łatwo dostać, ponieważ przymocowana do ściany drabina, wiodąca niegdyś do 2f, jest całkowicie przegniła. Aby dostać się wyżej, trzeba będzie udanie wykorzystać umiejętność *wspinaczka* lub zaklęcie *Lot*. Podłoga 2f jest pokryta grubą warstwą ptasich odchodów, piór, starych kości i strzępów ubrań. Para harpii urządziła tu sobie gniazdo – z trudnością udaje się im przecisnąć przez wąskie okienko. Gniazdo jest uwite w drewnianym rusztowaniu, wspierającym poszycie dachu baszty, jakieś 5 metrów nad podłogą piętra. Wewnątrz są kości, ubrania, szmaty i brud, ale również mały zbiór monet (17 ZK, 62 SS, 18 BP) i para niewielkich pierścieni z topazem. (każdy jest wart 7 ZK). Harpie bez wahania zaatakują każdego, kto wejdzie do komnaty, ale spróbują odlecieć, jeżeli ich **Żywotność** spadnie do 1 punktu.

Wyczerpanie

Notuj, ile czasu bohaterowie spędzają w wieży w czasie każdego kolejnych odwiedzin.

Po opuszczeniu baszty każdy łowca przygód musi wykonać test **SW**. Za każde trzy tury, spędzone w baszcie, do testu stosowany jest kumulatywny, ujemny modyfikator -5. Nieudany test oznacza, że bohater odczuwa czasowe



wyczerpanie (przez K10 + 10 tur **WW** -10; **US** -10; **S** -1; **Wt** -1). Członkowie drużyny, którym nie uda się przejść tego testu, odczuwają niezwykłą słabość i ujrzą wizje wyczerpanych, ubranych tak jak oni ludzi, bezskutecznie próbujących doczołgać się do wrót zamku i uciec z niego.

3. BASZTA GŁODU

Plan tej wysokiej na około trzydziestu metrów baszty widnieje na Mapie numer 5. Każdy halfling, znajdujący się w odległości półtora metra od wieży, powinien wykonać test **SW** (z dodatnim modyfikatorem +20, jeśli posiada *wykrywanie magii*). Pomysł wejścia do baszty wyda mu się nadzwyczaj nieciekawym, jeśli powyższy test będzie pomyślny. Po wyrzuceniu 01-02 niziołkowi zda się, iż to sama Esmeralda zabrania mu wejścia, wskutek czego staje się on *podatny na strach* względem baszty i wszystkiego, co się w niej znajduje!

Mimo tego, co czują bohaterowie, w komnacie 3b nie znajduje się nic nadzwyczajnego – stosiki kości, belty i resztki mebli. Kłapa w podłodze jest w niezłym stanie. Po jej uniesieniu widać schody prowadzące w dół, do piwnicy (lokalizacja 3a). W piwnicy jest sześć szkieletów, przykutych łańcuchami do rozwalającego się stołu, na którym widać zgniłe resztki jedzenia, podanego na srebrnej zastawie (wartej ogółem 5 ZK). Gdy do pomieszczenia ktoś wejdzie, szkielety będą usiłowały rzucić się na niego, z niecierpliwości kłapiąc paszczkami. Ich wysiłki pójdą jednak na marne, są zbyt mocno przykute, aby mogły coś komuś zrobić.

Zwróć uwagę, że bohaterowie wyrzuceni z pewnych lokacji w zamku (patrz *Prowadzenie przygód w Zamku Drachenfels*), mogą skończyć w tym pomieszczeniu, przykuci do stołu razem ze szkieletami!

Komnata na pierwszym piętrze baszty (3c) jest pusta, ale wyższe pomieszczenia kryją groźne i straszne niespodzianki. W komnacie 3d stoi duży stół, dookoła którego

rozstawionych jest 10 masywnych, drewnianych krzeseł. Na każdym siedzi szkielet, którego ręce są przykute do podłogi.

Przed każdym „biesiadnikiem“ stoi wystawna srebrna i kryształowa zastawa (wartość 20 ZK za każdą), ustawiona tuż poza zasięgiem szkieletu, nawet gdy ten pochyli się głęboko w przód. Tym razem kajdany nie są jednak tak solidne, jak w piwnicy. Gdy tylko poszukiwacze przygód wejdą do komnaty, dwa szkielety wyrwą z podłogi zardzewiałe kajdany i zaatakują. Zrobią tak jednak tylko wtedy, gdy będą mieć szansę trafienia któregoś z bohaterów. Jeśli na przykład drużyna jest chroniona zaklęciem *Strefa sanktuarium*, kościotrupy poczekać na lepszą okazję.

Szkielety będą zachowywały się dosyć nietypowo. Jeżeli któremuś uda się zranić bohatera, zdarzy się coś strasznego. Szkielet wyrwie strzęp ciała (normalne obrażenia +3), siądzie na podłodze i zacznie wgryzać się w krwawy ochłap. W tym czasie traktowany jest jak cel *nieruchomy*, i ignoruje wszelkie niebezpieczeństwo.

Uświadomienie sobie, że nie może już jeść, zabiera szkieletowi K4 rundy; może przeżuwać, ale gdy przełknie, jedzenie po prostu pada na podłogę. W momencie, w którym zda sobie z tego sprawę, doprowadzony do *furii* rzuci się z powrotem w wir walki. Jest to wyjątek od ogólnej zasady, mówiącej, że szkielety są niewrażliwe na oddziaływania psychologiczne.

Bohater, któremu wyrwano kawał ciała, traci dodatkowe 3 punkty **Żywotności**. Trzeba użyć zaklęcia *Leczenie poważnych ran*, aby wyleczyć tę ranę.

Strop w komnacie 3d jest za sprawą magii przezroczysty. Dzięki temu bohaterowie mogą widzieć rzeczy opisane dalej.

Głód

W chwili, gdy szkielety ruszą do ataku, bohaterowie muszą wykonać test **SW**. Ci, którym się on nie uda, ujrzą w pomieszczeniu 3e odrażającą scenę: szkielety są wygłodniałymi ludźmi. W komnacie roztacza się przepyszny zapach pieczonego mięsa – każdy, kto spojrzy do góry, ujrzy w wyższej komnacie bardzo grubego mężczyznę. Jest on zajęty wykrawaniem kawałków mięsa z ciała wielonogiego Pomiotu Chaosu.

Grubas powoli przenika przez sklepienie, a szkielety rzucają się w okowach, próbując dosięgnąć jedzenia. Kawałki mięsa ociekają żółtozieloną posoką. Kiedy grubas kładzie mięso na talerzach, pyta: – Czy teraz jesteście gotowi na posiłek? Szkielety – oczywiście – nie mogą dosięgnąć mięsa. Mężczyzna jest wyraźnie zadowolony, gdy pochłania pokarm, ocierając ociekające sokiem palce o czaszki. Co chwilę rzuca szkieletom małe kawałeczki mięsa, które te błyskawicznie przeżuwają i połykają – z tym samym, co zwykle rezultatem.

Odrażająca scena (odegraj ją dobrze – jest tego warta!) wymaga, by każdy członek drużyny wykonał udany test **Wt**. Niepowodzenie oznacza, że bohater ma mdłości (przez kolejne K10 + 10 tur **S** i **Wt** -1). Dodatkowo, osoby, którym nie powiódł się test **Wt**, muszą wykonać udany test **Op**, gdyż w przeciwnym razie otrzymają 1 punkt *oblędu*. Niezależnie od powyższych testów, wszyscy, którzy widzą opisane wyżej wydarzenia, czują straszliwy głód i automatycznie tracą 1 punkt **Żywotności**.

Powyższa scena jest iluzją, po dojściu do komnaty 3e okazuje się, że jest ona pusta.

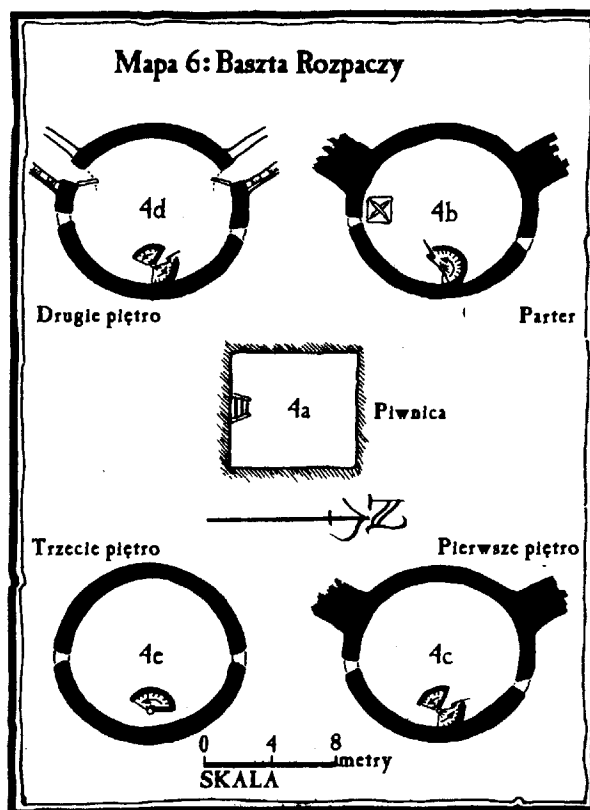
4. BASZTA ROZPACZY

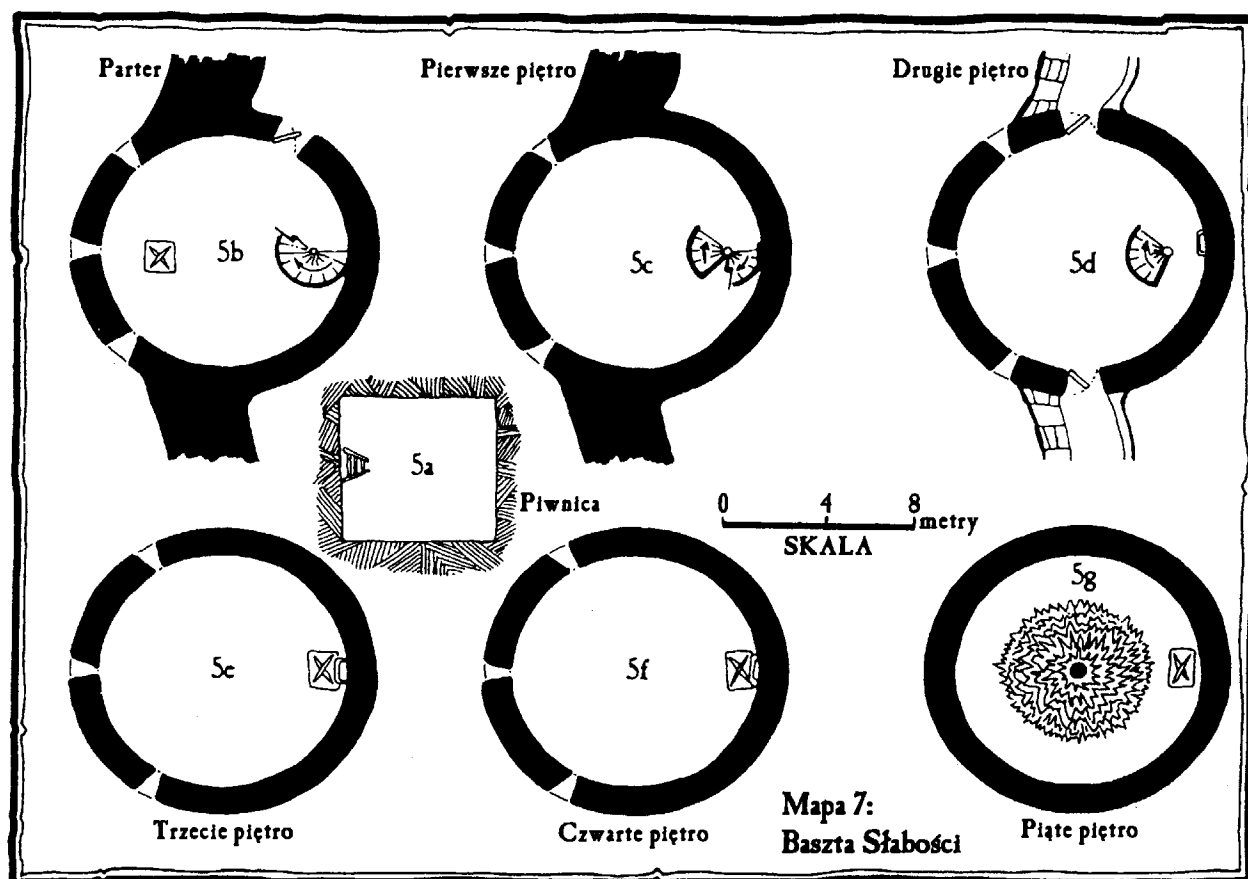
Plan tej baszty jest pokazany na Mapie numer 6. Wieża ma około 30 metrów wysokości. Różni się od pozostałych tym, że jest częściowo wycięta ze skały. Wydaje się, że wtapia się w granit. Szczyt baszty jest płaski. Jedyne wejście do niej znajduje się na blankach (patrz Mapa numer 2) i prowadzi do pomieszczenia 4d.

Komnaty 4d i 4c są normalnymi, przesiąkniętymi wilgocią pokojami straży, choć pomalowano je kiedyś w całości na czarno, co sprawia przygnębiające wrażenie. Komnata na trzecim piętrze (4e) jest mała, stoją w niej dwa krzesła, butelki z różnymi napojami i aparat destylacyjny. Większość napojów wyschła dawno temu lub zepsuła się, lecz jedna flaszcza jest wypełniona wciąż działającym *eliksirem uzdrowienia*. Wypicie eliksiru sprowadza *rozpacz* (patrz niżej).

Do pomieszczenia na dole można zejść po drewnianej drabinie, umieszczonej pod nie zaryglowaną kłapą, osadzoną w podłodze. W komnacie 4a znajduje się 15 szkieletów, ubranych w czarne szaty. W kościstych dłoniach kościotrupy dzierżą sztylety. Są to szczątki nieszczęsnych rozbójników, chcących poprzez samobójstwo uciec od tortur zadawanych im przez zamek. Ich dusze przeżyły jako „zbiorowy duch“, błagający każdego, kto wejdzie do komnaty, aby pochował szkielety na cmentarzysku poświęconym przez kapłana Morra. Błagając o pomoc, Zbiorowy Duch łapie kurczowo danego bohatera (potraktuj to jako atak). Każde udane chwycenie sprowadza *rozpacz*.

Duch rozplynie się w nicość, jeśli bohaterowie zgodzą się mu pomóc. Będzie powracał o świcie i zmierzchu przez następne siedem dni. Po upływie tego czasu, jeśli bohaterowie nie pogrzebią jeszcze szkieletów, zaatakują ich, przeświadczeni, że go okłamali. W przypadku, gdy drużyna odmówi pomocy, duch przeklnie ich kamienne serca i zaatakuje.





Na szyi jednego ze szkieletów wisi *amulet z węgla*. Zdjąć może go każdy, ale gdy ktoś wykorzystuje jego moc (tylko wtedy normalne noszenie nie wystarcza), musi wykonać udany test **SW**, albo przez czas 10 tur odczuwa skutki działania *rozpaczy*.

Rozpacz

W momencie, gdy bohaterowie wejdą do baszty, wykonaj tajne testy **SW**. Ci, którym testy się nie powiedą, nie będą mogli wejść na górę ani wydostać się z baszty. Pozostanie im tylko wędrowka w dół do pomieszczenia 4a.

Nie trzeba chyba dodawać, że wszystkie uwężone w bszcie osoby ogarnia rozpacz (**Sz** i **S -1**, **CP**, **Int**, **Op**, **SW** i **Ogd -10**), która mija dopiero po wyjściu na zewnątrz. Dotknięcie Zbiorowego Ducha wywołuje podobny efekt. Jeżeli ktoś był w „dolku“ wcześniej, cierpi przez dodatkowe K10 tur. *Eliksir uleczenia* i *amulet z węglą* działają tak samo.

Bohaterowie, którzy nie poddali się rozpacz, będą mogli pomóc swym „nieszczęśliwym” przyjaciółom opuścić basztę (trzeba będzie ich wynieść z wieży). Po pewnym czasie (patrz powyżej) zrozpaczeni dojdą do siebie.

Gracze powinni zostać zachęeni do wczucia się w prowadzonych bohaterów i odegrania rozpacz.

5. BASZTA SŁABOŚCI

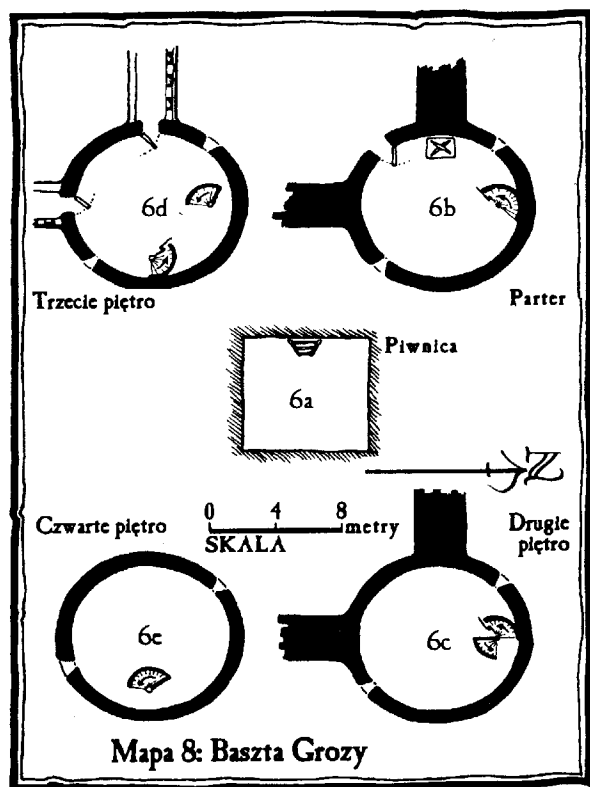
Plan tej wysokiej na 40 metrów wieży znajduje się na Mapie numer 7. Komnaty 5b, 5c i 5d są normalnymi pokojami straży.

Jedynym wejściem do baszty prowadzi z blanków. Kiedy drużyna będzie przechodzić z pomieszczenia 5d do 5c albo 5e, zostanie zaatakowana przez rój przeźroczystych, eteralnych zjaw. Są to zmorostwory (patrz *Nowe potwory*). Na każdego członka drużyny przypadną trzy takie istoty. Pojawiają się po cztery w rundzie. Zmorostwory nie opuszczają baszty, dopóki jednak będą mogły dosięgnąć graczy, ich ataki będą bardzo zaciekle. „Martwe” zmorostwory będą „ożywać” o zmierzchu, do momentu zniszczenia kręgu ciemności na szczycie baszty (patrz niżej).

Krąg ciemności zajmuje prawie całe pomieszczenie na górze. Widoczność w jego wnętrzu jest zerowa, a powietrze bardzo zimne. Każdy, kto do niego wejdzie, automatycznie traci 1 punkt **Żywotności** na rundę, a dodatkowo co rundę musi wykonać udany test **Wt**, gdyż w przeciwnym razie jego **Sila** zmniejsza się o jeden. W samym środku kręgu znajduje się źródło ciemności: magiczny Czarny Kryształ (patrz *Nowa magia*).

Czarny Kryształ można zniszczyć na wiele sposobów. Można go podnieść i wyrzucić przez okno, co jest niezwykle niebezpieczne, lub też między innymi wykorzystać *Rytuał Oświecenia*, opisany w *Grimuarze Lermontowa* (patrz opis w rozdziale *Nowa magia* – tam też podano inne sposoby zniszczenia kryształu).

Po zniszczeniu Czarnego Kryształu wszystkie ujemne modyfikatory, które bohaterowie uzyskali w zamku, zostają anulowane. Nie oznacza to oczywiście, że w przyszłości nie może przytrafić im się coś podobnego. Nie działa również na choroby.



Słabość

Jeżeli poszukiwacze przygód opuszczają Basztę Słabości nie niszcząc Czarnego Kryształu, każdy spośród nich musi wykonać test **SW**. Nieudana próba oznacza, że na czas K10 + 10 tur **Sila** i **Wytrzymałość** danej osoby zmniejsza się o jeden punkt, a **SW**, **Cp** i **Int** o 10. Osoby, które nie przejdą tej próby, czują się słabe i jest im zimno. Przez rundę po opuszczeniu baszty wstrząsają nimi gwałtowne dreszcze (w tym czasie do wykonywanych przez nie jakichkolwiek testów **I** stosuje się ujemny modyfikator -20).

6. BASZTA GROZY

Ta zdeformowana baszta jest wysoka na około trzydziestu metrów. Jej plan widnieje na Mapie numer 8. Kamienie, z których jest zbudowana, wydają się krzywe i zdeformowane, a cały budynek jest pochylony w stronę właściwego zamku. Umieszczone na parterze drzwi do wnętrza baszty są jak zwykle zamknięte, ale te prowadzące na blanki są otwarte.

Komnaty 6b i 6c są normalnymi pokojami straży. Kłapa w podłodze komnaty 6b otwiera się na kamienne schody, po których można zejść do celi (6a). W tym pomieszczeniu tkwią trzy skulone szkielety ludzi, wśród których da się dostrzec błysk złota (na podłodze jest rozrzuconych 19 ZK). Cella w piwnicy jest jednym z zamkowych *zmiennych spaczpunktów* (patrz *Prowadzenie przygód w Zamku Drachenfels*). Szkielety nie są groźne.

Strzelnice w ścianach komnaty 6d są zamknięte drewnianymi okiennicami z zewnątrz, a od wewnątrz żelaznymi kratami. Na ścianach wiszą czarne zasłony i materie, na których przedstawiono powstające z prymitywnych grobów szkielety. W tej komnacie jest nienaturalnie zimno. Każdy, kto pozostanie tu przez całą turę, automatycznie straci

jeden punkt **Żywotności**, chyba że dysponuje jakąś magiczną ochroną przed zimnem.

Każdy bohater, który wchodzi do pomieszczenia 6d, musi wykonać test **Int**. Osoby, które nie przejdą tej próby, będą przekonane, że atakuje je horda ożywieńców, która przedostała się do pokoju przez magiczne portale, otwarte w zasłonach i ozdobnych materiałach, wiszących na ścianach pomieszczenia. Pozostali będą widzieli to samo, ale zdadzą sobie sprawę, że to iluzja. Bohaterowie, którym nie powiedzie się test **Int**, muszą wykonać test **Op**. Jeśli będzie on udany, wpadną w przerażenie (będą mogli raz na rundę próbować wykonać test **Int**, po przejściu którego zorientują się, że to co widzą, jest tylko złudzeniem). Osoby, które nie poddały się działaniu uroku, mogą im pomóc wyjść z komnaty.

Ci, którym nie udało się przejść testu **Op**, uciekają z krzykiem na blanki – jedyne czego chcą, to uciec z tej strasznej baszty. Może się to oczywiście skończyć tym, że wbiegną na przegniłe deski, które się pod nimi załamają. Upadek na pewno nie będzie przyjemny...

Przerażenie trwa przez K10 rund od opuszczenia baszty. W tym czasie przerażeni poszukiwacze przygód oddalają się od niej z maksymalną szybkością.

Komnata 6e jest inna. Strzelnice nie są ani osłonięte kratami, ani zamknięte okiennicami. W pomieszczeniu stoi kilka stołów do pracy i krzesel. Na stołach leżą soczewki, skórzane sakiewki z kamieniami półszlachetnymi, skórzane puzderko ze spiralkami z „czerwonego złota” (złoto z dużą domieszką miedzi), narzędzia tnące i polerskie i mała lampka na olej (choćby płyn już dawno wyparował). Obrazu dopełnia kilkanaście przedmiotów niewartych opisu i nie odgrywających żadnej roli.

Rundę po wejściu do komnaty drużyna zostanie zaatakowana przez poltergeista (patrz *Nowe potwory*). Stworowi uda się zaskoczyć bohaterów, chyba że idąca na czele osoba wykona udany test **I** (z ujemnym modyfikatorem -30). Stwór atakuje rzucając narzędzia, przyciski do papieru, ozdoby i podobne rzeczy. Poltergeist ucieknie z pokoju, jeśli zostanie odegnany np. *Strefą sanktuarium*. Wygnany w ten sposób będzie mógł nawet opuścić basztę, ale będzie musiał pozostać w pobliżu jej murów.

Poltergeist jest sprytny i całkowicie szalony. Jest to duch gnomiego szlifierza kamieni, zatrudnionego wiele lat temu przez Drachenfelsa. Gdy tylko dostrzeże drużynę, robi wszystko, by zaatakować ich gdziekolwiek w wieży.

Wartość kamieni i narzędzi wynosi 350ZK. W razie gdyby gracze wyraźnie powiedzieli, że ich bohaterowie poszukują składników czarów lub wtedy, gdy czarodziej wykona udany test **Int**, mogą znaleźć poniższe przedmioty: płomienny opał (*Odporność na ogień*), kryształowy pryzmat (*Zniszczenie iluzji*), złota obręcz o średnicy 20 centymetrów (*Zniknięcie*, ale ponieważ obręcz jest wykonana z czerwonego złota, czar będzie kosztował 9PM, a nie 6), szkło powiększające (*Rozproszenie iluzji*) i wypolerowane lustro ze srebra (*Iluzja fantomu*).



Groza

Każdy, kto wyjdzie z baszty, musi wykonać test **Int**. Niezależnie od jego wyniku, bohater dostrzeże odrażającą, widmową postać, emanującą intensywnym zimnem i nienawiścią, sięgającą szponiastą dłonią ku jego sercu. Szpony wchodzą w ciało i powodują straszliwy ból i skręcający trzewia strach.

Ci, którzy wykonają udany test, zdadzą sobie sprawę, że to iluzja, jednak osoby, którym nie uda się wyjść zwycięsko z tej próby, będą miały na czas K10+10 tur zredukowane charakterystyki: **S** i **Żw** o -1, a **WW**, **US**, **CP** i **SW** o -10.

7. BASZTA SZAŁU

Mapa numer 9 przedstawia plan tej wysokiej na około trzydziestu metrów baszty. W wieży jest uwięziony wojownik Chaosu, zmutowany przez Drachenfelsa, który uważał, że przystoi to słudze Tzeentcha. Troje drzwi, prowadzących do wnętrza baszty, jest zabezpieczonych czarem *Posępna blokada* (patrz *Nowa magia*). W zakłęcie rzucone na drzwi na parterze jest wpleciony drugi czar – *Kradzież rozumu*.

Piwnica (7a) jest pusta. Komnaty na parterze (7b) i pierwszym piętrze (7c) to pokoje straży, w których można znaleźć przegniłe meble. Inaczej rzecz się ma z komnatą 7d, w której jest kilka rozłożonych ciał, broń i dużo śmieci. Podłoga tego pomieszczenia jest pokryta grubą warstwą śmierdzącego śluzu – z tego powodu poruszanie się w tej komnacie jest niebezpieczne (testy **WW** i **Zr** bohaterów są wykonywane z ujemnym modyfikatorem -10).

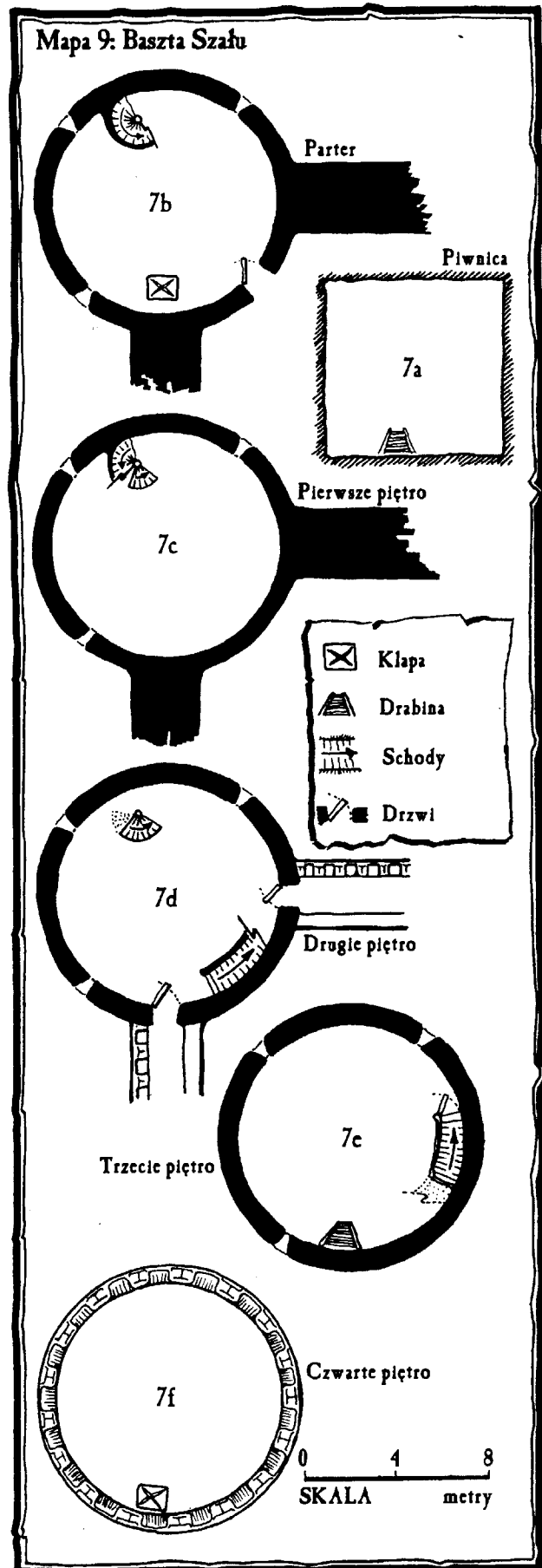
Gdy drużyna jest w środku pomieszczenia, z rozłożonych ciał wyskakują cztery odrażające, zmutowane istoty. Ich wygląd zmienia się co rundę. Pewne jest tylko to, że są humanoidalne i że atakują kończynopodobnymi wypustkami. Więcej szczegółów znajdziesz w części *Charakterystyki*.

Najważniejszym przedmiotem w komnacie 7e jest żelazna klatka wielkości człowieka, wisząca na haku wbitym w sufit. Drzwi do niej są otwarte. Prowadzi od nich ślad śluzu, znikający nagle pośrodku podłogi. Pozostawił go wojownik Chaosu. Wykorzystał on swe mackowate nogi, by ukryć się nad drzwiami, gdzie go nie widać. Poczeka tam, aż do komnaty wejdzie jeden lub dwóch bohaterów, po czym ich zaatakuje. Zaskoczy ich, jeśli nikt go wcześniej nie dostrzeże. Zadbaj o to, aby bohaterowie zdali sobie sprawę z tego, że ten stwór jest naprawdę groźny.

Kłapa w suficie komnaty 7e otwiera się na strych baszty. Są tu dwie zamknięte na kłódki i opasane grubymi rzemieniami skrzynie, a także jakieś meble. Wygląda to prawie jak nie używany pokój gościnny. Klucze do skrzyń ma wojownik Chaosu – można je znaleźć przeszukując jego ciało.

W pierwszej skrzyni, w stosie zwykłej broni (dwuręczny korbacz, miecz z pochwą, dwa toporki do rzucania, kusza, dwa kolczany, każdy zawierający 24 belty, i kusza samopowtarzalna) leży kompletna *zbroja płytowa +1*, której wojownik Chaosu nie może już nosić ze względu na zmutowane ciało.

Oględziny drugiej, mniejszej skrzyni pozwolą wysnuć wniosek, że została ona już obrabowana. Mimo to wciąż jest w niej kilka przedmiotów. Najnormalniej na świecie wyglądający skórzany worek, zawierający 4ZK, jest w rzeczywistości *torbą lekkości*, mogącą pomieścić do 1300 punktów obciążenia. Wewnątrz niego tkwi również notka (patrz Pomoc dla graczy numer 2). W skrzynce znajduje się



także złoty łańcuszek, na którym wiszą duże zęby. Są to zęby bardzo młodego smoka (można je wykorzystać jako materialny składnik zaklęcia *Wywołanie paniki*). Naszyjnik jest wart około 100ZK, jeśli zostanie trafnie rozpoznany, jeżeli nie, tylko 10ZK. W kuferku są także trzy butelki kilewskiej wódki – w dwóch jest naprawdę wódka, a w trzeciej *eliksir maskowania*.

Szał

Kiedy ktoś wyjdzie z baszty, musi wykonać test **SW**. W przypadku, gdy wynik testu będzie niepomyślny, dana osoba wpada na czas K10 + 10 tur w szal. W tym czasie jej **S** wzrasta o +1, **I** o +5, a **WW** o +10, ale nie można wtedy parować ciosów wroga. Ogarnięta szalem osoba odczuwa prężną potrzebę znalezienia wroga i walki do śmierci. Zaatakuję każdego, kto wejdzie jej w drogę (nawet przyjaciela z drużyny).

Powinieneś dolożyć wszelkich starań, by ten samobójczy nastrój został odpowiednio odegrany przez graczy. Jeśli wiedzą oni, gdzie można znaleźć odpowiednio potężnego przeciwnika, powinni tam pójść, nawet jeśli oznacza to prawie pewną – lub pewną – śmierć!

8. STUDNIA

Dookoła studni leży kilka przegniłych wiader. Kamienne ocembrowanie ma wysokość metra. Lustro wody znajduje się około siedmiu metrów poniżej poziomu gruntu. Woda pochodzi z podziemnego strumyka. Jest stosunkowo niegroźna, choć tkwią w niej kości i zgniłe kawałki ciała – z których niektóre są stosunkowo (co powinno dać bohaterom do myślenia) świeże. Każdy, kto napije się tej wody, zachoruje. Choroba będzie trwać do następnego świtu. Podczas jej trwania **S** i **Wt** są zmniejszane o 1 punkt, a **WW**, **US** i **I** o 5 punktów. Można temu zapobiec gotując ciecz przed jej wypiciem.

9. FONTANNA

Ozdobna, marmurowa fontanna ma około dwóch metrów wysokości. Jest pokryta ptasimi odchodami oraz zniszczona, ale nadal widać co przedstawia. Jest to para splecionych w miłosnym uścisku i zmutowanych kochanków. Kształty posągu są dziwne – każdy, kto nań patrzy, odczuwa nieprzyjemne zaniepokojenie i rozkojarzenie – ale nic więcej. Fontanna jest sucha i najwyraźniej taki stan rzeczy utrzymuje się od dawna.

10. STAJNIE

W stajniach jest osiem boksów. W boksach a, b, c, d, f i g leżą szkielety koni. Te z boksów 10a i 10f powstaną i zaatakują intruzów, atakując ich *kopnięciem/stratowaniem*. Wykorzystaj charakterystykę normalnego szkieletu.

W odległym kącie stajni leżą rozrzucone na podłodze narzędzia, uprzęż itp. Jeden komplet uprząży jest wciąż w niezłym stanie. Jest on magiczny, każdy jeździec, dosiadający konia noszącego tę uprzęż, otrzymuje dodatni modyfikator +20 do wszystkich testów *jeździectwa*.

Dokładne przeszukanie stajni pozwoli odnaleźć luźny kamień w podłodze boksu g. Pod nim jest niewielkie zagłębienie, w którym dawno zmarły stajenny ukrył 18 ZK i 30 SS.

11. WOZOWNIA

W tym budynku stoi jeden z powozów Drachenfelsa. Powinieneś zadbać o to, by bohaterowie dokładnie go zbadali!

Wielki powóz

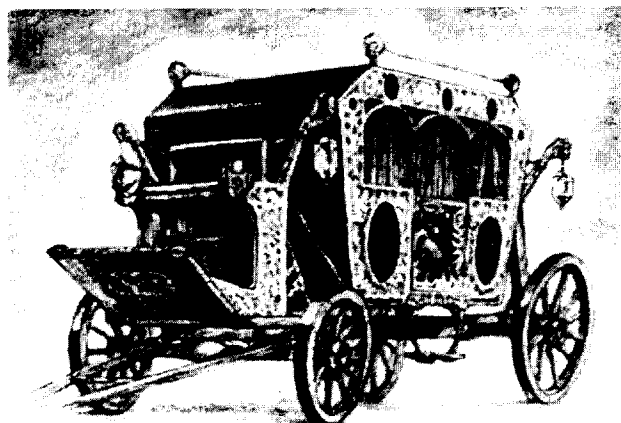
Powóz jest wykonany z czarnego drewna, a poręcze na dachu i latarnie po bokach są złote. Cztery lampy są warte po 20 ZK, a poręcze łącznie 30 ZK. Każdy z tych przedmiotów waży 25 punktów obciążenia. Cały pojazd sprawia wrażenie nienaturalnie nowego i zadbanego. Skórzana uprzęż jest wyczyszczona i natłuszczona, ciemne, aksamitne zasłony w oknach są zaciągnięte i nie widać po nich żadnych oznak rozkładu. Rączki na drzwiach są wykonane z zakonserwowanych skaweńskich łap, nad każdą z nich jest umocowana wyszczerzona głowa skavena.

Bohaterowie zostaną zaatakowani, jeśli spróbują otworzyć drzwi lub zabiorą się do grabieży pojazdu. Możesz też zdecydować (jeśli jesteś w złym humorze), że powóz zaatakuję z własnej woli, jeśli członkowie drużyny będą po prostu długo stać i się na niego gapić, zastanawiając się jednocześnie nad kolejnym posunięciem. Powóz dysponuje następującymi możliwościami ataku:

- ☠ Powóz próbuje przejechać bohaterów, starając się obalić ich na ziemię (traktowane to jest jak atak *kopnięciem/stratowaniem*).
- ☠ Na koźle powozu pojawia się Bezgłowy Woźnica, który rzuca się do ataku.
- ☠ Dwie głowy skavenów próbują ugryźć każdego, kto otworzy drzwi (do tego ataku **WW** +20). Mogą się też oddzielić od drzwi i latać dookoła wehikułu, atakując każdego, kto znajdzie się na ich drodze.
- ☠ Cztery szkielety, znajdujące się wewnątrz powozu, powstaną i zaatakują intruzów. Są ubrane w zetłale liберie – koronki i jedwab – zakurzone i omotane pajęczynami. Wciąż noszą biżuterię (pierszenie, naszyjniki itp.) wartą ogółem 250 ZK.

Wszystkie szczegóły dotyczące tych istot są podane w części opisującej charakterystyki.

Poszukiwacze przygód mogą przeszukać powóz, jeśli uda się im pokonać tę całą potworną menażerię. Jeżeli to zrobią, odnajdą niewielką damską torebkę, która wpadła za jedno z siedzeń. Są w niej trzy koronkowe chusteczki, małe srebrne lustro (o wartości 10 ZK), dwie buteleczki perfum (zepsutych i bezużytecznych), rozmaite słoiczki z zepsutymi kosmetykami z Kitaju, para perłowych kolczyków, wartych 25 ZK, i liścik, przewiązany czerwoną wstążeczką – jest to Pomoc dla graczy numer 3.



GŁÓWNE BUDYNKI PARTER

12. DRZWI WEJŚCIOWE

Główne drzwi do zamku są wykonane z solidnego, poplamionego, brązowego drewna. Na obu odrzwiach tkwią brązowe reliefy, wyobrażające niewyraźną, zamaskowaną twarz. Drzwi są zamknięte, ale nie na zamek. Otwierane, skrzypią naprawdę *nieznacznie*.

13. KORYTARZ Z GARGOYLAMI

Na całej długości tego korytarza ze ścian wystają kamienne pyski i łapy. Paszczki są straszliwie powykęcane, tak jakby ich właściciele dusili się lub cierpieli wielki ból. Oczy wydają się śledzić każdego, kto przechodzi korytarzem. Pazurzaste, powykęcane łapy sięgają w pustkę, tak jakby rozpaczliwie chciały chwycić przechodniów. Na podłodze leży nawet kilka kamiennych paszczek i kończyn.

Korytarz jest bezpieczny, dopóki ktoś nie zaatakuje kamiennych gargoyli lub nie rzuci zaklęcia w lub do korytarza. W takim przypadku cały korytarz ożywa i atakuje jako „częściowe gargoyles” (patrz rozdział *Charakterystyki*).

W każdej rundzie każdy bohater może zostać zaatakowany przez dwie „częściowe gargoyles”. Poszukiwacze przygód będą zmuszeni do przejścia obok dziesiątek kłapiących paszcz i szaleńczo machających łap, jeśli zechcą przedostać

się do lokacji 14. Przyjmujemy jednak, że po zniszczeniu sześciu „częściowych gargoyli” drużyna dotarła do obłożonych zaklęciem drzwi na końcu korytarza (lokacja 14).

Bohaterowie muszą się spieszyć. Po upływie trzech rund walki część gargoyli wydostanie się ze ściany i zaatakuje w pełnej postaci. W każdej rundzie ze ściany będzie wydostawał się jeden stwór. Przeciwno gargoylom obu typów zaklęcia w rodzaju *Strefy sanktuarium* nie są skuteczne, dlatego poszukiwacze przygód muszą wywalczyć sobie przejście.

14. ZACZAROWANE DRZWI

Na te drzwi rzucono słabe zaklęcie, które będzie mógł odstrzec bohater posiadający umiejętność *wykrywanie istot magicznych*, po wykonaniu udanego testu **Int**. Zaklęcie jest słabszą wersją *Posępnej blokady* (patrz rozdział *Nowa magia*). Każdy bohater, któremu nie uda się wykonać testu **SW**, nie będzie w stanie przejść przez próg – test można powtarzać co dwie rundy, spędzone na próbach przedostania się przez niewidzialną barierę. W tym czasie każda osoba, której nie udało się wykonać testu, ma zmniejszone o -20 **WW** i **US**. Może to być niebezpieczne, jeśli gargoyles z lokacji 13 wciąż siedzą poszukiwaczom przygód na plecach!



15. POCZEKALNIA

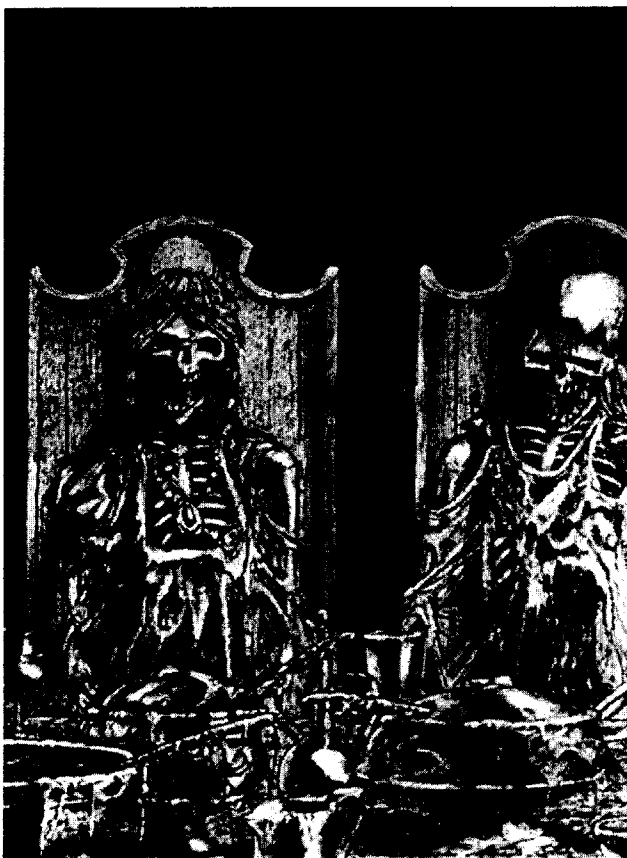
W tym pokoju stoi sześć bardzo wygodnych foteli, nakrytych narzutami z końskiego włosia. Podłoga przykryta jest miękkim dywanem, na ścianach wiszą ładne gobeliny. Całe pomieszczenie sprawia bardzo przyjemne wrażenie, choć na pewno jego urok psuje nieco gruba warstwa kurzu. We wszystkich fotelach siedzą trupy. Żaden z nich nie nosi śladów rozkładu, za to każdy jest po mistrzowsku obdarty ze skóry. W kącie pomieszczenia stoi ława na kółkach. Na jej srebrnym blacie leżą dwa skalpele, kilka strzepów wysuszonej skóry i kilka tępych, metalowych łopatek o dziwnych kształtach. W tym pokoju nie ma nic wartościowego.

Cała scena jest co najmniej niepokojąca. Mięśnie jednego z trupów zaczynają drgać, a jego usta otworzą się w niemym krzyku, jeśli drużyna wejdzie do poczekalni i zacznie ją przeszukiwać. Każda z obecnych wtedy w pokoju osób musi wykonać test **Op**. Rezultat niepomysłny oznacza otrzymanie 1 punktu oblędu.

16. KOMNATA ZATRUTEJ UCZTY

Większość spośród gości, odwiedzających zamek, rozsądnie unikała tej komnaty, będącej miejscem jednej z najbardziej znanych zbrodni Drachenfelsa.

Dookoła bogato zdobionego stołu, na wysokich siedziśkach tkwią doczesne szczątki oszukanych przez Drachenfelsa członków rodów królewskich i arystokratycznych. Tylko dwa szkielety spadły na podłogę, gdzie leżą teraz na chłodnej posadzce, wciąż omotane resztkami bogatych ubiorów. Przed trupami stoją brudne srebrne talerze i wazy, splekane i zmatowiałe kryształowe kielichy – jedyne pozostałości wielkiej uczty.



Nieszczęśnicy siedzący za stołem uwierzyli w fałszywe deklaracje Wielkiego Czarnoksiężnika, twierdzącego, iż wyrzeka się zła i żałuje popełnionych zbrodni. Drachenfels, był tak przekonujący, że zwiódł zarówno mędrców, jak i władców. W potrawach, którymi zastawiono stół, znajdowała się paraliżująca trucizna. Po przekłnięciu pierwszego kęsa żaden z gości nie mógł się poruszyć. Umarli z głodu, mając tuż przed oczyma bogate i smakowite potrawy.

Zbadanie ciał martwych gości Drachenfelsa pozwoli odnaleźć insygnia królewskich rodów Imperium i Bretonii. Dwa ciała są ubrane w stroje Najwyższej Kapłanki Vereny i czarodzieja z Parravon. W przypadku, gdy wykorzystujesz stworzonych przez nas bohaterów, prowadzonych przez graczy, Erszebet nie znajdzie tu buławy, której szuka, a Elmariel zda sobie sprawę, że znalazł co prawda ciało poszukiwanego magika, ale w tej sali nie ma nawet śladu magicznego artefaktu elfów.

W opisywanej komnacie z pewnością można za to znaleźć prawdziwe skarby: pierścienie, bransolety, naszyjniki, łańcuchy, kolczyki i inną biżuterię, wartą ogółem 500 ZK. Zabranie tych przedmiotów jest jednak połączone ze znacznym ryzykiem.

Duchy zmarłych tu osób zaatakują drużynę, jeśli bohaterowie zaczną rabować ciała. Gdy tylko ktoś zdejmie coś z trupa, powiedz prowadzącemu go graczowi, że jego bohater widzi ulotne, formujące się w cieniach komnat kształty. Jeżeli ten będzie na tyle głupi, aby kontynuować grabież, zaatakują go dwa duchy. Na każdego łowcę przygód, biorącego udział w rabunku, przypadają po dwa ożywieńce. Ci, którzy nie będą niczego dotykać, zostaną pozostawieni w spokoju, chyba że włączą się do walki.

17. POKÓJ WYPOCZYNKOWY

To pomieszczenie jest stosunkowo czyste, tak jakby ktoś je sprzątał. I tak też jest. Prawdopodobnie właśnie tu bohaterowie spotkają Bardula Garbatego (patrz *Mieszkańcy zamku* w rozdziale *Prowadzenie przygód w Zamku Drachenfels*).

W komnacie jest mnóstwo zegarów. Przy ścianach stoją dwa wielkie zegary szafowe, na stołach kilkanaście innych zegarów z Bretonii. Wszystkie są rozłożone na części, które wraz z kluczami do nakręcania, oliwiarkami, zapasowymi wahadłami i im podobnymi rzeczami walają się w całym pokoju. W komnacie nie ma nic więcej wartego uwagi.

18. WIELKI HALL

Ta ogromna komnata była niegdyś wielką salą balową, komnatą audiencyjną lub miejscem, gdzie wystawiano ciekawostki – w zależności od życzenia Drachenfelsa.

Gdy bohaterowie wejdą do środka, zorientują się, że przygotowano ją do jakiegoś koncertu lub przedstawienia. Na wysokiej, wybudowanej po zachodniej stronie sali, scenie stoi klawikord. Scena była kiedyś oświetlana latarniami, rzucającymi światło także na stojaki, na których rozłożono arkusze nut. Przed sceną stoją trzy długie rzędy krzeseł, w pobliżu których ustawiono stoły, a na nich kandelabry, puchary i kielichy (szkło jest splekane i brudne).

Na ścianach wiszą liczne obrazy, przedstawiające rycerzy i szlachtę Imperium, Kisleva i Bretonii. Hall jest umeblowany tak, by gościom było jak najwygodniej – pomieszczenie sprawia prawie przyjazne wrażenie, jeśli można tak powiedzieć o komnacie w Zamku Drachenfels.

19. PRZEBIERALNIA

Na ścianach tego pomieszczenia wisi 20 płaszczy i peleryn, wykonanych z różnych materiałów. Żadnego z nich nie można zidentyfikować. Jeden z płaszczy jest tak naprawdę kameleopijem, ale nie zaatakuję, jeśli ktoś go nie dotknie – na przykład bohater, przeszukujący kieszenie lub próbujący założyć okrycie na siebie. Kameleopij ma w takim wypadku jeden dodatkowy atak (**WW**+40). Przeszukanie kieszeni ubrań przyniesie rezultat w postaci odnalezienia kilku luźnych guzików i imperialnego srebrnego szylinga.

20. WYCHODEK

W tym pomieszczeniu stoją dwie wygodne toaletki, wyposażone w kilka wiader z podnoszonymi pokrywami. W toalecie po lewej stronie jest ameba, ale stwór zaatakuję tylko wtedy, gdy ktoś zakłóci jego spokój. W kącie stoi jeszcze wiadro i miotła, ale w komnacie nie ma nic wartościowego, ani godnego uwagi.

21. POKÓJ MUZYCZNY

To pomieszczenie to mała filharmonia. Jego ściany są przesłonięte bardzo ciężkimi i grubymi, obszytymi czarnym materiałem zasłonami, umocowanymi pod samym sufitem, a sięgającymi aż do podłogi. Pod zachodnią ścianą pokoju, na ozdobnym stole, spoczywa tuzin dziwnych instrumentów strunowych i dętych. Przed stołem stoi wielki fotel.

Drachenfels lubił słuchać dziwnej i niepokojącej muzyki. Umieścił w tym pokoju dwa strażnicze duchy (patrz *Nowe potwory*), które zaatakują każdego, kto dotknie instrumentów. Jeżeli ktoś wyjdzie z pomieszczenia, duchy nie podążą za taką osobą, chyba że wyniesie ona instrument. W takim przypadku będą ją ścigać po całym zamku. Duchy mogą przenosić instrumenty, ponieważ są z nimi bardzo silnie związane. Strażnicze duchy pojawiają się w postaci pary ni-pońskich mnichów, ubranych w szaty koloru szafranu.

Jeżeli w komnacie rozpęta się walka, w pomieszczeniu dadzą się słyszeć wyraźne, niepokojące dźwięki nipońskiej muzyki. Każdy bohater, który znajduje się w tym pomieszczeniu, musi wykonać test **SW**. W przypadku niepowodzenia, podczas walki i przez następnych K10 + 10 tur jego **CP**, **Op** i **SW** są zmniejszane o -10.

Instrumenty mają jakąś wartość tylko wtedy, jeśli Poszukiwacze przygód znajdą na nie kupca. Są kuriozum, mało kto w Starym Świecie wie, jak na nich grać. Kolekcjoner zapłaci za nie 200 ZK, ale dla wszystkich innych są one całkowicie bezwartościowe.

22. KUCHNIA

W centrum tego pomieszczenia stoi wielkie, opalone drewnem palenisko, przykryte metalową płytą. Dym był odprowadzany wiodącymi prosto do góry wyciągami. Pod wyłotem jednego z nich leży kupa odchodów – mało przyjemny widok. Łatwo się domyślić, że to robota kogoś z góry (Barbula, patrz lokacje 55 i 58). Na kuchennych stołach stoją talerze, półmiski i wazy, leżą zgniłe ziemniaki i warzywa. Na poczerńniętych hakach, wbitych w ścianę, wisi kolekcja złowieszczego wyglądających noży rzeźniczych, tasaków i podobnych utensyliów.

Przy zachodniej ścianie, w rogach komnaty, stoją stwory wyglądające na zombie. Oba trzymają w jednej dłoni tasak, a w drugiej nóż rzeźniczy. Gdy poszukiwacze przygód zbliżą się do nich, rozegra się wyjątkowo odrażająca scena.

„Zombie” ruszą do przodu, tak jakby chciały zaatakować, lecz nagle ich ciała ulegną gwałtownej przemianie. Nie są ożywioncami, dlatego przeciwko nim nie skutkują zaklęcia takie jak *Strefa sanktuarium*. Ich zgniłe członki okrywają się zdrowym ciałem, na łysych głowach wyrastają włosy, w pustych oczodołach wykształcają się oczy, a rany się zablizniają. „Zombie” przybierają wygląd osób znanych członkom drużyny (najlepiej, gdyby były to osoby, na których im zależy), wyciągają ręce w pozdrowieniu, po czym zaczynają wycinać sobie kawałki ciała. Na ich twarzach maluje się wyraz niedowierzania, podczas gdy trzymane w kurczowo zaciśniętych dłoniach noże i tasaki odcinają wielkie kawałki mięsa z żeber, nóg i brzucha. Stwory krzyczą w agonii. Każdą, kto znajduje się w pobliżu tej sceny, zostaje obłany strumieniami krwi. Kawałki ciała latają w powietrzu i ze skwierczeniem padają na brytfanny, gdzie jeszcze przez kilka minut wiją się niczym zdychające zwierzęta.

Każdy, kto wszedł do kuchni, zostaje zbрызany krwią, chyba że uda mu się wykonać test **I**. Bryzgi krwi zamieniają się w tłuste, wijące robale, wwiercające się pod pancerz i ubranie. Jest to wyjątkowo nieprzyjemne uczucie, trwające 1 turę. Bohater, którego oblaży robale, musi wykonać test **Op**. Jeśli nie będzie on pomyślny, gwałtownie zwymiotuje i będzie zmuszony zdjąć pancerz i ubranie. Nie zdoła się zmusić do ich powtórnego założenia, jeśli nie zostaną wcześniej dokładnie wyczyszczone i uprane.

Bohaterowie w żaden sposób nie mogą pomóc „zombie”. Stwory po prostu posiekają się na kawałeczki – skończą w postaci kupki kości na podłodze i wijących się strzępów mięsa na brytfannach. Ich głowy będą rzuciły się na zakrwawionej podłodze, zgrzytając zębami i tocząc pianę z ust. Każdy bohater będzie musiał wykonać udany test **Op** (jeżeli będzie on nieudany, otrzyma 1 punkt obłądu).



23. SPIŻARNIA

To niewielkie pomieszczenie jest wypełnione starymi i zgniłymi korzeniami i bulwami, workami zgniłego i zawilgoconego ziarna, baryłkami skwaśniałego i cuchnącego wina i piwa, słóikami pełnymi zepsutych owoców i podobnymi przedmiotami. Nie ma tu niczego, co nadaje się do zjedzenia. Wypuść na bohaterów kilka gigantycznych szczurów, jeżeli będą mieli ochotę trochę tu poszperać.

24. KORYTARZ NIEZGODY

Ten korytarz wygląda dziwnie. Na Mapie numer 2 (strona 11) widać jego prawdziwe wymiary, ale stojąc w nim wydaje się, że jest dwa razy dłuższy niż w rzeczywistości. Zdziwi to graczy, którzy lubią rysować dokładne mapy. Na ścianach wiszą gobeliny oraz wymalowane są freski (zarówno jedne, jak i drugie są bardzo dziwne), które powodują, że bohaterowie przestają sobie ufać.

Na przykład, na jednym z gobelinów widać scenę, w której krasnolud i elf toczą zażartą dyskusję. Elfowi lub krasnoludowi wydaje się, że walczą ze sobą. Elf widzi kilku innych krasnoludów, czających się za drzewami i uzbrojonych w zatrute sztylety. Krasnolud widzi dodatkowe elfy, czające się za tymi samymi drzewami i tylko czekające na okazję wpakowania strzały w krasnoludzkie plecy. Możesz dodać więcej szczegółów, jeśli tylko sobie tego życzysz.

Niezgoda

Dla każdego bohatera, wchodzącego w ten korytarz, wykonaj tajny test **SW**. Ci poszukiwacze przygód, którym test się nie powiedzie, stają się podatni na *niezgode* (coś w rodzaju *niechęci*). Wykorzystaj to w najgorszym dla nich momencie, zadbaj również o to, by, o ile jest to możliwe, wszyscy członkowie drużyny znaleźli się w korytarzu, tak abyś dysponował maksymalną liczbą potencjalnych ofiar.

Osoba, na którą działa magia korytarza zwróci się przeciw koledze z drużyny, temu, którego najmniej lubi. Przez K4 będzie go wyzywała. Gracze powinni to odegrać, insynuując, że obrażany łowca przygód jest tchórzem, zerem, zdrajcą, itp. Po upływie wylosowanej liczby rund, krzykacz zaatakuj swego przyjaciela.

Mimo to, inni bohaterowie, ci, na których nie działa czar przejścia, mogą siłą wyrwać swego towarzysza ze stanu, w jakim się znalazł. Muszą na niego krzyczeć, policzkować, uspokajać go magicznie lub wyprowadzić siłą z korytarza. Dzięki temu oczarowany może wykonać drugi test **SW**, tym razem z dodatnim modyfikatorem +10. W najgorszym razie osoba posiadająca umiejętność *ogłuszanie*, będzie musiała zrobić z niej użytek. Ogłuszający cios wyzwoli bohatera spod wpływu zaklęcia.

Test **SW** należy wykonywać za każdym razem, gdy bohaterowie wchodzi do tego korytarza – na przykład wtedy, gdy zechcą dostać się do sypialni Drachenfelsa (lokacja 31) lub wejść do przejścia od północy. Jednak nie przesadzaj. Kiedy wejdą przez jedno z drzwi znajdujących się w bocznych ścianach korytarza (np. do pomieszczeń 25 lub 27), nie muszą wykonywać kolejnych testów **SW**, gdy nań powrócą. Można przyjąć, że muszą wykonywać jeden test **SW** za przejście całego korytarza. Dodatkowo, bohater, któremu w tym miejscu udało się wcześniej wykonać choć jeden test **SW**, do każdego następnego otrzymuje dodatni modyfikator +10 (nie jest on kumulacyjny).

25. GABINET

Drzwi do tego pomieszczenia są zamknięte na klucz, który znajduje się w lokacji 53. Można je jednak normalnie wyłączyć (**Wt** 5, 12 punktów uszkodzeń). W gabinecie stoi kilka foteli, jedno ciężkie, drewniane krzesło przystawione do biurka, półka na książki, ustawiona przy drzwiach we wschodniej ścianie. Na ścianach komnaty wiszą rozmaite ozdoby, a wśród nich, na północnej ścianie, pięć opisanych poniżej masek.

Przeszukanie biurka i papierów nie przyniesie specjalnych efektów, ponieważ wilgoć zrobiła swoje i zapiski są nieczytelne. Szuflady mebla są otwarte, lecz spoczywa w nich jedynie kurz. Książki na półce albo rozpadły się ze starości, albo dotyczą spraw nieistotnych. Za półką czyha jednak niebezpieczeństwo. Każdy, kto bada książki, musi wykonać test **Zr**. Jeśli jest on nieudany, spróchniały mebel rozpada się, odsłaniając czerwoną pleśń, porastającą ścianę.

Maski są magiczne, co wyraźnie może odczuć każdy, kto posiada umiejętność *wykrywanie magii*. Każda maska jest wykonana z innego materiału. Po założeniu ich magia się uaktywnia. Maski są opisane w kolejności od lewej do prawej. Wyglądają i działają następująco:

- ☠ **Żelazny wojownik:** +10 do **Op** i **SW**. Podatny na *furie* wobec jednego typu przeciwników. Powinien go wybrać MG tak, by pasował do prowadzonej przez niego kampanii. Można też wykonać rzut, którego wynik odczytany zostanie w Tabeli *nienawiści* w podręczniku WFRP.
- ☠ **Srebrny łotr:** +10 **Int**, +10 do wszystkich testów *oszustwa* i *przekupstwa*, a także testów **Ogd** wykonywanych przy rozmowach („złotousty”); -1 **Wt**.
- ☠ **Ołowiany ogr:** - 10 **Int**.
- ☠ **Miedziany lis:** noszący maskę otrzymuje następujące umiejętności: *ukrywanie się na wsi*, *ukrywanie się w mieście*, *cichy ruch na wsi* i *cichy ruch w mieście* (lub dodatni modyfikator +5, jeśli bohater już je posiada). -5 **Op**.
- ☠ **Papierowa kurtyzna:** oblicze tej przepięknie wykonanej wydaje się mieć orientalne rysy. Założona, rozpada się w pył, ale na stałe obdarza użytkownika umiejętnościami *urok osobisty*, *naśladownictwo*, *mimika* i *uwodzenie*.

Modyfikatory z masek stosowane są tylko wtedy, gdy znajdują się na twarzy (z wyjątkiem maski z papieru). Modyfikatory ujemne są stałe i nie można ich usunąć za pomocą czarów.

Osoba nosząca maskę będzie miała – oczywiście – problemy z testami **Ogd**. Nawet posiadacz srebrnej maski, obdarzającej umiejętnościami szarlatana, przy spotkaniach bezpośrednich powinien otrzymywać ujemne modyfikatory **Ogd** (modyfikatory z masek są stosowane oddzielnie od wszystkich innych modyfikatorów **Ogd**). Ludzie nie ufają zamaskowanym osobnikom. Musisz poważnie przemyśleć, jakie to będą minusy. Jeżeli nie jesteś pewien, przyjmij, że jeśli maska jest widoczna, modyfikator wynosi -10. W przypadku, gdy noszący maskę mówi w ciemnościach lub ukrywa twarz, traktuje się go tak, jakby jej nie nosił.

26. BIBLIOTEKA

Drzwi prowadzące do tego pomieszczenia są zamknięte na klucz, jedynym sposobem wejścia do środka jest zdobycie klucza ze „strychu” nad sypialnią Drachenfelsa (lokacja 53). Nic innego nie będzie działać (wliczając w to umiejętność *otwierania zamków*, czar *Uderzenie* – bez względu na liczbę PM użytych do wzmocnienia zaklęcia), itp. Dostępu do biblioteki broni niemożliwa do przeniknięcia magiczna bariera, którą usunąć może jedynie właściwy klucz.

W bibliotece znajduje się osiem półek z książkami, a także dwa pulpity do pisania lub czytania, na których stoją kałamarze z wyschniętym atramentem, leżą pióra, a także niezwykle kruchy i bezużyteczny papier. Na półkach stoją prace z następujących dziedzin: archeologii, historii, genealogii, mitologii, medycyny (łącznie z alchemią), poświęcone wyprawom do Lustrii i Nowego Świata i geografii tych krajów oraz historii najazdów Chaosu. Duża część książek traktuje o teologii, herezjach, polowaniach na czarownice i tym podobnych sprawach.

Ta wielka kolekcja nie zawiera żadnych informacji, których nie można by znaleźć w bibliotekach dużych miast, takich jak Middenheim lub Altdorf (pozwól wykonać każdemu bohaterowi-Uczonemu test *Int*, dzięki któremu zrozumie ten fakt). Jedynym wyjątkiem są książki traktujące o Chaosie i herezjach, do których dostęp jest zazwyczaj utrudniony i które są przechowywane w świątyniach. Tak naprawdę siedzenie i czytanie (trwa zbyt długo) lub zabieranie książek nie ma wielkiego sensu. Nie mają one wielkiej wartości, choć jakiś kapłan może zechcieć kupić książkę heretyka dla biblioteki swej świątyni, co jest całkiem zrozumiałe. Całkowicie zrozumiałe jest również spalenie tych książek na stosie!

Od powyższej zasady istnieje jednak kilka wyjątków.

Po pierwsze, podczas dokładnego przeszukania (trwającego 10 tur) sekcji traktującej o alchemii można znaleźć dwie



księgi warte uwagi: *De Lapis Philosophorum* po bretońsku i niewielki *Grimuar Lermontowa* (patrz rozdział *Nowa magia*). Bohaterowie muszą wykonać test *I*, aby znaleźć tę ostatnią książkę, jeśli nie wiedzą, że jest w bibliotece.

Po drugie, dokładnie przeszukując książki historyczne, można znaleźć wiadomość wetkniętą do nudnej książki o historii Parravonu. Do odnalezienia notatki konieczne jest wykonanie udanego testu *I*. Kiedy bohaterowie znajdą ten zapis, wręcz im Pomoc numer 4.

Oczywiście, biblioteka nie jest całkowicie bezpieczna. W czasie przeszukiwania części poświęconej historii jednego z bohaterów trafią niewielkie, lecz sprytnie zamaskowane ostrza, uruchamiane naciśnięciem płytki, ukrytej w nakrytej dywanem podłodze. Z półek stojących po lewej stronie ofiary wysuwają się cienkie ostrza z utwardzonego drewna. Uderzają na wysokości ramion i piersi. Z półek po jej prawej stronie uderza podobne ostrze, tyle że mierzy w podstawę kręgosłupa. Podane wysokości odnoszą się do ludzi. Pułapka zadaje K3 trafień o S5 lub jedno trafienie z S3 (krasnoludowi lub halflingowi, których trafiają jedynie dwa niższe ostrza).

Każdego, kto spróbuje zabrać z tego pomieszczenia jakąś książkę, zaatakuje duch strażniczy. Każda książka ma swego własnego ducha, atakującego do momentu upuszczenia lub odniesienia tomiszcza.

Bohaterowie powinni wyraźnie zdawać sobie sprawę, że w odnalezionej bibliotece nie znajdą egzotycznych książek magicznych, choć oczywiście mogą odnaleźć *Grimuar Lermontowa*. Muszą szukać dalej, jeśli mają chrapkę na jakieś naprawdę cenne dzieła magiczne. Ta myśl powinna zaprowadzić ich w głąb zamku, a o to nam przecież chodzi...

27. SALA HERALDYCZNA

Mury tej komnaty są zbudowane z gołego kamienia, choć zdobią je tarcze i emblematy szlacheckich rodów Imperium, Bretonii i północnej Tilei, a także kilka mieczy i korbaczy, dwie lub trzy ozdobne kopie, kilka kusz i dwie zbroje, stojące po obu stronach zachodnich drzwi.

Pod każdą tarczą tkwi tabliczka z brązu, na której widnieje szereg znaków Potęg Chaosu. Są to po prostu notatki Drachenfelsa, który zapisywał w ten sposób ilu szlachciców zabił i jakim sposobem tego dokonał. Na przykład, przodek Diuka Parravonu, który zmarł w chorobie, jest zanotowany symbolem Nurgla, wyrytym na tabliczce pod herbem tego rodu. Kilka bardziej skomplikowanych przypadków wymagało połączenia symboli (np. Nurgla i Tzeentcha, w przypadku osób zarażonych chorobą, wywołującą zniekształcenia ciała, w wyniku czego spalono ich jako mutantów na stosie). Broń wisi na wschodniej ścianie.

Każdy heros, wart tego miana, będzie się spodziewał, że zbroje ożyją i zaatakują – nie rozczarujemy ich więc. Obie zbroje atakują w chwili, gdy ktoś dotknie broni wiszącej na wschodniej ścianie komnaty. Tak się dla bohaterów nieszczęśliwie składa, że miecze, w które uzbrojone są ożywione pancerze (po jednym w każdej pancerniej rękawicy), są zaklęte w ten sposób, że kontakt z nimi rozprasza wszystkie czary typu *Aura*. Po rozproszeniu zaklęcia miecz staje się zwykłą bronią magiczną, nie posiadającą żadnych innych właściwości.

Jedna z wiszących na ścianie kusz jest magiczna, ale zaklęcie nie jest do końca poprawne. Jest to *Kusza siły* mająca S5. Niestety, 5% oddanych z niej strzałów (rzuty 96-00) automatycznie trafia pechowego strzelca.

28. KOMNATA POKUSZENIA

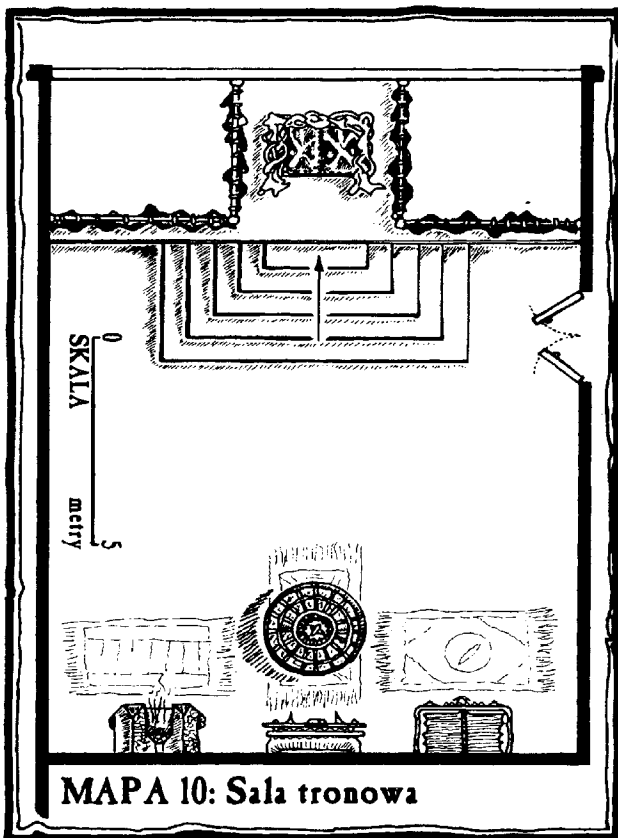
Przed oczami bohaterów roztacza się ponury i straszny widok. Na ścianach wiszą, a na podłodze leżą skrwawione materie i dywany, a dookoła komnaty tkwią ciała ofiar zabitych w sposób, który odzwierciedla ich największe pasje.

Z tłustej twarzy żarłoka wychodzą na wierzch nabiegłe krwią oczy. Grubas udusił się jedzeniem, które w wielkich ilościach wpychano mu do gardła. Ciało skąpca leży pocięte tysiącami monet o zaokrąglonych brzegach. Pijaka utopiono w szklanej beczulce brandy. Ogółem w tym pokoju jest dziesięć takich ciał, zebranych na swoistej wystawie.

Dla każdego bohatera wykonaj tajny test **Int**. Ci, których wynik będzie niepomysłny, widzą w najdalszym kącie pokoju coś, co bardzo chcą zobaczyć. Mogą to być złote klejnoty i drogie kamienie, magiczna broń, symbol religii lub potężna księga zaklęć. Wykorzystaj swą wiedzę o bohaterach i prowadzących ich graczach, aby stworzyć odpowiednie dla każdego z nich iluzje. Osoby widzące fantom muszą do niego podejść.

Kiedy omamieni łowcy przygód dojdą do wschodniej ściany (lub tak daleko, jak im się uda, nim nie zatrzymają ich pozostali członkowie drużyny), zostaną zaatakowani.

Wyraz twarzy „wystawionych” ciał nagle ulega zmianie: ich rysy twardeją, a pod skórą kończyn zdają się wirować mięśnie. Następnie ich klatki piersiowe po prostu eksplodują masą kości, krwi i odrzucających pijaw. Z każdego trupa wyrasta dziesięć tych monstrów. Pijawy wyglądają tak, jakby miały twarze ciał, z których wyskoczyły. Ssawki potworów otaczają zęby. Każda pijawa atakuje najbliższą jej osobę. Krwiopijce są o wiele silniejsze od normalnych pijawek – patrz rozdział, w którym przedstawione są *Charakterystyki*.



Osoby, będące świadkami pojawienia się pijaw, muszą wykonać test **Op**. Jeśli będzie on nieudany, otrzymują K3 punktów obłądu.

29. SALA TRONOWA

Na *Mapie numer 10* przedstawiono szczegółowy plan tego pomieszczenia. Drzwi są chronione *Posępną blokadą*, w którą jako drugi czar wpisano *Wymuszenie ucieczki*. Także zamek w drzwiach tej sali jest nadzwyczaj skomplikowany (**JZ** 55%).

Cała północna ściana komnaty jest zakryta wielkim witrażem – za którym znajduje się kamienny mur. Witraż przedstawia w prawie sparodiowanej formie boga Chaosu, Khorne'a, siedzącego na stosie czaszek.

W witrażu, tuż za tronem, widać duży okrąg, sprawiający wrażenie lustra. Można w nim ujrzeć miejsca oddalone o setki kilometrów. Osoba chcąc obejrzeć odległą lokację, może wybrać punkt leżący w elipsoidalnym obszarze, zamykającym się w Middenheim na północy, w Nuln na południu, 35 kilometrów na zachód od Altdorfu i około 150 kilometrów na wschód od stolicy Imperium, wzdłuż rzeki Talabec. Obraz nie jest zbyt dokładny, patrzący nie może, na przykład, zajrzeć w okna domów, ale widać pojedyncze ulice, ruch na rzekach, a także ruchy oddziałów wojska i kupieckich wozów. Niestety, korzystanie z lustra jest niebezpieczne, jeśli oglądającym nie jest sam Konstant Drachenfels.

Po pierwsze, trudno oderwać wzrok od lustra, widoki są tak bardzo fascynujące. Bohater, które zechce to zrobić, musi wykonać udany test **SW**. Jeśli test mu się nie powiedzie, będzie spoglądał w nie przez następną turę – dopiero wtedy będzie mógł ponownie sprawdzić. Każdy, kto patrzy w lustro, w czasie walki jest traktowany jak cel *nieruchomy*.

Po drugie, za każdym razem, gdy ktoś patrzy w lustro, istnieje szansa, że przez szklaną powierzchnię przejdzie mniejszy demon (1-5, Krwiopuszcz, 6-10 Ogar Khorne'a, patrz rozdział *Charakterystyki*), który zaatakuje patrzącego. Szansa ta wynosi 1% za krótkie spojrzenie, po czym za każdą turę oglądania należy dodawać 1%.

Próba zniszczenia witrażu jest złym pomysłem, gdyż jest on praktycznie niezniszczalny. Za pierwszym razem, gdy bohaterowie spróbują tego dokonać, powiedz im, że postać Khorne'a wydaje się poruszać, a oczy boga zdają się śledzić ich ruchy. Jeśli drużyna spróbuje po raz drugi, w komnacie pojawi się Krwiopuszcz, który rzuci się na bohaterów. Gdyby poszukiwacze przygód wciąż trwali w swoim uporze, zaatakuje ich Krwiopijce (wykorzystaj charakterystykę Większego Demona z podręcznika **WFRP** lub skorzystaj z artykułu opisującego demony Krwawego Boga, zamieszczonego w 16 numerze **Magii i Miecza**).

Przed jasnowidzącym lustrem stoi tron Drachenfelsa. Dookoła mebla wiszą czarne, ciężkie, satynowe zasłony. Ich krawędzie są obszyte złotym szamerunkiem, a na materii wyszyto innym kolorem (zazwyczaj czerwienią) dzieła Wielkiego Czarnoksiężnika.

Osoby, które rzucą nieco dłuższe spojrzenie na te nadzwyczaj odrażające sceny, muszą wykonać test **SW**, gdyż w przeciwnym razie otrzymują *punkt obłądu*.

Tron jest zrobiony z bardzo twardego drewna, rzeźbionego w znaki i symbole wszystkich głównych Potęg Chaosu i Zła. Dla nikogo nie będzie chyba zaskoczeniem, że osoba posiadająca umiejętność *wykrywanie magii* poczuje emanującą z niego magiczną aurę. W tronie tkwi około czterdziestu czarnych opali i podobnych drogocennych kamieni, każdy

jest wart około 10 ZK. Za każdym razem, gdy ktoś wydłubie któryś z tych kamieni, istnieje 5% szansa, że pojawi się Krwiopuszcz lub ogar Khorne'a (mają takie same szanse pojawienia się). Klejnoty są osadzone niezwykle dokładnie, dlatego do wydobywania każdego kamienia w całości konieczne jest wykonanie udanego testu **Zr** (*jubilerstwo* +30).

Ktokolwiek, poza Drachenfelsem, siądzie na tronie, będzie miał pecha. Nadgarstki i kostki intruza zostają natychmiast skrępowane przez mackowate wyrośla, strzelające z ust chaotycznych twarzy, wyrzeźbionych w meblu. Macki są twarde jak żelazo (**Wt** 7, 8 punktów uszkodzeń). Zaatakowanie ich oznacza, że przy każdym chybionym ciosie istnieje 75% szansa trafienia nieszczęśnika, siedzącego na tronie. Tak czy inaczej, do cięcia można wykorzystywać tylko broń o krótkim ostrzu, taką jak noże i sztylety. W każdej rundzie macki automatycznie odbierają schwytanemu K3 punkty **Żywotności**.

Każdy, kto próbuje oswobodzić uwięzionego na tronie, musi wziąć pod uwagę fakt, że chaotyczne twarze zaczynają jazgotać i piszczeć, emitując w promieniu 3 metrów odpowiednik czaru *Wymuszenie ucieczki*. Sam tron ma **Wt** 5 i 22 punkty uszkodzeń – jeśli zostanie zniszczony, ofiara uwięziona w objęciach macek zostanie uwolniona. Tak się jednak nieszczęśliwie składa, że zrujnowany mebel zatrzuwa powietrze *Cuchnącą chmurą*.

Wzdłuż południowej ściany stoją kapliczki poświęcone wszystkim znanym bohaterom bogom Chaosu i Zła, a także kilku bóstwom, których nie znają: równie nieprzyjemnym nipońskim, chińskim i lustrzańskim bogom (osoba, posiadająca umiejętność *teologia*, może wykonać test **Int**, by zdać sobie z tego sprawę).

Poszukiwacze przygód będą prawdopodobnie mieć dość rozsądku, by trzymać się z dala od ołtarzyków. Jeśli jednak zrobią coś głupiego, na przykład zaczną z nich szydzić lub spróbują zniszczyć, wystaw przeciwko nim jakiegoś odpowiednio obrzydliwego demona danego bóstwa (skonsultuj się z artykułami o demonach Chaosu, zamieszczonymi w numerach od 14 do 17 czasopisma **Magia i Miecz**).

Być może jakiś dobry lub praworządny kapłan zechce odprawić rytualną ceremonię oczyszczającą lub też spróbuje otrzymać w tym samym celu błogosławieństwo. Jest to jak najbardziej odpowiednie i zgodne z duchem gry – nie karz go zbyt surowo! Niezależnie jednak od tego, coś powinno się zainteresować „świętoszkiem”.

Dunderl Goldheart będzie chciał zniszczyć ołtarzyk Slaanesh, jeśli wykorzystasz przygotowanych przez nas bohaterów niezależnych. W takim przypadku pojawi się i zaatakuje go demonica.

Podczas podejmowania decyzji co lub kto przyjdzie, aby zaatakować graczy, kieruj się poniższymi wskazówkami.

Jeśli łowcy przygód zechcą oczyścić to miejsce i będą mieli po temu powody, wystaw przeciwko nim słabszego wroga. Jeżeli po prostu bezmyślnie będą rozbijali wszystkie sprzęty, w sali tronowej powinien pojawić się znacznie silniejszy przeciwnik.

Przed ołtarzami i leżącymi przed nimi ozdobnymi dywanami z sufitu zwisa metalowa klatka z harpią. Stwór jest magicznie utrzymywany przy życiu, lecz jest straszliwie głodny i cierpi z tego powodu. Zaatakuje w furii, gdy tylko ktoś otworzy drzwi jego więzienia. Stworzenie może unikać ciosów wymierzanych przez pręty klatki, a strzelanie do niego odbywa się z ujemnym modyfikatorem -30. Możesz

zadecydować, że każdy chybiony strzał ma 10% szansę przypadkowego otworzenia drzwiczek, dzięki czemu harpia wydostanie się na wolność!

Wzdłuż zachodniej ściany stoją półki, na których spoczywają makabryczne trofea i ciekawostki. Jest tu zegar o jednej wskazówce, poruszającej się do tyłu, klepsydra wypełniona białym piaskiem (zmieszanym z odrobiną spaczenia), który przesypuje się *do góry*, stojak na fajki, wykonany z połączonych krtani, w którym stoją lalki rzeźbione w kształcie głów demonów. Dodaj inne, wymyślone przez siebie kurioza. Gdyby bohaterowie chcieli zabrać niektóre ciekawostki, mogą zebrać przedmioty o ogólnej wartości do 250 ZK, przy czym każda korona wartości to 1 punkt obciążenia.

30. SPACZPRZEJŚCIE

Wschodnio-zachodnia i południowo-północna część tego korytarza są traktowane jako zmienne spaczprzejścia (patrz *Prowadzenie przygód w Zamku Drachenfels*). Korytarz jest przyjemnie urządzone – na ładnej, drewnianej podłodze leży czerwony dywan, a na ścianach wiszą lampy oliwne, obrazy i trofea.

31. SYPIALNIA PANA

Ta wielka komnata była niegdyś przepięknie urządzona. Drewniana podłoga (na której nie ma dywanu) jest wykonana z lustrzańskiego dębu i mahoni, ściany były obite satyną i jedwabiem, a liczne, wygodne fotele, krzesła, stoły i inne luksusowe meble nadawały pomieszczeniu aurę przepychu i splendoru. Teraz wszystko jest zniszczone, a pokój wygląda tragicznie. Jedyny nietknięty przedmiot w tej komnacie jest przyczyną jej zniszczenia.

W pokoju dominuje wielkie łóże Drachenfelsa, które będzie przeciwnikiem naszych herosów. Porusza się i atakuje za sprawą magii.

Cztery kolumny łóża są wykonane z setek zestalonych kości, a rama z żeber i czaszek. Z poręczy łączących kolumnienki zwisają czarne zasłony. Kurtyny wiszące po bokach są ozdobione wizerunkami czterech dziwnych stworów – obdarzonych głowami gnómów-nietoperzy wielkości psów. Zasłony w nogach i głowie łóża są ozdobione haftem cherubina, dmącego w złotą trąbę. Cherubin może raz na rundę użyć zaklęcia *Podmucha wiatru*. Łóże jest pokryte luksusowymi futrami (ogólna wartość 200 ZK, 140 punktów obciążenia).

Gdy tylko bohaterowie wejdą do pokoju, łóże rusza w ich kierunku. W tym samym czasie z zasłon wzlatują „gnom-nietoperze”, które rzucają się na łowców przygód. Walka z tymi niecodziennymi przeciwnikami jest niezwykle niebezpieczna, patrz rozdział *Charakterystyki*.

Po pokonaniu Zabójczego Łóża bohaterowie mogą przeszkadzać jego szczątki. Jeśli to zrobią, znajdą następujące przedmioty (w tempie jednego na sześć „bohaterorund” czasu gry): małą, stalową skrzynkę, zawierającą cztery czarne opale (warto 15 ZK każdy), pałeczkę z różowego koralu, pośrodku której wyrzeźbiono znak Tzeentcha (niegroźna, warta 60 ZK), cztery kamienie krwi (15 ZK każdy), parę pogiętych, złotych kubków (5 ZK za sztukę).

Drewniane schody przy północnej ścianie wiodą wprost do lokacji 53, znajdującej się na piętrze.

32. ŁAŹNIA

Marmurowa wanna, osadzona w podłodze, jest otoczona kilkoma miedzianymi kociołkami i butelkami mydła w płynie. W jej pobliżu, na toalecie, leżą przybory do mycia, ręczniki i podobne rzeczy. Czarny, jedwabny szlafrok

wiszący na kołku jest zaczarowany. Tutów i ręce noszącej go osoby są chronione 1 PP. Ochrona ta nie jest kumulatywna z pancerzami – normalnymi i magicznymi, ale dodaje się ją do PP oferowanych przez np. *szatę wytrzymałości*.

33. SPACZPRZEJŚCIE

To spaczprzejsćcie jest stałe (patrz *Prowadzenie przygód w Zamku Drachenfels*). Za każdym razem, gdy bohaterowie tędy idą, korytarz wygląda nieco inaczej – jest trochę dłuższy, krótszy, węższy, niższy, itp. – ale zawsze kończy się drzwiami prowadzącymi do pomieszczenia 7a. Kiedy bohaterowie wejdą do tej komnaty, drzwi za nimi znikną.

Jeżeli z bohaterami przebywa Bardul Garbaty, przed drużyną otwierają się nowe możliwości. Bardul powie im, że jeśli wszyscy będą trzymać się za ręce, będzie mógł zaprowadzić ich do dwóch innych miejsc. Albo na górę, do miejsca leżącego prawie bezpośrednio nad nimi (lokacja 54), albo do wejścia, o którym Bardul wie tylko tyle, że prowadzi do „komnat światła i ciemności”, w których – jak krasnolud sądzi – Drachenfels ukrył część swych ważnych tajemnic magicznych. Sam jednak jest tak przestraszony, że nie wejdzie do korytarza – prawdę mówiąc, nie może tego zrobić – nawet jeśli zostanie zmuszony lub sam tego spróbuje, spacznia wyrzuci go do jego własnego pokoju (lokacja 55). Bohaterowie, którzy będą chcieli dostać się do wskazanych przez krasnoluda pokoi, dojdą do lokacji 49 (patrz opis dostępu do pomieszczeń 49-52, w którym podano więcej informacji). Czy zrobią następny krok, będzie zależało tylko od nich.

34-48. DOMEK DLA GOŚCI

Lokacje od 34 do 48 znajdują się w oddzielnym budynku, stojącym wewnątrz zamkowych murów. Korzystali z niego wyłącznie goście.

Komnaty 34-43 są sypialniami dla gości, umeblowanymi w podobny sposób – łóżko, sofa, krzesła, stół, toaletka, szafa, itp. Mimo tych podobieństw, pokoje nie są identyczne.

Komnaty 34, 36 i 41 zostały z całą pewnością splądrowane lub ograbione, ponieważ zniszczono nawet kapy na łóżka, a umeblowanie zostało rozbite w drzazgi. Na podłodze pomieszczenia 41 leży wysuszone ciało orka, odzianego w zarzewiały kołczugę. Trup dzierży w garści topór bojowy. Nie widać na nim żadnych ran, a jego twarz nawet po śmierci zastygła w grymasie zwierzęcego strachu.

Pokój 42 jest inny niż pozostałe. Zajmował go młody kapłan Sigmara, towarzyszący jednemu z dygnitarzy kultu, który przybył na niesławną Zatrutą Ucztę w roku 1907. W przeciwieństwie do swego pana, nie dał się nabrać na sztuczki Drachenfelsa i odprawił rytuał, którego celem było oczyszczenie tej komnaty i poświęcenie jej Sigmariowi. Każdy oddany wyznawca Sigmara może wykonać w tym pomieszczeniu test **SW**, po którym wyczuje, że ta komnata jest inna od reszty zamku, bardziej „przyjazna” (kapłani Sigmara +20, nowicjusze +10). Zdziwiałe, lecz nawet po upływie stuleci, w komnacie pozostała część pozytywnej energii młodego wyznawcy boga Imperium. Sam Drachenfels unikał tego pomieszczenia. Luźny kamień umieszczony pod jedną z nóg łóżka (test **I** do odnalezienia, ujemny modyfikator -10, jeśli poszukujący nie jest wyznawcą Sigmara, +20 jeśli jest nowicjuszem lub kapłanem tego boga) kryje pustą przestrzeń, w której kapłan ukrył wiadomość zamkniętą w małej kapsułce z miedzi. Po odnalezieniu notatki wręcz graczom Notkę numer 5. Opiswana komnata jest nadzwyczaj dobrym miejscem na odpoczynek i sen – patrz *Prowadzenie przygód w Zamku Drachenfels*.

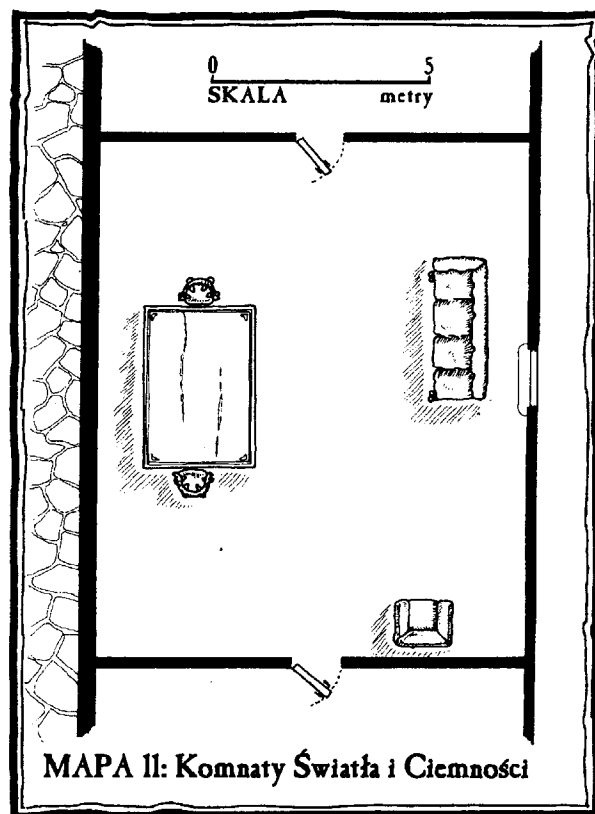
Pomieszczenie 44 jest po prostu magazynkiem, w którym można znaleźć co najwyżej zbutwiałe beczułki, zwoje spleśniałych sznurów, bezużyteczne wiklinowe kosze i trochę porąbanego drewna. W izbie 45 wykonywano kiedyś prace fizyczne. Jest tu piec opalany drewnem, wykorzystywany niegdyś do podgrzewania wody (dym odprowadzano kominem niknącym we wschodniej ścianie), na którym leży kilka niezbędnych narzędzi, można też znaleźć fartuszki służących i podobne przedmioty.

Komnata 46 to łazienka. Stoją w niej dwie wanny. Pomieszczenia 47 i 48 to wychodki. W żadnym z nich nie ma nic ważnego, a jeśli bohaterowie zechcą się wykąpać, będą musieli nanieść sobie wody ze studni na dziedzińcu (lokacja 8), którą potem trzeba będzie jeszcze podgrzać.

Uwaga ogólna: Komnaty te celowo opisano bardzo ogólnie. Zrobiono to po to, żebyś mógł dodać jakieś szczegóły od siebie. Pomieszczenia te są najlepszym miejscem na obozowisko bandytów, orków i podobnych im zorganizowanych grup, planujących wypad do wnętrza zamku. W rozdziale *Charakterystyki* zamieściliśmy opisy kilku gotowych do gry bohaterów niezależnych, lecz z łatwością możesz sam stworzyć takie postacie, a także przenieść je z innych scenariuszy do gry Warhammer. Pomieszczenia te są także idealnym miejscem dla duchów, które mogą być oszalałe i wrogie, albo wprost przeciwnie – mogą być zagubionymi, szukającymi spokoju duszami, od których drużyna zdoła, być może, dowiedzieć się czegoś cennego.

49-52. KOMNATY ŚWIATŁA I CIEMNOŚCI

Jedyna droga do tych pomieszczeń prowadzi z pomieszczenia 33, i to tylko wtedy, gdy bohaterowie mają ze sobą Bardula (patrz lokacja 55). Podczas wędrówki korytarz wypełni się gęstniejącą mgłą, marsz będzie coraz trudniejszy. Wkrótce drużyna stanie przed delikatnymi, wykonanymi z różnych gatunków drewna drzwiami. Wrota ochotco



MAPA II: Komnaty Światła i Ciemności

zaczną się uchylać, bohaterowie ujrzą przed sobą prostą komnatę (Mapa numer 11). Gdy tylko drzwi się otworzą, stwierdzą, że stoją na progu komnaty 49, a Bardul, jak i korytarz, którym przyszli, po prostu zniknęli.

49. ŚWIATŁO I DOBRO

Ta komnata jest w całości przyozdobiona kolorem żółtym. Jasnożółte światło wdziera się przez coś, co wygląda na małe okno we wschodniej ścianie. „Szkło” jest twarde jak żelazo, to ono emituje magiczne światło. Na stole stoją szklane i kryształowe puchary, ozdobne, wąskoszyje karkafki doskonałego wina i srebrne tace pełne słodkich biszkoptów (wystarcza ich na dwa pełne posiłki, są bardzo sycące). Osoby, które mają charakter inny niż dobry, w tym pomieszczeniu wykonują wszelkie testy z ujemnym modyfikatorem -5.

Wkrótce po wejściu drużyny do pomieszczenia, przed południowymi drzwiami pojawiają się duchy trzech elfów. Noszą one symbole Liadrel i są ubrane w szaty nowicjuszy. Chcą powstrzymać bohaterów, zamierzających przejść przez południowe drzwi. Duchy sądzą, że za tymi drzwiami czyha Chaos i Zło. W przeciwieństwie do większości duchów, te wciąż mogą rzucać czary – skorzystają z nich, chcąc powstrzymać łowców przygód przed przejściem przez drzwi. Członkowie drużyny mogą walczyć, ale bezpieczniej dla nich będzie, jeżeli się z nimi dogadają.

Duchy nie wiedzą dokładnie, co jest za drzwiami, do których strzegą dostępu. Zapomniały kim są, wiedzą tylko, że schwytał ich zły czarownik. Mają zamiar chronić dusze bohaterów przed złem zza drzwi, ale chcą też zapobiec wydostaniu się na świat wielkiego zła. Duchy elfów są niespokojne, raczej niepewne, a kiedy się do nich zagada, podejmują wszystkie decyzje bardzo powoli.

Jak można rozwiązać tę sytuację? Powinno się zastosować taktykę drobnych kroków. Jeśli łowcy przygód zabawią tu dłuższą chwilę, rozmawiając z duchami, poczują lekkie zmieszanie. Żółte światło zdaje się być takie ciepłe, fotele kuszą miękkością, a wino wspaniałym smakiem (wypicie oznacza, że do wszystkich testów, wykonywanych w pomieszczeniach 49-52, stosowany jest ujemny modyfikator -5 – wino jest wspaniałe, ale mocne).

Członkowie drużyny powinni podjąć jakieś zdecydowane działania, muszą przezwyciężyć lenistwo, jakie ogarnia ich w tym pomieszczeniu. Jeden lub kilku bohaterów musi podbiec do południowych drzwi, mówiąc, że przybyli tu, by zniszczyć Chaos i Zło tkwiące za nimi. Dla osoby, która oznajmiła to duchom, wykonaj test **Ogd**, modyfikowany według poniższych wskazówek:

- ☠ +5, jeśli bohater jest elfem;
- ☠ +10, jeśli bohater ma charakter dobry;
- ☠ +10, jeśli w czasie rozmowy z duchami bohaterowie przytaczali rozsądne argumenty;
- ☠ -5, jeśli bohater ma charakter neutralny lub praworządny;
- ☠ -10, jeśli bohaterowie próbowali siłą przejść przez południowe drzwi;
- ☠ -20, jeśli bohaterowie nie stwierdzą wyraźnie, że przybyli zniszczyć Chaos i Zło.

Możesz przyznać inne modyfikatory, jeśli uważasz, że są potrzebne. Duchy zaatakują bohaterów tylko wtedy, gdy zrobią oni lub powiedzą coś głupiego lub rzucają się do ataku. Test **Ogd** jest wykonywany po to, by ustalić uczucia, jakie bohaterowie budzą w duchach – czy elfy akceptują ich tłumaczenie, czy też nie są z tego powodu specjalnie szczęśliwe? Podstawą przyznania punktów doświadczenia za to spotkanie powinna być gra twoich graczy.

Duchy mają dobry charakter, dlatego, jeżeli wygląda na to, że mogą pokonać drużynę, nie zabijają jej członków, dadzą im szansę zastanowienia się nad swoimi poczynaniami. Bohaterowie, oczywiście, nie mają dokąd pójść, ale w ten sposób dajemy im czas potrzebny do skorzystania z leków, zaklęć leczniczych, eliksirów, itp. Duchy znikają, gdy łowcy przygód otworzą drzwi do komnaty 50.

50. CIEMNOŚĆ I CHAOS

Ten pokój jest w całości przyozdobiony kolorem liliowym. Wyposażenie pokoju jest bardzo podobne do umeblowania poprzedniej komnaty, ale mieszkańcy są całkowicie odmienni. Na sofie leżą demonice (patrz niżej), które kuszą bohaterów wdziękami swoich zmienionych ciał. Stojąca pomiędzy nimi mała kadzielnica wydziela ciężki, piżmowy zapach. Oprócz wspomaganie iluzji, kadzidło spowalnia reakcje bohaterów (-10 do testów **I** w tym pomieszczeniu).

Osobom, którym nie uda się przejść testu **Int**, demonice wydają się atrakcyjnymi przedstawicielkami płci przeciwnej. Aby odeprzeć ich urok, trzeba wykonać udany test **SW**. Gdy tylko ktoś znajdzie się w zasięgu demonów, lub gdy ktoś je zaatakuje, demonice rzucają się do walki. Iluzja wyglądu przestanie działać. Jeżeli demonicom uda się zwaćbić kogoś, nim iluzja przestanie działać, w pierwszej rundzie walki wręcz demony automatycznie uzyskują zaskoczenie.

Demonice walczą zaciekle, broniąc dostępu do pomieszczenia 51, ale same do niego nie wchodzi.



51. ŚWIATŁO I PRAWO

Ta komnata jestumeblowana tak samo, jak poprzednie, ale na białe. Na stole stoi waza z białymi liliami, a w karafkach jest czysta woda. Wszystkie osoby, które nie są praworządne, otrzymują w tym pomieszczeniu ujemny modyfikator -5 do wszystkich testów.

W odległym kącie pokoju, przed drzwiami wiodącymi na południe, stoi człowiek odziany od stóp do głów w zbroję płytową. W garści trzyma ozdobiony runami miecz półtoraręczny. Na napierśniku widać znaki Solkana Mściciela. Osoba posiadająca umiejętność *heraldyka* lub *teologia* rozpoznaje symbol od razu, a każdy o charakterze praworządnym uczyni to po udanym teście **Int**. Mężczyzna wygląda normalnie i realnie, z pewnością nie jest iluzją, ale mówi sztywno, urywającymi zdaniem.

Thadeus Schnelling jest łowcą czarownic, jedynym ocalałym z grupy praworządných łowców, z którymi rozprawił się Drachenfels. Większość czasu spędza trwając w odosobnionym bąblu spaczni, a w pokoju pojawia się tylko wtedy, gdy przybywają doń intruzi – stąd jego zmieszanie. Swęj roli jest jednak pewny. Wie, że intruzi są wyznawcami Chaosu i przekłętymi heretykami, przybyłymi w to miejsce, by odnaleźć coś bardzo złego, co spoczywa za drzwiami prowadzącymi na południe. Gotuje się do ataku...

Bohaterowie muszą szybko działać. Natychmiast powinni powiedzieć, że przybyli tu zniszczyć Chaos i Zło, albo coś bardzo zblizonego (w rodzaju: – Niech będzie pozdrowiony Solkan!). Nic innego nie powstrzyma Thadeusa. Pozdrowienie da łowcom przygód dodatkową rundę, podczas której Schnelling będzie się wahał. W tym czasie bohaterowie muszą wymyślić coś bardziej spójnego, gdyż w przeciwnym razie, łowca czarownic rzuci się do ataku.

Okazanie znaków bogów neutralnych nie przekona Thadeusa – tacy bogowie są niewiele lepsi od zakazanych. Lepšie jest okazanie symboli bogów dobrych (takich jak Liadriel), gdyż dzięki temu bohaterowie otrzymają dodatni modyfikator +10 do testu **Ogd** (patrz niżej). Modyfikator ten wzrasta do +20 (lub +30 dla wyznawcy Solkana), jeśli w drużynie jest bohater o charakterze praworządnym.

Zdecydowanie ważniejsze jest jednak zastanowienie się nad tym, co bohaterowie mają mu do powiedzenia. Jeśli stręszczą mu historię swych dotychczasowych walk z Chaosem i Złem, a także poprą to jakimś dowodem (np. jeśli mają kości ducha, którego obiecali pogrzebać w poświęconej ziemi, posiadają grimuar Lermontowa, itp.), Thadeus zacznie słuchać. Niech gracze się trochę spocą. Muszą udowodnić łowcy czarownic, że przybyli tu chcąc zniszczyć to, czego on nienawidzi, a dodatkowo muszą zrobić to dość szybko. Nie ma czasu na gadkę-szmatkę, fałszywe obietnice, a w razie walki nikt nie będzie prosił, ani dawał pardonu.

Skuteczny okaże się apel o pomoc. Kiedy łowcy przygód powiedzą, że za drzwiami może tkwić Chaos lub Zło (lub jeszcze lepiej, gdy powiedzą, że są tego pewni) i poproszą Thadeusa o pomoc, otrzymają dodatni modyfikator +10 do testu **Ogd**, który będą musieli wykonać.

Wykonaj ten test dla bohatera, który najwięcej mówił. Uwzględni wskazane powyżej modyfikatory. Odejmij -20, jako karę dla osoby, której gracz wyraźnie powiedział, że używa *oszustwa* lub podobnej umiejętności; Schnelling lubi szczerść, a nie lubi kłamców. Następnie uwzględni modyfikator od -30 do 30, zależny od tego, jak wysoko oceniasz przemowę danego łowcy przygód. Twój osąd powinien być stosunkowo surowy. Thadeus jest dość surowy.

Łowca czarownic pozwoli drużynie przejść do komnaty 52, jeśli wynik testu **Ogd** był pomyślny. Jeżeli zgodził się im pomóc, sam też spróbuje wejść do następnej komnaty, ale zniknie przekroczywszy próg – przeniesie się w niebyt, leżący gdzieś w beznmiarach spaczni. Jeżeli bohaterowie pojawiają się w komnacie 51 po raz drugi, Schnelling również się zjawi, ale nie będzie niczego pamiętał z poprzedniego spotkania.

52. CIEMNOŚĆ I ZŁO

Cała komnata jest urządzona w czerni. Przez okno umieszczone we wschodniej ścianie wpada czerwone, złowieszcze światło. Umieblowanie pomieszczenia różni się od tego, które pokazano na Mapie numer 11. Nie ma drzwi wiodących na południe, pod zachodnią ścianą stoi ołtarzyk poświęcony Khainowi, a na podłodze widać magiczny krąg tego boga. W świecznikach, lanych z czarnego żelaza, drżą płomyki smoliście czarnych świec. Na stole, stojącym wewnątrz kręgu, spoczywają złote misy wypełnione krwią. W odległym kącie komnaty, na ciężkim stole, leży trumna. Obok niej siedzi kobieta w wydekoltowanej czarnej sukni, zdobionej czerwonymi obszyciami.

Bohaterowie natknęli się właśnie na Maximiliana von Steinhofa, wampira z Talabheimu, i Julianę Fassbinder, wampirycznego sługę (patrz *Nowe potwory*), podróżującego i chroniącego swego pana. Gdy bohaterowie wkroczą do pokoju, wampir obudzi się – od tej chwili staje się coraz silniejszy. Wszystkie szczegóły dotyczące zmian jego cech zostały podane w rozdziale *Charakterystyki*. Maximilian nie odzywa się przez 6 rund, w tym czasie mówi tylko Julianę. Kobieta macha pergaminowym zwojem i oznajmia, że kryje on tajemnice wyjścia z tej komnaty. Rzeczywiście, w pokoju nie ma drzwi w południowej ścianie. Sługa wampira trzyma drużynę na dystans, niebezpiecznie zbliżając pergamin do płomienia świecy i grożąc jego zniszczeniem. Mówi, że ona i jej kochanek mogą uciec „w postaci mgły“, ale jej goście nie potrafią tego dokonać...

Jeśli bohaterowie podejmą negocjacje, kobieta wyjaśni, że ona i Maximilian przybyli do Zamku w poszukiwaniu czegoś, co ma się jakoby znajdować w Wielkiej Baszcie. Nie powie jednak, czego szukają, twierdząc (rozsądnie), że nie wyjawia tak cennego sekretu grupie ludzi, których nie zna, i którym raczej nie zaufa. Pergamin, który trzyma nad świecą, umożliwi im skorzystanie z tajnego wejścia do baszty, jest też jedynym sposobem wydostania się z tego pomieszczenia. Zwój zawiera opis rytuału poświęconego Khainowi, dzięki któremu otworzy się przejście do wieży. Bohaterowie będą mogli towarzyszyć Maximilianowi i Julianę, jeśli nie zrobią im krzywdy.

Prawda wygląda, oczywiście, zupełnie inaczej. Julianę po prostu stara się zdobyć trochę czasu dla Maximiliana, którego ten potrzebuje do pełnego przebudzenia się. Napotkana dwójka dostała się do tego pokoju w postaci eterycznej, przyciągnięta złem, emanującym z tej komnaty i obecnością przejścia do lokacji 64. Wampir poszukuje jakiejś potężnej magii, ukrytej jakoby w czeluściach Wielkiej Baszty. Gdy Krwio pijca ujrzał, że ktoś się zbliża, on i jego sługa narysowali krąg po prostu po to, aby uwięzić nadchodzących bohaterów. Teraz próbują oszukać łowców przygód, w nadziei, że ich zabiją i pożywią się ich krwią.

Bohaterowie, naiwne typki, mogą przystać na propozycję kobiety. Jeśli naprawdę zaufają słowom wampira, a właściwie wampirzego sługi, w pełni zasługują na to, co ich spotka. Maximilian, który po upływie 6 rund podniesie się z trumny, rozkaże naszym herosom, by stanęli dookoła kręgu, podczas

gdy on i jego „kochanka“ wejdą do środka i zaczną recytować inkantacje, zapisane na zwoju. Łaskawie możesz pozwolić, by Uczony, potrafiący czarować, wykonał test **Int** (z ujemnym modyfikatorem -25), dzięki któremu zorientuje się, że treść odczytywanego zaklęcia nie ma wiele wspólnego z podróżą, natomiast całkiem sporo ze śmiercią i krwią.

Dokończenie rytuału: jeśli rytuał zostanie dokończony, drużyna znajdzie się w niezwykle groźnej, być może *śmiertelnie* groźnej, sytuacji.

Po zakończeniu rytuału pierścieni kamieni znajdujących się na zewnętrznej krawędzi magicznego kręgu wylatuje w powietrze, a w bohaterów bucha fala krwi. Posoka jest gorąca i żrąca – kiedy moczy łowców przygód (nie sposób jest tego uniknąć), parzy ich skórę, nawet mimo noszonych pancerzy, magicznych amuletów i zaklęć i podobnych zabezpieczeń. Ciała bohaterów pokrywają się krwawiącymi i płonącymi ranami.

Od tej chwili każdy poszukiwacz przygód traci co rundę jeden punkt **Żywotności**, a każdy, kto próbuje rzucić czar lub zrobić coś innego, wymagającego koncentracji, musi wykonać udany test **Wt**, gdyż w przeciwnym razie nie może się skupić z powodu odczuwanego bólu. Rany można wyleczyć, a utracie punktów **Żywotności** zapobiec, jeśli wykorzysta się magiczne leczenie lub osoba z umiejętnością *leczenie ran* spędzi co najmniej trzy rundy tamując krwawienie. Śmiejąc się, Maximilian i Julianie zaatakują drużynę rundę po oblaniu bohaterów krwią. Sam wampir i jego sługa są odporni na działanie żrącej posoki. Dochodzi do walki (patrz niżej).

Rytuał zakłócony: bohaterowie mogą zakłócić rytuał po prostu wchodząc do środka okręgu i atakując wampira lub jego sługę – magiczny krąg chroni jednak do pewnego stopnia dwójkę potworów. Przyjmij, że póki są wewnątrz kręgu, zarówno Maximilian, jak i Julianie, mają 1 PP na wszystkich lokacjach ciała i do ich **I** stosuje się dodatni modyfikator +10. Powyższych modyfikatorów nie uwzględnia się, jeśli ceremonia zostanie zakończona, ponieważ krąg eksploduje i zadziała w inny, groźniejszy sposób.

Walka: jeżeli bohaterowie szybko zaatakują, upewnij się, że dysponujesz poprawną listą czarów, którymi włada Maximilian (patrz *Charakterystyki*). Julianie nie podziela awersji, jaką wampir żywi do świętych symboli i uczyni wszystko, by zapobiec ich użyciu. Wampir jest niezwykle spragniony krwi i po upływie trzech rund walki musi wykonać test **Op** (a później co dwie rundy, aż do momentu, gdy test mu się nie powiedzie). W przypadku, gdy wynik testu będzie dla niego niepomysłny, traci nad sobą panowanie i atakuje tylko *gryząc*, opanowany żądzą krwi. Dopiero gdy wypije ofiarę (zabije ją), będzie znów walczył w bardziej przemyślny sposób (czarami, itp.).

Maximilian zamieni się w postać eteryczną, jeśli jego **Żywotność** spadnie do 0 lub poniżej. Zostawi Julianie swemu losowi i przejdzie przez podłogę pośrodku komnaty. Oczywiście, w pobliżu zamku wampir dysponuje innymi trumnami. Jeśli uda mu się wydostać, w przyszłości jego osoba może stać się prawdziwym *nemesis* drużyny. Będzie ich bezustannie nękał, mszcząc się za stratę swej służki. Polowanie na wampira i zabicie go mogą przerodzić się w całkiem ciekawą przygodę.

Zwycięstwo: jedyne kosztowności, jakie posiada wampir i jego sługa, są gdzieś na ich ciałach (patrz *Charakterystyki*). Bohaterowie zechcą prawdopodobnie (jak zwykle) dokładnie przesiać ziemię w trumnie i rozbić ją w drzazgi, ale



tak naprawdę stoją przed problemem wydostania się z tej komnaty. Powrót jest niemożliwy, ponieważ drzwi, którymi weszli do środka, po prostu zniknęły.

Sprawa jest stosunkowo prosta, jeśli wampir dokończył rytuał, a bohaterowie przeżyli. W podłodze brakuje kręgu kamieni, zamiast nich widnieje żarzący się, czerwony krąg krzepnącej krwi i czerwonego światła. Warstwę posadzki, leżącą wewnątrz piekielnego okręgu, można zdjąć niczym skórę z pomarańczy, co odsłoni krwawoczerwony tunel. Nie widać jego końca, ponieważ szybko znika w karminowej mgle. Spuszczone liny zdają się nie sięgać końca, upuszczane monety nie wydają dźwięku.

Tunel jest jedynym sposobem wydostania się z tego pomieszczenia. Kiedy ktoś po prostu w niego wskoczy, wyląduje na podłodze pomieszczenia 63. Wygląda to niezwykle niebezpiecznie, ale jest to jedyny sposób, aby się stąd wydostać, więc bohaterowie w końcu się na to zdecydują. Zanim jednak do tego dojdzie, obserwuj ze spokojem ich poczynania, tobie też należy się trochę zabawy.

Bohaterowie sami będą musieli zlokalizować przejście, jeśli nie dopuścili do zakończenia ceremonii. Tak naprawdę jest to żałośnie proste. Muszą tylko wymazać magiczny krąg, co można z łatwością uczynić ścierając kilka centymetrów węglowej linii kawałkiem ubrania lub szmatką. Wtedy zniknie cały krąg, a świecąca, czerwona linia oznaczy miejsce, w którym jest wyjście. Kamienie można usunąć w taki sam sposób, jak poprzednio – w dotyku są miękkie i przypominają gumę. Wyjście z komnaty jest po prostu ukryte pod magicznym kręgiem, jak sami widzicie, odnalezienie portalu jest bardzo proste. Rzecz jasna, bohaterowie nie omieszkają wypróbować jakichś niezwykle skomplikowanych metod, mogą na przykład spróbować otrzymać błogosławieństwo, rzucić *Rozproszenie magii*, itd. Jest to zupełnie niepotrzebne.

KOMNATY PIĘTRA I WIELKIEJ WIEŻY

Na Mapie 12 widać rozkład pomieszczeń piętra zamku, a Mapa 13 pokazuje położenie komnat na wyższych piętrach Wielkiej Baszty.

53. PODDASZE I ZEGAR

Cale poddasze jest w zasadzie otwartą przestrzenią, pomiędzy nim a sypialnią (pomieszczenie 31) z dołu, nie ma żadnych drzwi.

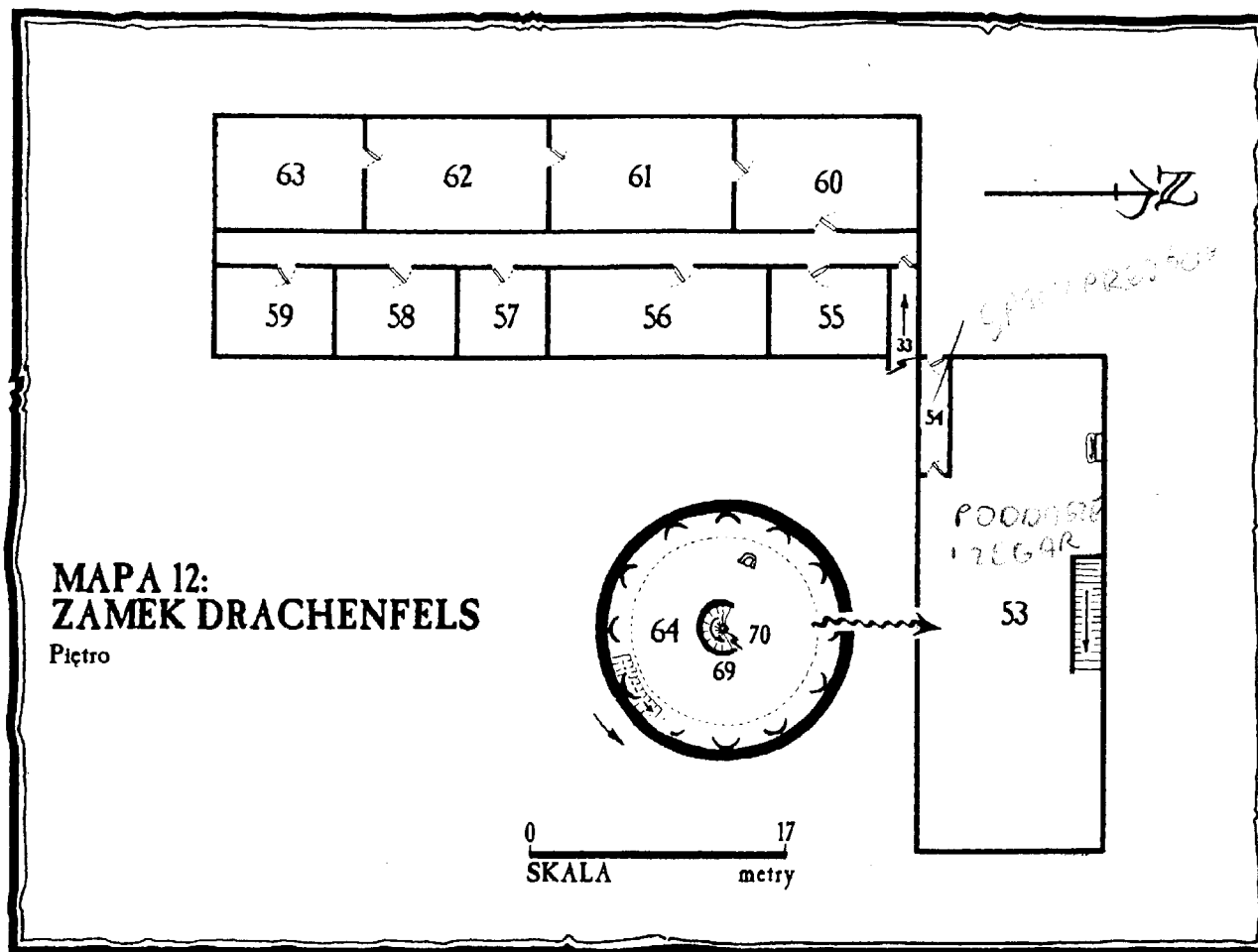
Poddasze zapchane jest gratami: dywanami, starymi krzesłami, stołami, starymi obrazami, konikami na biegunach, zabawkami i podobnymi rzeczami. Wszystkie te przedmioty mają jednak pewne złowieszcze cechy. Paciorki w liczydło są wykonane z ludzkich kości, naciągnięto je na ludzkie ścięgna. Koń na biegunach ma zamiast głowy czaszkę, po uważnym obejrzeniu zestawu drewnianych żołnierzyków można dostrzec, że każda figurka jest obdarzona jakąś subtelną mutacją, itp.

Jedynym prawdziwym niebezpieczeństwem, grożącym bohaterom w tej komnacie, jest zegar wiszący na północnej ścianie. Pod nim, na żelaznym haku, wisi kółko z żelaznymi kluczami (do pomieszczeń 25, 26, 79 91). Oznacza to, że bohaterowie prawdopodobnie zbliżą się do niego...

Rzecz wisząca na ścianie sprawia wrażenie normalnego zegara z kukulką, z tym że posiada tylko jedną wskazówkę. Kiedy łowcy przygód będą przeszukiwali poddasze, nagle odezwie się kurant zegara, a wskazówka zacznie się kręcić z dużą prędkością. Za każdym pełnym obrotem zegar bije jedną, losowo wybraną godzinę, co stwarza różne magiczne efekty. Wykonaj rzut K12, którego wynik odczytaj w rozdziale *Charakterystyki* – znajdziesz tam opis działania tego magicznego urządzenia. Bicie kurantów uruchamia również inne przedmioty, co opisano poniżej.

Oprócz „rzucania czarów”, zegar potrafi uderzać swoimi łańcuchami z ciężarkami (zadziwiająco elastycznymi), a także może tworzyć iluzyjne *Powielenie obrazu (siebie)*. Atakuje również kukulka. Jest małym przeciwnikiem, ale dziobie z dziką zawziętością, a zraniona przemienia się w rozjuszoną maszynę bojową. Sprawdź charakterystykę kukulki i jej możliwości, by w pełni wykorzystać.

Podczas bicia kurantu, istnieje 50% szansa na rundę na każdego bohatera, że zaatakuje go inny przedmiot: koń na biegunach gryzie, krzesło kopie w kostkę, szuflada biurka leciąc silnie uderza kogoś w brzuch, żołnierzik dziabi kogoś w stopę, itp. Każdy z ataków tego rodzaju ma **WW 25** i **S 3**.



Zniszczenie wszelkich groźnych przedmiotów w tym pokoju jest niemożliwe – można je powstrzymać tylko niszcząc zegar. Wraz z jego rozbięciem, pozostałe przedmioty od razu zaprzestają napaści.

Po pozbyciu się zegara pokój będzie prawdopodobnie całkowicie zrujnowany. Co gorsza, nie ma w nim nic na prawdę wartościowego – skarbów, przedmiotów magicznych, dziecięcych pamiątek, wartościowych antyków. Zamiast tego są klucze, bez których łowcy przygód nie wejdą do ważnych pomieszczeń. Poza tym są też drzwi prowadzące na zachód, dzięki którym drużyna może kontynuować eksplorację zamku.

54. SPACZPRZEJŚCIE

Jest to zmienne spaczprzejsście (patrz *Prowadzenie przygód w Zamku Drachenfels*). Zauważ, że jeśli wśród bohaterów jest Bardul, drużyna wyjdzie po zachodniej stronie korytarza 33, pokazanego na Mapie 12.

55. KOMNATA BARDULA

To niewielkie pomieszczenie jest umeblowane oszczędnie i surowo. Stoi tu drewniana prycza, kilka niewyszukanych mebli i kilkanaście zepsutych zegarów. Pod łóżkiem ukryto małą, zamkniętą skrzynkę, skrywającą kilka pakunków z częściami do zegarów, a także sakiewkę ze 162 ZK i drugą, zawierającą siedem turkusów, o wartości 3 ZK za sztukę, a także dwie czarne pereły (każda o wartości 60 ZK).

W komnacie mieszka Bardul, garbaty krasnolud – ważny bohater niezależny, szczegółowo opisany w rozdziale *Prowadzenie przygód w Zamku Drachenfels* (str. 64-65) i w części zawierającej charakterystyki. Jeśli bohaterowie natkną się na niego, najprawdopodobniej przyprowadzi ich tutaj na pogawędkę i filiżankę lustriańskiej kawy. Jeżeli poszukiwacze przygód jeszcze go nie spotkali, komnata Bardula idealnie nadaje się do tego celu.

56. OTCHŁAŃ

Drzwi do tego pomieszczenia są zamknięte z zewnątrz na zasuwki, dodatkowo rzucono na nie *Posępną blokadę*. Bardul gorąco ostrzega przed tym co się tam znajduje, mówiąc, że wewnątrz jest jakaś straszliwa magia. Twierdzi, że mury i drzwi są magiczne, dlatego w korytarzu jest zupełnie bezpiecznie.

Może się jednak zdarzyć, że bohaterowie koniecznie zechcą zbadać to miejsce. Jak się wydaje, w pomieszczeniu mieści się wir cuchnącego żółcią żółtobrazowego dymu. Z tego, co wygląda na bezdenną czelust w wirze, dobywają się okropne wrzaski i jęki. Każdy, kto wejdzie do tego pomieszczenia, zostanie pochłonięty przez Chaos i na zawsze zagubi się w spaczni. Dzięki istnieniu tej komnaty, nieostrożni bohaterowie mają okazję zniknięcia z powierzchni świata gry.

57. MAGAZYN

Bardul przechowuje w tej komnacie zadziwiającą ilość różnych rzeczy, zgromadzonych w ciągu minionych lat w nadziei, że kiedyś mogą się przydać. Komnata wygląda jak olbrzymie sroczę gniazdo. Nie ma w niej nic specjalnie wartościowego, ale wiele przedmiotów może się przydać. Poniżej podajemy kilka takich rzeczy – ty możesz dodać do nich przedmioty wymyślone przez siebie.



Para latarni sztormowych.



Butelki i bukłaki z olejem, zawierające łącznie około 90 litrów płynu. Można go wykorzystać do podgrzania wody do kąpieli lub prania, jeśli bohaterowie wpadną na pomysł wykorzystania palników z pomieszczenia 72.



Pudełko, w którym leżą szczelnie zamknięte słoiki z suszonymi roszkami – wciąż zdatnymi do jedzenia (wystarczy ich na 30 posiłków, lecz trzeba je zmieszać z innym pożywieniem, aby uniknąć poważnych problemów żołądkowych!).



61 pudełek, zawierających po 24 poźółtkie świece.



(Pęknięte) szkło powiększające, leżące w pięknej, drewnianej szkatułce, wyłożonej jedwabiem.



sześć bukłaków z wypalonym bretońskim znakiem – Własność Izby Handlowej Marceaux-Descloux.

... i tak dalej.

Jeżeli potrzebne są ci jakieś wskazówki, przyjmij, że w komnacie znajduje się na 90% każdy przedmiot o dostępności *dużej i powszechnej*. Przedmioty o dostępności *małej i przeciętnej* mają 70% szansę znalezienia się w tym pomieszczeniu, a wszystkie inne 20%. Poszukiwacze przygód mogą wyprosić lub kupić od Bardula jakieś niezbędne im części ekwipunku. Mogą je też ukraść lub zmusić krasnoluda, by je im oddał, lecz to nie będzie mądre posunięcie, gdyż przyjaźń i współpraca Bardula okażą się niezwykle pomocne.

58. KUCHNIA I WYCHODEK

W tym pomieszczeniu Bardul ustawił sobie niewielki piecyk, którego rurę wsadził w jeden z otworów kominowych, jakie znajdują się w tym pokoju. Właśnie tu krasnolud parzy sobie lustriańską kawę (przechowuje ją w licznych, szczelnie zamkniętych słoikach). Na patelni leży na wpół zjedzony pieczony szczur, wskazujący na upodobania kulinarne garbusa. Przy jednym z otworów, służących do odprowadzania dymu, stoi nocnik Bardula. Krasnolud pozbywa się swych odchodów, wyrzucając je do otworu, prowadzącego do znajdującej się niżej kuchni.

59. POKÓJ SKRYBY

Wyposażenie tej komnaty wskazuje na to, że wykorzystywano ją jako pomieszczenie pisarza. Obecnie mieszka tu duch starego Stanisława Goethego, uczonego, którego matka była Kislevitką, a ojciec Ostlanderczykiem.

Goethe jest staruszką, z którym trudno wytrzymać i którego łatwo rozzłościć, mającym duży problem: nie wierzy, że nie żyje. Stanisław przyjaźni się z Bardulem, który z grzeczności nie wspomina o jego śmierci i o to samo poprosi bohaterów. Kości Goethego leżą dookoła krzesła, w którym umarł. Szczegóły na temat jego osoby, tego co wie i sposobu odgrywania tej szczególnej postaci, znajdują się w rozdziale *Charakterystyki* i w części opisującej *Prowadzenie przygód w Zamku Drachenfels*.

Podczas spotkania ze Stanisławem, gracze muszą zwrócić szczególną uwagę na właściwe odgrywanie swoich bohaterów. Stary duch ma trudny charakter, wierzy, że jest obecnie 2464 rok, to znaczy jakieś pięćdziesiąt lat do tyłu. „Pan” (sam Konstant Drachenfels) wyjechał na jakiś czas.

Poszukiwacze przygód będą musieli przedstawić się jako przyjaciele lub posłańcy, jeśli chcą uzyskać jakąś pomoc od



Goethego. Gracze powinni ciężko zapracować na wszystko, co od niego uzyskają. Jeśli stary, zwariowany duch nie doprowadzi ich do wściekłości swym zachowaniem, mają szansę zdobyć od niego bardzo cenne informacje.

Gabinet jest w kiepskim stanie. Atramenty powysychały, papier się rozpadł, powiązane stosiki listów rozlażą się pod palcami – w pomieszczeniu panuje bałagan. Bohaterowie zdołają je przeszukać tylko wtedy, jeśli zniszczą Stanisława, który do końca będzie bronił swego warsztatu pracy. W komnacie nie ma jednak nic specjalnie wartościowego – skarbem jest to, co wie Goethe.

Wiele papierów zawiera zapiski o najróżniejszych transakcjach, takich jak zamówienia dostaw zaopatrzenia dla zamku. W schowku umieszczonym za górną szufladą biurka (do jego odnalezienia konieczne jest udane wykonanie testu I), znajdują się zaszyfrowane notatki dotyczące zamówień komponentów koniecznych do odprawienia czarów. Ich dostawcami są ludzie niewątpliwie pozbawieni skrupułów. Po udanym teście **Int** (+10 za znajomość *kryptografii*) bohaterowie zdołają odcyfrować ich nazwiska. Nie ma tam dokładnych adresów, zamiast tego są notatki w rodzaju „Schwenninger z N., czworo nie chrzczonych dzieci”. Powinny one wystarczyć do wyśledzenia tych osobników. Bohaterowie mogą wykorzystać zdobyte tu informacje, by, w nadziei na nagrodę, zadenuncjować dostawców władzom (równie dobrze jakiś kult Chaosu może wydać im za to wojnę). Poszukiwacze przygód nie mający moralnych zahamowań również dobrze mogą uciec się do szantażu, przy czym może im chodzić albo o pieniądze, albo o szkolenie w magii. Wiele informacji jest oczywiście nieaktualnych, lecz rodziny wskazanych w teście ludzi mogą być potężne, bogate lub/i zaangażowane w działalność kultów Chaosu, nekromancję lub inne zakazane sprawki... Powinno im zależeć na utrzymaniu posiadanej pozycji... Co bardziej złośliwi MG mogą zdecydować, że część poznanych wiadomości mija się z prawdą.

W dolnej szufladzie biurka znajduje się szkatułka z żalosnymi oszczędnościami ducha. Są w niej 2 ZK, 71 SS i 145 BP.

60-63 KOMNATY CHAOSU

Wewnątrz te komnaty są o wiele, wiele większe, niż wskazywałyby na to ich zewnętrzne wymiary. Nie da się jednak poznać ich dokładnych rozmiarów, gdyż, podobnie jak inne terytoria Chaosu, są one niezwykle zmienne. Tam, gdzie wielkości i odległości odgrywają jakąś rolę, są one podane w poszczególnych opisach. Opisano je jako oddzielne lokacje dlatego, że choć Drachenfels odwiedzał je w dowolnym porządku, bohaterowie – o ile uda im się przeżyć – mogą się do nich dostać tylko w tej kolejności.

Drachenfels wtrącał tu swych więźniów, po czym w Komnacie Portali (lokacja 64) sam lub z zaproszonymi gośćmi przyglądał się ich mękom i agonii. Pomieszczenia te są bardzo niebezpieczne i najlepiej ich po prostu unikać, chyba że twoja przygoda wymaga, by poszukiwacze przygód zapuścili się do tych komnat w poszukiwaniu jakiegoś przedmiotu (patrz *Prowadzenie przygód w Zamku Drachenfels*).

60. RÓWNINA KOŚCI

Z zewnątrz pokój wygląda na pusty i bezpieczny, jest w nim wyjście, prowadzące na południe. Gdy tylko ktoś przejdzie przez wschodnie drzwi, wszyscy bohaterowie zostaną przeniesieni na Równinę Kości.

Teren jest w całości zbudowany z pokruszonych i splątanych kości, potrzaskanych szkieletów i czaszek istot członkobudnych i zwierząt. Podczas wizyty w tej komnacie wszyscy bohaterowie otrzymują ujemny modyfikator **Szybkości** -1, gdyż brodzą po kolana w zwałach kości. Biec można tylko z połową normalnej prędkości.

W pewnej odległości widać błyszczący, niebieskozielony łuk, w którym od czasu do czasu pojawiają się ślady różu. Za nim jest tylko rozmazany i niewyraźny, trudny do określenia krajobraz. Jest to jedyne wyjście z tej piekielnej krainy kości.

Kiedy bohaterowie zbliżą się do łuku na odległość 48 metrów, nagle wyrośnie przed nimi złowieszczą przeszkoda. Dookoła nich wylecą w powietrze kości leżące na ziemi, po czym magicznie złożą się w szkielet jakiejś potężnej, podobnej do dinozaura bestii. Na jej czole wyraźnie będzie widać symbol Khorne'a. Ożywiony szkielet dinozaura natychmiast rzuci się do ataku.

Bohaterowie muszą się z nim szybko rozprawić. Po sześciu rundach od powstania dinozaura, w odległości 12 metrów od łuku pojawią się dwa Krwiopuscze (znajdą się pomiędzy łukiem a bohaterami, jeśli ci wciąż zmierzają w kierunku wyjścia). Demony zaatakują pozostałych przy życiu członków drużyny. Trzy rundy później, a następnie co cztery rundy, zjawiają się kolejne dwa Krwiopuscze. Nie będą ścigać drużyny poza łuk, dlatego zalecana jest szybka i zorganizowana ucieczka!

61. BŁONIA ROZKOSZY

Gdy tylko bohaterowie przejdą przez łuk w pomieszczeniu 60, znajdą się na łące porośniętej czymś, co wygląda na grubą, gęstą trawę koloru ciała. dżbła traw to jednak tyjące poruszających się, ohydnych palców, pieszczących i dotykających przechodniów. Ich działanie jest częściowo magiczne, dlatego nie chroni przed nim pancerz, chociaż niektóre zaklęcia skierowane przeciw Chaosowi powstrzymają palce przed pieszczotami. Ich dotyk, gładzenie i pieszczoty są drażniące, dlatego w tym pomieszczeniu testy **Op**, **SW**, **WW** i **US** są wykonywane z ujemnym modyfikatorem -5, a **Sz** bohaterów zmniejsza się o 1.





Od czasu do czasu, z ziemi wylania się skłębiona masa kołyszących się rąk. Raz na turę wykonaj dla każdego bohatera test – powtórz go po pojawieniu się demonic. Przy wyniku 1 lub 6 ręce wylaniają się z ziemi tuż obok danego bohatera, który, aby uniknąć pochwylenia, musi wykonać udany test **I** (*zapasy* +10, *wyzwalanie się z więzów* +10). Pochwycona osoba nie może się ruszać ani walczyć i traktowana jest jako cel *nieruchomy*. Ręce mają **Wt** 2 i 12 punktów **Żywotności** – towarzysze mogą podjąć próbę uwolnienia schwytanego kompana. Ręce się nie poruszają i je także traktuje się jako cel *nieruchomy*.

W pewnej odległości od drużyny widać łuk, płynnie zmieniający barwę od zielonej do żółtej. Sprawia nieprzyjemne wrażenie. Wygląda niczym długie jelito. Łuk jest jedyną drogą na zewnątrz, dlatego bohaterowie muszą iść ku niemu, nawet jeśli nie są pewni, czy mgła, widoczna za łukiem, nie skrywa niebezpieczeństwa, miast obietnicy wyzwolenia.

Gdy tylko drużyna podejdzie na odległość 48 metrów od łuku, pojawią się trzy demonice, które niezwłocznie zaatakują bohaterów. Mniejsze demony Slaanesh są obdarzone ważnymi atrybutami Chaosu – mają *Wiele ramion* i *Elastyczne kończyny*, przez co są niezwykle niebezpiecznymi przeciwnikami. Na czołach demonic wyraźnie widać znak ich boga. Sześć rund po pojawieniu się pierwszych demonów, w odległości 12 metrów od łuku, zjawiają się kolejne dwa, a później – co trzy rundy – następne dwa. Jeśli członkowie drużyny chcą wyjść cało z tej walki, muszą szybko przebić się do łuku.

62. BAGNO WYZIEWÓW

Gdy tylko drużyna przejdzie przez zielonożółty łuk w pomieszczeniu 62, jej członkowie znajdą się na rozległym bagnisku. Krajobraz urozmaicają jedynie nieliczne pnie przegniłych drzew, wyglądające jak spróchniałe pozostałości wielkich mangrowców. Po ich dokładnym zbadaniu widać, że na korze każdego pnia wycięto znak Nurgla.

Powierzchnia czarnej i cuchnącej wody jest pokryta gęstym, zielonym dywanem nieczystości, wśród których wiją się roble, stonogi i pękate muchy. Tu i tam widać unoszącego się na wodzie zdechłego szczura lub truchło innego zwierzęcia. Nad bagnem brzęczą nieprzeliczone roje komarów i much. W tym pomieszczeniu **Szybkość** bohaterów zmniejsza się o 2 (aż do minimalnej 1). W oddali widoczny jest błękitnoróżowy łuk, bezustannie zmieniający odcienie i kształty. I znowu jest to jedyne wyjście.

Bohaterowie nikogo tu nie spotkają, groźne jest samo miejsce. Dojście do łuku trwa 10 minut. Dla każdego bohatera wykonaj tajny test **I** (krasnlud -10, halfling -30). Osoby, którym się nie powiedzie, tracą oparcie i upadają w cuchnącą wodę bagna. Mogą wstać, ale muszą wykonać test **Wt**, gdyż w przeciwnym wypadku nabawią się czarnej plagi. Przyznaj kilka dodatkowych PD, jeśli któryś z graczy wpadnie na pomysł wzięcia na barana biednego niziołka. Niestety, krasnoludy są zbyt ciężkie na taką zabawę.

Brodzenie po pas w tym świństwie jest naprawdę obrzydliwe, w dodatku później nie można się pozbyć smrodu z ubrań, chyba że zostaną one dokładnie uprane. Dopóki bohater się nie umyje, a także nie oczyści ubrania (i zbroi), do wszystkich testów jego **I**, **Op** i **Wt** stosowany jest ujemny modyfikator -5.

63. ETERYCZNY LAS

Po przejściu przez bezustannie zmieniający się łuk łowcy przygód znajdują się na wąskiej ścieżce wiodącej przez las upiornych drzew. Rośliny są wyblakłe, szare, srebrne i przeźroczyste lub na wpół eteralne. Wśród ich gałęzi widać wykrzywione w grymasie twarze maltretowanych ludzi. W gałęziach wyje zimny, przejmujący wicher, niesie on ze sobą skowyt przerażonych dusz. Każdy bohater musi wykonać test **Op** (z normalnymi modyfikatorami testu *strachu*), gdyż w przeciwnym wypadku do testów jego **WW**, **US**, **Op** i **SW** będzie stosowany ujemny modyfikator -10. Przed sobą bohaterowie widzą eteralne wzgórce, oświetlone promieniami wschodzącego słońca. Bohaterowie muszą pójść na wzgórze, lecz gdy kierują swe kroki w jego kierunku, zauważają, że szare drzewa zaczynają się pięć się po jego zboczach. Łowcy przygód muszą się pospieszyć, jeżeli chcą dostać się na szczyt zanim wzniesienie zarośnie.

Gdy bohaterowie docierają do podnóża wzgórza, tuż przed rosnącym lasem pojawia się eteryczny bohater Tzeentcha (patrz rozdział *Charakterystyki*). Bohater dyszy: – Duszę! Dajcie mi zgnieść jakąś duszę! – i wymownie zaciska opancerzoną pięść. Bohaterowie mogą zrobić jedną z trzech rzeczy:

☞ Mogą oddać duszę bohaterowi Chaosu. To go zadowolili. Pozwoli przejść pozostałym członkom drużyny, podczas gdy sam zajmie się czym innym. Osoba, której dusza została ofiarowana wyznawcy Tzeentcha, staje się pozbawionym życia truchłem, które nigdy nie opuści tego miejsca. W razie potrzeby możesz na poczekaniu opisać proces niszczenia duszy, ale najprawdopodobniej bohaterowie nie zgodzą się, by jednego z ich grona spotkał tak tragiczny los.

☞ Bohaterowie mogą pobiec (naprawdę pobiec, a nie poruszać się w normalnym tempie). W ten sposób bohater Chaosu będzie mógł zadać kilka wolnych ciosów, ponieważ bieg pod górę odbywa się w tempie o połowę mniejszym od normalnego, a do szczytu wzgórza jest 128 metrów. „Wolne ataki” będą skierowane przeciwko

najwolniejszej osobie, która prawie na pewno zginie. Może się jednak okazać, że szybki bohater, który zdoła pokonać większą część drogi, a który umie rzucać czary, pomoże swymi zaklęciami towarzyszowi będącemu w potrzebie.

- ☉ Bohaterowie mogą się zatrzymać i podjąć walkę. Jest to prawdopodobnie najlepsze rozwiązanie, ale bohater Chaosu jest niebezpiecznym przeciwnikiem, a czas działa na niekorzyść drużyny. Po trzech rundach walki las dogoni drużynę, a następnie zacznie zarastać zbocze w tempie 16 metrów na rundę. Niezbyt szybkie osoby będą musiały przerwać walkę i pozostawić wyznawcę Chaosu szybszym partnerom, jeśli chcą uciec z życiem!

Każdy, kto na czas nie zdoła dotrzeć na szczyt wzniesienia, zostanie pochłonięty przez las. Na zawsze dołączy do przeklętych dusz, uwieczonych w przeźroczystych pniach. Ci, którzy zdołają wspiąć się na wzgórze, ujrzą wschodzące słońce, poczną zapach letniego dnia, wypełnionego wonią dzikich kwiatów i zapachem słodkich win i miodów – po czym stwierdzą, że stoją w korytarzu, plecami zwróceni do zachodniej ściany, naprzeciw drzwi prowadzących do komnaty skryby (lokacja 59).

64. KOMNATA PORTALI

Do tej komnaty można się dostać jedynie za pośrednictwem portalu w pomieszczeniu 52. Dookoła tej wielkiej, okrągłej komnaty widać kamienne łuki, a znajdujące się w centrum komnaty spiralne schody wiodą bezpośrednio do lochów (lokacja 69). Południowe schody prowadzą na galerię, okrążającą pokój na wysokości wykuszy (około 6 metrów w górę). Na północnym skraju galerii widać drzwi. W kamiennym łuku leżącym dokładnie na północy są wielkie, drewniane drzwi, otwierające się na niewielkie, niezmiennie spaczprzejście, prowadzące do pomieszczenia 53.

Jak widać na Mapie 13, w pomieszczeniu stoi masywne, podobne do tronu krzesło, obite wygodnymi poduszkami. Na rozkaz może się ono magicznie poruszać po całym pokoju, dzięki czemu siedząca w nim osoba dysponuje znakomitą widokiem na to, co dzieje się za wszystkimi łukami.

Na tronie siedzi, przywiązana doń łańcuchami, niezwykle piękna i ludzko ludzka demonica (ma normalną charakterystykę). Lata temu Drachenfels uczynił ją swą konkubiną. Jest rozwścieczona długotrwałą, magiczną niewolą i swą bezsilą. Magiczny łańcuch, którym jest spętana, ma długość około 6 metrów, dzięki czemu demon w każdej chwili może dojść do centralnych schodów i do większej części tej połowy pomieszczenia, w której stoi tron. Kiedy bohaterowie wejdą do komnaty, krzesło stoi w miejscu pokazanym na mapie.

Po wejściu bohaterów wykonaj rzut k6, dzięki czemu określisz, gdzie pojawi się każdy łowca przygód.

- 1 – W zachodniej części pomieszczenia, oszołomiony, przez K4 rundy niezdolny do poruszania się, ataku i rzucania zaklęć. Może parować z ujemnym modyfikatorem -20.
- 2 – Jak wyżej, ale oszołomiony tylko przez jedną turę.
- 3 – Wrzucony w stertę kalesonów, leżących w zachodniej połowie pomieszczenia. Przez pierwszą rundę ujemny modyfikator -10 do **WW**, **US** i **I**.
- 4 – Stoi w zachodniej połowie pokoju, brak negatywnych modyfikatorów.
- 5, 6 – Stoi we wschodniej połowie komnaty.

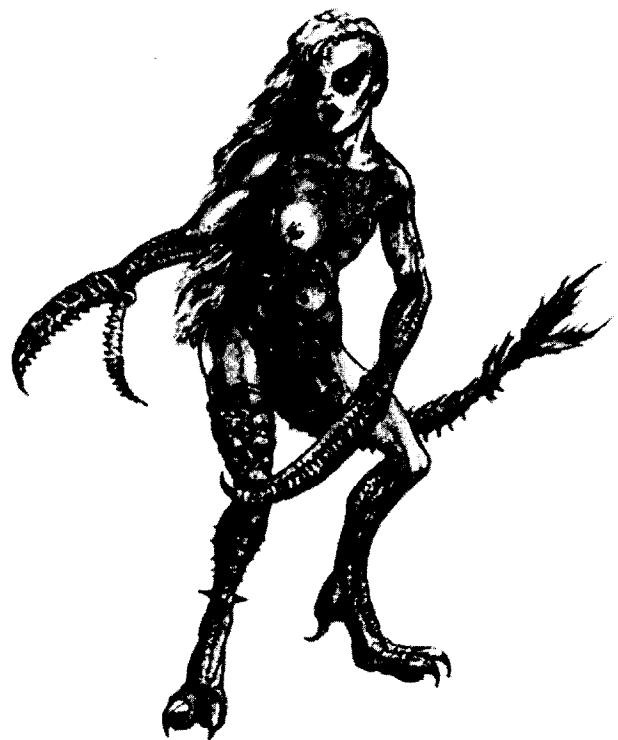
Demonica natychmiast atakuje najbliższą jej osobę. Po pojawieniu się w pokoju wszyscy łowcy przygód muszą wykonać udany test **I**, gdyż w przeciwnym razie zostaną zaskoczeni, przez co demonica będzie mogła wykonać dodatkowe, wolne ataki. Demon nie słucha żadnych argumentów, pragnie jedynie zabijać. Oczywiście, niektórzy łowcy przygód mogą się z początku nie zorientować, że jest to mniejszy demon Slaanesh.

Gdy bohaterowie będą mogli zbadać pomieszczenie, najciekawszym znaleziskiem są kamienne łuki. Cztery spośród nich pokazują sceny opisane w pomieszczeniach 60-63. Przez łuki można przejść – wychodzi się do właściwego pomieszczenia (jest to jednak portal jednostronny). Przez liczne małe okna można zajrzeć do pomieszczeń 80, 81a-e i 82a-i. W ten sposób Drachenfels mógł przyglądać się różnym okropieństwom, mającym miejsce w tych komnatkach. Inne łuki pokazują obrazy z Kitaju, Arabii, Nipponu, Lustrii, Nor-ski i Nowego Świata, a także innych, daleko bardziej złowieszczych krain, takich jak Pustkowia Chaosu, zamek straszliwego wampira-nekromanty, ghoule żerujące na cmentarzu, i inne „cuda”...

Dzięki łukom trafia ci się okazja wspaniałego rozwinięcia przygody. Możesz zdecydować, że są one jednokierunkowymi portalami (nie wszystkie muszą być przejściami!) – wtedy drużyna może szybko dotrzeć do któregoś z pokazanych miejsc. Jeśli nie chcesz komplikować sobie życia, łuki pokazują jedynie różne obrazy i nie można przez nie przechodzić.

65. SZEPCZĄCY

Do tej olbrzymiej komnaty można się dostać po krótkich, spiralnie wijących się schodach, zaczynających się w pobliżu drzwi, znajdujących się na galerii pomieszczenia 64. Scena, jaką ujrzą bohaterowie, jest dziwna, co wynika z faktu, że jest ona częściowo iluzją (bohaterowie, którym powiedzie się test **Int**, rozpoznają w opisywanym zjawisku uludę,



nie przeszkadza to jednak w jego doświadczeniu). Komnata jest pozbawiona okien, jednak istnieją ich iluzje. Widać też iluzyjne zasłony, zawieszone pod samym sufitem i sięgające aż do podłogi. Kolyszą się łagodnie, tak jakby poruszała je ciepła, delikatna bryza. Drewniana podłoga ma niepokojący wygląd. Wzór słojów sprawia wrażenie, że deski podłogi są wykonane z zastygłego oleju. Komnata jest luksusowo umeblowana. Jedyne wyjście to oddalone od wejścia spiralne, prowadzące do góry schody, widoczne po południowej stronie pomieszczenia.

Pośrodku komnaty siedzą dwie małe, powykęcane postacie, grające w szachy niezwykłymi, drewnianymi figurami. Pionki bardzo często zmieniają zarówno kolor, jak i kształt – jakby sam Tzeentch maczał w tym palce (zestaw szachów straci swe właściwości, jeśli ktoś wyniesie je poza zamek). Małe postacie są magicznymi stworami, homunkulusami (patrz rozdział *Nowe potwory*). Z ciekawością przyglądają się bohaterom, ale nie przerywają rozgrywki. Zaatakowane, będą się bronić. Odezwią się, jeśli ktoś coś do nich powie lub jeżeli drużyna skieruje się ku spiralnym schodom w południowej części pomieszczenia. Mówią w uprzejmy sposób, ale ich wymowa jest dziwnie mechaniczna, pozbawiona intonacji. Poniżej podajemy zestaw przykładowych pytań i odpowiedzi. Jak się przekonasz, stwory wiedzą niewiele, nie są też zdolne do myślenia intuicyjnego.

- **Kim jesteście?**
– *Jesteśmy slugami Wyroczni.*
- **Wyroczni? Kto jest Wyrocznią?**
– *Ten, kto mieszka na górze.*
- **Czy możemy się z nim spotkać?**
– *Jeśli was zaprosi.*
- **Jak możemy uzyskać zaproszenie?**
– *Możecie je uzyskać, jeśli Wyrocznia was zaprosi.*
- **Czy możemy ją ujrzeć bez zaproszenia?**
– *Nie możemy was przepuścić.*
- **A czy możemy iść do Wyroczni po zaproszenie?**
– *Jeśli was zaprosi.*
- **(Westchnienie) Co wiecie o reszcie zamku?**
– *Wyrocznia mieszka na górze.*
- **Kto mieszka na dole?**
– *My mieszkamy na dole Wyroczni.*
- **A poza wami i Wyrocznią?**
– *Nie wiemy.*
- **No cóż, fajnie się z wami rozmawiało, ale teraz chcielibyśmy spotkać się z Wyrocznią.**
– *Jeśli macie zaproszenie.*
- **A, tak. Pewnie. Jasne, że mamy zaproszenie. Jesteśmy starymi przyjaciółmi. Nie wiecie, że mamy się spotkać?**
– *Nakazano nam obejrzeć wasze zaproszenie.*
- **Za chwileczkę. No nie, musiałem zostawić je w domu. Obawiam się, że musicie uwierzyć nam na słowo.**
– *Nie możemy was przepuścić.*

Homunkulusy nie pozwolą spotkać się z Wyrocznią nikomu, kto nie ma zaproszenia. Członkowie drużyny muszą wysilić swe mózgownice, aby przejść obok tych nudziarzy. Skuteczne okażą się następujące działania: poszukiwacze przygód blefują, mówiąc, że zaproszenie zostawili w domu, wracają do poprzedniego pomieszczenia, piszą zaproszenie i pieczętują je imponującą woskową pieczęcią, po czym wracają i wręczają je homunkulusom. Ponieważ nie są one tak naprawdę inteligentne, skuteczne okażą się wszystkie działania, z grubsza odpowiadające tym opisanym powyżej – jeśli stwory nie wykonają testu **Int** (do którego powinienś przystąpić modyfikatory za wcielenie się graczy w prowadzonych bohaterów). Homunkulusy nie są jednak głupie na tyle, by pozwoliły bohaterom podrobić dokument na własnych oczach. Stwory zaatakują łowców przygód, jeśli ci spróbują dostać się do Wyroczni, nie okazując jakiegóż zaproszenia.

66. WYROCZNIA

Siedząca samotnie w prawie całkowicie ciemnym pomieszczeniu, Wyrocznia może być strasznym widokiem. Ściany komnaty są czarne, a ośmiometrowy krąg dookoła jej tronu pokrywają grube, kleiste włókna, wyglądające jak pajęczyna. Na podłodze, kilku stołach i stojakach stoją i leżą w nieładzie tabele astronomiczne, zmurszałe pergaminowe zwoje, kilka kryształowych kul i podobne utensylia.

Sama Wyrocznia jest zarówno obrzydliwa, jak i przerażająca. Wygląda jak niewiarygodnie stary mężczyzna. Ma przezroczystą skórę, dzięki czemu wyraźnie widać arterie, żyły i kości, a także zarysy organów wewnętrznych. Ciało stwora stale wydziela gęsty, przejrzysty śluz. Wyrocznia jest odziana w starożytną, błękitnoczarną szatę. Jej oczy już dawno zapadły się w oczodoły czaszki, a resztki kilku zębów tkwią w obrzydliwych ustach obok pocerniałego, lekko rozwidłonego języka. Większą część tysej głowy Wyroczni okrywa – na szczęście – czarny kaptur.

Wyrocznia od razu zagadnie każdego, kto wejdzie do tej komnaty. Powoli, grobowym głosem zapyta, co go sprowadza. Jeśli bohaterowie zadadzą Wyroczni pytanie kim jest, ta poda im jedynie garść niewiele mówiących informacji: że jest jasnowidzem, sługą pana (Drachenfelsa), i że jest tu – już nie pamięta, jak długo (to wszystko, co ma do powiedzenia, następne pytania tylko ją rozszłoszczą).

Zapytana o Drachenfelsa, udzieli odpowiedzi, która będzie pasowała do prowadzonej przez ciebie przygody. Zazwyczaj będzie mówiła, że „Pan śpi”. Jeśli jednak bohaterowie będą brali udział w scenariuszu, w którym Drachenfels wraca do życia, jej oczy zajarzą się wewnętrznym blaskiem, a z ust popłyną słowa: – „Pan się wzmacnia, wkrótce do mnie zawita” – po czym kłaśnie w dłonie z niepohamowanej radości.

Łowcy przygód mogą zadać Wyroczni inne pytania, pytający będzie musiał jednak za każdym razem wykonać udany test **Ogd**. Jeżeli będzie on nieudany, Wyrocznia odprawi daną osobę, nie udzielając odpowiedzi – zareaguje tak samo, jeżeli ktoś zada głupie pytanie lub ją obrazi (bez względu na test **Ogd**).

W odpowiedziach Wyroczni powinno być ziarno prawdy. Na przykład, przepowiednia może być związana z jednym z następnych wydarzeń, które będą miały miejsce w Zamku lub podczas podróży powrotnej. Możesz też poczynić kilka niejasnych, złych wróżb (strzeż się starego, kulawego

Tileańczyka – niesie dla ciebie zatrute ostrze), które będą mogły spełnić się w dowolnej chwili.

Jeśli twoi bohaterowie są gadatliwi, możesz pozwolić Wyroczni podyskutować trochę o radach, jakich w ciągu licznych lat udzielił Drachenfelsowi. Wyrocznia może na przykład powiedzieć: – Widziałem w gwiazdach, że ucztą zabierze wielu głupich, dlatego rzekłem panu, by przygotował wielką zemstę – po czym – jeśli bohaterowie nie czytali *Czarnoksiężnika Drachenfelsa* – usłyszą pełną historię Zatrutej Uczty, zamieszczoną w tej książce. Jeżeli ta opowieść jest im znana, możesz zapoznać ich z historią Tańca Trędotatych.

Tak czy inaczej, bohaterowie muszą w końcu przejść do schodów, jeśli chcą kontynuować swą podróż. Wyrocznia jest bardzo ciekawa, co nimi kieruje i zażąda, by powiedzieli, jakie są ich zamiary. Drużyna musi podjąć walkę, albo spróbować wykpić się oszustwem.

Jeżeli wybiorą ten drugi wariant, będą musieli opowiedzieć jakąś przekonywającą historyjkę. Jako przykład niech posłuży opowieść czarodzieja: – Przybyłem, by zbadać magię, jaka mieści się na szczycie wieży. Mój pan życzy sobie umocnić swój zamek podobnym urządzeniem. Lata temu wymienił z Wielkim Czarnoksiężnikiem listy na ten temat – chyba o tym wiesz? Jednak nawet wtedy, opowiadający musi wykonać test Ogd (zmodyfikowany przez odpowiednie umiejętności, a także o +/-30 w zależności od twojej oceny opowiadanej historii). Wyrocznia zaatakuje, jeśli test będzie nieudany.

Przed poprowadzeniem walki dokładnie zaznajom się z charakterystykami Wyroczni, by dobrze poznać jego zdolności

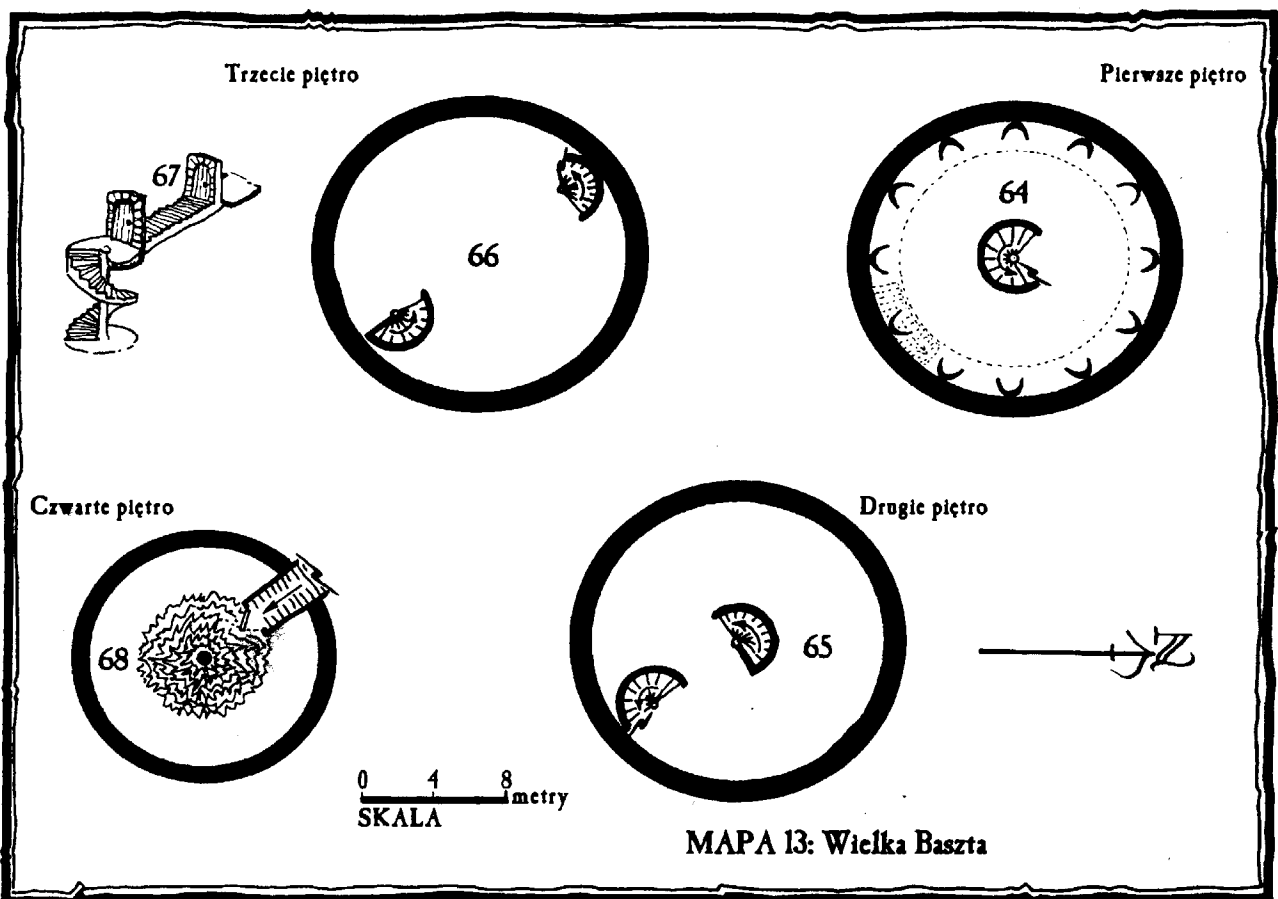
i taktykę walki. Z całą pewnością nie jest tak kruchy, na jakiego wygląda, a z pomieszczenia 65 przybędą mu na pomoc homonkulusy, jeśli dotąd ich nie zniszczono.

67. NIEBEZPIECZNE SCHODY

Po wspięciu się po spiralnych schodach łowcy przygód znajdują się na podeście (Mapa 13). Cały ten obszar prawdę mówiąc nie jest częścią wieży; choć można stąd dostać się na wyższe piętra, podest i znajdujące się za nim schody są portalem istniejącym w alternatywnej rzeczywistości. Na podeście jedyną rzeczą godną uwagi są drewniane drzwi. Za nimi znajdują się wiodące do góry schody, zbudowane z pięknego, ciemnego drewna. Ściany klatki schodowej są obite boazerią, a po prawej stronie jest poręcz.

Schody są wąskie (mają około 120 centymetrów szerokości), dlatego można po nich wchodzić jedynie gęsiego. Bohaterom będzie się wydawać, że wiodą do drzwi, umieszczonych około 7 metrów wyżej. Odrzwia na dole zamkną się, gdy cała drużyna wejdzie na schody. Nie da się ich otworzyć, a zniszczyć można je tylko czarami lub magiczną bronią (ze względu na silną magię, za pomocą której je stworzono, drzwi mają **Wt 6** i 24 punkty uszkodzeń). Zablokowanie ich, tak żeby się nie zamknęły, może później ocalić życie jednego czy dwóch bohaterów.

Gdy drużyna pokona już połowę drogi w górę, z poręczy nagle wyrosną zęby, wbijając się w dłonie bohaterów. Cała poręcz zacznie się więc wężowatym ruchem. Stopnie zapadną się, przez co schody zamienią się w stromą płaszczyznę – łowcy przygód spadną na dół klatki schodowej. Osoba,



której uda się wykonać test połowy **I**, z trudem, bo z trudem, ale utrzyma się na miejscu. Testy trzeba wykonywać w odpowiedniej kolejności, tzn. pierwszy robi go ten, kto jest najwyżej. Kiedy ktoś spada, uderza stojącego za sobą, przez co ten ostatni otrzymuje ujemny modyfikator -20 do testu **I**. Bohaterowie, którzy spadną na dół schodów, tracą K2 punkty **Żywotności** w losowo obranych lokacjach ciała (modyfikowane przez pancerz).

Leżąc na dole, członkowie drużyny usłyszą okropny, bulgocący odgłos. Będą mieli cztery rundy na działanie – i nie zapominaj, że poręcz cały czas chce ich ukąsić.

Bohaterowie prowadzeni przez graczy mogą spróbować zniszczyć drzwi, koło których leżą. Na dole jest jednak mało miejsca, dlatego trudno jest zamachnąć się bronią we właściwy sposób (zadawane obrażenia są zmniejszane o połowę, broń dwuręczna jest bezużyteczna, chyba że wykorzystuje się ją do uderzania w drzwi). W każdej rundzie jedynie dwie osoby mogą zadać skuteczny cios.

Inną możliwością jest próba dostania się na górę. Oczywiście, czar *Lot* zadziała. W przypadku, gdyby ktoś zechciał wspiąć się po pochylni, musi wykonać udany test **I** (+10 za *wspinaczkę*). Jeżeli test mu wyjdzie, pokona w ciągu rundy dystans $(K6+2) \times 30$ centymetrów (krasnotudy tylko $K6 \times 30$, a niziolki jedynie $K4 \times 30$). Jeżeli nie, nie zdoła posunąć się ani o centymetr. Porażka o 30 lub więcej procent będzie oznaczała, że bohater spadł na sam dół. Każdy, kto znajduje się pod nim, będzie musiał znowu wykonać test **I** z ujemnym modyfikatorem -20, jeśli nie ma zamiaru podzielić jego losu.

Drużyna może podjąć próbę zniszczenia górnych drzwi, najprawdopodobniej za pomocą magii (np. korzystając z czaru *Uderzenie*). Drzwi na szczycie schodów mają **Wt** 4 i 8 punktów uszkodzeń – ich zniszczenie nie jest najszybszym rozwiązaniem, gdyż przyspieszy to działanie już uruchomionej pułapki.

Niezależnie od tego, co zrobią bohaterowie, po czterech rundach górne drzwi otworzą się z hukiem (upewnij się, że dokładnie wiesz, jak wysoko w tym momencie znajdują się poszczególni poszukiwawcze przygód).



Przez rozwarte na oścież drzwi, do klatki schodowej spływa potężny strumień zielonożółtej limfy, zmieszanej z krwią. Płyn zatapia prawie połowę schodów. Każdy bohater musi wykonać udany test **I** (z dodatnim modyfikatorem +10, jeżeli gracz powie, że jego bohater się zapiera), albo zostanie zmyty na dół schodów. Na szczęście zalew nieczystości powstrzymuje ataki poręczy – przynajmniej jej zatopionej części. Jeśli bohaterowie zablokowali dolne drzwi, brudna limfa wyleje się przez nie i zniknie w magicznej nicości. Jeśli nie, drużyna będzie miała ciężko.

Każdy, komu udało się wspiąć przynajmniej 240 centymetrów, będzie mógł utrzymać głowę nad powierzchnią i oddychać oraz w tempie 30 centymetrów na rundę powoli wspinąć się na górę. Osoba, która pragnie zrobić to szybciej, musi w każdej rundzie wykonywać testy **I**. Uda się jej wspiąć o $K4 \times 30$ centymetrów, jeśli wynik testu jest pomyślny. W przeciwnym razie opada o $(K6+1) \times 30$ centymetrów.

Każdy, kto znajdował się niżej niż 240 centymetrów (270 dla krasnotudów, 3 metry dla halflingów), znajdzie się pod powierzchnią nieczystości. Osoba taka musi w każdej rundzie wykonać test **Wt**, by powstrzymać się przed zacerpnieniem powietrza. Polyka obrzydliwą substancję, jeśli test będzie nieudany. Skutki tego są opisane niżej. Zasady ruchu są takie same jak wyżej – 30 centymetrów normalnie lub $K4 \times 30$ centymetrów na rundę, jeśli uda się wykonać test **I** z ujemnym modyfikatorem -10.

Polknięcie limfy

Limfa niesie chorobę. Pierwsze polknięcie płynu oznacza, że dany bohater musi wykonać udany test **Wt** (*odporność na choroby* +10), gdyż w przeciwnym wypadku nabawi się galopujących suchot (patrz Dodatek 3, *Nowa choroba*). Drugie zacerpnienie limfy oznacza, że dana osoba musi wykonać kolejny test **Wt**, tym razem z ujemnym modyfikatorem -10. Po trzecim zacerpnieniu nieczystości łowca przygód automatycznie zostaje zarażony tą chorobą.

Bohaterowie mogą też utonąć w limfie. Wykorzystaj normalne zasady dotyczące topienia się, podane w podręczniku głównym **WFRP**.

Jakby tego wszystkiego nie było dość, efekty zanurzenia w strumieniu nieczystości są identyczne w skutkach z upadkiem w wodę bagna z pomieszczenia 63 – choć nie są kumulatywne.

68. NA SZCZYCIE WIELKIEJ BASZTY

To miejsce wygląda niezwykle dziwnie. Prawie cała powierzchnia murów jest pokryta czarnymi, kamiennymi wypustkami, wyglądającymi niczym żebra wyrastające z kręgosłupa, zaczynającego się po północnej stronie pomieszczenia i ciągnącego się do środka sufitu. Do powierzchni czarnego kamienia przylgnęły dziwne, pierzaste narośla, przypominające opilki metalu przyciągnięte przez magnes.

Pod sufitem widać sieć grubych, czarnych żył, rozrastających się od środka sklepienia i wiszących na jakieś 2,5 do 3 metrów od podłogi. Pośrodku pokoju z kręgosłupa zwisa duży, czarny kryształ. Sznur, na którym go zawieszono ma mniej więcej półtora metra długości, więc kryształ wisi około siedmiu metrów nad podłogą. Bohaterowie rozpoznają, że jest to przedmiot identyczny z tym, jaki znajduje

się w pomieszczeniu 5g, jeśli wcześniej odwiedzili szczyt wieży numer 5. Czarny Kryształ z tego pomieszczenia można zniszczyć w ten sam sposób (patrz *Nowa magia*). Również skutki będą identyczne. Ten magiczny przedmiot nie jest jednak głównym źródłem magii w tym pomieszczeniu. Umiejętności w rodzaju *wykrywanie istot magicznych* i *wykrywanie magii* tego jednak nie wykażą, gdyż całe pomieszczenie jest przesiąknięte magią.

Główne źródło magicznych emanacji znajduje się na szczycie Wielkiej Baszty. Nawet tak proste zaklęcie, jak *Wykrycie magii*, wykryje silne źródło magii nad sufitem. Aby się do niego dostać trzeba będzie wyjść z wieży.

Po zniszczeniu Czarnego Kryształu i powrocie do pomieszczenia 66, Wyrocznia (jeśli jeszcze żyje) nie zaatakuje bohaterów (do tego czasu limfa z pomieszczenia 67 zdoła się już w magiczny sposób rozpuścić). Wymamrocze tylko jakieś ostrzeżenia i niejasne groźby, jeśli drużyna będzie miała ze sobą kryształ.

Wyrocznia zaatakuje ich tylko wtedy, jeżeli bohaterowie zniszczyli Diabelski Kurek lub mają go ze sobą (lub podejmą kroki wrogie wobec Wyroczni).

Diabelski Kurek

Istnieją dwa sposoby – magiczny i fizyczny – dzięki którym bohaterowie mogą dostać się w pobliże Diabelskiego Kurka.

Mogą spróbować wspiąć się na dach Wielkiej Baszty, jeśli posiadają umiejętność *wspinaczka* i/lub mają odpowiedni ekwipunek. W takim razie muszą wyjść z wieży przez komnatę 69 do korytarza 24, a następnie przejść na dziedziniec. Kurek znajduje się na szczycie Wielkiej Baszty, na wysokości 34 metrów.

Najbardziej oczywiste rozwiązanie magiczne to wykorzystanie zaklęcia w rodzaju czaru *Lot* lub *Eteryjna postać*, choć oczywiście do kurka można się też dostać w inny sposób.

Niezależnie od sposobu, jaki bohaterowie wykorzystają, wręcz im Notkę numer 6, gdy zbliżą się do kurka.

Wykonany z brązu kurek można po prostu odkręcić od metalowego wspornika, co trwa 2 rundy. Kiedy już się to stanie, wydarzy się kilka rzeczy.

Po pierwsze, na niebie skłębią się ciemne chmury i zaczną bić pioruny. W każdej turze, w której osoba niosąca kurek pozostaje na zewnątrz budynku, staje się ona celem *Świetlistego piorunu* (zaklęcie 2 poziomu magii wojennej) – może spróbować uniknąć piorunu, jeśli stoi na ziemi i wykona udany test na jedną dziesiątą **I**. Jeżeli trzymający kurek bohater zostanie trafiony przez piorun podczas schodzenia z zewnętrznego muru i nie wykona testu **I**, odpadnie od ściany – czeka go prawie pewna śmierć na dziedzińcu (zastosuj normalne zasady dotyczące spadania, podane na 75 stronie głównego podręcznika **WFRP**).

Trudno? Chyba nie. Jeżeli gracz ma choć odrobinę oleju w głowie, zda sobie sprawę, że przebywanie na zewnątrz w czasie burzy z kawałem metalu w dłoni nie jest najszybszym rozwiązaniem. Powinien zrzucić kurek kolegom czekającym na dole, przybrać eteryczną postać lub podjąć inne kroki w celu zapewnienia sobie bezpieczeństwa.



Po drugie, wraz z szalejącą burzą, w kamiennych murach zamku pojawiają się rysy i pęknięcia. Będą tworzyły się na przestrzeni około 2 metrów od miejsca, do którego był przymocowany kurek. Innych zniszczeń na razie nie widać. Pęknięcia są znakiem, że osłabiona została magiczna ochrona twierdzy. Wszystkie szczegóły i zasady regulujące ten aspekt scenariusza, zostały podane w rozdziale *Prowadzenie przygód w Zamku Drachenfels*.

Po trzecie, gdy tylko ktoś odkręci Diabelski Kurek, metal lekko się rozgrzeje i zacznie cicho brzęczeć. W ciągu następnych trzech tur dźwięk będzie stawał się coraz głośniejszy. Nic nie jest w stanie powstrzymać tego, co ma się wydarzyć. Diabeł, uwięziony w kurku, właśnie się uwalnia. Po upływie 3 tur metalowy kurek wybuchnie, uwalniając go. Osoba trzymająca w tym czasie kurek, traci automatycznie 4 punkty **Żywotności** (3, jeśli na wszystkich kończynach nosi metalowy pancerz lub jest chroniona metalowym napierśnikiem). Wszyscy, którzy znajdują się w odległości do 2 metrów od wybuchającego Kurka, stracą automatycznie 1 punkt **Żywotności** – zostają trafieni odłamkami metalu, niezależnie od tego, czy noszą, czy też nie metalowe pancerze.

Sposób na diabła

Charakterystyka diabła jest podana w rozdziale *Nowe potwory*. Diabeł jest ucieleśnieniem Zła ze Spaczni, które potężni, zli czarodzieje potrafią przyzywać i nagać do swej woli. Problem bohaterów nie polega jednak na zmuszeniu go do posłuszeństwa, lecz po prostu na uniknięciu jego gniewu, gdy w końcu, po stuleciach uwięzienia, uda mu się odzyskać wolność.

W rzeczywistości jest to niezwykle proste. Diabeł po prostu nie może ich zobaczyć. Jeśli drużyna ukryje się w budynkach (po pozostawieniu brzęczącego kurka na dziedzińcu zamku), uwolniony potwór po prostu odleci. Gdy jednak po wyjściu z kurka zobaczy jakąś żywą istotę, natychmiast ją zaatakuje.

69. SCHODY DO LOCHÓW

Te spiralnie wijące się schody wiodą w dół na głębokość około 30 metrów. Zauważ, że „powinny” one przechodzić wprost przez Salę Tronową (pomieszczenie 29), ale tak się nie dzieje. Schody tworzą magiczne przejście i nie dotyczą ich normalne prawa fizyki. Po zejściu około 8 metrów w dół widać boczne drzwi, które otwierają się na korytarz 24 tak, jakby były one wschodnimi drzwiami w Sali Tronowej. Jeśli bohaterowie wyjdą przez te drzwi, zamkną je, a następnie otworzą, ujrzą za nimi Salę Tronową. Schody prowadzą bezpośrednio do pomieszczenia 70.

LOCHY

70. WEJŚCIE

Ta komnata jest całkowicie pusta. Jedyne drzwi wiodą do korytarza idącego w kierunku północnym. Mapa 14 pokazuje układ lochów.

71. TEATRZYK KUKIELKOWY

Dookoła małej sceny, osłoniętej z boków zaciągniętymi kurtynami, stoi kilkanaście krzeseł. Wokół leży lub siedzi kilka ubranych manekinów. Jest stosunkowo prawdopodobne, że jeśli bohaterowie znaleźli Notkę numer 4, uznają, że mówi ona o tych kukielkach, które są niezwykle chętne do dania przedstawienia.

Gdy tylko ktoś wejdzie do tej komnaty, kukielki poderwą się na równe nogi. Subtelne oświetlenie zmieni się automatycznie, kukielki skryją się za kurtynami po bokach sceny, aby zmienić kostiumy. Ogółem jest ich osiem. Drachenfels niegdyś lubił oglądać sceny, w których jego magiczne twory znęcały się i gnębiły jego „gości”. Kukielki są bardzo ucieszone możliwością zaprezentowania kolejnego przedstawienia po tak długim okresie bezczynności.

Jedna z nich, ubrana w uroczysty strój, ogłosi, że „rozpoczyna się wieczorne przedstawienie”. Po czym na scenę wyskoczą pozostałe stworki. Mistrz ceremonii stuka łaską w podłogę, by skupić na sobie uwagę. Następnie kukielki zaczynają odtwarzać niektóre z przygód, jakie bohaterowie przeżyli w zamku, wraz z upływem czasu dodając od siebie coraz bardziej sarkastyczne i zjadliwe komentarze.



Musisz dostosować odgrywane sceny do wcześniejszych wydarzeń. Na przykład, jeśli bohaterowie odwiedzili chaotyczne tereny z lokacji 60-63 i bohater-krasnodud potknął się i upadł do nurglowej wody bagna, jedna z kukielek zagra tę scenę, podczas gdy inna (najlepiej, gdyby była to kukielka elfa, co zaogni stosunki między członkami drużyny), wtrąci złośliwy komentarz: – *Patrzcie, patrzcie, chłopcy i dziewczęta, pokurcz upadł w wodę. Pewnie jest pijany! Uuuh! Ależ śmierdzi, czyż nie, chłopcy i dziewczęta? Śmierdziuch, śmierdziuch!!!*

Komentarze robią się coraz bardziej złośliwe. Pamiętaj jednak, żebyś aż do końca przedstawienia nie przesadził. Wyśmiej graczy, ale uczyn to ostrożnie.

Bohaterowie dobrze robią, jeśli zatrzymają się i obejrzą przedstawienie, gdyż od czasu do czasu kukielki powiedzą coś, co przyda im się w badaniach lochów. Nie będą to żadne wielkie podpowiedzi, ale niejednokrotnie mogą się one okazać stosunkowo cenne.

Zastanów się dobrze nad tym, co chcesz powiedzieć graczom. Możesz, na przykład, powiedzieć ustami kukielki – *są o wiele zbyt głupi, by zostawić w spokoju niebieskie butelki*. Dzięki tej wskazówce bohaterowie będą mogli uniknąć zatrucia się w pomieszczeniu 79. Nie powtarzaj jednak żadnej informacji. Jeśli twoi gracze nie zrozumieją ich za pierwszym razem, to sami są sobie winni.

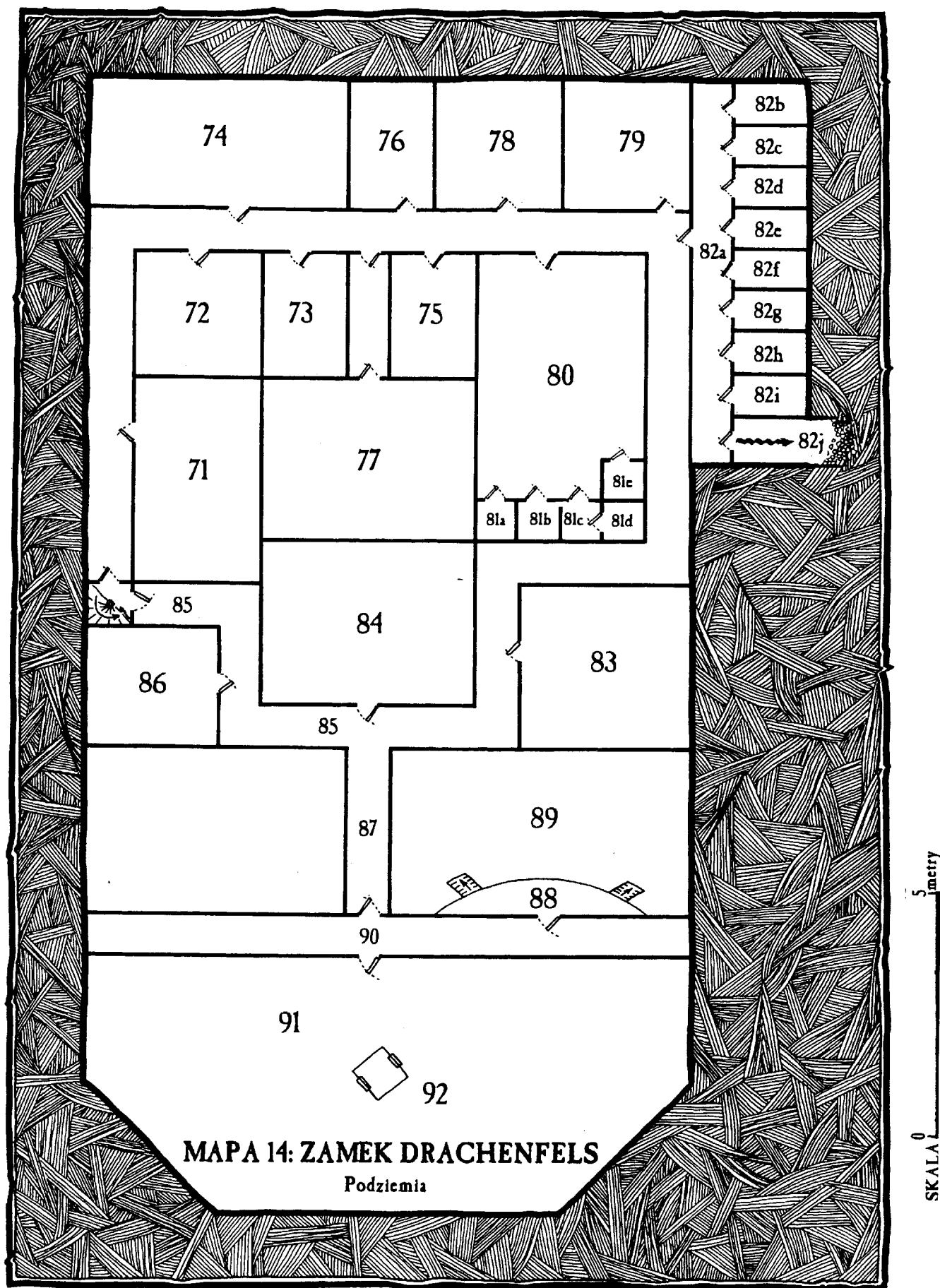
Kukielki mogą też odtworzyć niektóre sceny z życia Drachenfelsa, przy czym „mistrz ceremonii” weźmie na siebie podwójną rolę narratora i samego Wielkiego Czarnoksiężnika. W ten ciekawy sposób możesz zapoznać graczy z niektórymi informacjami, jeśli nie mają oni wielkiego pojęcia o osobie Konstanta Drachenfelsa.

Kukielki będą robiły się z każdą chwilą coraz bardziej złośliwe. Będą zachowywały się tak dopóki bohaterowie nie wyjdą albo też dopóki ich nie zaatakują. Kiedy drużyna będzie przechodziła przez drzwi, kukielka-mistrz ceremonii rzuci na poszukiwaczy przygód ze swojej łaski *Ognistą kulę* (są w niej 3 *Ogniste kule*, które można wykorzystać bez potrzeby wydawania punktów magii). Potem bohaterowie mogą po prostu zamknąć za sobą drzwi. Kukielki nie będą ich ścigać, po prostu obrzucą ich wyzwiskami.

Jeśli łowcy przygód spokojnie przyjmują wszelkie złośliwości, rzucane przez kukielki pod ich adresem, lalki w końcu zmęczą się tak nudną publicznością i rzucą się do ataku – najpierw *Ognistą kulą*, a później zmasowana szarża. Bohaterowie mogą albo uciec, albo podjąć obronę. Kukielki rzucą za nimi drugą *Ognistą kulę*, jeśli ci zdecydują się na ucieczkę.

Kukielki „pamiętają” wydarzenia, jakie miały miejsce podczas tego spotkania i jeśli bohaterowie powrócą do tej komnaty, nie omieszkają uczynić kilku złośliwych komentarzy. Za drugim razem nie udzielą jednak żadnych wartościowych informacji i zaatakują bardzo prędko. Odtąd za każdym razem, gdy członkowie drużyny wejdą do tego pomieszczenia, kukielki będą próbowały wypruć im flaczki.

Może się zdarzyć, że łowcy przygód zostaną i nawiążą dialog z kukielkami lub dołączą się do przedstawienia. Przez



moment lalki nie będą protestować, po czym mistrz ceremonii rozkaże bohaterom się zamknąć lub „laskawie opuścić scenę”. Łowcy przygód zostaną zaatakowani, jeśli nie posłuchają tego polecenia. Kukielki w końcu przerwą przedstawienie, kończąc je – być może – jakąś naprawdę ważną informacją o którymś z pomieszczeń w lochach – jeśli komentarze i odpowiedzi graczy wywrą na tobie dobre wrażenie (muszą być zarówno błyskotliwe, jak i obraźliwe). W takim wypadku kukielki nie zaatakują, miast tego po prostu przestaną się ruszać.

W tej scenie powinieneś nagrodzić kilkoma dodatkowymi PD tych bohaterów, których szybkie, błyskotliwe i humorystyczne odpowiedzi przyczyniły się do dobrej zabawy.

72. PRACOWNIA ALCHEMICZNA

Drzwi do tej komnaty są zabezpieczone *Posepną blokadą*, w którą wpisany jest drugi czar – *Kradzież rozumu*. Po pokonaniu tej przeszkody drużyna znajdzie się w klasycznym laboratorium alchemicznym. W komnacie nie widać żadnych ujęć dla dymu wydzielanego przez stojące tu paleniska i palniki; dym i ciepło są usuwane magicznie.

Pośród stosów szklanego sprzętu (w większości potłuczonego), stojącego na stołach i podłodze, znajduje się kilka rzeczy wartych uwagi. Ogółem można znaleźć 14 szczelnie zamkniętych buteleczek z eliksirami, niestety, większość z nich nie jest już magiczna ze względu na upływ czasu lub parowanie. Nie ma tu żadnych błękitnych buteleczek, jeśli interesuje to graczy.

Jedenaście eliksirów jest zepsutych. Wypicie któregoś z nich wywoła ból żołądka, trwający K6x10 tur. Trzy pozostałe napoje są wciąż dobre – są to *eliksir uleczenia*, *eliksir maskowania* i *eliksir siły*. Wypicie *eliksiru uleczenia* ma niestety pewien skutek uboczny, wywołany przez dodatkowy składnik – każdy, kto napije się eliksiru, musi wykonać test **Wt**, gdyż w przeciwnym wypadku po upływie K10 tur zapadnie na 2K10 godzin w śpiączkę. W tym czasie takiej osoby nie można w żaden sposób dobudzić!

Z tego pomieszczenia można wynieść dwa sprawne palniki olejowe. Bohaterowie będą mogli wykorzystać je do podgrzewania i gotowania wody, koniecznej do picia, kąpieli i czyszczenia zabrudzonych ubrań i pancerzy.

Na półce stoi szereg książek, w większości nie mających żadnego znaczenia, choć są i dzieła ciekawe. Między

innymi dwie kopie (pierwsza w kislewskim, druga w eltharinie) *Podstaw Alchemii*. Po drugie, kopia niesławnej pracy Johanna Adenauera *Druga do Liczostwa*, zawierająca informacje o tym, jak stać się liczem. Jeśli któryś z bohaterów zechce ją przeczytać, groza opisów będzie tak wielka, że otrzyma on K3 punkty oblędu. MG będzie musiał improwizować, jeśli bohaterowie naprawdę zechcą stać się liczami!

Po wykonaniu udanego testu **I** osoba przeszukująca półkę odnajdzie złożoną stronę, zatknietą za okładkę mało ciekawej książki o genealogii Tilei (patrz Notka numer 7). Zawiera ona przepisy na *eliksir wytrzymałości* i *eliksir odwagi* (patrz rozdział *Nowa magia*). Przepisy nie wspominają o tym – rzecz jasna – jak działają poszczególne napoje (choć znajdujący się w drużynie alchemik może wykonać test **Int** z dodatkim modyfikatorem +20, by określić ogólne działanie tych płynów), ale alchemicy mogą za każdą receptę zapłacić do 150ZK. Znalezienie kupca nie będzie trudnym zadaniem.

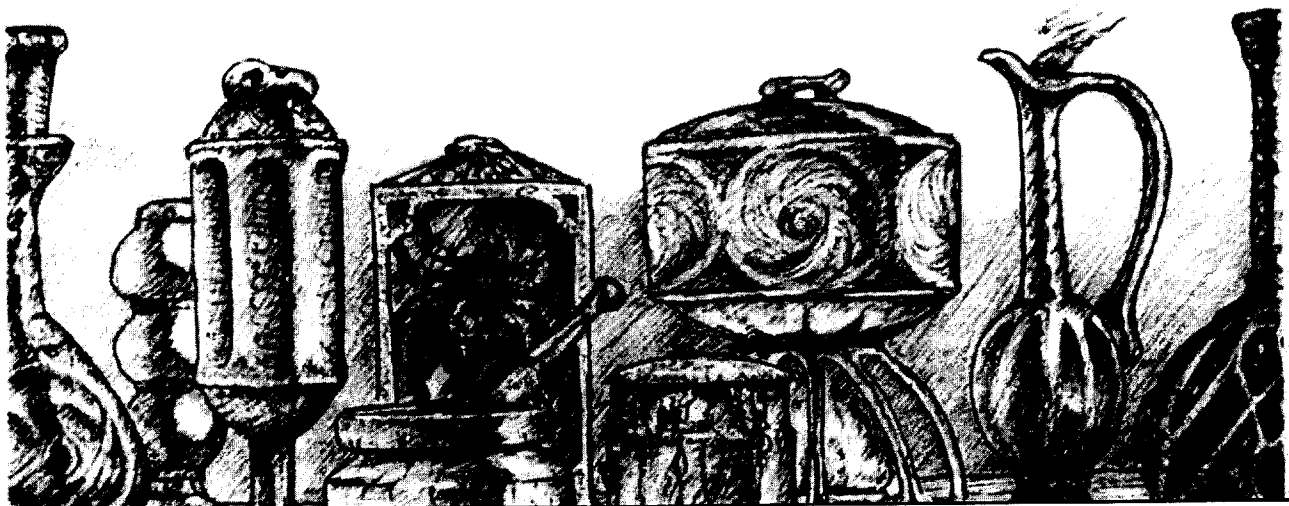
Po odkryciu ksiąg bohaterowie mogą zechcieć przeszukać ten pokój bardzo starannie. W każdej turze poszukiwań mają 50% szans na odnalezienie przedmiotu wartego K10+10 ZK – maleńkiego słoika z jakimś cennym preparatem, flaszeczki sproszkowanego kamienia szlachetnego, pojemnika z sześcioma siarczanymi kulkami (przydatnymi też jako składnik zaklęcia *Ognista kula*), bogato rzeźbionego kamiennego moździerza z tłuczkiem, itp. Jeśli jednak uważasz, że drużyna spędza tu zbyt dużo czasu, możesz zaatakować ją wrogim duchem alchemika, a potem następnym, jeśli mimo to pozostaną na miejscu. To powinno do nich przemówić.

Ta komnata jest miłą odskocznią od grozy czającej się w zamku. Bohaterowie będą mieli szansę znaleźć w niej sporo materiałów, które przydadzą się im podczas następnych, ciężkich i niebezpiecznych spotkań z mieszkańcami zamku.

73. DEMONICZNA KOMNATA

W tym pomieszczeniu Drachenfels prowadził większość swych badań nad demonami, spotkał się nawet z kilkoma z nich. Jest to niebezpieczne miejsce, lecz poszukiwacze przygód mogą zdobyć tu cenne przedmioty, a także znaleźć rzeczy, będące celem ich osobistych poszukiwań.

Na podłodze nie ma żadnych magicznych kręgów ani pentagramów, ponieważ większość przyzwań, dokonywanych



przez Wielkiego Czarnoksiężnika, miała miejsce w komnacie 77. Po całym pomieszczeniu porozstawiane są stoły laboratoryjne, a na ścianach wiszą gobeliny i materie, przedstawiające demony przy pracy. Na kilku arrasach widać samego Drachenfelsa, zachęcającego demony do większego wysiłku. Każdy bohater widzi na gobelinach rzeczy, które jemu wydają się najbardziej okropne – patrzy na obraz przedstawiający śmierć ukochanej osoby, ogląda sceny masakry kapłanów wyznawanej religii, widzi swój lud zabijany przez przedstawicieli wrogiej rasy, itp.

W pokoju bohaterowie mogą znaleźć wiele przedmiotów (ich dokładne umiejscowienie nie ma specjalnego znaczenia). Rzeczy nie będące materialnymi składnikami demonologicznych czarów to: jedwabne ubrania (około tuzina, każde warte mniej więcej 2 ZK), kryształowe buteleczki i pryzmaty (10, ogólna wartość 75 ZK), ozdobne srebrne misy (sześć, warte łącznie 100 ZK). Inne przedmioty, zazwyczaj materialne składniki zaklęć, są raczej okropne, niemniej jednak niewątpliwie interesujące. Oto one:

☠ Leżąca na jednym ze stołów czaszka człowieka, opięta na wysokości czoła miedzianą opaską. Bohaterowie mają 50% szans na zauważenie tego niezwyklej dodatku (dodaj 20%, jeśli przeszukują pokój dokładnie i długo), gdyż czaszka jest częściowo zakryta różnymi śmieciami. Jej kości są zaopatrzone w wypustki – medyk (lub uczeń medyka) zauważy to po wykonaniu udanego testu **Int**. Czaszka należała do ludzkiego wojownika Chaosu Nurgla i jest składnikiem zaklęcia *Spętanie demona*.

☠ Sześć dużych słoików, pełnych serc normalnej wielkości, pływających w lekko mętawym magicznym płynie. Serca wciąż biją (bardzo powoli). W jednym słoiku znajduje się 11 serc elfów, w innym 9 krasnoludzkich, a w następnych łącznie 62 serca ludzi. Dwa pierwsze naczynia są opatrzone prostymi znakami, opisującymi pochodzenie rasowe narządów (bohater odpowiedniej rasy z łatwością je rozpozna). Organy te są materialnym składnikiem wielu czarów przywoławczych. Jeśli wykorzystasz bohaterów przygotowanych przez nas, Erszebet Lauschenberg otrzyma znak od Vereny, że w jednym ze słoików znajduje się poszukiwane przez nią serce Najwyższej Kapłanki.

☠ Cztery duże słoje, w każdym z nich jest ludzki mózg. Dwa są zakonserwowane w przeźroczystym płynie – są to mózgi kleryków o dobrym charakterze, które można wykorzystać przy rzucaniu zaklęcia *Odesłanie wielkiego demona*. Jeśli wykorzystasz bohaterów przygotowanych przez nas, Erszebet Lauschenberg otrzyma znak od Vereny, że jeden z tych mózgów jest poszukiwany przez nią mózgiem Najwyższej Kapłanki. Pozostałe mózgi są zakonserwowane w żółtawym płynie. Należały do szaleńców i są materialnym składnikiem czaru *Rozprzestrzenienie obłądu*.

☠ Trzy obite srebrem, wykonane z błękitnego szkła butelki o długich szyjkach, bardzo szczelnie zamknięte i nieznacznie magiczne (potwierdzi to *wykrywanie magii*). W każdym naczyniu znajduje się około pół litra ichoru demona. Na dwóch butelkach widnieje symbol Tzeentcha, a ostatnia jest oznaczona znakiem Slaanesh. Ichor pochodzi od demonów odpowiednich Potęg Chaosu.



Jest jeszcze jeden przedmiot, zdawałoby się cenny, a dla kogoś, kto nie jest demonologiem, stosunkowo bezpieczny. Na jednym ze stołów leży owinięty w czarny jedwab pentagram z litego złota, warty 600 ZK. Jest to materialny składnik zaklęcia *Strefa demonicznej ochrony*. Jeśli ktoś go podniesie, nagle rozpęta się piekło (by tak rzec). Pentagram, pozostawiony w spokoju, utrzymuje wewnątrz tego pomieszczenia wspomnianą wyżej strefę. Gdy tylko ktoś go przesunie, strefa zostanie rozproszona, a demon z komnaty – będący komnatą – zostanie zwolniony z trwającej stulecia służby.

Demoniczna komnata ożywa, atakując bohaterów użęzionymi paszczami i pazurzystymi łapami, które wysuwają się z podłogi, ścian i drzwi. Postaraj się o odpowiedni opis. Szpony są kamienne, łuskowate, desperacko starają się kogoś pochwycić; paszcze są wykrzywione w diabelskim grymasie, pełne nienawiści. W każdej rundzie komnata-demon atakuje każdego bohatera K2 atakami, wykonywanymi z **WW** 45, **S** 4 i **I** 49. Żadne iluzje i oddziaływania psychologiczne nie wywołują na demonie jakiegokolwiek wrażenia. Bohaterowie mają dwa wyjścia: mogą uciec lub pozostać i podjąć walkę.

Ucieczka: Jeśli łowcy przygód zdecydują się na ucieczkę, pazury i paszcze wyskakujące z podłogi ograniczają ich szybkość. Dostanie się do drzwi zabierze każdemu członkowi drużyny – niezależnie od wysokości ich **Sz** – K3 rundy (określane oddzielnie dla każdego bohatera). Dwie pierwsze osoby mogą wyjść bez przeszkód, ale później na drzwiach pojawi się czar *Posępna blokada*, dlatego pozostali uciekinierzy będą musieli wykonywać testy **SW**, by się przez nie przedostać. W takiej sytuacji uwięzionym w komnacie może pomóc użycie zaklęcia *Rozproszenie magii* lub powrót do komnaty tych bohaterów, którym udało się zbiec.

Walka: Demoniczna komnata ma **Wt** 5 i 27 punktów **Żywotności**. Mury i podłoga nie poruszają się i są traktowane jako cel *nieruchomy*, ale demona można zranić tylko czarami i bronią magiczną. *Odesłanie wielkiego demona* będzie równie skuteczne. Kiedy poziom **Żywotności** potwora spadnie poniżej 0, w pokoju rozlegnie się głośnie westchnienie, po czym wszystkie paszcze i pazury znikną, a cała komnata wypełni się *Cuchnącą chmurą*.

74. MAGICZNY MAGAZYN

W tej komnacie jest wiele wartościowych przedmiotów, które przydadzą się bohaterom. Najpierw będą musieli jednak przejść przez drzwi.

Na pierwszy rzut oka drzwi wyglądają zupełnie normalnie. Są zrobione z ciemnego drewna i przyozdobione dwiema kołatkami z brązu. Gdy tylko ktoś spróbuje je otworzyć, rozlega się donośny głos: – *Nie wolno ci wejść*. Próby przekonania drzwi skazane są na niepowodzenie, choć prawdopodobnie będą zabawne. Drzwi nie pozwalają wejść nikomu, poza Panem (Drachenfelsem). Są zdolne do prowadzenia inteligentnej rozmowy i mają złośliwy i lekko kpiący ton głosu. Nie da się ich przekonać, by wpuściły do środka kogokolwiek, poza Panem.

Istnieje jednak pewien wyjątek. Kapłan druidzki, jeśli zwróci się do drzwi w sposób uprzejmy, będzie mógł wykonać test **Ogl**. Drzwi powiedzą coś w rodzaju: – *No nie wiem, może...* – jeśli test będzie udany. Na szybką odpowiedź druida w rodzaju: – *Twój Pan pozwolił mi wejść* lub coś równie przekonującego, drzwi odezwią się: – *No dobra, dobra. Tylko się pośpiesz*. Przez cały czas, gdy bohaterowie będą w środku, drzwi będą mówić coś takiego: – *Móglibyście się pośpieszyć? Czy już kończycie?*, itp. Dzięki temu do przygody zostanie wniesiona przynajmniej odrobina humoru. Jeśli w drużynie nie ma druidzkiego kapłana, jej członkowie będą musieli zmierzyć się z drzwiami (patrz *Charakterystyki*).

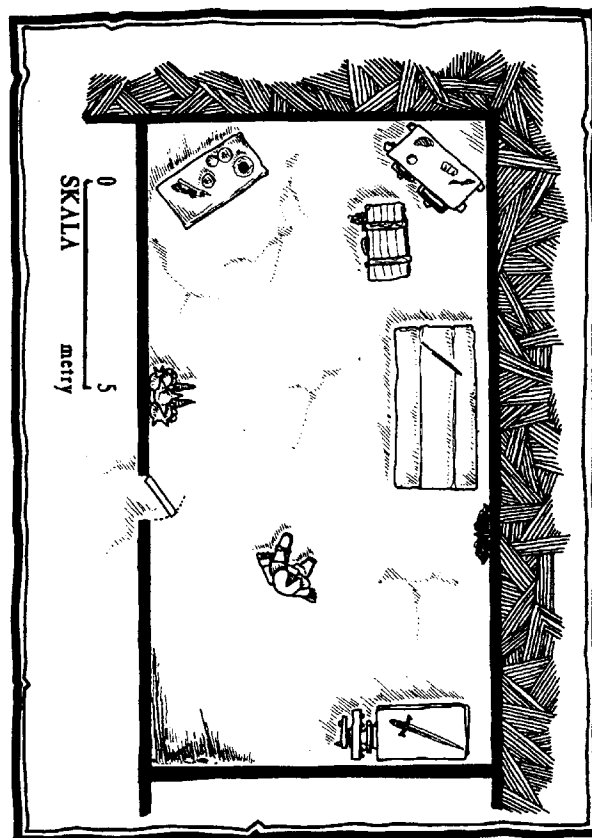
W komnacie

Wnętrze komnaty przedstawiono na Mapie 15. Po otworzeniu drzwi bohaterowie będą musieli pokonać jeszcze jednego strażnika – ożywioną zbroję płytową, która rzuci się do ataku zaraz po tym, gdy wejdą do pomieszczenia. Zbroja stoi tuż za drzwiami. Po jej pokonaniu łowcy przygód mogą się zabrać do przeszukiwania pótek i stołów. Mają szansę znalezienia kilku użytecznych przedmiotów magicznych (i kilku, których nie zechcą zapewne używać).

W pokoju stoi kilka stołów nakrytych lnianymi i jedwabnymi obrusami, kredensy, krzesła, itp. Pomieszczenie jest w nieładzie – oprócz magicznych artefaktów, mnóstwo tu najróżniejszych gratów. Jeśli chcesz, możesz dodać jakieś mniej ważne przedmioty magiczne, w rodzaju kamiennego jeża, służącego jako przycisk do papieru, który łapie karaluchy, samozapalające się lampki i tym podobne.

W komnacie jest również kilka rzeczy, których bohaterowie nie powinni dotykać. Pierwsza z nich to umocowana do jednej ze ścian zbroja wojownika Khorne'a – jeśli ktoś jej dotknie (lub bezpośrednio zaatakuje), ta rzuci się na bohaterów. Ponieważ zdecydowana większość magii zbroi ulotniła się z upływem czasu, można potraktować ją jak *ożywioną zbroję*. Jedyna różnica jest taka, iż atakuje ona mieczem Chaosu, który dzierży w prawicy. Na naturę miecza wskazuje jego budowa. Rękojeść, garda i głowica są wykonane z połączonych i zdeformowanych kości kręgosłupa. Każdy celny cios zadany tym orężem zmniejsza na stałe o jeden punkt **S**, **Wt** lub **Żyw** (rzut K6: 1-2 **S**; 3-4 **Wt**; 5-6 **Żyw**) oraz zadaje normalne obrażenia.

Drugim niebezpiecznym przedmiotem jest czarna szata z wyszytym monogramem „D”. Owinie się ona dookoła każdej osoby, która ośmieli się ją założyć. Zaatakuje ofiarę malutkimi, wyhaftowanymi paszczami. W każdej rundzie szata atakuje 2K6 razy z **S2**. Jej **Wt** jest równa 2, a **Żywotność** 8. Połowa obrażeń zadanych szacie przez kogoś innego



odpisywana jest od **Żywotności** ofiary. Szata jest niewrażliwa na wszelkie iluzje i oddziaływania psychologiczne.

Trzecią rzeczą, od której bohaterowie powinni trzymać się z daleka, jest *czarna różdżka* (**Potępieniec**, strona 103), w której pozostało dość energii na wystrzelenie 31 *strzał osłabienia*. Obok niej leży *różdżka strachu*, której użycie związane jest z pewnym efektem ubocznym. Jeśli podniesie ją osoba potrafiąca rzucać czary, artefakt na stałe wysysie z niej punkt **Wytrzymałości**, dostrajając się do niej – odtąd może ona korzystać z tej różdżki w normalny sposób.

Na koniec zostawiliśmy przedmiot, który jest chyba najbardziej niebezpieczny. W szkatułce pełnej srebrnej biżuterii (wartej 150 ZK) leży coś, co postronnemu obserwatorowi może wydać się normalnym *amuletem z czystego srebra*. Niestety, podczas tworzenia tego artefaktu popełniono poważny błąd. Osoba nosząca ten amulet wykonuje testy *strachu* lub *grozy* wywoływanej przez niektóre ożywienie z ujemnym modyfikatorem -20. Dodatkowo, raz założonego amuletu nie można zdjąć. Umożliwi to jedynie błogosławieństwo boga, którego noszący amulet jest zagorzałym wyznawcą, wydanie Punktu Przeznaczenia lub zaklęcie *Rozproszenie magii*, rzucone przez czarodzieja czwartego poziomu. Bardziej przydatny będzie *amulet z trzykrotnie pobłogosławionej miedzi*, leżący w tej samej szkatułce. Ten artefakt w 80% przypadków skutecznie wykrywa trucizny.

Z bardziej przydatnych przedmiotów, w magazynie znajdują się:



W szklanym słoju leży zasuszone wątroba, duplikująca efekty działania *klejnotu energii* (8 punktów magii). Użytkownik musi dotykać nią skóry, jeśli chce korzystać z jej właściwości.

W sąsiednim szklanym naczyniu spoczywa trzymetrowy odcinek zakonserwowanego jelita. Jest ono w kolorze zieleni i czerwieni, wyraźnie widoczne są także naczynia krwionośne. Jelito jest swoistą *zaklętą linią*. Opisane powyżej dwa przedmioty wyglądają na upiorne trofea Drachenfelsa, ponieważ leżą na stole wśród wielu innych podobnych, niemagicznych okazów narządów wewnętrznych.

Jeszcze inny słój może być dla bohaterów prawdziwą zagadką. Znajduje się w nim pięć złotych pierścieni, połączonych ze sobą tak, że tworzą razem okrąg. Każdy klejnot to *pierścień ochrony*, ale z jego magicznych właściwości można korzystać dopiero po oddzieleniu go od pozostałych. Pierścienie oferują ochronę przed: ożywieniami eterycznymi, ożywieniami materialnymi, skavenami (dwa) oraz wyznawcami i istotami Khorne'a. Przecięcie pierścienia niszczy jego magiczną naturę. Bohaterowie mogą z łatwością zdobyć dwa pierścienie, niszcząc przy tym trzy inne, ale być może uda się im wpaść na jakiś genialny pomysł.

Rozwiązanie tej zagadki może być pomysłem na oddzielną przygodę – nie podajemy go tutaj. Sam powinien wymyślić coś odpowiedniego. Na przykład pierścienie może rozdzielić magiczny płyn, którego jeden ze składników jest eteralny, ale by się tego dowiedzieć, bohaterowie muszą wpięrk skontaktować się z jakimś alchemikiem lub bakalarzem. Później pozostaje jeszcze tylko zdobycie tego komponentu. Dokładne rozwiązanie zagadki zależy tylko od ciebie, pamiętaj, że klejnoty te oferują ci wspaniałą szansę rozpoczęcia nowej przygody.

Do boku jednego ze stołów przymocowane jest dziwne, kamienne urządzenie, wyglądające niczym wielka, wykonana z krzesiwa ostrzałka do noży. Osoby z *magicznym zmysłem* wyczuwają w tej rzeczy słabą magię. Narzędziem tym można naostrzyć jedną sztukę siecznej broni jednoręcznej – dwuręcznej nie – dzięki czemu stanie się ona magiczna. Naostrzenie broni do końca rozmagiczni ostrzałkę (można nią będzie naostrzyć kolejne egzemplarze broni, ale nie staną się one magiczne. Dodatkowo, pierwsza naostrzona broń *zwiększy cechę* użytkownika (patrz **WFRP**, strona 187).

Dla bohaterów może być jeszcze interesujące duże lustro na podstawie. Mimo wszelkich podejrzeń, jakie członkowie drużyny będą żywić wobec niego, jest to całkowicie normalne lustro, nie mające żadnych właściwości magicznych – chyba że chcesz, by było inaczej.



75. KSIĘGI CIAŁA

W tym pomieszczeniu znajdują się niezwykle dziwne przedmioty magiczne. Bardzo duża część powierzchni komnaty zajęta jest przez osadzone w metalowych ramach marmurowe żłoby. W większości żłobów leżą stosy intensywnie śmierdzącego, żółtego tłuszczu. Smród jest straszliwy.

Tuż za drzwiami znajduje się prosta pułapka, uruchamiana podczas otwierania drzwi. Dwie rundy po otworzeniu drzwi cofa się podłoga pomiędzy wejściami do pomieszczeń 76 i 78. W tym miejscu otwiera się jama, głęboka na 4 metry, na której dnie umieszczone są zębate, żelazne szpikulce. Należy zastosować normalne przepisy dotyczące spadania, a dodatkowo, szpikulce zwiększają zadawane obrażenia o K6+1 punktów (K4 w przypadku halflinga) oraz na 50% infekują rany. Próby uratowania osób, które wpadły w zapadnię, są niebezpieczne. Cztery rundy po cofnięciu się metalowej płyty, będącej podłogą, powraca ona na swoje miejsce. Każdy, kto w tym czasie pochylił się nad jamą (próbując, na przykład, wyciągnąć kogoś na linie), musi wykonać udany test **I**, gdyż w przeciwnym wypadku spadnie do dołu, odnosząc opisane powyżej obrażenia. Pokrywa zapadnię ma **Wt** 8 i 16 punktów uszkodzeń.

Gdy łowcy przygód będą już mogli zbadać komnatę, w jednym z jej kątów znajdą cztery ocalałe, kryjące się tam *Księgi Ciała*. Każda ma kształt książki, mierzy około 30 centymetrów wysokości, 20 długości i 7,5 centymetra grubości. Każda jest oprawiona w bardzo jasną i miękką skórę (po dokładniejszym obejrzeniu okaże się, że jest to skóra ludzka). Wewnątrz okładek mieści się zbita masa poślódkowej tkanki tłuszczowej, w której wyraźnie widoczne są zwoje i pofałdowania. Całość wygląda niczym powierzchnia mózgu.



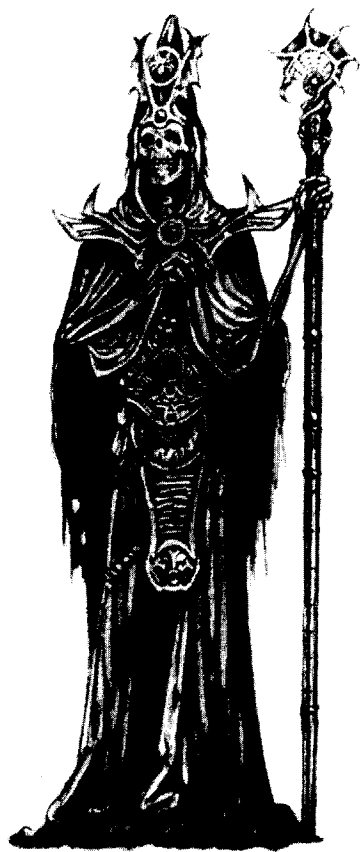
Dwie z *Ksiąg* są księgami magicznymi. Obie mogą zostać użyte tylko przez maga – żeby się czegoś nauczyć, będzie on musiał pocierać je przynajmniej przez godzinę. Po upływie tego czasu czarodziej będzie mógł wykonać test **Int** i, jeżeli będzie on udany, nauczyć się jednego z czarów, zawartych w księdze. Nie można go jednak zapisać; zaklęcie zostało zrozumiane intuicyjnie. Taką próbę nauczania się czaru można podjąć tylko raz na dzień. W pierwszej *Księdze Ciała* znajdują się następujące zaklęcia magii wojennej: *Cień rozpacz*, *Sila walki*, *Pojedynek umysłów*, *Uderzenie*, *Ożywienie miecza*, *Peleryna mroku*, *Rdza i Cuchnąca chmura*. Druga *Księga Ciała* zawiera czary elementalne: *Ręka ognia*, *Strefa ukrycia*, *Przemieszczenie przedmiotu*, *Uśchnięcie roślin*, *Zionięcie ogniem* i *Ożywienie wody*. Zwróć uwagę, że część zaklęć magii wojennej pochodzi z podręcznika **Potępieniec**, dlatego jeśli nim nie dysponujesz, będziesz je musiał zastąpić innymi, wybranymi przez siebie zaklęciami.

Na okładce trzeciej księgi widnieje wytatuowany symbol Slaanesh. Książka potrafi mówić i jest niezwykle sprytna. W zamian za znaczne wzmocnienie umiejętności bojowych bohatera, pragnie dzielić z nim fizyczne i psychiczne wrażenia odczuwane podczas walki. Każdy, kto niesie ze sobą tę księgę tak, że dotyka ona jego skóry, otrzymuje modyfikator +10 do **WW** i **US**. Walka sprawia książce olbrzymią

przyjemność, gdy w żyłach łowcy przygód płynie adrenalina, tom jęczy i krzyczy z rozkoszy, wprost rozplywa się w ekstazie. Haczyk tkwi w tym, że magiczny przedmiot usiłuje opanować swego dobroczyńcę. **SW** tej *Księgi Ciała* wynosi 45. Gdy **SW** bohatera gwałtownie spadnie (na przykład na skutek jakiegoś zaklęcia, itp.), księga spróbuje wal-ki duchowej (jej omówienie zamieszczone jest w rozdziale *Nowe potwory*, w opisie ducha strażniczego). Tom postara się dokonać tego w momencie, gdy bohater będzie oddzie-łony od swych kolegów. Jeśli księga zwycięży, przejmie kontrolę nad bohaterem i spróbuje „doręczyć się” jakiemuś potężnemu wyznawcy Slaanesh. Prowadząc ten fragment przygody, powinienes być tak przebiegły i sprytny, jak sama książka. Wybierz moment, w którym poszukiwacz przy- gód będzie najbardziej bezbronny.

Na okładce czwartej książki narysowany jest miecz. Księga dysponuje unikatową właściwością, którą sama rozporzą- dza. Tom może wykorzystać swą moc raz na dzień, za pierwszym razem, gdy bohater zostanie zraniony w czasie walki wręcz lub pociskiem. Po otrzymaniu rany przez po- szukiwacza przygód księga automatycznie wywiera magicz- ny wpływ na najważniejszą broń do walki wręcz danej osoby, rzucając na nią zaklęcie *Ożywienie miecza*. Następ- nie atakuje nią istotę, która zraniła bohatera. Magiczny efekt utrzymuje się do momentu aż bohater lub wróg pa- dnie martwy na ziemię.

Opisane wyżej księgi są niezwykle użyteczne, różnią się też na korzyść od standardowych przedmiotów magicz- nych. Nie dawaj ich drużynie, jeśli jej członkom nie będzie chciało się przeszukiwać komnaty. Muszą naprawdę się wysilić, by najpierw odnaleźć te dziwne artefakty, a potem dowiedzieć się co one dają.



76. MŁODSZY MAGISTER IMPEDIMENTAE

Północna część tego pomieszczenia jest zastawiona szafka- mi z chirurgicznymi narzędziami, zakonserwowanymi czę- ściami ciał, tablicami anatomicznymi, butelkami płynów i podobnymi przedmiotami.

W południowo-zachodniej części, skryte za parawanem, stoi biurko, na którego blacie spoczywają podobne utensylia, a obok niego krzesło, na którym siedzi mutant. Stwór jest ubrany tylko w przepaskę biodrową, a większa część jego skóry jest pokryta zielonymi łuskami. Mutant zapadł w śpiączkę i ledwo żyje, jego oddech jest bardzo zwolniony i płytki. Przed nim, na biurku, stoi ozdobna lampa z brązu, paląca się bardzo, bardzo małym płomykiem, któremu kolorowe szkiełka z kwarcu nadają purpurowy kolor. Lampa nie wykorzystuje żadnego widocznego źródła paliwa. Jeśli ktoś poruszy jej pokrętłem, zacznie ona świecić znacznie ja- śniej, a purpurowy poblask zatańczy na ciele śpiącego. W takim przypadku obudzi się on po K10+10 rundach, choć całkowite odzyskanie przytomności potrwa jeszcze 10 rund.

Obudzony mutant, Gerd Buchwald, będzie niezwykle prze- rażony. Powie, że ma liczne obowiązki, po czym spojrzy na poszukiwaczy przygód, zapyta co tu robią i ponownie się zmiesza. Jego charakterystyka mówi o nim więcej, ale obecnie pragnie znaleźć swego Pana. Raczej umrze, niż po- może członkom drużyny, jeśli dojdzie do wniosku, że przy- byli tu, by go skrzywdzić. Jeśli bohaterom uda się go oszu- kać, mówiąc, na przykład, że ktoś chce skrzywdzić Dra- chenfelsa, a oni przybyli, by go chronić, Gerd będzie gorą- co pragnął im pomóc, a trzeba powiedzieć, że dość dobrze orientuje się w lochach. Jeżeli więc poszukiwacze przygód udadzą przyjaźń, Gerd stanie się nieznośnie gadatliwy.

Bohaterowie mogą zrabować jego rzeczy, ale tak naprawdę w pomieszczeniu nie ma nic wartościowego – większość rzeczy jest przeterminowana, przestarzała, rozpada się ze sta- rości lub też jest do niczego nieprzydatna. Oczywiście Gerd uzna, że zabranie czegokolwiek bez jego przyzwolenia jest aktem wrogości, co oznacza automatyczny koniec współ- pracy.

Co Gerd wie?

Gerd może udzielić bohaterom wiadomości o poniższych miejscach:

Lokacja 71: – Rozrywka. Zabawne, drewniane kukielki o dziwnych oczach. Czasami tam zaglądałem.

Lokacja 72: – Eksperymenty, specjalnie zamknięte. Nie mogę wejść do środka.

Lokacja 73 (lub 77): (drży ze strachu) – Pan tam czarował. Niebezpieczne miejsce. Gerd najwyraźniej boi się tego pomieszczenia, nie chce tam wejść, a jeśli ktoś go do tego zmusi, zaraz w wejściu będzie miało miejsce opisane poni- żej, straszne wydarzenie.

Lokacja 74: – Magiczne rzeczy. Nie wolno mi tam wcho- dzić. Komnata jest bardzo niebezpieczna i zabezpieczona pulapką. Pan mówi, że nikomu nie wolno tam wchodzić. Gerd uważa, że wszelkie próby dostania się do środka tej komnaty są oznaką wrogości – jeśli dowie się, że drużyna siłą dostała się do tego pomieszczenia, nie będzie chciał z nią współpracować.

Lokacja 75: (drży ze strachu) – Pan robił tam różne rzeczy. Z martwymi ludźmi. Przerażające. Wiadomości, jakie Gerd posiada o tej komnacie, są beznadziejnie przedawnione.

Lokacja 76: – Eeee... Różne rzeczy. Tak, tak – różne rzeczy. Lab... Różne rzeczy. Tu również jego wiedza jest wielce niepełna. Nie wie nic o grzybie.

Lokacja 80/81/82: – Tam szli źli ludzie, ludzie, na których Pan był zły. Ludzie, którzy źle postępowali – Pan ich tam więził. Wy nie robicie źle, prawda?

Lokacja 83: – Nie, tylko nie tam, nie, nie. Gerd uparcie odmawia powiedzenia, co tam jest. Zna prawdę, ale nie chce powiedzieć.

Inne pomieszczenia nigdy nie interesowały mutantu – powie to, jeżeli go o nie zapytają.

Śmierć mutantu

Lepiej dla bohaterów, jeśli szybko uda im się porozmawiać z Gerdem. Po upływie K6+6 tur przydarzy się mu coś widowiskowego. Możesz dać im więcej czasu, jeśli chcesz, by nastąpiło to w odpowiednim, dramatycznym momencie: sposób, w jaki do tego dojdzie, jest ważniejszy od momentu, w jakim zaistnieje.

Gerd nagle powie, że jest głodny i poprosi któregoś z bohaterów o jedzenie. Jeśli nikt mu nic nie da, wydarzenia i tak potoczą się w mniej więcej ten sam sposób. Gerd przełyka jedzenie, po czym kilka razy kaszle, za każdym razem nieco głośniejsze i z coraz większym zaniepokojeniem. Nagle na jego twarzy pojawia się panika, piersi zaczynają

ciężko unosić się i opadać, a kaszel przybiera na sile. Potem padna na ziemię, plecy wyginają się w łuk, a nogi kopią w drgawkach. Nagle na koszuli wykłuta plama krwi, a coś pod nią gwałtownie się rusza. Chwilę później Gerd już nie żyje, jego twarz zastygła w wyrazie niemiernego cierpienia. Z ciała mutantu wyskakuje Rozrywacz. Jest małym, lecz bardzo groźnym przeciwnikiem.

77. KOMNATA RYTUAŁÓW

Komnata Rytuałów to niebezpieczne miejsce. Na jej drzwi rzucona jest *Posepna blokada*. Środek pokoju zajmuje olbrzymi magiczny pentagram, ozdobiony wieloma znakami i symbolami Chaosu i demonów. Każdy, kto posiada umiejętność *wiedza o demonach*, *rozpoznawanie runów* lub *teologia*, zorientuje się od razu, że komnata służy do przyzywania demonów.

Dopóki bohaterowie nie wchodzą w magiczny krąg, wszystko jest w porządku. Jeśli jednak wejdą do środka lub go rzerwą, przyzwą Pana Przemian, Większego Demona Tzentcha (patrz **Magia i Miecz**, numer 17 – jeśli nie dysponujesz tym artykułem, wykorzystaj charakterystykę Większego Demona z podręcznika gry), który, być może, będzie chciał z nimi poigrać zanim ich zabije.

W odległym od wejścia kącie komnaty stoi lustro, którego powierzchnia sprawia wrażenie pociemniałej. Lustro emanuje magią. Jego jedyną funkcją jest jednak pokazywanie oglądającemu Konstanta Drachenfelsa jako młodego człowieka, bez maski, opierającego się na ramieniu demona. Lustro zawsze pokazuje Wielkiego Czarnoksiężnika w młodości, Drachenfels zatrzymał je z próżności.



78. KOMNATA GRZYBÓW

W tym pomieszczeniu rosły niegdyś grzyby, będące podstawowym składnikiem trucizn. Przez dziesięciolecia nie dbano o nie, dlatego wskutek działania magii zamku, uległy daleko idącym zmianom. Chcąc zdobyć pożywienie, a wchodzących tu bohaterów zaliczają do żywności. Grzyby można traktować jako jedną, zbiorową istotę (patrz *Charakterystyki*).

Bohaterom, którzy tu wejdą wyda się, że podłoga komnaty jest zastawiona szeregiem ław z wyschniętym kompostem i wielkimi, na wpół przegniłymi drewnianymi korytami, zwisającymi z metalowych zawieszek. Część koryt rozpadła się i ich zawartość leży rozrzucona na ziemi. Większa część podłogi i ścian jest pokryta grzybnią. Drzwi znajdujące się po północnej stronie pomieszczenia mogą zwabić bohaterów do środka tej komnaty, ale wiedzą one jedynie do maleńkiego pokoiku, w którym przetrzymywane są narzędzia ogrodnicze.

Grzyby, nim zaatakują, poczekają, by do środka weszło przynajmniej kilka osób. Potem wystrzelą zarodniki i atakują. Każdy atak ma 10% szans, że uaktywni czerwoną pleśń. Wtedy bohaterowie będą atakowani dwukrotnie. Trafienia krytyczne powinny być rozstrzygane w Tabeli Nagłej Śmierci. Wynik „S” oznacza, że dana osoba udusiła się. Każde pozostawione w tej komnacie ciało, zostanie rozpuszczone przez enzymy grzybów w ciągu K4+1 dnia – w zależności od wielkości. Pozostawiony przy ciele ekwipunek wykonany z materiałów organicznych – skóry, materiału, itp. – również zniknie w ciągu 24 godzin.

79. KOMNATA TRUCIZN

Wygląd tej komnaty przywodzi na myśl odwiedzoną wcześniej pracownię alchemiczną (pomieszczenie 72), tylko że tutaj wyposażenie laboratoryjne jest całe. Wszędzie jest mnóstwo kurzu i pajęczyn. Praktycznie rzecz biorąc wszystkie butelki są wykonane z nieprzeźroczystego, grubego, błękitnego szkła. Osoba posiadająca umiejętność *zielarstwo*, *farmacja* lub *warzenie trucizn* zorientuje się, że w tej komnacie przygotowywano trucizny. Wszystkie wykorzystywane do tego komponenty są obecnie zepsute i bezużyteczne.

W czasie dokładnego przeszukiwania komnaty każdy z bohaterów ma 50% szans znalezienia zapieczętowanej butelki zawierającej 2K4+1 dawek *jadu na trolle* i drugiego pojemniczka, tym razem z K4+1 dawką *grobowego korzenia*. Niestety, nalepki na butelkach odpadły lub stały się nieczytelne i substancje może rozpoznać jedynie ktoś, kto posiada umiejętności *chemia* lub *warzenie trucizn*. W tym celu musi przeprowadzić dokładną analizę jednej dawki substancji, a następnie wykonać udany test **Int**.

80. SALA TORTUR

Zanim bohaterowie zdążą dobrze przyjrzeć się tej komnacie, ujrzą stojący w pobliżu drzwi szkielet, odziany w czarne łachmany i niecierpliwie wyciągający dłonie w kierunku drużyny. W jednym ręku ożywieńca ściska żelazny pręt do piętnowania: – Ach, czy przynieśliście coś dla mnie? – wychekując pyta oprawca. Friedrich Bremer od dawna oczekuje nowej ofiary i jest żądny pracy. Bohaterowie mogą spróbować dogadać się jakoś z tym większym herosem szkieletów, być może uda im się nawet dowiedzieć czegoś od niego, ale istnieje duże prawdopodobieństwo, że całe spotkanie skończy się walką; szczegółowy opis Friedricha zamieszczony jest przy jego charakterystyce.

W pokoju znajduje się bardzo bogaty zestaw narzędzi tortur. Wszystkie są bardzo porządnie, pedantycznie poustawiane i wypolerowane, a tam, gdzie jest to potrzebne, naostrome. W magicznym palniku, stojącym w północno-zachodnim kącie pomieszczenia, rozgrzewają się pręty do piętnowania. W pobliżu palnika leży wielki, marmurowy blok, zaopatrzony w kajdany, do którego wiązano torturowanych. Na kamieniu spoczywa taca z błyszczącymi skalpelami, śrubami do ściskania stawów, małymi narzędziami do miażdżenia kości i podobnymi utensyliami. Reszty pokoju nie opisujemy aż tak szczegółowo, ale w komnacie znajdują się wszystkie główne narzędzia tortur – haki, kajdany, drewniane pieńki i pręgierze, skórzane pasy, żelazna dziewica, itd.

81. CELE

Friedrich Bremer ma klucze do wszystkich cel. W pierwszej, 81a, żyje on sam, choć to słowo jest może nieco nie na miejscu. Drewniana prycza, której oprawca już nie potrzebuje, podobnie jak większa część pokoju, stała się miejscem wystawowym dla jednej z kolekcji Bremera. Szkielet zbiera kamienie żółciowe, kości ucha środkowego krasnoludów i halflingów, zasuszone uszy (oddzielnie męskie i żeńskie oraz szlachty i pospólstwa). Dodatkowo, jednym z bardziej niepokojących zwyczajów Friedricha jest przechowywanie – jeśli tylko to możliwe – jednej gałki ocznej każdej z ofiar. W pokoju kata jest czternaście słoików z zakonserwowanymi oczami, w każdym z nich mieści się od 50 do 100 gałek. Z pewnej odległości można je wziąć za słoiki marynowanych jaj.

Szkatułka z pieniędzmi Bremera jest ukryta (niezbyt dobrze) w dużej dziurze w ścianie, pod łóżkiem. Jest w niej 84 ZK, 115 SS i 132 BP.

Inne cele są puste i niepokojąco czyste – Friedrich lubi czystość i porządek. W szparze między kamieniami muru celi 81d jest ukryty (do znalezienia konieczny jest test **I**) mały, srebrny sygnet z wrytym symbolem Vereny. Każdego kapłana Vereny powinien rozżość tak oczywisty dowód przetrzymywania w tym miejscu jakiegoś wyznawcy jego bogini – jego zachowanie powinno to odzwierciedlać!

82. CELE TORTUR

Drzwi prowadzące do głównego korytarza są niezwykle mocne (**Wt** 7 i 16 punktów uszkodzeń). W każdych drzwiach znajduje się zakratowane okienko, przez które można zajrzeć do środka. We wszystkich celach jest dość jasno (zwykle światło pochodzi z magicznych pochodni), dzięki czemu widać, co jest w środku. W większości pomieszczeń przetrzymywani są więźniowie, magicznie utrzymywani przy życiu (lub przynajmniej czujący, co się z nimi dzieje). Każdy z nich ma być przez wieczność torturowany w jakiś określony sposób. Wszyscy są skuci bardzo mocnym, niezardzewiałym żelaznym łańcuchem i ciężkimi kajdanami.

W większości wypadków bohaterowie w żaden sposób nie mogą im pomóc. Nawet jeśli mogliby, uwięzione istoty są zbyt oglupiałe, by im za to podziękować. Po prostu rzucą się oszalałe do ataku. We wszystkich wypadkach, uwolniona istota, która opuści swą celę, natychmiast umrze, gdyż żyje jedynie dzięki magii miejsca, w którym przebywa. Charakterystyki więźniów zostały podane w rozdziale *Charakterystyki* – bohaterowie mogą się zdecydować uwolnić jednego lub kilku spośród nich.

W pierwszej celi (82b) jest ogr, najwyraźniej niezwykle zagłodzony. Rozpaczliwie usiłuje osiągnąć czegoś, co wydaje się kawałem mięsa i drży przy przeciwległej ścianie – kawał mięsa ma ludzką twarz i drży ze strachu.

W drugiej celi (82c) przebywa jęczący, nagi ork, przykuty do kolczastego łoża, kaleczącego jego poranione plecy.

W trzeciej celi (82d) siedzi przystojny, młody mężczyzna ubrany w (niezwykle staroświeckie) ubranie estalijskie. Ten cierpi za swą próżność. Musi przeglądać i podziwiać się w lustrze, w którym nagle jego odbicie się zmienia. Wraz z nim zmienia się twarz młodzieńca. Na twarzy wyrastają mu krosty i bąble, ciało garbi się i wykrzywia, a skóra starzeje się i pokrywa zmarszczkami. Mężczyzna pluje z nienawiścią na każdego, kto jest świadkiem jego postarzenia i męki.

Następna cela (82e) jest pusta, za to w pomieszczeniu 82f osadzono niezwyklego więźnia. Drachenfels uwięził tu nieposłuszną mu kurtyzanę. Przeklął ją w straszliwy sposób. Jest ona szkieletem, choć wierzy, że wciąż jest żywa i wielce atrakcyjna. Drachenfels ubrał ją w koronkową bieleznię, by dodatkowo zwiększyć jej cierpienia. Szkielet rozpaczliwie próbuje uwieść któregoś z mężczyzn z drużyny, opowiadając mu uwodzieńskim tonem tragiczną historię swego uwięzienia i błagając o oswobodzenie. Efekt tej przemowy powinien być co najmniej dziwny i niepokojący.

Cela 82g, a także 82i, jest także pusta. W 82h przebywa mężczyzna noszący znaki wskazujące, że jest kapłanem Sigmara. Jego tortura polega na tym, że musi wpatrywać się w twarz demonicy, wyrzeźbioną w murze. Demon liże swym długim, zębatym jęzorem szyję i kark nieszczęśnika, wyrывая mu przy tym kawałki ciała. Z poszarpanych ran cieknie szkarłatna krew. Kapłan jęczy z bólu.

To właśnie do tej celi prawdopodobnie spróbują wejść bohaterowie. Jeśli tak uczynią, muszą zerwać kajdany (**Wt** 7, 12 punktów uszkodzeń), aby uwolnić kapłana. W tym czasie atakują ich język demonicy (**S** 3, **Wt** 3, **Żyw** 8, **WW** 45, **I** 49 i **A** 1. **Op** i **SW** są równe 89, stwór jest niewrażliwy na oddziaływanie psychologiczne i iluzje). Pod koniec każdej rundy język się całkowicie regeneruje, dlatego żeby go zabić, trzeba mu w ciągu jednej rundy zadać co najmniej 8 punktów obrażeń.

Uwolniony człowiek rzuci się do ataku, gdyż w rzeczywistości jest to doppelganger. Istota atakuje najbliższego bohatera, oszalała z bólu i żądy ucieczki. Odbiegnie, jeśli się jej na to pozwoli, przybierając postać osoby, którą zaatakowała jako ostatnią.

Za ostatnimi drzwiami (82j) nie ma celi, a raczej coś, co wygląda na nie mający końca korytarz. Jest to zmienne spacz-przejšcie (patrz *Prowadzenie przygód w Zamku Drachenfels*).

83. SKARBIEC

Drachenfels trzymał tu jedynie część swych licznych skarbów. Do tego pomieszczenia nie można dostać się w postaci eteralnej, gdyż mury są zabezpieczone czarami, dzięki którym kamienie stają się dla istot eterycznych materialne. Zawodzą również inne sposoby magicznego wejścia do pokoju, jakie przyjdą do głowy graczom – komnata jest odporna na tego rodzaju próby wtargnięcia do środka. Drzwi są zabezpieczone zaklęciem *Posępna blokada*. Wewnątrz



znajdują się cztery zamknięte i umieszczone w klatkach metalowe skrzynie (**Wt** 7, 25 punktów uszkodzeń każdy pręt klatki). Halfling prześliznie się przez otwór powstały po wyłamaniu jednego pręta, człowiek lub elf, dwóch, a krasnolud trzech.

W pomieszczeniu są dwaj strażnicy. Natychmiast po wejściu bohaterów do komnaty zaatakują ich dwie ożywione zbroje płytowe z adamantytu (patrz *Charakterystyki*).

Po pokonaniu strażników i rozbiciu klatek bohaterowie będą musieli dostać się jeszcze do środka skrzyń. Szkatuły są wykonane z pomalowanego na czarno drzewa, obitego żelaznymi taśmami i miedzianymi ozdobami. Skrzynie są zamknięte na iście diabelskie zamki (JZ 50%) oraz zabezpieczone pułapkami.

Pułapki

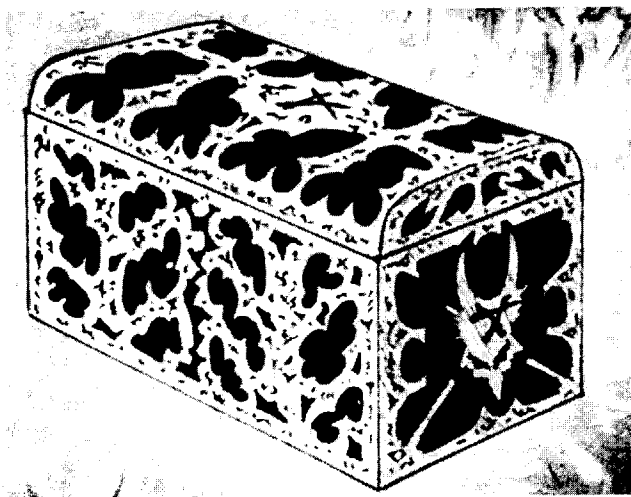
Sprężyna umieszczona w pierwszej skrzyni wystrzeliwuje strzałki. Pułapkę można rozbroić otwierając zamek oraz przekręcając klucz (lub wytrych) o jeden pełny obrót. W przeciwnym wypadku ze skrzyni wyleci 10 strzałek. Pokrywają one półkolisty obszar z boków i z przodu szkatuły. Strzałki są traktowane jakby miały **US** 60 (ze względu na bliski zasięg) i **S1**. Każde trafienie, które zmniejszy **Żywność** trafionej osoby, a także 50% tych, które trafia, ale nie zranią (drasną tylko skórę), oznacza zatrucie ofiary jedną dawką *jadu na ludzi*. Należy losowo określić bohaterów i liczbę strzałek, które polecą w ich kierunku. Nikt nie może być celem więcej niż trzech pocisków, chyba że stoi bezpośrednio przed skrzynią (np. pódnosi wieko). Gdy skrzynia zostanie otwarta siłą, pułapka również się uruchomi, choć tym razem nie można jej rozbroić.

Druga skrzynia jest zabezpieczona w ten sam sposób, tyle że tym razem strzałki są zatrute *jadem na elfy*. Dodatkowo jest tu jeszcze druga pułapka, która uruchamia się tylko wtedy, jeśli szkatuła zostanie otwarta siłą. We wnętrzu skrzyni znajdują się kruche, szklane kule z zarodnikami żółtej pleśni. Pokrywają one obszar o promieniu 10 metrów,

jeśli ktoś potrząśnie skrzynią, rozbije ją lub nieostrożnie podniesie. Jeżeli bohaterom uda się otworzyć zamek, pułapka oczywiście nie zadziała – poszukiwacze przygód będą musieli niezwykle ostrożnie wyjmować kosztowności, starając się nie zbić kul (nie potrzeba tu żadnego testu, ale żeby przestraszyć graczy, powinienś wykonać kilka rzutów kostkami tak, jakbyś wykonywał jakieś tajne sprawdziany. Szkłane kule są zbyt delikatne, aby bohaterowie mogli je przenosić (i wykorzystywać w charakterze broni).

Trzecia skrzynia jest nieco spróchniała, rzucono na nią jednak zaklęcie *Magiczny zamek* – próby otwarcia szkatułki wytrychem będą miały jedynie 50% szans powodzenia, nawet wtedy, gdy włamywaczowi uda się wykonać test **Zr**. Nie będzie można również rozbić jej boków – są one w całości obite żelazem. Jedynym sposobem – poza otworzeniem zamka – będzie podważenie wieka łomem. Niestety, szkatulka jest zabezpieczona wyjątkowo niebezpieczną pułapką. Dokładnie trzy rundy po otwarciu wieka z wierzchu ścianek skrzynki wyskoczą do środka szkatułki niezwykle ostre noże. Nagle całe jej wnętrze zaroi się od ostrzy. **Żywotność** osoby, która w tym momencie miała ręce wewnątrz skrzynki, jest zmniejszona o 2K6 punktów (modyfikowane przez pancerz noszony na ramionach). Co gorsza, będzie ona musiała wykonać test **I**. Jeśli będzie nieudany, ofiara pułapki zareaguje zbyt wolno i nie uda się jej uskoczyć – jedno ramię zostanie po prostu amputowane (rzut K6: 1-3 lewe; 4-6 prawe – możesz też być litościwy i zdecydować, że odcięta została ręka, w której dana osoba trzyma zazwyczaj tarczę, a nie broń). Jeśli test **I** będzie nieudany o 30 i więcej procent, ofiara straci obie ręce, zostaną ucięte na wysokości łokci.

W zamku czwartej skrzyni jest uwięziony demon Chaosu. Jeśli ktoś otworzy zamek wytrychem, uwolni tym samym demona, który zaatakuje włamywacza. Po rozbiciu szkatułki demon rzuci się na tę osobę, której cios zniszczył skrzynię. Niezwykła, uwięziona w zamku istota ma również niestandardową charakterystykę (patrz rozdział *Charakterystyki*.) Po otwarciu skrzyni, niezależnie od sposobu, w jaki zostanie to zrobione, zacznie działać pułapka gazowa. Gaz rozprzestrzeni się w tempie 1 metra na rundę na odległość 10 metrów od skrzyni. Gaz ma działanie osłabiające – każda osoba, poddana jego działaniu, musi wykonać udany test **Wt**, albo otrzyma ujemne modyfikatory -10 do **WW**, **US** i **I**, a także -1 do **S** i **A**. Nawet po udanym wykonaniu testu, **WW**, **US** i **I** są obniżane o 5 punktów. Demon jest odporny na działanie gazu.



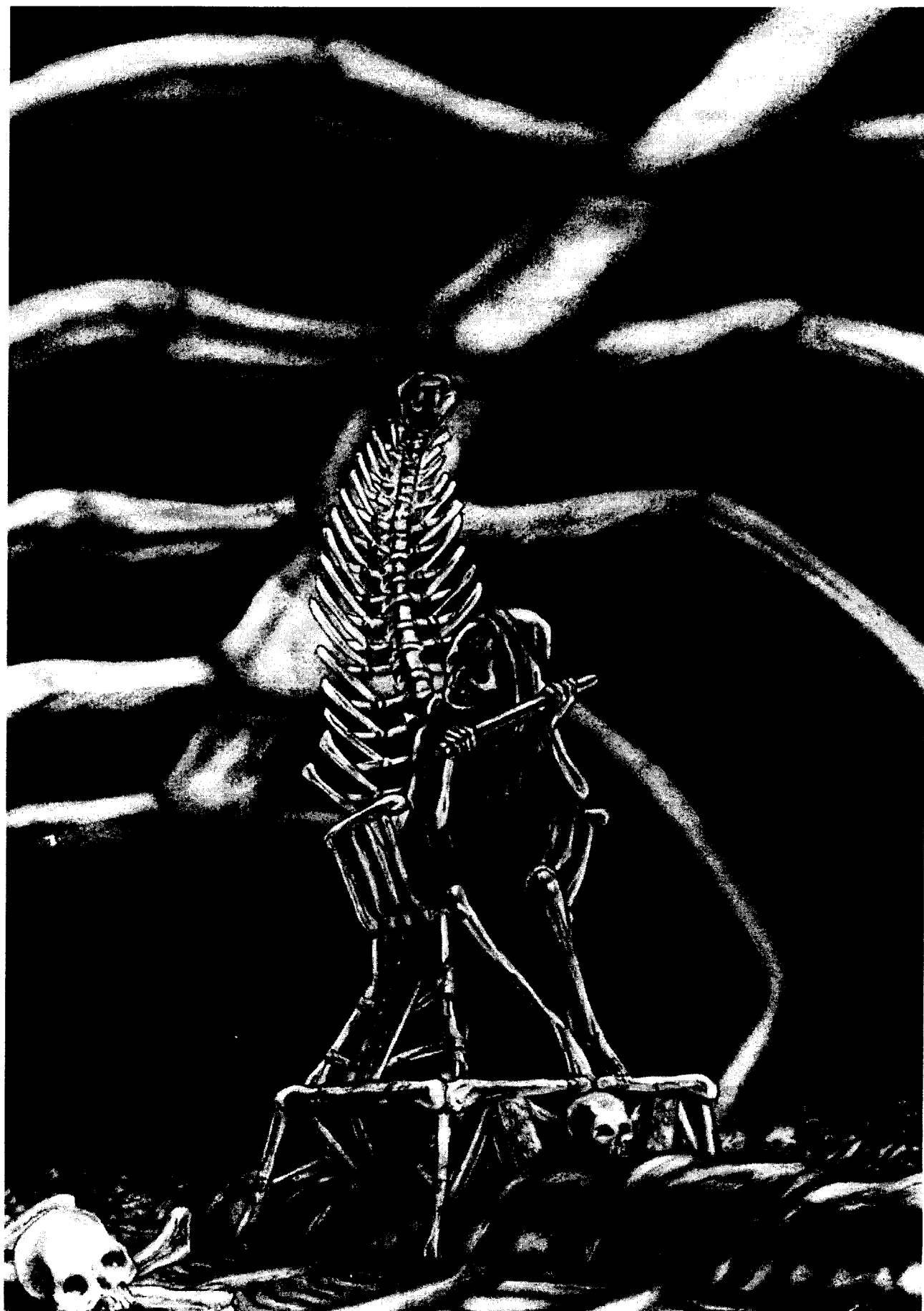
Skarby

Niezależnie od kolejności, w jakiej bohaterowie będą otwierać skrzynie, najpierw otworzą szkatułę ze skarbami o najmniejszej wartości, a najcenniejszą skrzynię na końcu (chyba że dysponują jakimiś magicznymi sposobami zdobycia informacji na temat ich zawartości). Nie jest to sprawiedliwe, ale tak to już jest.

- ☠ W pierwszej skrzyni jest osiem wielkich worów brązowych penów – ogółem 10403 BP, wartych 43 ZK, 4/3 i ważących 1040 punktów obciążenia.
- ☠ W drugiej skrzyni są cztery mniejsze worki ze srebrnymi szylingami – 38222 monety, warte 191 ZK, 1/-.
- ☠ W trzeciej szkatule są złote korony umieszczone w czterech workach.
- ☠ W pierwszym worku jest 847 ZK w monecie Imperium.
- ☠ W drugim worku jest 1022 ZK z monetach estaliskich z wybitym profilem Don Luisa XIV. Niestety, są wykonane z „czerwonego złota”, metalu z dużą domieszką miedzi, wskutek czego są prawie bezwartościowe. Można je sprzedać za około 70 ZK na przetopienie, ale większość bankierów w Imperium zapłaci za taką monetę tylko jednego szylinga. Osoba znająca się na *metalurgii* rozpoznaje stop, a ta, która posiada umiejętność *monetoznawstwo* wie, że znalezione monety są warte znacznie mniej, niż wskazuje na to ich nominal.
- ☠ W trzecim worku są 1882 kislewskie złote ruble – bankierzy w Imperium wymienią je w stosunku 3 do 1.
- ☠ W czwartym woreczku znajduje się 400 antycznych imperialnych złotych koron – wybito na nich profil Carolusa i datę 1903. Każda taka moneta jest warta dla kolekcjonera 10 ZK (pod warunkiem, że bohaterowie nie zalegają nimi rynku). Niestety, wszystkie te monety są pokryte trucizną kontaktową zbliżoną do *jadu na ludzi*. Samo ich dotykanie powoduje, że organizm danej osoby wchłania przez skórę 1 dawkę trucizny. Przeliczenie ich (lub długotrwałe dotykanie) oznacza, że dana osoba wchłania 1 dawkę trucizny na turę. Zanim trucizna zacznie działać upływa K6 +4 tur (5-10 minut). Truciznę można zmyć alkoholem.
- ☠ Czwarta i ostatnia skrzynia, wykonana z mahoni i drzewa tekowego, jest obita srebrnymi okuciami i wyłożona czerwonym aksamitem. Wartość samej szkatuły sięga 250 ZK. W jej wnętrzu leżą, każdy we własnej przegródce, 24 kamienie szlachetne, każdy słusznej wielkości. Wszystkie – poza dwoma – mają całkiem przyzwoitą wartość – są wśród nich szafiry, perły, topazy, każdy wart około 250 ZK. Pozostałe dwa kamienie to wspaniałe rubiny, każdy wart 1200 ZK.

84. KOMNATA KOŚCI

To pomieszczenie jest wyrzeźbione tak, że sprawia wrażenie wnętrza potężnej klatki piersiowej. Z podłogi wyrastają wielkie, poźółkle „żebra”, biegnące po wygiętych ścianach i ginące w mroku sufitu, gdzie łączą się z mostkiem.



Innych części ścian i sklepienia – miejsc pomiędzy żebrami – wydaje się, że nie sposób dostrzec. Dla oczu i dotyku rozplywają się po prostu w aksamitną nicłość – nie można jednak przez nie przejść, broni tego na wpół materialny mur.

Po obu stronach pomieszczenia leżą wielkie stopy kości. W odległym końcu komnaty, tam, gdzie obniża się mostek-sklepienie, na tronie z kości i żelaza siedzi skurczona postać, ubrana w szaty Morra. W dłoniach dzierży grubą, czarną, drewnianą różdżkę. Zakęcie *Wykrycie magii* lub umiejętność *wykrywanie istot magicznych* pozwoli odkryć, że różdżka jest magiczna – nie trzeba jej nawet dotykać, tak silna jest emanacja. Oddany wyznawca Morra, nawet nie posiadający zdolności *wykrywania istot magicznych*, i tak wyczuje magię tego przedmiotu, jeśli uda mu się wykonać test **SW** z ujemnym modyfikatorem -10.

Łowcy przygód staną się celem ataku tylko wtedy, gdy zabiorą się do niszczenia komnaty, stosów kości lub siedzącej postaci, a także wtedy, gdy spróbują wyjąć różdżkę z jej ręki. Zwróć uwagę, że na szkielety z tego pomieszczenia nie działa jakakolwiek magia (wliczając w to zakęcie *Unicestwienie ożywieńców*). Bohaterowie muszą walczyć o swoje życie!

Zabranie różdżki

Gdy tylko któryś z poszukiwaczy przygód dotknie tego przedmiotu, szkielet kapłana wzmocni uchwyt. W każdej rundzie podstawowa szansa wyrwania artefaktu z uchwytu ożywieńca jest równa 20%. Za każdy punkt **Siły** ponad 4 wzrasta o 10%, a maleje o 10% za każdy punkt **Siły** poniżej 4. Kapłan atakuje drugą ręką. Pamiętaj, że osoba, która w jednej dłoni trzyma różdżkę, nie może rzucać czarów, korzystać z tarczy, itp.

Jeśli bohater wyrwie różdżkę, nie będzie miał czasu, aby się w środku walki i zastanowić się nad sposobem,



w jaki działa – z mocy artefaktu nie można skorzystać od razu. Magiczny przedmiot to *Różdżka pyłu*, opisana w rozdziale *Nowa magia*.

Zaatakowani!

Jeśli drużyna stanie się celem ataku, z każdego stosu kości uformuje się pięć szkieletów ludzkiej wielkości. Mają one charakterystyki normalnych ożywieńców tego typu. Kapłan został opisany oddzielnie, w części zawierającej charakterystyki napotkanych przeciwników.

Szkielety z tego pomieszczenia posiadają groźną umiejętność. Trafienia ożywieńców rozstrzygaj w Tabeli Nagłej Śmierci z podręcznika głównego **WFRP**. Ożywieńiec nie zostaje natychmiast zniszczony, jeśli rezultat rzutu wskaże na „Ś”. Po prostu rozpadnie się na kawałki, jego klatka piersiowa rozsypie się na pojedyncze kości, a kończyny odpadną od reszty. Od tej pory każda z nich będzie walczyła samodzielnie, orząc pazurami lub kopiąc przeciwników. Charakterystyki kończyn znajdują się w odpowiednim rozdziale. Nie są one dla bohaterów zbyt groźne, lecz na pewno spotkanie z nimi zdziwi łowców przygód, spowolni ich działania i zapobiegnie ucieczce.

85. SPACZPRZEJŚCIE

Ta część korytarza jest stałym spaczprzejściem. Dla każdego bohatera, który wejdzie w ten obszar, wykonaj tajny test **SW**. Porażka oznacza, że dana osoba zostaje magicznie przeniesiona do jednej z cel (82b-82i). Łowca przygód może nagle stwierdzić, że jest przykuty do ściany – jeśli będziesz łaskawy. W przeciwnym razie możesz wybrać dla niego cel, w której ktoś już przebywa – w takim przypadku bohater nagle dostrzeże, że pomiędzy nim a drzwiami od celi znajduje się rozwścieczony lokator.

86. KOMNATA ŻYWIOŁAKÓW

Drzwi prowadzące do tego pomieszczenia są niezwykle wytrzymałe i trudne do sforsowania (**Wt** 8 i 20 punktów uszkodzeń). Jedynie nieliczne ślady wewnątrz komnaty wskazują na to, że używano jej do przyzywania żywiołaków. Niezwykle magiczne kręgi i pentagramy, niegdyś zagłębione w podłogę, oznaczone srebrem i rtęcią, zostały



zniszczone. Ślady wskazują, że wypalono je od spodu. Ściany wyglądają, jakby osmalił je ogień, a w powietrzu wisi smród siarki i delikatne smużki dymu.

Mimo tak niezwykłego wyglądu, w pomieszczeniu nie ma nic groźnego ani nic cennego.

87. SPACZPRZEJŚCIE

Ta część korytarza jest stałym spaczprzejściem. Również i tu wykonaj tajny test **SW** dla każdego bohatera, który wejdzie w ten obszar. Porażka oznacza, że dana osoba zostaje magicznie przeniesiona do jednej z cel w komacie tortur (81a-81e). Bohater stwierdzi, że jest skuty kajadanami, lecz w każdej turze może wykonać test **S**, by sprawdzić, czy zdołał się uwolnić. Jeśli oprawca z pomieszczenia 80 wciąż „żyje”, w każdej turze może wykonać test *sluchania* (cichy dźwięk). Usłyszy brzęk kajdan, z których próbuje wyzwolić się bohater, jeśli wynik testu będzie pomyślny. Istnieje 5% szansa (sprawdzaj co godzinę), że kat odkryje obecność osoby, która nie próbuje zerwać kajdan.

Jeśli bohater znajdzie się w celi 81d, możesz pozwolić mu odnaleźć pierścień Vereny – ma tak dużo czasu do zabicia.

Jeśli oprawca Bremer znajdzie skutego bohatera, oczywiście nie przepuści takiej okazji. Od wieków nikogo nie torturował, dlatego będzie miał zamiar naprawdę się postarać. Sam wymyśli przepisy rządzące stratą punktów charakterystyki łowcy przygód, pamiętaj tylko o tym, że straty będą tym większe, im później pozostali członkowie drużyny przyjdą mu na pomoc.

88. GALERIA

Z tego miejsca Drachenfels sycił oczy obrazem tortur i okropieństw, jakie miały miejsce w znajdującej się niżej Czarnej Jamie. Gdy do tego pomieszczenia wejdą bohaterowie, galeria i obszar aż do połowy wysokości schodów skryte są za zasłoną mgły. Sprawia ona wrażenie solidnej, nie można przez nią nic zobaczyć. Da się słyszeć jakieś ciche jęki, są one jednak stłumione i zdają się dochodzić z dużej odległości.

Poręcz, biegnąca wzdłuż krawędzi galerii, wspiera się na rzędzie mocnych, drewnianych słupków, dzięki czemu bohaterowie mogą się przez nią przechylić i zajrzeć w głąb Czarnej jamy (oczywiście, nie dostrzegą jej tak od razu). Pachołki są wyrzeźbione na kształt pysków gargulców, są jednak zupełnie niegroźne. W zagłębieniu wyrzeźbionym w drewnianej poręczy leży okuta srebrem, czarna, drewniana różdżka, dość cienka i długa na jakieś 30 centymetrów. Aby zobaczyć, co dzieje się w Czarnej jamie, trzeba stuknąć dwukrotnie różdżką o poręcz. Mgła zniknie, a członkowie drużyny będą mogli zobaczyć, co znajduje się na dole.

89. CZARNA JAMA

Jest ona położona około 10 metrów poniżej poziomu galerii, w studni z kamienia. Rzucono na nią potężne zaklęcie, zmieniające sposób jej postrzegania. Niezależnie od wymiarów pokazanych na Mapie 14, obserwatorom wydaje się, że jama jest szeroka na jakieś 25 metrów, a długa na 10.

Czarna jama odtwarza i magicznie podtrzymuje niektóre z najbardziej złych i okropnych dokonań Drachenfelsa.

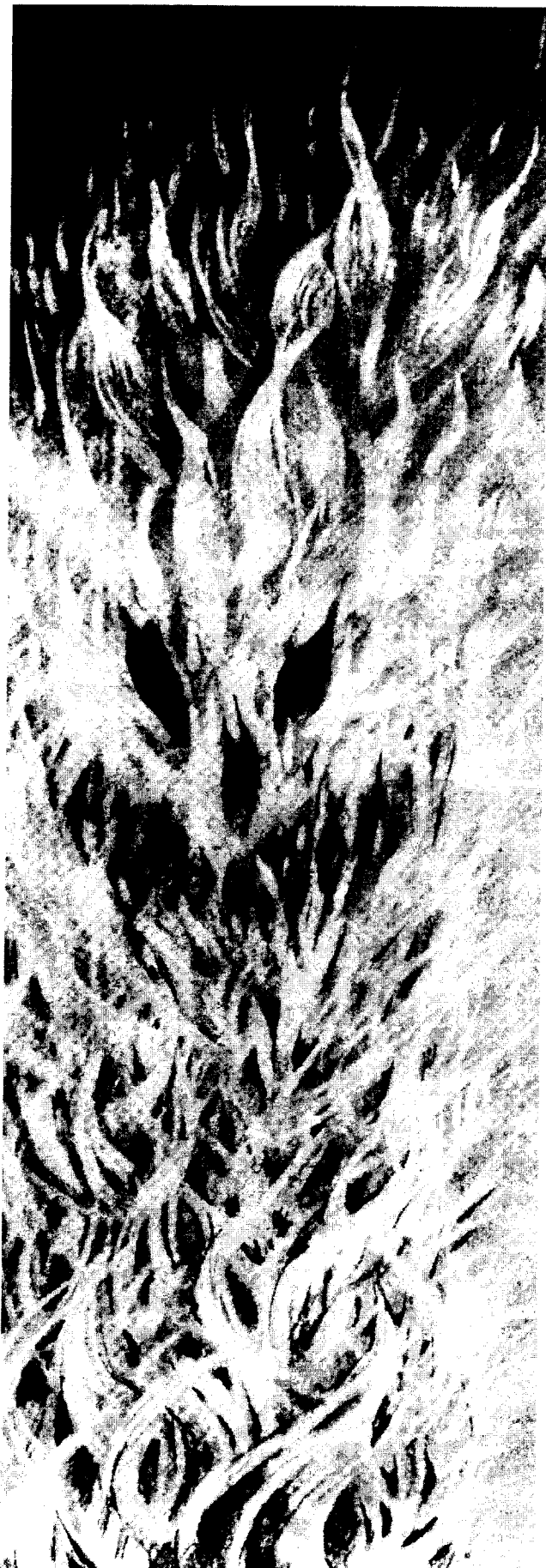
Niewielka grupka ludzi odtwarza ostatnie, powolne, eleganckie ruchy Tańca Trędowatych – kawałki ich ciał padają na podłogę. Szkieleci kelner obsługuje grupę świnioogłowych mutantów, siedzących przy stole, podczas gdy ożywienie obraca na różnie wnętrzności żyjącego, wijącego się w agonii człowieka. Później podaje je, jeszcze gorące, zwierzęcym biesiadnikom. Nie ma chyba potrzeby opisywania innych widoków tego rodzaju. Każdy, kto patrzy na to dłużej niż przez rundę, otrzymuje K3 punkty oblędu.

Drachenfels żyje!

Jeśli prowadzisz przygodę *Drachenfels żyje!* (patrz *Przygody w Zamku Drachenfels*), możesz opisać graczom specjalną scenę, rozgrywaną się w Czarnej jamie. Człowiek, którego twarz zasłonięta jest żelazną maską, pozdrawia grupkę ludzi będących dokładnymi replikami bohaterów. Śmieje się z nich, gdy ci, niezdolni się przeciwstawić, zostają poddani torturom, których najbardziej się obawiają. Jeśli boją się szczurów, tuż nad ich twarzami zawiśnie żelazna klatka pełna wygłodniałych, wściekłych, wielkich szczurów. Jeśli boją się ożywieńców, zajmie się nimi wampir. Boją się Chaosu, zaczną ich dręczyć przerażające i niezwykle bolesne mutacje. Wykorzystywane są najbardziej przerażające strachy, tkwiące w świadomości bohaterów. Człowiek w masce ponownie się śmieje.

Bohaterowie nic na to nie mogą poradzić. Czary, rzucone w głąb Czarnej jamy, po prostu nie działają – czarownik nie traci punktów magii. Strzelanie jest bezcelowe – pociski znikają w powietrzu. Płyny, wylewane w głąb studni,





wyparowują w nicość. Drużyna nie dysponuje żadnymi sposobami, magicznymi lub normalnymi, które mogłyby wpłynąć na bieg rozgrywającej się przed ich oczami sceny.

Zejsście schodami w dół jest złym pomysłem. Gdy bohaterowie postawią stopy na schodach, każdy z nich będzie mógł wykonać test **SW** (*wykrywanie magii* +10), by dojść do wniosku, że założono tu jakąś magiczną pułapkę. Jeśli ktośkolwiek zejdzie ze schodów, stanie się po prostu kolejnym uczestnikiem jednej ze scen, wiecznie odtwarzającym Uczę Trupich Świec, Trędowny Taniec lub którąś z innych okropności. Bohater zostaje bezrozumnym aktorem, któremu nic i nikt już nie może pomóc. Jest stracony na wieki.

90. OGNISTY DUCH

W każdej rundzie, podczas której bohaterowie znajdują się w tym obszarze (w korytarzu i za drzwiami do komnaty 91), istnieje 20% szans, że pojawi się duch, nawiedzający to przejście. Materializując się duch, przyjmie postać niezwykle wychudzonego, zgarbionego, niemłodego już mężczyzny, bezustannie mamroczącego do siebie. Co dziwniejsze, wokół jego ciała widać niewielkie, fosforyzujące iskierki, w kamieniach pod jego stopami pojawiają się małe pęknięcia, a włosy wichrzy lekka bryza. Z otaczających go ścian wypływa i paruje wilgoć. Jest to duch elementalisty, wiele stuleci temu zmuszonego przez Drachenfelsa do współpracy.

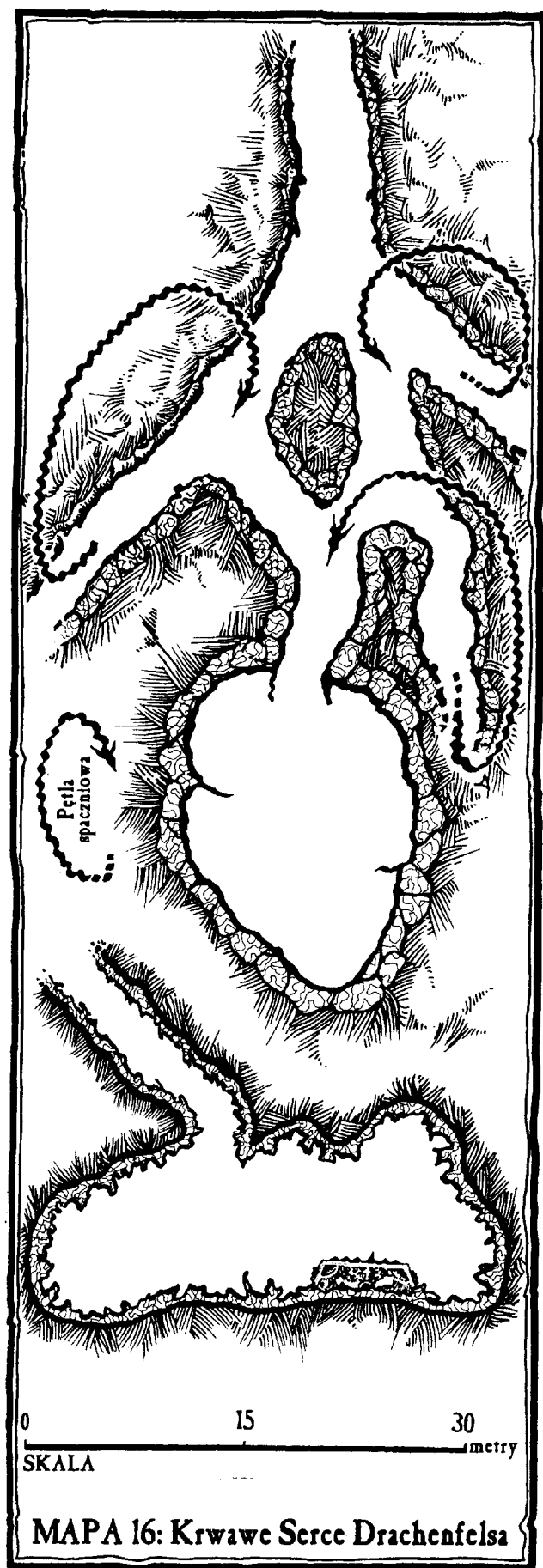
Duch głądzi coś do siebie, jest całkowicie szalony. Każda próba porozumienia się z nim jest skazana na niepowodzenie. Dwie rundy po jego pojawieniu się zachodzi w nim dramatyczna zmiana. Bohaterom nic się nie stanie, jeśli się od niego odsuną, jeżeli jednak tego nie zrobią (np. sparaliżował ich *strach*, próbują porozmawiać z ożywioncem, itp.), czeka ich ciężka walka. W pewnym momencie duch wybuchnie płomieniem, jego widmowe ciało zostanie otoczone przez rozgrzaną aurę. Będzie atakował nieprzerwanie do chwili, gdy zostanie zniszczony lub do momentu, w którym wszyscy bohaterowie opuszczą korytarz – wtedy rozplynie się w nicość.

91. WIR LARWALNYCH DUSZ

Drzwi do tej komnaty można otworzyć jedynie kluczami z pomieszczenia 53 – nie można dostać się do niej w inny sposób, ściany zatrzymają nawet osoby w postaci eterycznej.

Osoby, które wejdą do środka, muszą wykonać udany test **Op**, gdyż w przeciwnym razie ogarnia je *strach*. Przed ich oczami roztacza się niepokojący i niezwykle widok. W komnacie jest bardzo chłodno, nad podłogą unosi się warstwa zimnej mgły. Powoli zbliża się do nich, chcąc ich pochłoniąć, wir larwalnych dusz. Dusze wyglądają jak owadzie larwy o ludzkich głowach, są zbudowane z ektoplazmy. Szczątkowe kończyny próbują sięgnąć bohaterów, a ślepe twarze o zamkniętych oczach przysuwają się blisko do twarzy poszukiwaczy przygód. Odgradza je jedynie cienka błonka ektoplazmy. Wygląda to tak, jakby na twarz człowieka naciągnięto cieniutką warstwękę przeźroczystej gumy.

Larwy wiją się wszędzie dookoła, są w całym pokoju (również w powietrzu). Naciskają bohaterów. Można je łatwo odepchnąć, ale każdy, kto uda się w głąb komnaty stwierdzi, że otacza go ich coraz większa liczba. Broń przechodzi przez nie, nie czyniąc im żadnej krzywdy, choć ich reakcja jest straszliwa.



Przemiana dusz

Po zadaniu ciosu którejś z dusz ta otwiera bardzo szeroko swe oczy, ich źrenice są rozszerzone z przerażenia. Widać w nich grozę śmierci – bohaterowie nie mogą uniknąć tego spojrzenia.

Czaszka staje się przezroczysta, zaczynają się w niej kształtować zawężone sznury jakiejś białej materii. Odpływają na boki, gdzie widać dłonie samego Drachenfelsa, wyciągającego z duszy i przyciągającego do siebie jej esencję.

Po sznurach do Drachenfelsa przepływają wyobrażenia, uczucia i emocje. Wielki Czarnoksiężnik kruszy je tak, iż rozpadają się w cieniutką smużkę kurzu.

Czaszka zwisa do tyłu, a żuchwa opada w dół. Oczy robią się ciemne i puste. W jednej chwili larwa zamienia się w kałużę błotnistą, szarej mazi.

Przemiana ta rozegra się nawet wtedy, gdy bohaterowie nie zaatakują larwy. Dwie rundy po wejściu do tego pomieszczenia i w każdej następnej rundzie istnieje 50% szansa, że larwa zginie w opisany wyżej sposób. Określ losowo, który z bohaterów stoi najbliższej niej i jest świadkiem transformacji. Osoba ta otrzymuje K4 punktów oblędu.

Ucieczka

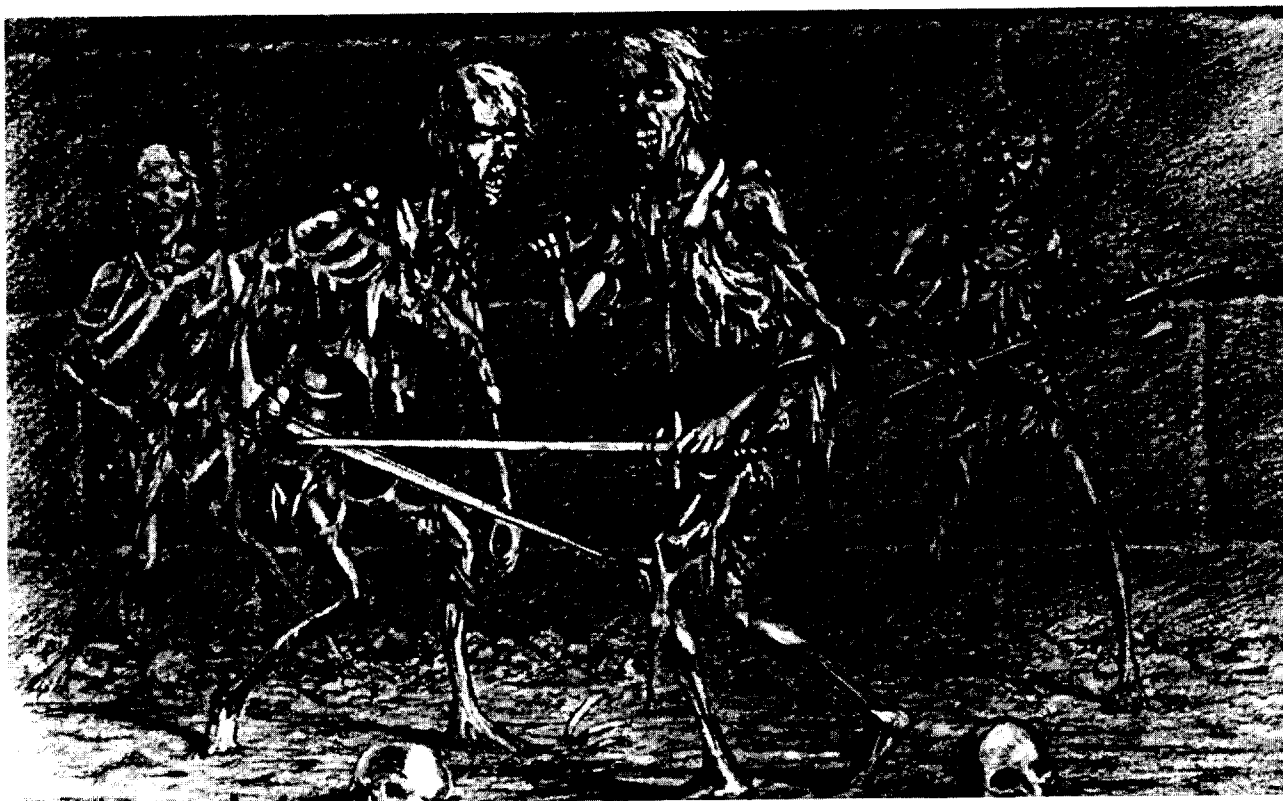
Kluczową sprawą jest – rzecz jasna – jak najszybsze otwarcie drzwi do pomieszczenia 92. Klucz do komnaty 91 wydaje się pasować do drzwi, znajdujących się wewnątrz tego pomieszczenia, ale po rundzie (straconej) okaże się, że ich nie otwiera. Jedynym rozwiązaniem jest użycie siły – wewnętrzne drzwi mają **Wt** 5 i 17 punktów uszkodzeń. W tym momencie wokół drużyny będzie już pełno larw, dlatego każdy zamach bronią należy traktować jako cios skierowany przeciwko K2 duszom. (larwa zostaje trafiona, jeśli bohaterowi nie uda się test **WW**).

92. KRWAWĘ SERCE DRACHENFELSA

Za drzwiami znajduje się prowadzący w dół szyb. Wygląda jak gigantyczna tchawica, widać nawet pulsujące tętno. Substancja, z której jest zbudowana, wygląda jak chrząstka (ma też zbliżoną konsystencję). Tuż pod powierzchnią chrząstki widać cieniutkie naczynia krwionośne. Wzdłuż tchawicy można dostrzec liczne cysty i polipy, a także szramy. Szyb jest chroniony magią przed atakami, dlatego też wszystkie zniszczenia są natychmiast regenerowane. Ubocznym tego efektem jest fakt, że nie można wykorzystać raków ani czekanów, gdyż w rundę po wbiciu wysuwają się z uczynionego otworu.

Bohaterowie mogą ostrożnie zejść, ześliznąć się na dół lub skorzystać z czaru *Lot*. Lądowanie jest dość miękkie. Serce Drachenfelsa jest pokazane na Mapie 16. Bohaterowie znajdują się u zbiegu szybów, z których jeden prowadzi do właściwego serca. Zaznaczone na mapie spączwiry mają na celu zmylenie intruzów i ochronę Krwawego Serca. Za każdym razem, gdy ktoś inny niż Drachenfels znajdzie się w miejscu, gdzie jest spączwir, rzuć K10. Wynik wskaże miejsce, do którego ta osoba została przeniesiona.

- 1 Brama górna, na zewnątrz zamku
- 2-6 Na końcu tego samego spączwiru
- 6-9 Na końcu innego (określonego losowo) spączwiru
- 10 Przy wejściu do Krwawego Serca



W centralnym pomieszczeniu znajduje się wielki katafalk Drachenfelsa, na którym leży zmurszałe ciało Wielkiego Czarnoksiężnika. Dookoła podwyższenia leżą niektóre z jego najsilniejszych przedmiotów magicznych. Spoczywają na podłodze w dziwnym, na wpół kolistym wzorze, tak jakby najpierw coś spiralnym ruchem przyciągało je do katafalku, po czym nagle zaprzestało to czynić.

Drachenfels żyje!

Jeśli prowadzisz tę przygodę (rozdział 4), na katafalku nie będzie Drachenfelsa, chyba że bohaterowie spotkali i zabili go wcześniej. Będzie tu, w swej ostatniej kryjówce, oczekiwać na końcową bitwę. W rozdziale 4 znajdują się uwagi dotyczące jego zachowania i charakterystyka Wielkiego Czarnoksiężnika.

Skarby Drachenfelsa

Bohaterowie, którym udało się dotrzeć tak daleko, zasługują na dużą, magiczną nagrodę, zwłaszcza jeśli pokonali samego Wielkiego Czarnoksiężnika. Nie podajemy tu szczegółowej listy, ponieważ każdy MG zechce zapewne sam określić dokładny rodzaj odnalezionych artefaktów, pasujących do prowadzonej przez niego kampanii. Nagrody powinny być również uzależnione od liczby odwiedzonych przez bohaterów pomieszczeń i od liczby stoczonych walk.

Poniżej podajemy kilka przykładowych znalezisk, odpowiednich dla przygotowanych przez nas bohaterów. Przedmioty oznaczone gwiazdką (*) powinny zostać odnalezione tylko wtedy, jeśli bohaterowie osobiście pokonali Drachenfelsa.

- ☠ *Miecz, +3 do zadawanych obrażeń, celny cios powoduje strach*

- ☠ Pełny komplet *płytywnej zbroi z mithrylu +1*
- ☠ Pełny komplet *kolczej zbroi rdzy**
- ☠ *Tarcza +1, runa ochrony*
- ☠ *Amulet z żelaza, +20*
- ☠ *Klejnót energii, 10 punktów magii*
- ☠ *Klejnót wielu czarów, 4 zaklęcia (wybór MG)*
- ☠ *Pierścień wielu odparć, chroni przed 4 czarami (wybór MG)*
- ☠ *Kolczan z 14 strzałami podziału*
- ☠ *Elfi tuk sity (S 8)**
- ☠ *Róg jednorożca**
- ☠ *Różdżka pochłonięcia z 11 PM (przechowuje maksymalnie 27)**

Oprócz tego trzeba jeszcze dodać kilka ksiąg czarów Drachenfelsa. Sam powinieneś określić ich dokładną zawartość, by pasowały do prowadzonej przez ciebie kampanii. Powinny być jednak dość potężne. Zapisane w nich zaklęcia wybierz z listy czarów, przedstawionej w opisie Wielkiego Czarnoksiężnika.

Uwaga końcowa

Jeśli – i tylko wtedy – używasz stworzonych przez nas bohaterów, w tym pomieszczeniu znajdą się dwie dodatkowe księgi czarów, oprawione w złoto i srebro. Emariel rozpoznaje w nich tomszcza, których poszukuje. Przełamanie magicznych zaklęć, chroniących tomy, jest niemożliwe, wobec czego bohaterowie nie mogą ich użyć. Są one przydatne tylko dla ludzi, którzy zlecili misję elfowi.

PROWADZENIE PRZYGÓD W ZAMKU DRACHENFELS

Zamek Drachenfels jest spaczony jak umysł jego pana. Jest unikatowym miejscem. Podczas prowadzenia przygód, osadzonych w ponurej scenarii czarnoksiężskiego zamczyska, wykorzystuje się podstawowe zasady WFRP. W tym niezwykłym miejscu mają jednak zastosowanie pewne zmienne przepisy i zasady dodatkowe. W poprzednich rozdziałach zapoznałeś się już z kilkoma niezwykłymi właściwościami zamku, ale poniżej podajemy ci kilkanaście wskazówek natury nieco ogólniejszej, których należy się trzymać podczas prowadzenia przygody.

PRZYGODY

CO WIEDZA?

Istnieje różnica pomiędzy tym, co o Drachenfelsie wiedzą gracze, a tym, co wiedzą o nim prowadzeni przez nich bohaterowie. Gracze czytali, być może, powieść i dlatego może się im wydawać, że znają Wielkiego Czarnoksiężnika, jak własną kieszeń. Stopniowo jednak przekonają się, że takie przeświadczenie jest głupie...

Bohaterowie, prowadzeni przez graczy, będą wiedzieć o Drachenfelsie niewiele – należy przekonać graczy, by nie wykorzystywali swojej wiedzy – lub prawie nic. *W pogoni za nagrodą* nie będą sobie nawet zdawać sprawy z tego, gdzie są!



Poszukiwacze przygód mogą dowiedzieć się wielu rzeczy, podanych w tym rozdziale i w opisie Drachenfelsa, od uczonych i z ksiąg, znajdujących się w bibliotekach poszczególnych gildii. Kolejne informacje będziesz mógł przekazać ustami bohaterów niezależnych, takich jak Bardul, jeśli czytałeś „Czarnoksiężnika Drachenfelsa”.

Poza tym, zawsze może się zdarzyć, że jeden z grona poszukiwaczy przygód zasiądzie do obiadu w jakiejś dobrej gospodzie u boku szesnastoletniej dziewczyny, która przedstawi się jako Genevieve Sandrine du Pointe du Lac Dieudonne... ale to już chyba inna historia.

TAJNE TESTY

Część testów będziesz musiał wykonywać w tajemnicy. Zazwyczaj będą to sprawdziany **SW**, od których będzie zależało czy bohater przeciwstawi się jakiemuś zaklęciu lub efektowi magicznemu, czasami to testy **I**. Możesz zaoszczędzić wiele czasu, jeśli przed rozpoczęciem rozgrywki wykonasz kilkadziesiąt rzutów K100, których wyniki gdzieś sobie zapiszesz. Będziesz mógł je wykorzystać w czasie gry, w sytuacjach, gdy zostaniesz o to poproszony. Dzięki temu zaoszczędzisz czas i nie dasz poznać graczom, że coś się szykuje. Jeśli podczas sesji zaczniesz rzucać kostkami, gracze poznają, że coś się święci, a ich bohaterowie będą czujniejsi, niż być powinni.

UMIĘTNOŚCI

Gadanina, charakteryzacja, naśladownictwo

Te umiejętności nie przydadzą się na wiele w zamku. Ich normalne oddziaływanie na testy **Ogd** jest ignorowane (czyba że tekst mówi co innego). Zamek Drachenfels jest ponurym, niebezpiecznym miejscem i żyjące w nim istoty potrafią przejrzeć najróżniejsze gierki.

Szczęście

Stworzeni przez nas bohaterowie są niezwykli również pod tym względem, iż dwóch spośród nich dysponuje umiejętnością **szczęście**. Jest to duża przewaga – jeśli twój bohaterowie nie mają tej zdolności, zastanów się nad umieszczeniem w zamku jakiegoś magicznego przedmiotu, który obdarzy **szczęściem** swego użytkownika. Idealny byłby tu magiczny pierścień lub królicza łapka.

Szósty zmysł

Ta umiejętność nie daje w zamku żadnych korzyści. Posiadające ją osoby mają bezustanne wrażenie, że ktoś je obserwuje i śledzi.

WYKORZYSTANIE MAGII W ZAMKU

Jak się przekonaliśmy, Zamek Drachenfels jest miejscem czarodziejskim. Jeśli od czasu do czasu łamie prawa matematyki i natury, naturalne jest chyba, że nie przestrzega też zasad magii. Bohaterowie stwierdzą, że niektóre zaklęcia



w twierdzy Czarnoksiężnika działają niedokładnie tak, jakby się tego można było spodziewać.

Wszystkie poniższe zasady i przepisy stosowane są na terenie całego zamku, chyba że opis którejś z lokacji mówi co innego.

Zaklęcia Strefy

Większość czarów tego typu działa bez zmian, istnieje jednak znaczący wyjątek: użycie tych czarów do uniknięcia spotkania z ożywioncami, istotami magicznymi, itp. Chodzi tu przede wszystkim o zaklęcia *Strefa sanktuarium*, *Strefa demonicznej ochrony* i *Strefa życia*.

Wymienione powyżej czary i im podobne nie działają w Zamku Drachenfels w zwykły sposób. W niektórych miejscach – napisaliśmy o tym w poprzednim rozdziale – nie odniosą żadnego skutku, w innych (np. w pomieszczeniu 27), zadziałają inaczej.

Mistrz Gry może zdecydować się na jedną z dwóch poniższych możliwości, podczas ustalania sposobu, w jaki funkcjonują:

- Po pierwsze, może po prostu zdecydować, że czary typu *Strefa* nie działają w całym zamku (poza lokacją 42, poświęconą przez Sigmara). Zła magia twierdzy przełamuje magiczną ochronę tego rodzaju, a ożywioncy i zaklęci mieszkańcy zamku robią sobie z niej tyle, co z *niestabilności*.

● Jeśli tego rodzaju rozwiązanie oznaczałoby szybką i nieuniknioną śmierć bohaterów, Mistrz Gry może wybrać łagodniejszą opcję. Czary *Strefy* będą działać, ale istoty, które w normalnych warunkach podlegają ich działaniu, mogą wykonać test **SW**, by tego uniknąć. Ponieważ wartość tej cechy u większości ożywionców jest załóżnie niska, możesz pozwolić, by co potężniejsze istoty (zwłaszcza ożywioncy eternalni) wykonywały test na podwójną wartość tej cechy. Zjawy lub widmo powinny mieć większą szansę przełamania magicznej obrony niż zwykły szkielet czy zombie! Możesz nawet wymyślić odpowiednie modyfikatory, dodawane do testu **SW** ożywionców.

Magiczne przyzywanie

Czarodzieje o właściwych specjalnościach, walcząc z deminem lub żywiołakiem, mogą zdecydować się na pokonanie wroga jego własną bronią i wezwać jakąś nadnaturalną istotę. Tego rodzaju zaklęcia w zamku nie działają w ogóle. Przyzywanie może się udać na dziedzińcu, ale jedynie tam. Przyzywana istota, tak jak zawsze, podlega *niestabilności*.

Przyzywająca magia, według nas, to taka, po wykorzystaniu której pojawi się jakaś istota lub duży element budowlany. Czar magii prostej *Tworzenie małej istoty* nie zadziała. O zaklęciu *Magiczny most* również będzie można zapomnieć. Nie mówiąc już o przyzywaniu demona, ożywionca, zwierzęcia, roju, potwora lub żywiołaka, choć można próbować je odwołać lub związać czarami.

Każda próba rzucenia zaklęcia przyzywającego jakąś istotę będzie z góry skazana na niepowodzenie, ale nie pociągnie za sobą utraty punktów magii. Jednak w przypadku, gdy mag ma niewiele mocy, powinien się w normalny sposób sprawdzić szansę wystąpienia jakiegoś negatywnego efektu nieudanego rzucenia zaklęcia – oczywiście nawet wtedy nie pojawi się żadna istota.

Magiczne iluzje i kontrola

Istot nierozumnych nie można zwieść iluzją. Ożywione zbroje, „beźmyślni” ożywioncy, jak szkielety i zombie, ożywione łózka, powozy, poręcze i temu podobne nie dadzą się omamić ułudom. Pamiętaj – od tej zasady nie ma wyjątków.

Równie trudną rzeczą będzie uzyskanie kontroli nad mieszkającymi w zamku. Ważnym zaklęciem, należącym do tej kategorii, jest *Kontrolowanie ożywionców*. Szkielety i zombie, próbujące przeciwstawić się skutkom tego czaru, otrzymują dodatni modyfikator +20 do testu **SW**. Najbardziej dramatycznym skutkiem „kontrolowania” jest, oczywiście, zniszczenie ożywionców. Ożywioncy, będący celem działania *Zniszczenie ożywionca* i *Unicestwienie ożywionców*, otrzymują do testu **SW** dodatni modyfikator +50.

Zaklęcia działające na drzwi

Drzwi w zamku są chronione przed działaniem zaklęć *Otwarcie*, *Magiczne zamknięcie* i *Wzmocnienie drzwi* rzuconych przez czarodziejów innych niż Wielki Czarnoksiężnik. Przyznajemy im test „**SW**” (w ich wypadku wysokość tej cechy jest równa 49), za pomocą którego przeciwstawiają się tym zaklęciom – podobnie jak w przypadku innych czarów, osoba rzucająca zaklęcie może je wzmocnić dodatkowymi punktami magii.

ZAINFEKOWANE RANY

Wiele rodzajów ożywieńców materialnych może spowodować infekcję ran. Z tego powodu ważne jest, by przynajmniej jeden łowca przygód dysponował umiejętnością *leczenie chorób* lub czarem *Leczenie choroby*. Jeśli żaden z nich nie potrafi leczyć, Mistrz Gry może zastanowić się nad zastosowaniem poniższej zasady.

Skutki zainfekowania ran, otrzymanych przez bohaterów podczas pobytu w zamku, dają się odczuć dopiero po opuszczeniu twierdzy. Wewnątrz budowli traktowane są jak normalne obrażenia. Być może zamek bawi się opóźnianiem infekcji, przedłuża sobie w ten sposób miłe chwile, wynikające z obecności bohaterów. Zastosowanie tego przepisu pozwoli wypełnić łowcom przygód ich zadanie w zamku, a jednocześnie sprawi, że nie ominą ich kłopoty wynikające z zainfekowania ran.

ZREDUKOWANE WIELKOŚCI CECH

Zamek Drachenfels jest pełen pułapek, istot i zaklęć, których działania mogą zmniejszyć wysokość cech bohaterów. Jeśli tekst nie mówi inaczej, wszystkie straty są kumulatywne; kiedy wielkość dowolnej cechy spadnie do 0, dana osoba traci na K4 godziny przytomność. Stracone punkty cech (poza **Żywotnością**) są odzyskiwane w tempie 1 (K10 w przypadku cech procentowych) na godzinę całkowitego odpoczynku (snu lub spokojnego leżenia) – chyba że opis mówi co innego.

Okrutni Mistrzowie Gry mogą zdecydować, że jeśli wysokość dowolnej cechy psychologicznej (**CP**, **Int**, **Op**, **SW** i **Ogd**) spadnie do 0, dana osoba nie tylko odczuwa opisane powyżej skutki, ale dodatkowo nabywa też punkt obłądu.



TRAFIENIA KRYTYCZNE

Trafienia krytyczne są niebezpieczne – i takie też powinny być, gdyż walka jest niebezpieczną rozrywką. Jednak zły cios, wymierzony w złym czasie i w niewłaściwej intencji może spowodować, że któryś z bohaterów skończy swą przygodę w zamku przedwcześnie.

Punkty Przeznaczenia skończą się szybko – zwłaszcza w przygodzie *Drachenfels żyje!* Możesz zastanowić się nad umieszczeniem gdzieś w zamku przydatnego przedmiotu magicznego, jeśli drużyna cierpi z powodu pecha (a nie złej gry), zwłaszcza jeśli grozi jej eksterminacja.

Przedmiotem tym może być chociażby magiczny *Skalpel chirurga*, dodający +10 do testu **Int** medyka, używającego tego narzędzia. Dodatkowo, każdy Uczony, posiadający artefakt, otrzymuje umiejętność *chirurgia* (ale nie dostaje modyfikatora!). Taki pożyteczny artefakt może pomóc uniknąć nieszczęścia, jeśli drużynie nie będzie się wiodło najlepiej.

Odpowiednim miejscem dla takiego przedmiotu jest jeden z pokoiów gościnnych (34-37), pokój 17 lub magiczny magazynek (74).

OBŁĘD

Tak jak w przypadku przypadłości fizycznych, z efektami urazów psychicznych można poczekać do końca przygody, do czasu, kiedy bohaterom uda się opuścić Zamek Drachenfels. Choroba, nabyta wskutek nagromadzenia punktów obłądu, może rozwijać się przez K4 dni, podobnie jak ma to miejsce w przypadku schorzeń postraumatycznych. Nie powinno jednak dla nikogo ulegać wątpliwości, że choć dany bohater nie zamienia się od razu w śliniącego się maniaka, nie ominą go skutki choroby psychicznej.

Pozwól bohaterom zdobyć Grimuar Lermontowa, który znajduje się w bibliotece (26), jeśli kilku z nich nabawi się schorzeń umysłowych.

SNY W ZAMKU DRACHENFELS

Zamek Drachenfels jest dziwnym, niesamowitym i przerażającym miejscem. Nawet w nocy, kiedy bohaterowie udadzą się na spoczynek, nie da im spokoju – będą mieli 10% (kumulatywnie – drugiej nocy 20%, trzeciej 30% itd.) na to, że przyśni im się koszmar. Jeżeli do tego dojdzie, w umyśle bohatera dręczonego przez nocne mary pojawią się sceny tortur, rzezi, rozlewu krwi; usłyszysz jęki, wrzaski i krzyki męczonych i zabijanych. Do południa następnego dnia jego **S** i **Wt** zmniejszą się o 1 punkt, a on sam będzie miał 10% szansę, że otrzyma punkt obłądu. Magicy obudzą się z mniejszym zapasem punktów magii – odejmij 5-30% (5K6), zaokrąglając ułamki w górę – jest to strata czasowa, punkty będzie można odzyskać w normalny sposób, po przebudzeniu. Jedynym wyjątkiem od powyższej reguły jest pomieszczenie 42, w którym nikomu nie śnią się żadne przerażające rzeczy.

Po przeżyciu kosmaru szansa na kolejne spotkanie ze zmorami sennymi spadnie do 0 (i z każdym mijającym dniem zaczną ponownie rosnąć).

Kiedy bohater otrzyma 6 lub więcej punktów obłądu, nawet jeśli nie nabędzie schorzenia psychicznego, szansa na to, że przyśni mu się koszmar wzrośnie o 10%.

Nocne spotkania, mające miejsce w chwilach, gdy członkowie drużyny śpią lub wypoczywają, są opisane w dalszej części tego rozdziału.

ZAMEK

NISZCZENIE ZAMKU

Na początku przygody nie będzie można zniszczyć podstawowych elementów konstrukcji zamku, jego mury będą niewrażliwe na magię oraz brutalną siłę fizyczną – mówiąc podstawowe elementy nie mamy na myśli mebli, gobelinów, drzwi (choć te ostatnie pojawią się ponownie po tylu dniach, ile wynosi ich **Wt**).

Sytuacja ulegnie zmianie, jeśli drużynie uda się usunąć kurek z dachu Wielkiej Baszty. Gdy tak się stanie, drzwi przestaną się odtwarzać. Budynek stanie się wrażliwy na uszkodzenia, choć nie nastąpi to od razu.

Przez pierwszy tydzień zmiany będą niezauważalne, później zamek będzie odnosił 10% uszkodzeń. Z każdym mijającym tygodniem ten procent będzie się zwiększał o 10 – po upływie 10 tygodni zamek będzie tak samo wrażliwy, jak każda inna budowla w Starym Świecie.

Powyższe przepisy nie będą miały zastosowania, jeśli poprowadzisz przygodę zatytułowaną *Drachenfels żyje!* – po przebudzeniu Wielki Czarnoksiężnik zabierze się do naprawiania zamku i przywróci mu dawną odporność.

MIESZKAŃCY ZAMKU

Niektórzy bohaterowie niezależni i część istot, żyjących w zamku, wędrują z pomieszczenia do pomieszczenia. Dzięki temu można ich wykorzystać w dwojaki sposób.

● Po pierwsze, dzięki nim unikniemy zastoju. Jeśli nie wprowadzisz do gry jakichś ciekawych elementów, bohaterowie popadną w rutynę – otworzyć drzwi, zabić potwora, zabrać skarb, odpocząć i nabrać sił, otworzyć następne drzwi, itd. Poszukiwacze przygód przyjmą zapewne, że miejsca, w których pozbyli się już przeciwników i które zbadali, są bezpieczne, że można tam wracać, by się podleczyć i nabrać sił, odzyskać punkty **Żywotności** i punkty magiczne. Nie zaszkodzi, jeśli od czasu do czasu odwiedzi ich nieproszony gość – Zamek Drachenfels jest niebezpiecznym miejscem, a badający go bohaterowie nigdy, ale to nigdy nie powinni czuć się w nim bezpiecznie.

● Po drugie, będziesz mógł ich skonfrontować z bohaterami niezależnymi wtedy, gdy będzie ci to najbardziej odpowiadało. Jeśli drużyna nie będzie miała pojęcia, co trzeba zrobić, może się natknąć na idącego korytarzem Bardula lub Stanisława – być może bohaterowie otrzymają od nich kilka dobrych rad – ale nie za darmo, trzeba będzie na nie zasłużyć. Jeśli łowcy przygód staną się nadmiernie zadufani we własne siły (choć w Zamku Drachenfels nie jest to zbyt prawdopodobne), w sprowadzeniu ich na ziemię pomoże ci wrogi duch. Mniej wrogi, choć równie niebezpieczny duch może się pojawić, gdy bohaterowie przejdą na stronę zła – zaczną podziwiać Drachenfelsa lub nawet posuną się do działania wbrew intencji MG i niezgodnie z celami scenariusza.

Podane poniżej opisy zawierają wszelkie niezbędne szczegóły. Charakterystyki i zasady dotyczące opisanych poniżej bohaterów są zamieszczone w rozdziale *Charakterystyki*.

Bardul Garbaty



Bardul od dawien dawna mieszka w Zamku Drachenfels. Sądzi, że ma jakieś 280 lat, choć już dawno stracił rachubę. Jest niezwykle stary – nawet jak na krasnoluda – ma to najprawdopodobniej jakiś związek z magią twierdzy. Inne informacje na jego temat znajdują się przy jego charakterystyce.

Na Bardula nie będzie trudno się natknąć. Jego pokój to lokacja 55, ale można go spotkać w wielu innych miejscach. Dzieje się tak dlatego, iż krasnolud błąka się po zamku, spacząc i nie oddziałując,

a ożywieńcy zostawiają go w spokoju. Najczęściej przebywa na schodach (lokacja 33), w jednym z korytarzy (lokacje 24 i 30), w Wielkim Hallu (lokacja 18) lub przy zegarach, znajdujących się w pomieszczeniu 17. Bardul ma klucze do wszystkich wymienionych powyżej komnat, a poza nimi również te, które otwierają drzwi do lokacji 19, 20, 57, 58 i 59. Krasnolud kocha zegary, lubi je rozkładać, ale niestety ma problemy z ich składaniem.

Bardul wie sporo o lokacjach na parterze. Posiada również informacje o wspomnianych wyżej miejscach, choć nie zna wszystkich szczegółów z nimi związanych (nie wie np. o amebie, kryjącej się w ubikacji, w lokacji 20). Pamięć Bardula nie jest już tak dobra jak kiedyś – sytuacja mogła ulec zmianie, a on nie zwrócił na to uwagi.

Bardul posiada również garść cennych informacji o innych miejscach. Oto, co wie:

- Otchłań (lokacja 56) jest niebezpiecznym, magicznym miejscem, do którego wrzucano więźniów.
- Wielka Baszta nie ma normalnego wejścia. Można się do niej dostać jedynie poprzez magiczny portal, ale Bardul nie wie, gdzie on jest.
- Za zachodnimi drzwiami korytarza (ma na myśli korytarz 61) istnieją jakieś tajemne komnaty, ale Bardul zawsze bał się tam wejść.
- Za gabinetem (lokacja 25) jest biblioteka, ale drzwi do niej można otworzyć jedynie kluczami, które Drachenfels trzymał przy sobie. Bardul nie wie, gdzie są one teraz.
- Bardul często słyszał odgłosy przesuwania czegoś bardzo ciężkiego, dobiegające z pokoju Pana (lokacja 31). Boi się tam wejść.
- Kuchnie (lokacja 22) są puste (znajdujące się tam „zombie” nie reagują na obecność Bardula).
- Pomieszczenia na zewnątrz budynku (31-47) to pokoje gościnne i gabinety.

Do powyższej listy możesz dodać informacje o innych pokojach. Pamiętaj o tym, by zanotować te dodatkowe informacje, jeśli się na to zdecydujesz. Krasnolud nie powinien wiedzieć o rzeczach tajemnych, magicznych lub głęboko ukrytych.

Bardul nie ma zamiaru przekazać całej tej wiedzy, ot tak sobie. Jest samotnym, starym krasnoludem, i odpowiada mu towarzystwo bohaterów, jeśli ci – rzecz jasna – będą go odpowiednio traktować, gawędzić z nim itd. Posiadane informacje będzie przekazywał w małych dawkach, aby jak najdłużej zatrzymać ich przy sobie – tak długo, jak długo będzie to bezpieczne. Nie pozwoli im popełnić jakiegosłupstwa, ostrzeże, kiedy będzie trzeba itd.

Ochrona przed spaczną: Bardul dysponuje jedną, niezwykle ważną cechą, podróżując przez spaczprzejścia zawsze dociera tam, gdzie zechce; jeżeli bohaterowie będą się go trzymali nigdy nie zgubią się w Zamku Drachenfels.

Wykorzystaj podane powyżej informacje i charakterystykę krasnoluda podczas tworzenia swojego wyobrażenia tej postaci. W Zamku Drachenfels bohaterowie nie znajdą nikogo przyjaźniejszego od niego – odpowiednio potraktowany, uczyni ich życie znacznie prostsze. I bezpieczniejsze.

Stanisław Goethe, duch-pisarz

W *Przewodniku po Zamku Drachenfels* napisano, że Stanisław przebywa w swym gabinecie (pomieszczenie 59), lecz również i on czasami wędruje z miejsca na miejsce. Można go znaleźć w jednym z następujących pomieszczeń: w dowolnej bibliotece lub gabinecie (lokalacje 25, 26), w komnacie Wyroczni lub w pobliżu niej (lokalacje 65, 66) albo nawet w komnacie 21, gdzie zapoznaje się z jakimiś nutami. Jeśli według ciebie powinien pojawić się gdzieś indziej, dobrze się zastanów nad właściwą przyczyną: będzie szukał zagubionych papierów, o których sądzi, że miał je ostatni mieszkanić danego pokoju, udaje się właśnie do jednego z wyżej wymienionych pomieszczeń, itp.

Charakterystyka Goethego (i tekst w poprzednim rozdziale) wskazują na to, że nie jest on najlepszym kompanem do rozmów. Trzeba mu będzie sprzedać wiarygodną historijkę o tym, kim są bohaterowie i czego szukają w zamku, aby zdobyć jego zaufanie. Być może nawet, jeżeli bohaterowie zrobią na nim dobre wrażenie, podzieli się z nimi swoją wiedzą o domu Drachenfelsa. Oto informacje, które może im przekazać.

- ☠ W gabinecie Pana (lokalacja 25) są maski, część z nich jest magiczna.
- ☠ Biblioteka (lokalacja 26) jest chroniona jedną lub dwiema pułapkami, ale zbiór książek jest „przerzedzony, niezwykle przerzedzony, hmmmm”.
- ☠ Gdzieś w głębi lochów (lokalacja 90) błąka się szalony duch elementalisty, który „bucha płomieniami, jeśli ktoś próbuje z nim porozmawiać. Szalony, zupełnie szalony. Młody Grike był obiecującym czarodziejem, ale nic już z niego nie będzie”.
- ☠ W lochach (lokalacja 76) znajduje się na wpół gadzi mutant. Stanisław powie, że jest on niezwykle niebezpieczny i wrogo nastawiony do obcych. I rzeczywiście, był taki w stosunku do pisarza, który odczuwał do niego irracjonalną nienawiść i próbował go otruć.



☠ Książki magiczne leżą w miejscu spoczynku Pana. Stanisław nie wie, gdzie dokładnie jest to miejsce, kojarzy tylko, że leży ono gdzieś niezwykle głęboko w lochach.

Wydobycie ze Stanisława tych informacji będzie niezwykle ciężkim zadaniem. Groźby nic tu nie dadzą, zachęca go tylko do ataku. Żeby go przekonać, potrzeba będzie sprytu, elokwencji i pewności siebie.

Otwiera się tu kilka możliwości. Po pierwsze, można zapytać pisarza o jego zainteresowania, a później spróbować wciągnąć go w pogawędkę. Można przynieść mu pergamin i atrament, po czym wyrazić troskę o stan jego zapasów – doceni ten gest. Celnym strzałem będzie również stwierdzenie w rodzaju: – Wydaje mi się, że w jakiejś dużej bibliotece w Altdorfie, czy też może w Middenheim, widziałem jakąś pańską pracę.

Błąkający się wampir

Maximilian von Steinhoff (lokalacja 52) może stać się *nemesis* bohaterów. Jego zdolności pozwolą mu dopaść każdego z nich, zahipnotyzować, wyssać nieco krwi itd. Uciekając, nie skieruje się – oczywiście – w stronę pomieszczenia 52, uda się tam dopiero wtedy, gdy będzie miał pewność, że nikt go nie ściga.

DUCHY ZAMKU

W zamku zginęło wiele osób, dlatego też, aby uczynić grę ciekawszą możesz wprowadzić do przygód rozgrywanych w siedzibie Drachenfelsa kilka duchów lub innych eterycznych ożywieńców.

Poniżej podajemy dwie przykładowe propozycje niezwykłych istot tego typu, a także uwagi, dotyczące ich zachowania względem drużyny. Mimo że używamy sformułowania „duchy”, nie należy utożsamiać ich z duchami strażniczymi (patrz *Nowe potwory*). Wprowadzając je do gry wykorzystaj charakterystyki standardowych duchów, widm i zmór z podręcznika WFRP.

Obserwatorzy

Kiedy te duchy są widzialne, zdają się płynąć ku obserwującej je osobie. Okrywa je obszerna szata z kapturem, nadająca im niemal mnisi wygląd. Zawsze pojawiają się w grupach liczących 2-5 osobników (K4+10). Mają za zadanie obserwować bohaterów (niewidzialne) i ostrzegać ich przed grozącymi im niebezpieczeństwami. Wypowiedzą jakąś tajemniczą przestrożę, odwrócą się i po prostu znikną. Jeśli ich ostrzeżenie zostanie zignorowane, duchy już go więcej nie powtórzą.

Nie będą atakować, a zaatakowane staną się eteryczne i znikną. Nie odpowiedzą na żadne pytania. Przekazują wiadomość i odchodzą, chyba że z jakichś nadzwyczajnych powodów zechcesz, by porozmawiały z bohaterami.

Uwięziony duch

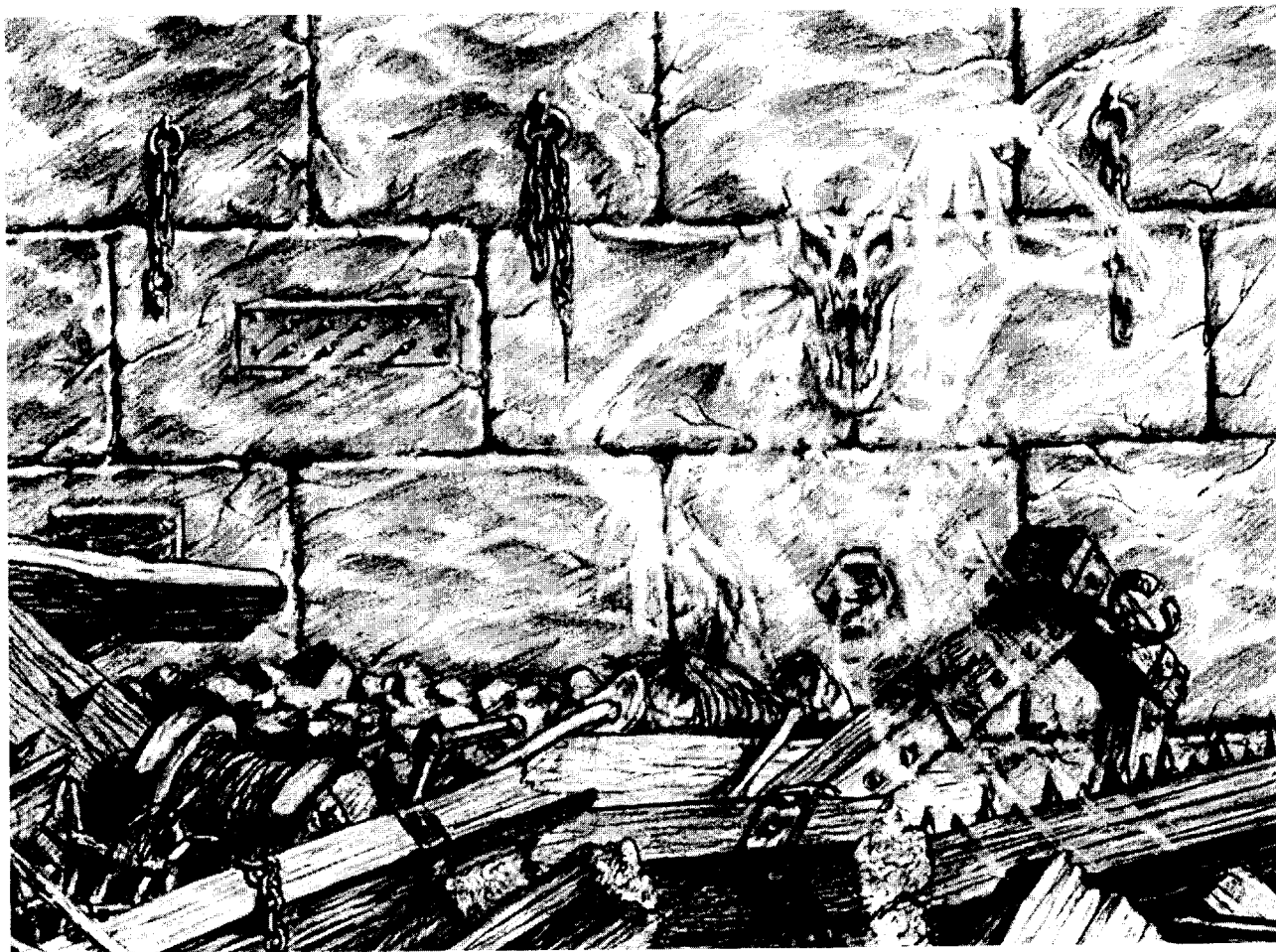
Będzie to prawdopodobnie widmo lub upiór, uwięziony w jakimś miejscu na zamku, skąd nie potrafi się wydostać. Jest z tego powodu bardzo, bardzo zły. Miejsce uwięzienia i istotę możesz wybrać według własnego uznania, może to być np. widmowy bibliotekarz z lokacji 26 (w tym przypadku Stanisław Goethe będzie o nim wiedział), eteryczny robotnik z pomieszczenia 45 lub nawet duch, który rzuci się do walki jedynie wtedy, gdy ktoś dotknie kurka na wieży (lokacja 68). Ten ostatni jest naprawdę nieprzyjemną niespodzianką dla łowców przygód.

Ten typ ducha jest nieprzejeźdny, głuchy na argumenty i prawdopodobnie szalony. Atakuje wszystkie żywe istoty w zasięgu wzroku (poza Bardulem) i walczy aż do „śmierci”. Możesz przyjąć, że ogarnięty wściekłością nie zwraca uwagi na zaklęcia typu *Strefa*, nawet jeśli w zamku nie jest to regułą.

Zrozpaczony duch

Ten duch nie zbliży się do bohaterów. Będzie sprawiał wrażenie, jakby drużyna w ogóle go nie obchodziła, choć nie odejdzie, jeśli łowcy przygód sami się do niego zbliżą. Duch cierpi na głęboką depresję. Nic go nie obchodzi, nawet własne istnienie.

Duch tego rodzaju będzie pamiętał o tragicznych wydarzeniach, jakie miały miejsce w murach Zamku Drachenfels, a nie o szczegółach związanych z poszczególnymi



komnatami. Może opowiedzieć o Zatrutej Uczcie, o Tańcu Trędowatych, o śmierci ważnych osób, o cierpieniach larwalnych dusz (lokacja 91), torturach więźniów (lokacje 80/81), Komnacie Pokuszenia (pomieszczenie 28), itp. Istota potrafi mniej więcej określić położenie tych miejsc, ale nie przywiązuje specjalnej wagi do szczegółów – nie będzie więc w stanie podać poszukiwaczom przygód, dokładniejszych wskazówek.

„POTWORY WĘDROWNE”

W WFRP niezbyt często wykorzystuje się potwory wędrowne. Mimo to warto będzie od czasu do czasu wprowadzić kilku takich istot, dzięki czemu gra stanie się o wiele ciekawsza.

Z poniższej tabelki można korzystać wykonując rzut kostką ośmio- bądź dziesięciościenną. Rzut K8 wykonuje się dla „normalnych” stworów, podczas gdy K10 wtedy, gdy chcesz, by bohaterowie mogli się spotkać z jednym z duchów zamku. Charakterystyki napotkanych istot znajdują się w podręczniku głównym gry.

K8/K10 Istota

1	ameba
2	amfishena
3	gigantyczny żuk
4	kameleopij
5	gigantyczny wąż
6	gigantyczny pajak
7	K4 ghoul
8	żywiolak (wielkość K6); rzutem K6 ustal rodzaj
	1-2 Powietrza
	3-4 Ziemi
	5-6 Ognia

(9-10) Duchy zamku.

Spotkania w nocy

Powyżej podano przepisy mówiące o snach w Zamku Drachenfels. Tutaj zajmiemy się „realnymi” nocnymi koszmarami.

Dla wygody przyjęliśmy, że noc dzieli się na dwa czterogodzinne odcinki, przed i po północy.

Istnieje szansa 1 na 10 (tzn. wynik 10 rzutu K10) na każdej cztery godziny spędzone w ciszy, że coś się pojawi



i przerwie drzemkę poszukiwaczom przygód. Oto modyfikatory, które mogą zwiększyć lub zmniejszyć prawdopodobieństwo nocnego spotkania.

- +1 Jeśli bohaterowie nie zadbają o konieczne środki ostrożności – nie wystawią wart, nie zaryglują drzwi, nie zamaskują śladów wiodących do miejsca, w którym śpią, itp.
- +, – +4 Jeśli czynią zbyt dużo hałasu (ciche rozmowy są dopuszczalne, ale głośne kłótnie zainteresują przypadkowych „przechodniów”).
- 1 Jeśli bohaterowie odpoczywają w pomieszczeniu 42, w budynku gościnnym. Zauważ, że zastosowanie tego modyfikatora może spowodować, że nocne spotkanie nie będzie miało szansy zaistnieć!

Wykorzystaj podaną obok tabelę istot wędrownych, ale zachowaj umiar. Jeśli w ciągu dnia drużyna dzielnie stawiała czoło grozie Zamku Drachenfels, nie atakuj jej za pomocą tysięcy ghoulów. I odwrotnie, jeśli czują się zbyt pewnie, nie wahaj użyć się przeciw nim wszelkich dostępnych ci środków!

NIESTABILNOŚĆ I GŁUPOTA

Ożywieńcy z Zamku Drachenfels nie podlegają *niestabilności* tak długo, jak długo kurek z wieży znajduje się na swoim miejscu (lokacja 68). Jeszcze przez tydzień po zabraniu go stamtąd nie będzie szansy, by stały się ofiarami *niestabilności*. W każdym następnym tygodniu szansa na to będzie zwiększała się o 10%. Dla bohaterów nie będzie miało to, zapewne, większego znaczenia, chyba że po zdjęciu kurka udadzą się na długi odpoczynek i powrócą do zamku kilka miesięcy później.

Możesz zdecydować, że ożywieńcy z przesyconych spacznią lokacji (tereny Chaosu, komnaty światła i ciemności, itp.) niezależnie od tego będą podlegały *niestabilności* – są to miejsca, które rządzą się własnymi prawami.

Szkielety i zombie przebywające w zamku nie podlegają również *głupocie*, ale tylko do czasu usunięcia kurka z wieży – później zaczną obowiązywać reguły opisane powyżej.

WYKORZYSTANIE MAGII PRZEZ ZAMEK (ZASADA OPCJONALNA)

Jeżeli skorzystasz z tej zasady, zamek będzie mógł wykorzystywać magię przeciwko zagrażającym mu najeźdźcom. Nie atakuje zamieszkujących go istot, choć możesz przyjąć, że jest nieprzyjemny dla bohaterów niezależnych, nie będących jego mieszkańcami (np. dla wampira Maximiliana), korzystających z zaklęć mogących uszkodzić twierdzę. Zamek wykorzystuje magię na zasadzie odbicia. Korzysta z zaklęć, by ukarać magików, wywołujących pewne specyficzne efekty magiczne. Chodzi o takie działania, które w jakiś sposób mogą naruszyć budowlę.

NISZCZENIE ZAMKU

Jak już wspomniano, na terenie twierdzy za pomocą magii nie można wywołać dużych zmian strukturalnych. Istnieją jednak czary, które mogą uszkodzić Zamek, nie naruszając jednocześnie jego podstaw. Wyliczono je poniżej.

<i>Pierwszy poziom magii wojennej</i>	Ognista kula, Podmuch wiatru
<i>Drugi poziom magii wojennej</i>	Świetlisty piorun, Uderzenie
<i>Czwarty poziom magii wojennej</i>	Promień wybuchu
<i>Pierwszy poziom magii elementalnej</i>	Grad kamieni
<i>Drugi poziom magii elementalnej</i>	Rozniecenie ognia, Wywołanie deszczu, Przemieszczenie przedmiotu
<i>Trzeci poziom magii elementalnej</i>	Zionięcie ogniem, Burza pyłowa, Ściana ognia
<i>Drugi poziom magii druidycznej</i>	Burza gradowa
<i>Trzeci poziom magii druidycznej</i>	Rozkład, Chmura pary



Użycie tych zaklęć wywoła reakcję zamku, jeśli naruszą one podstawową strukturę danego miejsca. Na przykład, jeśli ktoś w zamku rzuci *Ognistą kulę*, wystawi na działanie ognia podłogę i ściany. Będzie to miało wpływ na strukturę danego miejsca, ale oczywiście nie osłabi zamku. Mimo to, budowla zareaguje jak rozszluszczone, oparzone zwierzę. Zaatakuj niecierpliwego czarodzieja.

Czasami jeden z wyliczonych wyżej czarów nie wywrze wpływu na materię zamku, zwłaszcza jeśli zostanie ostrożnie wycelowany. Przykładem takiego zaklęcia może być *Zionięcie ogniem*, skierowane w istotę latającą (jeśli sufit znajduje się na odpowiedniej wysokości) – w takich sytuacjach to ty będziesz decydował czy zamek zaatakuj czy też nie.

REAKCJA ZAMKU

Po rzuceniu jednego z wymienionych wyżej zaklęć (zarówno jeśli czar rzuci mag, jak i wtedy gdy pochodzi on z magicznego przedmiotu), wykonaj rzut K8 i do wyniku dodaj poziom zaklęcia, a następnie sprawdź w poniższej tabeli, jak odpowiada zamek.

Rzut K8	Reakcja zamku
2	Wywołanie lekkich ran
3	Aura wrażliwości
4	Wzbudzenie strachu
5	Wyssanie magii
6	Ręka śmierci
7	Latający duch
8	Aura beznadziei
9	Paranoidalne szaleństwo
10	Kradzież rozumu
11	Kamienny dusiciel
12	Paraliż

Riposta jest zawsze skierowana na osobę, która rzuciła niszczące zaklęcie – na nikogo innego. Ofiara ma prawo wykonać test **SW** (z ujemnym modyfikatorem -10), chyba że opis tego zabrania. W razie gdy sprawdzian zakończy się pomyślnie, bohaterowi nic się nie stanie, będzie mógł wykonać test **Int**, by zorientować się, że stał się celem nieudanego ataku magicznego.

PUNKTY MAGII

Zamek nie wykorzystuje punktów magii. Posiada rezerwy energii magicznej, koniecznej do rzucania wszelkich zaklęć. Nie wzmacnia swoich czarów poprzez wydawanie większej liczby punktów – wszystkie zaklęcia są standardowe.

Opis działania czarów zamku

Wywołanie lekkich ran

Ofiara traci K3 punkty **Żywotności** i czuje w stopach i nogach silny ból, tak jakby jej energia fizyczna była wysysana przez podłogę.

Aura wrażliwości

Ofiara zostanie otoczona przez srebrnoczarną poświatę – wszystkie celne ciosy, które trafią ją w ciągu następnych

10 tur, zmniejszą jej **Żywotność** o jeden dodatkowy punkt. Po upływie tego czasu poświata zniknie, zanikną również efekty jej działania. Doświadczeni i inteligentni mieszkańcy zamku zdadzą sobie sprawę z jej znaczenia i skoncentrują swe ataki na zaczarowanej osobie.

Wzbudzenie strachu

Działa tak samo, jak czar trzeciego poziomu magii wojennej, o tej samej nazwie.

Wyssanie magii

Ofiara traci 2K6 punktów magii. Jeśli uda się jej wykonać test **SW**, traci K6 PM. Osoba, której wartość PM spadnie do 0 lub mniej, traci na K100 tur przytomność.

Ręka śmierci

Przez jedną rundę ofiara widzi na swym ramieniu niebieską, świecącą dłoń kościotrupa. Jeśli nie uda się jej wykonać testu **SW**, jej **Żywotność** zmniejszy się o K6 punktów (chronią przed tym jedynie zabezpieczenia magiczne, ale nawet te nie mogą zapobiec stracie choć jednego punktu). Osoba, której uda się wykonać test **SW**, traci 1 punkt **Żywotności**.

Latający duch

BG widzi odrażająco zmutowanego ducha, który pojawia się w powietrzu i leci w jego kierunku z wyciągniętymi rękoma, najwyraźniej chcąc chwycić go za gardło. Iluzja jest tak silna, że ofiara działania zaklęcia musi użyć swego najsilniejszego zaklęcia lub przedmiotu magicznego, by w następnej rundzie zaatakować nim „ducha”. Nie ma to na niego żadnego wpływu – upiorna postać zdaje się zagłębiać w klatkę piersiową bohatera, a jej ręce „szarpia” ciało, najwyraźniej czegoś szukając. Bohater staje się ofiarą opętania, które powoduje stratę jednego punktu **Żywotności**. Musi później wykonać test **Op**, gdyż w przeciwnym razie na K6 rund ogarnia go *strach*. Test **SW** przed tym nie chroni.

Aura beznadziei

Zaklęcie to działa podobnie jak opisana już *Aura wrażliwości*, ale trwa 20 rund i powoduje, że celne ciosy zmniejszają **Żywotność** o dodatkowe 2 punkty. Test **SW**, wykonywany, by przeciwstawić się działaniu tego czaru, jest robiony z ujemnym modyfikatorem -20.

Paranoidalne szaleństwo

Przez 10 rund ofiara zaklęcia jest święcie przekonana, że najwycieczniejsze w świecie przedmioty (krzesła, obrazy, stoły, zastawa, garnki, itp.) są inteligentne, wrogie i złośliwe. Są ukrytymi demonami lub kameleopijami, a może magicznie przekształconymi potworami. Ofiara wykorzystuje zaklęcia, by się przed nimi uchronić. Nie musi rozbijać szklanek *Ognistymi kulami*, ale musi się dobrze zabezpieczyć.

Ty, jako Mistrz Gry, musisz to wymusić. Spraw, by bohater wykorzystał cenne punkty magiczne, rzucając kompletnie nieprzydatne zaklęcia.

Jeśli chcesz, to oddany wyznawca Vereny może otrzymać dodatni modyfikator +10 do testu **SW**, wykonywanego, by przeciwstawić się skutkom działania tego zaklęcia. Czary i przedmioty chroniące przed szaleństwem działają w normalny sposób.

Kradzież rozumu

Działa tak samo, jak czar pierwszego poziomu magii wojennej, o tej samej nazwie.

Kamienny dusiciel

Ofiara – tylko ona – widzi parę kamiennych rąk, wyrastających z najbliższej ściany. Dłonie chwytają ją za gardło, przyciągają do ściany i zaczynają ją dusić. Przez K8 rund traci ona co rundę 1 punkt **Żywotności** i w tym czasie jest uważana za cel *nieruchomy*. Jedynie zaklęcie *Rozproszenie magii*, rzucone przez towarzyszy nieszczęśnika, może zakończyć jego cierpienia.

Paraliż

Ofiara zaklęcia zostaje całkowicie sparaliżowana na czas K6 rund. Widzi straszliwe wizje samego Wielkiego Czarnoksiężnika, staje z nim twarzą w maskę! Musi wykonać udany test **Op**, gdyż w przeciwnym razie otrzymuje 2 punkty obłądu. Gdy paraliż minie, ofiara zaklęcia będzie przez jedną rundę uciekać w losowo obranym kierunku, po czym padnie na ziemię. Przez pełną turę będzie celem *nieruchomym* i bezbronnym. W tym czasie stać ją jedynie na nieskoordynowane próby parowania ciosów wroga (ujemny modyfikator -20).

Przed tym zaklęciem nie można się obronić – nie wykonuje się testu **SW**.

ROZPRASZANIE MAGII ZAMKU

Użycie zaklęcia *Rozproszenie magii* do zniwelowania działania zaklęć zamku nie jest automatycznie skuteczne. Szans na sukces jest równa 10%, plus dodatkowe 10% za każdy poziom osoby rzucającej czar, plus 3% za każdy dodatkowo wydany punkt magii. Nieudaną próbę rozproszenia działania czaru, można powtórzyć w następnej rundzie.

DOŚWIADCZENIE

Przyznanie zamowi zdolności czarodziejskich sprawia, że badanie jego tajemnic jest jeszcze niebezpieczniejsze. By to odzwierciedlić, jeśli wykorzystujesz tę opcję, powinieneś zwiększyć liczbę przyznawanych punktów doświadczenia o 10%.

CZY KORZYSTAĆ Z TEJ OPCJI?

Silna drużyna bohaterów nie powinna mieć problemów z eksploracją zamku, nawet jeśli będzie on korzystał z magii. Najprawdopodobniej również bohaterowie bardzo szybko zdadzą sobie sprawę, że nie powinni korzystać z pewnych zaklęć oraz przedmiotów magicznych. Zmusi ich to do bardziej twórczego wykorzystania innych form magii.

Jeśli nie jesteś pewien, czy wykorzystać tę zasadę opcjonalną, możesz zarezerwować ją dla pewnych określonych miejsc w twierdzy. Zamek „nie przejmie się”, jeśli celem *Ognistej kuli* stanie się jakiś dywan czy ściana mało ważnego korytarza. Ale czar, który zagrozi zasłonom w Sali Tronowej lub zniszczy część Wielkiej Baszty, będzie czymś zupełnie innym.



PRZEJŚCIA W SPACZNI

Spaczpunkty i spaczprzejścia są lokacjami, w których magia zamku zakłóca przestrzeń – osoby, które się na nie natkną, wyjdą z nich nie tam, gdzie powinny.

Przed działaniem tych miejsc nie chroni żaden test **SW**, chyba że opis w *Przewodniku po Zamku Drachenfels* mówi co innego. W Zamku Drachenfels istnieją dwie ogólne kategorie spaczprzejęć i spaczpunktów; opisane przy poszczególnych lokacjach i dodatkowe, opcjonalne, „tajne” spaczprzejścia. Tymi ostatnimi zajmujemy się w innym miejscu.

Umiejscowienie opisanych spaczprzejęć i spaczpunktów

Ich umiejscowienie podano w innych miejscach, ale tu zgrupowano je dla wygody Mistrza Gry.

Lokacja	Typ miejsca
33	Stałe spaczprzejście (prowadzi do 7a)
64	Stałe spaczprzejście (prowadzi do 53)
85	Stałe spaczprzejście (prowadzi do 82b-82i)
87	Stałe spaczprzejście (prowadzi do 81a-81e)
6a	Zmienny spaczpunkt
30	Zmienne spaczprzejście*
54	Zmienne spaczprzejście*
82	Zmienne spaczprzejście*

* Wychodzą na te same drzwi. Częściowo pokrywają się w zajmowanej spaczprzestrzeni.

Celowo opisaliśmy niewielką liczbę miejsc, w których mieszczą się spaczprzejścia i spaczpunkty. Błędy w rysowanych mapach i niezbyt częste zniknięcia jednej lub dwóch osób wzmogą napięcie i utrzymają graczy w stanie gotowości. Nie należy oczywiście przesadzać – uniemożliwi to rysowanie map, a gracze niepotrzebnie zaczną się frustrować. Dlatego, choć możesz dodać jeden lub dwa spaczpunkty czy spaczprzejścia, nie powinienes przesadzać z ich liczebnością.

Stale i zmienne punkty i przejścia znacząco różnią się od siebie, co wyjaśniono poniżej.

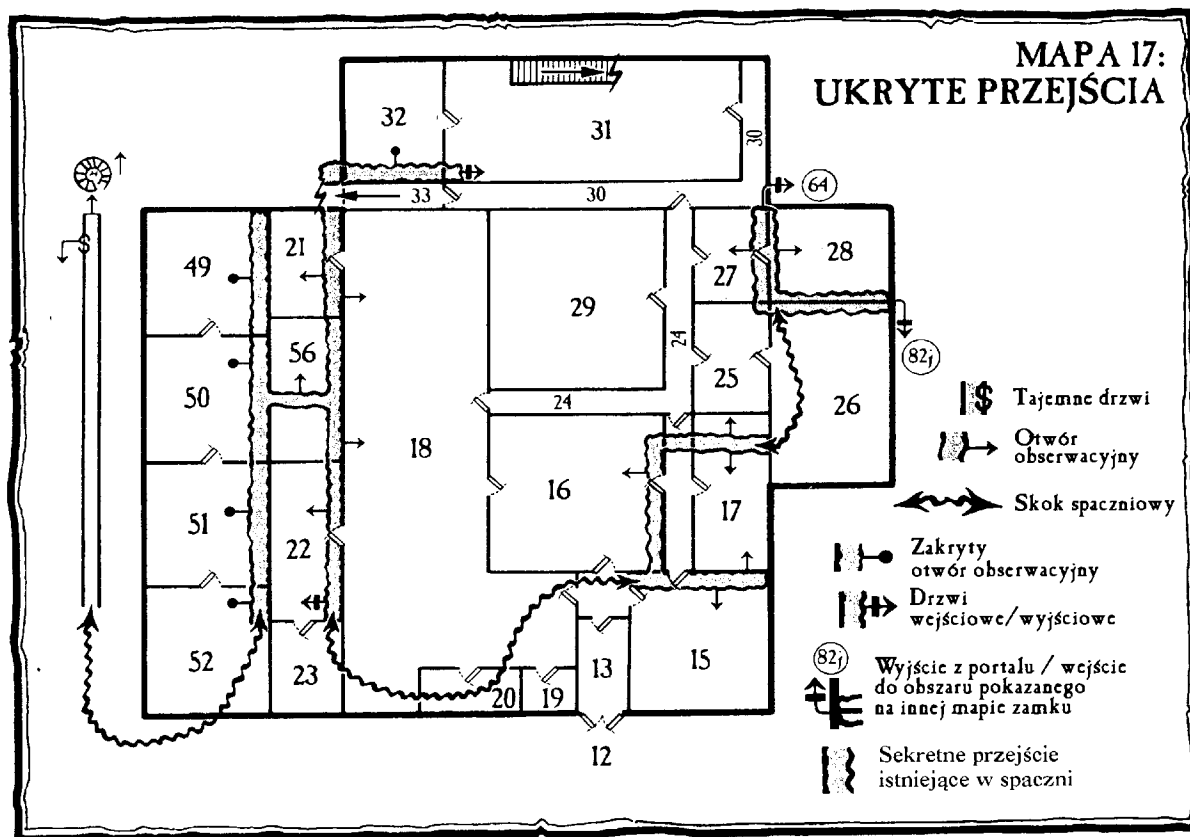
STAŁE PRZEJŚCIA

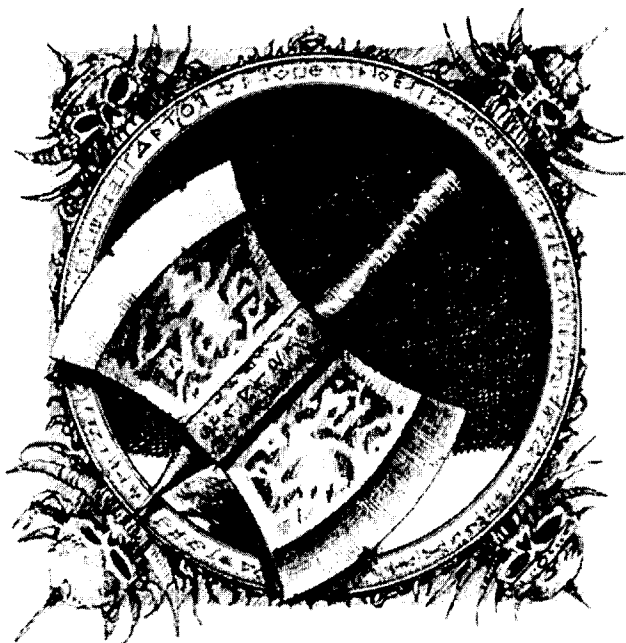
To proste. Przejścia tego rodzaju prowadzą do drzwi, będących wejściem do pomieszczenia, które „powinno” być w innym miejscu (np. skok z 33 do 7a). Zazwyczaj nie wymagają wykonywania testów **SW**, a ich działanie jest automatyczne.

ZMIENNE PUNKTY I PRZEJŚCIA

Te są znacznie bardziej skomplikowane. Po wejściu bohaterów do jednego z takich miejsc mogą oni zostać magicznie przeniesieni do prawie każdej lokacji na zamku. Sam zdecydujesz, gdzie trafią poszukiwacze przygód. Co więcej, jeśli spaczprzejście zostanie odwiedzone przez drużynę po raz kolejny, nie będzie musiało prowadzić do tego samego miejsca, co poprzednio.

Korzystając ze zmiennych spaczpunktów i spaczprzejęć, musisz pamiętać o kilku ważnych sprawach.





☠ Po pierwsze, jak już napisano to wyżej, nie wszyscy bohaterowie muszą trafić do tej samej lokacji. Można ich rozdzielić i przerzucić nawet do pół tuzina różnych pomieszczeń. Niezłym sposobem przestraszenia graczy i utrzymania ich w napięciu jest podzielenie drużyny na dwu-, trzyosobowe zespoły. Pamiętaj, że doda ci to pracy. Będziesz musiał podzielić graczy na oddzielne grupy, a także śledzić poczynania rozdzielonych poddrużyn. Prawdopodobnie dojdiesz do wniosku, że nie należy tego robić zbyt często.

☠ Po drugie, jeśli bohaterowie będą trzymali się na przykład za ręce, wszyscy znajdą się w tym samym miejscu – muszą oczywiście sami na to wpaść. Para bohaterów-kochanków, wiecznie trzymająca się za ręce, może się w końcu do czegoś przydać!

☠ Po trzecie, nie pozwalaj bohaterom docierać w ten sposób do ważnych lokacji, takich, do których otwarcia potrzeba specjalnych kluczy (tj. 25, 26, 79, 91). Nie pozwalaj im również zdobywać w ten sposób potężnych magicznych przedmiotów, na które powinni sobie zapracować (np. lokacje 72i 75).

☠ Po czwarte, zadbaj o to, by odległości pomiędzy rozdzielonymi bohaterami nie były zbyt duże. Nie przenoś jednego łowcy przygód o cztery piętra do góry, gdy pozostałych przerzucasz do lochów. Nie przerzucaj ich pomiędzy piętrami – wyjątkiem od tej ostatniej reguły będą wieże. Z pewnością należy unikać przenoszenia grup słabych bohaterów w miejsca, w których trudno jest przeżyć (jak na przykład tereny Chaosu!).

Biorąc pod uwagę wszystkie powyższe wskazówki, podajemy poniżej kilka sugerowanych miejsc wyjścia ze zmierzających spaczprzejsć. Możesz z nich wybierać niczym z menu, możesz rzucać K10, możesz w końcu wzbogacić poniższą listę o własne lokacje. Wybierz tę metodę, która ci najbardziej odpowiada.

MIEJSCA WYJŚCIA ZE SPACZNI

Parter

- 1 Lokacja 19 (przebieralnia)
- 2 Lokacja 15 (poczekalnia)
- 3 Lokacja 20 (wychodek)
- 4 Lokacja 23 (spiżarnia)
- 5-7 Lokacja 18 (Wielki Hall)
- 8 Lokacja 8 (studnia)
- 9 Lokacja 10 (stajnia, przy drzwiach)
- 10 Lokacja 13 (korytarz, tuż przed drzwiami na dziedziniec)

Piętro (i wieże)

- 1 Lokacja 1c (brama)
- 2 Lokacja 4c (wieża wschodnia)
- 3 Lokacja 58 (kuchnia/wychodek)
- 4 Lokacja 57 (magazynek)
- 5 Lokacja 2a (wieża południowo-wschodnia)
- 6 Lokacja 5e (wieża zachodnia)
- 7 Lokacja 4d (wieża wschodnia)
- 8 Lokacja 3c (wieża południowo-zachodnia)
- 9 Szczyt klifu (nad zamkiem)
- 10 Lokacja 7c (wieża północno-zachodnia)

Lochy

- 1-2 Lokacja 82b-82i (cele)
- 3-4 Lokacja 71 (kukielki)
- 5-6 Lokacja 70 (wejście)
- 7-8 Daleki, wschodni koniec korytarza, za drzwiami prowadzącymi do lokacji 88, 91
- 9-10 Lokacja 79 (komnata trucizn)

Wydarzenia związane ze spaczną powinny mieć posmak tajemnicy. Gdy tylko ktoś wejdzie w spaczpunkt, natychmiast zniknie i pojawi się w innym punkcie zamku. Jego twarzysze nie powinni mieć pojęcia, że został on przeniesiony – może po prostu coś go zdeintegrowało?



TAJNE SPACZPRZEJŚCIA (ZASADA OPCJONALNA)

Pokazano je na Mapie 17. Są one całkowicie opcjonalne – MG decyduje, czy się pojawiają, czy też nie. Jest to sieć ukrytych, tajnych przejść, które współistnieją w przestrzeni z „normalnymi” miejscami w zamku – raz mogą być, a kiedy indziej znikają. Traktuj je jako zespół sekretnych korytarzy, ukrytych za obrotowymi meblami w bibliotece, a nie popełnisz błędu. Tajne spaczprzejścia pokrywają półką w bibliotece lub za malowidłem, wiszącym w pokoju gościnnym (w którym oczy namalowanych postaci są wycięte, dzięki czemu można patrzeć do środka pokoju). Jeśli chcesz, umieść je gdziekolwiek, ich przemieszczanie się jest przecież częścią zabawy. Dokładne umiejscowienie i charakter wejść powinienś określić biorąc pod uwagę opis lokacji w *Przewodniku po Zamku Drachenfels* – portal musi być dopasowany do otoczenia.

Wchodzenie i wychodzenie z tajnych przejść

Wejścia i wyjścia z tajnych przejść pokazano na Mapie 17 – Mistrz Gry decyduje o tym, gdzie i kiedy bohaterowie mogą je znaleźć; mogą być ukryte za obrotową półką w bibliotece lub za malowidłem, wiszącym w pokoju gościnnym (w którym oczy namalowanych postaci są wycięte, dzięki czemu można patrzeć do środka pokoju). Jeśli chcesz, umieść je gdziekolwiek, ich przemieszczanie się jest przecież częścią zabawy. Dokładne umiejscowienie i charakter wejść powinienś określić biorąc pod uwagę opis lokacji w *Przewodniku po Zamku Drachenfels* – portal musi być dopasowany do otoczenia.



Możesz też zadecydować, że spaczprzejścia potrafią porywać bohaterów. W jednej chwili łowca przygód stoi przy ścianie w pobliżu spaczprzejścia (być może w miejscu zajmowanym przez obie rzeczywistości), po czym jego towarzysze widzą jak znika w murze! Bohater znajdzie się w spaczprzejściu, zastanawiając się nad tym, co się stało...

Wstęp wzbroniony

Możesz zabronić wchodzenia i wychodzenia ze spaczprzejść, aby dodatkowo utrudnić życie bohaterom. Stają one otworem tylko po spełnieniu pewnych warunków:

- ☠ pomiędzy północą a pierwszą nad ranem;
- ☠ na 10 tur po rzuceniu czaru *Aura* w odległości trzech metrów od wejścia;
- ☠ przez 4 godziny, gdy Morrslieb jest w pełni;
- ☠ na 2 rundy po wypowiedzeniu imienia Drachenfelsa w odległości trzech metrów od wejścia

...itd. Nie ma, rzecz jasna, powodu, by spełnienie określonego warunku dawało dostęp do wszystkich przejść, co więcej, to samo przejście nie zawsze musi otwierać się po spełnieniu tego samego warunku. Poza tym, to, co umożliwia wejście, nie musi pomagać przy wychodzeniu. Zamek Drachenfels jest bardzo dziwnym miejscem – nie musimy się trzymać raz wypróbowanych rozwiązań.

Zadbaj o to, by wybrać warunek, który pasuje do prowadzonej przez ciebie przygody. W dłuższych kampaniach portale powinny otwierać się rzadko. W przygodzie, podczas której bohaterowie są w Zamku krótko, możesz pozwolić, by portale były otwarte przez większość czasu (zwłaszcza po to, by wpuścić do nich drużynę, po czym nie dać jej wyjść!). Ważne przedmioty magiczne (takie jak Grimaar Lermontowa lub artefakt twojego pomysłu) mogą umożliwić wchodzenie i wychodzenie na życzenie. Wybierz sposób pasujący do twojej przygody.

Poruszanie się w przejściach

Spaczprzejścia mają wymiary pokazane na Mapie 17, ale istnieją w nich pewne anomalie. Jak widać na Mapie 17, tajne przejścia dzielą się na trzy główne grupy. Są to przejścia wschodnie (pokrywające się z lokacjami 15-17 i 25-28), przejścia centralne, mające kształt zbliżony do litery H (pokrywają się z lokacjami 21, 22, 31, 49-52 i 56), oraz jeden długi korytarz w zachodnim skrzydle, który pokrywa się z litym murem. Grupy te są połączone spaczpunktami i innymi anomaliami.

Istnieje kilka rodzajów połączeń:

- ☠ Spaczpunkt. Przejście zmienia się po prostu w inny korytarz. Chociaż w „normalnej” rzeczywistości jest tam „dziura”, w spaczni jej nie ma. Osoba idąca korytarzem niczego nie zauważa.
- ☠ Spaczportale. Są dwa, oba we wschodniej grupie spaczprzejść. Jeden przenosi wędrowca do lokacji 64 w Wielkiej Baszcie, drugi prowadzi w dół do lochów, do pomieszczenia 82j; kończy się przed drzwiami tego spaczprzejścia. Ponieważ 82j jest zmiennym spaczprzejściem, osoba, która się cofnie, wylądzuje w miejscu określonym w tabeli. Powinno to sprawić spore zamieszanie, zwłaszcza wśród zatwardziałych kreślarzy map.



Ślepe zaułki. Większość korytarzy kończy się ślepyimi zaułkami – wędrowiec może po prostu zawrócić. Jedynym wyjątkiem jest północny koniec zachodniego tajnego spaczprzejścia, prowadzący do Niekończących się Schodów.

Niekończące się Schody

Korytarz kończy się czymś, co wygląda na spiralne schody. Po spędzeniu w nim 6 rund, bohater musi wykonać test **SW**. Jeśli wynik jest pomyślny, zdaje sobie sprawę, że korytarz kończy się ślepyim zaułkiem, a schody prowadzą daleko – na szczęście może zawrócić.

Jeśli test okaże się nieudany, bohater musi schodzić coraz niżej i niżej. Magiczna siła zmusza go nieustannego marszu, w dół i w dół, i w dół, do momentu, w którym padnie z wyczerpania (stanie się to po upływie tylu godzin, ile punktów liczy jego **Wt**). Co godzinę bohater traci 1 punkt **Żywotności** i otrzymuje ujemny modyfikator -5 do wszystkich cech procentowych. Gdy **Wt** (lub **Żywotność** lub dowolna inna cecha) obniży się do 0, bohater padnie nieprzytomny na K3 godziny. Po odzyskaniu przytomności będzie mógł powrócić na górę. Stracone punkty **Wt** są uzupełniane w tempie jednego na dwie godziny całkowitego odpoczynku, przy czym nie wlicza się do tego czasu utraty przytomności.

Na Niekończących się Schodach istnieje specjalne miejsce, które opisano niżej, w części *Spotkania*.

Otwory obserwacyjne

Tajne spaczprzejścia wyglądają jak normalne korytarze zamku. Nic nie wskazuje na to, że są częścią ukrytych przejść. W różnych miejscach w ścianach korytarzy umieszczone są otwory obserwacyjne, przez które można zaglądać do środka pomieszczeń – są one niewidoczne z komnat, widzi je jedynie osoba stojąca w tajnym spaczprzejściu.

Większość otworów obserwacyjnych wygląda jak kwadratowe okienka o boku 30 centymetrów, wykonane z dwóch szyb, pomiędzy którymi snują się postrzępione pasma mgły. Nie przesłaniają one widoku. Otwory, przez które można zajrzeć do Komnat Światła i Ciemności (49-52), a także do pomieszczenia 32, są bardziej zamglone, szyby wyglądają na zaszronione. Można przez nie zobaczyć jedynie mgliste zarysy – dominujący kolor pomieszczenia i zamazane zarysy mebli. Do komnaty 52 nie można zajrzeć – widać jedynie całkowitą ciemność.

Spotkania

W tajnych korytarzach możesz umieścić duchy zamku, przekłete dusze, skazane na wieczną wędrówkę lub oszalałe widma, rozpaczliwie pragnące pomścić się na znienawidzonych żywych. Dodatkowo, w spaczprzejściach przebywają dwie niezwykle istoty, zasługujące na osobne opisy.

Snitlet snotling

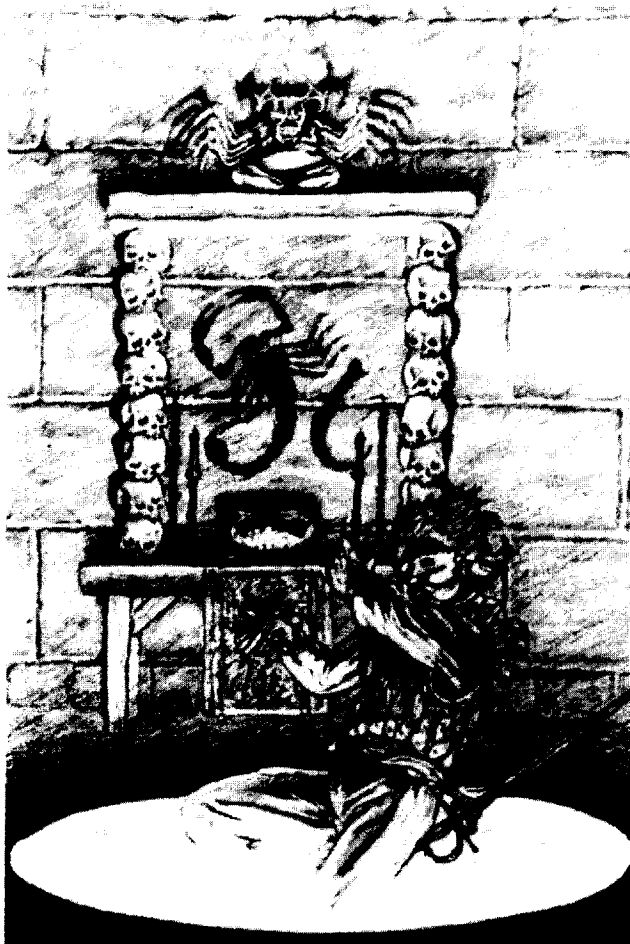
Snitlet mieszka w małej, tajnej komnacie, mieszczącej się po zachodniej stronie sieci korytarzy, większość swego czasu spędza w tej kryjówce. Bohaterowie nie dostrzegą wejścia do tej komnatki, ponieważ jest ono małe i tak wykonane, że nie da się go odróżnić od ściany. Ponieważ



snotling nie potrzebuje wiele jedzenia i picia, bardzo rzadko zapuszcza się w spaczprzejścia lub do zamku, choć wie, gdzie prowadzą tajne korytarze i może to powiedzieć bohaterom.

Snitlet wniesie dużo ożywienia do gry, jeśli bohaterom uda się otrząsnąć go z przerażenia, w jaki wprawi go ich widok, i zdołają zdobyć jego zaufanie. Po otrzymaniu kawałka zeschłego sera i starych skarpet do zjedzenia, snotling przemieni się w małego psiaka, wiernie podążającego śladem osoby, która była dla niej tak hojna. Najbardziej zabawny jest jego zwyczaj wycierania palców ubrudzonych rozmaitymi wydzielinami ciała o ubrania jego przybranych przyjaciół.

Doskonała okazja poznania Snitleta nadarzy się, kiedy jeden z bohaterów straci przytomność w czasie wędrówki w dół Niekończących się Schodów. Snitlet wyciągnie go stamtąd (jest silniejszy niż przeciętny snotling) i zwiąże go, by był gotowy do zjedzenia. Zdarzy się tak oczywiście tylko wtedy, gdy w pobliżu nie będzie innych łowców przygód, dlatego – jeśli będzie to możliwe – spróbuj odizolować tam jednego z bohaterów. Problem w tym, że Snitlet tak naprawdę nie wie, jak się je ludzi (ani elfów, ani krasnoludów, ani nikogo innego). Z pewnością nie wie również, jak ich ugotować (a nawet gdyby wiedział, i tak nie ma do tego środków). Doświadczalne pchnięcie widelcem w tylną część ciała związanego więźnia prawdopodobnie spowoduje taką reakcję, że przerażony Snitlet zwieje, gdzie pieprz rośnie. W końcu nabierze dość odwagi, by wrócić, dzięki czemu jego jeniec będzie mógł z nim porozmawiać i w ten sposób wydostać się z tej opresji.



Węszący potwór

Drugim lokatorem tajnych korytarzy jest intruz ze spaczni Chaosu, który czasami pojawia się w spaczprzejsiach. Jest to wielki, przypominający robalą, węszący potwór (szczegół w rozdziale *Charakterystyki*). Istota jest ślepa, swe ofiary śledzi za pomocą węchu. Pozostawia za sobą odrażający ślad półprzezroczystego, purpurowego śluzu. Szukając czegoś do jedzenia, zagląda do spaczprzejsi i włóczy się tu i tam, gdyż nic nie broni mu wejścia. Mówiąc jedzenie, mamy na myśli również bohaterów. Potwór pojawi się zawsze, gdy wyda ci się, że bohaterom przyda się niezły wstrząs. Będzie to skuteczne zwłaszcza wtedy, gdy wejścia i wyjścia z korytarzy będą zamknięte, wskutek czego bohaterowie staną się ich więźniami. Potworów tego rodzaju może być więcej, ale ponieważ już jeden jest groźnym przeciwnikiem, nie przesadzaj z ich liczbą.

INNE SPOSOBY WYKORZYSTANIA SPACZPRZEJSI

Dostęp

Spaczprzejsia umożliwiają dostęp do Wielkiej Baszty i lochów bez potrzeby przechodzenia przez lokacje 49-52, co jest jednym z ich głównych zadań. Dzięki temu bohaterowie będą mogli dostać się do ważnych miejsc, jeśli nie uda im się uzyskać pomocy Bardula, a nie mogą znaleźć drogi do lokacji 49-52.

Kryjówka

Sieć tajnych korytarzy jest znakomitym miejscem ukrycia przedmiotów, których szukają bohaterowie. Możesz z łatwością dodać tajną komnatę, podobną do tej, w jakiej żyje Snitlet i ukryć w niej artefakty. W takim wypadku powinien jednak umieścić gdzieś wskazówkę, dzięki której bohaterowie dowiedzą się, że cel ich poszukiwań znajduje się w jakimś bardzo sekretnym, ukrytym miejscu.

Pułapki

Oprócz opisanych powyżej Niekończących się Schodów, na Mapie 17 nie zaznaczono pułapek, ale nic nie stoi na przeszkodzie, byś je tam nie umieścił. Ukryte zapadnie mogą kogoś pochwycić i uwięzić do momentu, w którym wyjścia ze spaczprzejsi zostaną zamknięte lub może do chwili, gdy w pobliżu znajdzie się węszący potwór. Niezłe są też spadające bloki kamienne, ale te – użyte niewłaściwie – będą zbyt groźne. Nie przesadz!

STABILIZOWANIE SPACZNI

Istnieją pewne sposoby, dzięki którym bohaterowie mogą poradzić sobie z niezwykłymi właściwościami spaczni.

Po pierwsze, garbaty Bardul może chodzić spaczprzejsiami tam, gdzie chce. Jeśli członkowie drużyny będą go dobrze traktować, Bardul zostanie ich przewodnikiem. W ten sposób bohaterowie zdołają uniknąć miejsc, których krasnolud się boi.

Po drugie, możesz umieścić w zamku specjalne magiczne przedmioty, dzięki którym bohaterowie unikną niektórych efektów działania spaczni. Dobrymi przykładami są korytarze 33 i 54. Są to spaczprzejsia, lecz jeżeli z bohaterami jest Bardul, drużyna może przejść przez (55-63) i iść z nim na piętro. Magiczny przedmiot, dzięki któremu zdołają się tam dostać, będzie niezwykle ważny, jeśli bohaterowie Baszty krasnoluda lub bardzo go rozżalili. Do Wielkiej Wieży i lochów nie sposób się dostać, nie przeszedłszy w pierw przez komnatę 63!

W rozdziale *Nowa magia* znajduje się opis specjalnego artefaktu – spaczpochodni – który można będzie wykorzystać, jeśli Bardul nie będzie chciał lub nie będzie mógł pomóc drużynie. Spaczpochodnię możesz ukryć gdziekolwiek. Ponieważ nie wyróżnia się ona niczym specjalnym, może leżeć, gdzie tylko chcesz – może być nawet zatknięta w uchwyt na ścianie jednego ze spaczprzejsi.



PRZYGODY W ZAMKU DRACHENFELS

W poniższym rozdziale znajdują się dwa zestawy pomysłów na przygody związane z Zamkiem Drachenfels. Pierwszy zestaw, to pomysły na kampanie – podano ściśle określone powody, dla których bohaterowie zdecydują się wejść do Zamku Drachenfels. Drugi zawiera elementy dodatkowe, które można wykorzystać, by dodać przygodom kolorytu, a bohaterom nadzwyczajnych, zazwyczaj osobistych powodów odwiedzenia strasznego zamku.

ZARYSY DUŻYCH PRZYGÓD

Prawdopodobnie będziesz musiał włożyć nieco pracy, aby dostosować naszkicowane tu przygody do prowadzonej przez siebie kampanii. Jeśli, na przykład, wciągniesz graczy w przygodę noszącą tytuł *Powstrzymać kultystów!* możesz zechcieć opracować ich na nowo. Kolejną poprawką, którą być może zechcesz wprowadzić, będzie zmiana miejsca, w którym rozpocznie się historia – nie ma powodu, dla którego przygoda miałaby rozpoczynać się w Nuln, jeśli twoja drużyna jest akurat w Marienburgu.



1. POWSTRZYMAĆ KULTYSTÓW!

Streszczenie

W tej przygodzie grupa wyznawców Chaosu wyrusza do Zamku Drachenfels. Zadaniem bohaterów jest przeszkodzenie im w przeprowadzeniu przerażającego rytuału: wskrzeszeniu Wielkiego Czarnoksiężnika.

Rozpoczęcie przygody

Na początku bohaterowie muszą poznać cele kultystów Chaosu. Mogą to zrobić na wiele różnych sposobów – Mistrzowie Gry powinni z łatwością coś wymyśleć, lecz poniżej podajemy trzy pomysły, które można rozbudować tak, by pasowały do różnych kampanii.

🕒 W tajemniczy sposób znika BN, przyjaciel naszych bohaterów (zamordowali go kultysty). Pozostaje po nim jedynie dziennik, zawierający opis prowadzonego przez niego śledztwa. Zapiski nie zawierają wystarczających dowodów, by można było na ich podstawie kogoś oskarżyć, ale kierując się nimi bohaterowie mogą odszukać wyznawców Chaosu. Biorąc pod uwagę, że zaginiona osoba była przyjacielem członków drużyny, łowcy przygód powinni mieć wystarczające powody, by chcieć rozwiązać tę zagadkę. Ten scenariusz może się rozwinąć w wariant zatytułowany *Porwany!*, opisany w dalszej części tekstu.

🕒 Przerażony członek kultu próbuje uciec przed innymi wyznawcami Chaosu. Bohaterowie znajdują go ciężko rannego w jakiejś bocznej alejce. Ten opowiada im swoją historię i umiera.

🕒 Ulicznik jest świadkiem złożenia ofiary – którą jest jego przyjaciel – we wstępnym rytuale. Mały chuligan odnajduje bohaterów i nęka ich, dopóki ci nie zgodzą się obejrzeć tajnej komnaty w kanałach, gdzie odbyła się ceremonia. W pomieszczeniu znajdują się przerażające pozostałości po rytuale, ale nie ma kultystów. Na szczęście pozostawili tu jednak jeden lub dwa przedmioty, dzięki którym bohaterowie będą mogli ich zidentyfikować. Pomoże im w tym miejscowa świątynia Sigmara, Vereny, itp. Kapłani, przerażeni tym, co się stało, poproszą bohaterów o pomoc.

Pościg

Łowcy przygód muszą podążyć śladem kultystów do Zamku Drachenfels. Czas trwania pościgu jest, oczywiście, uzależniony od tego, jak daleko od Zamku Drachenfels znajduje się miejsce, w którym rozpoczyna się pogoń. Podczas wędrówki możesz przeprowadzić jedno lub dwa spotkania – być może nie wykorzystałeś opcjonalnych spotkań z mutantami, orkami, bandytami i im podobnymi z wcześniej opublikowanych dodatków. Stanowią one jednak zaledwie wstęp do przygody, dlatego nie powinny być zbyt długie. Łowcy przygód mogą podążać za kultystami, wpytyując o nich w przydrożnych karczmach, zajazdach i gospodach. Sprzymierzona ze ściganymi grupa wyznawców Chaosu

może próbować zatrzymać drużynę niespodziewanym atakiem – powinien to być jedyny poważny problem, jaki bohaterowie będą musieli przezwyciężyć w drodze do Zamku Drachenfels.

Bohaterowie nie powinni, oczywiście, dogonić kultystów – ci zawsze będą wyprzedzali ich o krok, wydaje się, że pędzą dniem i nocą (być może nocami w ich łodziach wioślują zombie, którzy nie potrzebują snu). Poszukiwacze przygód przybędą do zamku po nich. Powinien im to uświadomić strzęp czarnej szaty, wiszący na ciernistym krzewie, rosnącym przy wejściu do zamku.

Zamek

Lokacje i BN z zamku wymagają starannych przygotowań. Należy zmienić ich opisy, mając na uwadze fakt, że do twierdzy wkroczyli kultyści, którzy przedzierają się do lokacji 90, gdzie spróbują przywrócić Drachenfelsowi życie. W takiej sytuacji pomoc Bardula (a zwłaszcza różnych duchów zamku) będzie absolutnie niezbędna.

Poszukiwacze przygód toczą desperacką walkę z czasem, a kultyści mają nad nimi wyraźną przewagę. Drużyna może jednak natknąć się na ciało jednego z nich lub na jeszcze żywego wyznawcę Chaosu, który padł ofiarą jakiejś pułapki i pozostawiono go, by przed śmiercią opóźnić pościg.

Będziesz musiał wziąć pod uwagę fakt, że kultyści uruchomili niektóre z pułapek i pokonali strażników, być może ułatwiając nieco w ten sposób drogę bohaterom. Nie pozwól jednak, by dzięki temu poszukiwacze przygód nie mieli żadnych kłopotów – kultyści mogli przecież rozwinąć rozmaite duchy lub Wyrocznię tak, że ewentualne spotkanie z nimi będą dla drużyny o wiele trudniejsze.

Końcowa bitwa

Przygoda powinna zakończyć się strzelaniną w lochach zamku. Trudność przeżycia powinna być uzależniona od twojej oceny zachowania bohaterów w czasie eksploracji zamku. Dlatego musisz zapamiętać wszystkie potknięcia graczy (minusy) i wszystkie pozytywne aspekty ich gry (plusy): niemarnotrawienie czasu, właściwe odgrywanie ról podczas spotkań z istotami rozumnymi, zabezpieczanie się przed pułapkami bez jednoczesnego zbędnego tracenia czasu, inteligentne wykorzystywanie umiejętności, przemyślanie informacji otrzymanych od BN itp. Za każdym razem, gdy drużyna dobrze wypadnie w którejś z tych kategorii, przyznaj jej plus. Kiedy coś szczerzą, postaw minus. Jeśli chcesz, możesz wymyślić jakiś bardziej skomplikowany system oceny zachowań graczy, ale ten w zupełności wystarczy.

Siła kultystów podczas ostatecznej walki powinna być uzależniona od stosunku tych plusów i minusów. Wyznawcy Chaosu nie powinni przeprowadzić rytuału, chyba że pokonają bohaterów. Jeśli tak się stanie, Drachenfels ożyje i po prostu zniszczy kultystów, chwilowo ignorując członków drużyny. Być może nawet jednemu lub dwóm bohaterom uda się uciec, jeśli będą mieli nadzwyczajne szczęście.

Wyznawcy Khorne'a!

W rozdziale *Charakterystyki* podano dokładny opis grupy czcicieli Khorne'a, których można wykorzystać w tej przygodzie. Mają powód, dla którego chcą wskrzesić Drachenfelsa,

choć być może będzie on wymagał zmiany, koniecznej aby dostosować go do twojej kampanii. Ich charakterystyki są wystarczająco obszerne, byś mógł wykorzystać ich bez większego nakładu pracy. Z pewnością są wystarczająco silni, by dla drużyny składającej się z przygotowanych przez nas bohaterów walka z nimi nie była łatwa (choć nie będzie również zbyt ciężka, jeśli tylko kultyści nie zastawiają pułapki). Chcąc zwiększyć ich siłę (w końcowej bitwie lub dlatego, że twoja drużyna jest bardzo silna), po prostu zwiększ ich liczbę. Oczywiście nie będą mogli wykorzystywać magii, jako że wyznają Khorne'a, ale zatruta broń powinna sprawić sporo kłopotów nawet bardzo silnej drużynie poszukiwaczy przygód.

Porwany!

Dodatkowego smaczku całej przygodzie może nadać wariant zatytułowany *Porwany!* W tej wersji kultystom udało się porwać kogoś, kogo chcą złożyć w rytualnej ofierze. Osoba ta z jakichś powodów powinna być bliska jednemu z poszukiwaczy przygód lub być córką/synem miejscowego wielmoży, itp. W ten sposób bohaterowie zyskają dodatkową motywację dla swych działań.

2. TRZEBA ZNISZCZYĆ ZAMEK DRACHENFELS!

Streszczenie

Bohaterom przydzielono zadanie odnalezienia i unieszkodliwienia źródła magii chroniącej Zamek Drachenfels przed zniszczeniem.

Rozpoczęcie przygody

Przygoda rozpoczyna się, kiedy BG zostają wynajęci przez ważnych w prowadzonej przez ciebie kampanii bohaterów niezależnych. Dowiedzieli się, iż w pobliżu siedziby Drachenfelsa uaktywniły się grupy kultystów Chaosu i nekromancji. Obawiając się, że mogą odnaleźć w zamku jakieś ważne artefakty magiczne, BN doszli do wniosku, że kluczową sprawą staje się zniszczenie twierdzy Wielkiego Czarnoksiężnika. Wiedzą o tym, że całą budowlę strzeże magia. Badania magiczne wskazują, że najbardziej prawdopodobnym miejscem jej źródła jest Wielka Baszta.

Zleceniodawca (zleceniodawcy) mogą być różni dla różnych bohaterów. Kapłan może otrzymać polecenie od najwyższego Kapłana, Rycerz-Pantera z Middenheim może dostać rozkaz od któregoś z przełożonych (lub nawet od samego cesarza), itd. Zapoznaj się z pomysłami zawartymi w części dotyczącej krótszych przygód lub w części zawierającej pomysły na wyprawy dla poszczególnych bohaterów. Najlepiej będzie skusić ich obietnicą sutej nagrody pieniężnej (lub innej) – jeśli konieczne okażą się jakieś naciski polityczne, niech i tak będzie. Wybierz BN ważnych na tyle, by w razie konieczności mogli „pociągnąć za odpowiednie sznurki”.

Siła drużyny

Przygoda jest odpowiednia dla bohaterów posiadających co najmniej około 1000 PD – mają wtedy szansę na sukces, gdyż nie muszą wchodzić do lochów. Wciąż jednak będą musieli stawić czoło diabłu, wampirowi i terenom Chaosu, lepiej więc, by dysponowali jednym bądź dwoma punktami przeznaczenia.

W drodze do zamku możesz przeprowadzić jedno, dwa spotkania z wrogami, ponieważ bohaterowie wiedzą o dużej aktywności kultystów i nekromantów na odwiedzanych terenach. W przypadku wyznawców Chaosu możesz wykorzystać zmodyfikowane charakterystyki kultystów Gregora Kappelmullera lub po prostu zmniejszyć jego bandę. Odpowiednio użyci, mogą w czasie tej przygody nękać drużynę raz za razem. Nekromantę możesz stworzyć sam (najlepszy będzie nekromanta 3 poziomu, wyposażony w jakieś odpowiednie przedmioty magiczne i dowodzący żywymi) lub wykorzystać jednego z opublikowanych przez nas dodatków do gry.

Komplikacje

Chcąc zadbać o to, by bohaterowie spędzili w zamku wystarczającą ilość czasu, możesz przygotować dla nich pewne niespodzianki. Na przykład kurek na wieży może być przymocowany sześcioma kryształowymi śrubami, które można odkręcić używając do tego tylko i wyłącznie sześciu kryształowych kluczy – znajdując się one na najwyższych piętrach sześciu wież. W ten sposób zmusisz bohaterów, aby dokładnie zbadali dziedziniec i parter zamku, i żeby odwiedzili większość pomieszczeń. Nie chcesz chyba, by weszli do zamku i kilka godzin później wyszli z niego, zostawiając mnóstwo nie zbadanych komnat, dających możliwość rozegrania wielu wspaniałych przygód?

Zakończenie przygody

Bohaterowie prawdopodobnie nie będą pewni, czy udało im się wykonać postawione przed nimi zadanie. Magia chroniąca zamek przestaje bowiem działać z pewnym opóźnieniem. Przez tydzień nie widać żadnych zmian, a później będzie można je dostrzec tylko uważnie obserwując zamek. Tak naprawdę działa to na korzyść bohaterów, gdyż członkowie drużyny mogą sądzić, że źródłem magii chroniącej zamek jest Czarny Kryształ z lokacji 68. Gdy nic się nie stanie, mogą zacząć zastanawiać się, czy czasem nie popełnili pomyłki. To z kolei może zwrócić ich uwagę na kurek na wieży, który w rzeczywistości jest źródłem magicznych emanacji. Przygoda może wymagać, by bohaterowie przez kilka tygodni przebywali w pobliżu zamku i w tym czasie sprawdzali, czy udało im się osiągnąć cel misji. Da ci to czas na przeprowadzenie dalszych spotkań z wrogami i wprowadzenie wątków, które można kontynuować w późniejszych przygodach.

3. SKARB!

Streszczenie

Jest to najprostsza z przygód, odwołująca się do chciwości i chęci wzbogacenia się bohaterów. W Zamku Drachenfels spoczywają nieprzebrane skarby, czekające tylko na swego odkrywcę...

Rozpoczęcie przygody

Ta przygoda nadaje się dla każdej grupy bohaterów, chcących zdobyć dużo pieniędzy i magicznych skarbów. By zwabić ich na zamek, musisz tylko dostarczyć im informacje. Bohaterowie muszą dowiedzieć się o twierdzy, a później ją znaleźć.

W tym przypadku zdobywanie wiadomości o zamku powinno być stopniowe. Sztuka polega na tym, by w oczekiwaniu

na kolejną wskazówkę gracze aż się ślinili. Wzmianki o skarbach Zamku Drachenfels mogą znajdować się w starych sagach, na fragmentach papieru, zatkniętych w magiczne księgi w bibliotece czarodzieja, może je wymruczeć pijany, stary poszukiwacz przygód, mogą wreszcie pojawić się jako zapiski, wydrapane na ścianach jakiejś jaskini. Dopiero na samym końcu bohaterowie powinni odkryć źródło informacji wiarygodnych i dokładnych na tyle, by uciekając się do niego można było chociaż ogólnie określić położenie zamku i wyruszyć na jego poszukiwania.

Dostosowanie przygody

Tę przygodę najlepiej będzie wykorzystać w połączeniu z inną, gdyż jeśli jedynym motywem pobytu bohaterów w zamku, będzie jego splądrowanie, łowcy przygód będą mogli opuścić go, gdy tylko natkną się na jakieś poważne niebezpieczeństwo. Bez konkretnego, ściśle określonego celu pobytu w twierdzy przygoda traci wiele uroku i napięcia, związanego z badaniem tajemnic zamku.

Z tych powodów warto na jej początku podsyć apetyt i chciwość bohaterów, przekazując im szczątkowe informacje. Potem można wprowadzić jakiś inny, właściwy cel przygody (ze *Skarbem* ładnie komponuje się *Znaleźć relikty*). Drużyna zostanie wynajęta przez kogoś, kto zleci jej zadanie i przekaze ostatnią, konieczną do odnalezienia zamku informację.

4. W POGONI ZA NAGRODĄ

Streszczenie

Bohaterowie otrzymują zadanie zabicia lub sprowadzenia przed oblicze sprawiedliwości bandytów, nękających napadami kupieckie karawany. Drużyna podąża tropem bandy do zamku, po czym wplątuje się w przygodę znacznie poważniejszą, niż początkowo zdawało się jej członkom.

Jest to najprostszy sposób sprowadzenia graczy do Zamku Drachenfels. W przygodzie tej bohaterowie nie mają określonego zadania do wykonania, ponieważ jest ona przeznaczona dla najmniej doświadczonych łowców przygód – żółtodzioby nie dałby rady zbadać wszystkich pomieszczeń zamku. Wrota Zamku Drachenfels powinny być szeroko otwarte również dla mniej doświadczonych poszukiwaczy przygód...

Rozpoczęcie przygody

Bohaterów może wynająć prawie każdy. Kupcy mogą wspólnie wynająć twardych, odpowiedzialnych łowców nagród. Miejscowy szlachcic lub dowódca miejscowej milicji są równie dobrymi zleceniodawcami.

Bohaterowie otrzymują opis grupy bandytów. Przynajmniej ich przywódca powinien się czymś wyróżniać. W rozdziale *Charakterystyki* znajduje się opis przykładowej grupy strażników – bandytów Erwina Kroetza. Możesz ich wykorzystać jako wrogów w tym scenariuszu, być może zwiększając ich liczbę tak, by bohaterowie musieli uczciwie zapracować na swoje pieniądze. Możesz też opracować własnych przeciwników. Opis Kroetza mówi, że dowodzi on ośmioma ludźmi. Przygotowani przez nas bohaterowie będą walczyli z nimi jak równi z równymi, jeśli tylko sprawisz, by bandyci zyskali pewną przewagę (atak z zasadki, ostrzelanie bohaterów z blasku zamku, itp. – kilka innych pomysłów podano dalej). W przeciwnym wypadku powinieneś zwiększyć

ich liczbę lub przydzielić im przedmioty magiczne o niewielkiej mocy (wystarczy rozdzielić pomiędzy nich kołczan magicznych strzał).

Nagroda za schwytanie bandytów powinna być znaczna: 50 ZK za za bitego bandytę (jako dowód wymagana jest głowa lub lewa ręka) plus 150 ZK za samego Kroetza. Kupcy dodadzą, że w obozie bandytów (gdzieś w zamku Drachenfels), znajdują się również skradzione im towary. Bohaterowie mogą zatrzymać wszelkie znaleziska. To ważne, gdyż dzięki tej informacji, zdobędą motywację do przeszkania twierdzy Wielkiego Czarnoksiężnika.

Polowanie

Pierwsze spotkanie bandytów z bohaterami będzie miało miejsce w czasie potyczki, po której drużyna podąży śladem rabusiów do ich kryjówki w Zamku Drachenfels. Ich siedzibą może być kompleks pomieszczeń 34-48, bandyci mogli też oczyścić jedną z mniejszych wież (najlepiej będzie lokacja 2). Obsadzą wrota i będą strzelać do nadchodzących poszukiwaczy przygód. Aby ich pokonać, bohaterowie będą musieli opracować jakiś rozsądny plan.

Badanie zamku

Bandyci są pokonani – ale coż to za dziwne miejsce? Tu skończy się zlecenie, a rozpocznie właściwa przygoda...

5. ODNALEŻĆ RELIKT

Streszczenie

Bohaterowie zostali wynajęci do odnalezienia w zamku jakiegoś ważnego przedmiotu: relikwii, artefaktu magicznego lub czegoś równie potężnego.

W niektórych aspektach przygoda ta jest podobna do scenariusza *Trzeba zniszczyć Zamek Drachenfels!*, choć w tym przypadku bohaterowie nie będą wiedzieć, gdzie znajduje się poszukiwany przedmiot. Wynajmie ich jakiś ważny bohater niezależny, który powie, że jest on tak cenny, iż jego wartości nie da się wyrazić za pomocą pieniędzy – może to być magiczny, lecz również ceremonialny strój Najwyższej Kapłanki, księga magiczna, zawierająca opisy zapomnianych zaklęć, broń, należąca niegdyś do potężnego rycerza-pantery Ulryka lub coś w tym stylu.

Osoba zlecająca zadanie będzie uzależniona od charakteru poszukiwanego przedmiotu – na przykład odnalezienie relikwii świątynnej może zlecić Najwyższy Kapłan bądź Najwyższa Kapłanka Vereny.

Warianty

Istnieje wiele różnych wariantów tej przygody. Szukany przedmiot może być podzielony na kilka części, bohaterowie mogą dostać polecenie odszukania kilku rzeczy (np. miecza i pochwy do niego, albo kapłańskiej różdżki, świętej księgi i bicia). Przygoda skomplikuje się, a bohaterowie będą mieli więcej roboty, jeśli poszukiwany przedmiot trzeba będzie złożyć. Na przykład magiczny miecz może stracić swoją moc, jeśli na miesiąc lub dłużej zostanie oddzielony od swojej pochwy. Dopiero miesiąc po włożeniu go do pochwy odzyska właściwości. Zmusi to bohaterów do odnalezienia obu rzeczy.

Drugi sposób, w jaki można rozwinąć mało skomplikowany wątek tej przygody, został przez nas wykorzystany podczas tworzenia przygotowanych bohaterów. W ich opisie znalazły się zadania, które mają do wykonania w zamku. W ten sposób niektórzy z bohaterów będą podwójnie umotywowani, aby zbadać cały zamek. Takie wątki osobiste można wykorzystać w połączeniu z innym tematem przygody, obejmującym tym razem już całą drużynę.

Pewnym sposobem skomplikowania tej przygody jest obłożenie poszukiwanego przedmiotu klątwą, nadanie mu właściwości, o których jej właściciele nie mają pojęcia lub uczynienie go trudnym do niesienia itp. Będzie o wiele ciekawiej, jeśli te właściwości nie ujawniają się od razu. Mogą być one skutkiem przebywania w Zamku Drachenfels lub być ubocznym skutkiem jakiegoś rzuconego na przedmiot zaklęcia. Na przykład magiczny miecz dający modyfikatory +15 do **WW**, +1 do **S** i +20 do **Op** jest na pewno niezwykle cenny, ale jeśli dodatkowo w magiczny sposób ściąga do siebie wszystkie ogry i trolle, żyjące na terenie w promieniu dwóch kilometrów, może być prawdziwie obosieczną bronią... Jest świetny w mieście, ale w górach...

6. ME SERCE ZOSTAŁO W ZAMKU DRACHENFELS

Streszczenie

Poniższa przygoda jest wersją historii „odnalezienia przedmiotu”, idealnie pasującą do ponurej atmosfery Zamku Drachenfels. Do bohaterów zwraca się z prośbą o pomoc człowiek, którego serce (dosłownie) pozostało w Zamku Drachenfels.

Rozpoczęcie przygody

Przygoda rozpoczyna się w mieście. Z bohaterami nawiązuje kontakt dwóch osobników, którzy proszą łowców przygód, by następnego wieczora zechcieli spotkać się z ich pracodawcą. Mają przyjechać do pewnego zajazdu, skąd dyliżans zabierze ich na miejsce spotkania. W czasie jazdy okna powozu będą zasłonięte, a woźnica specjalnie będzie jechał krętą drogą, czasami nawet zawracał, by bohaterowie nie wiedzieli, gdzie dokładnie są.

Kareta dowiezie ich do bardzo bogatego i wygodnie urządzonego domu, który wyraźnie świadczy o zamożności jego właściciela. Bohaterowie zostają zaprowadzeni na piętro, do sypialni starego, schorowanego człowieka, siedzącego w posłaniu z plecami opartymi o stos poduszek. Staruszek wygląda tragicznie. Jego cera jest niezwykle blada, a od czasu do czasu wstrząsa nim paroksyzm silnego bólu. Mimo to stara się grzecznie powitać członków drużyny. Mówi, że wiadomo mu o czynach bohaterów i przytacza jedną lub dwie ich przygody (bez specjalnych szczegółów, rzecz jasna). Później pyta ich, czy są zainteresowani zarobieniem 2000 ZK. Każdy.

Staruszek mówi, że ma niezwykle problem. Cierpi z powodu bardzo złego stanu zdrowia (jego wygląd nie pozostawia co do tego żadnych wątpliwości). Jego cierpienia mogłyby się zakończyć, gdyby odzyskał coś, co należy do niego, lecz zostało zabrane przez złego nekromantę. Jeśli bohaterowie udzielą choć częściowo pozytywnej odpowiedzi, człowiek poprosi ich, by przygotowali się na szok, po czym trzęsącymi się palcami zacznie rozpinąć górne guziki nocnej koszuli. – Niech skończy w piekle – przeklina –

Wielki Czarnoksiężnik. Byłem wtedy tylko sługą, ale wiedziałem, że nie tam jest moje miejsce, mimo to – w końcu udaje mu się pokazać bohaterom swoją pierś – me serce zostało w Zamku Drachenfels. Dosłownie.

Rzeczywiście, dokładnie widać wnętrze klatki piersiowej staruszki. Brak tam serca. Krew krąży w dziwnym, pogmatwanym kłębowisku żył i tętnic, połączonych z płucami i ciasno owiniętych wokół tkwiącej pośrodku dziury istoty, przypominającej zwiniętego, czarnego węża, z wyrastającymi z grzbietu kolcami. Od czasu do czasu stwór lekko się porusza, a wtedy ciałem mężczyzny wstrząsa spazm bólu. Ledwo udaje mu się zapiąć koszulę. – *Widzicie, co mi podarował. Gdyby udało mi się odzyskać moje serce, pozbyłbym się tego potwora. Z nim nie mogę umrzeć. Patrzcie.*

Ze strasliwym wysiłkiem sięga do stojącej przy łóżku komódki, chwytając leżący na niej ostry nóż i podrżyna sobie gardło. Rana zamyka się zaraz po przecięciu ciała, wycieka z niej tylko kilka kropel krwi. Staruszek zwija się w agonii, spowodowanej ruchem węża.

Łowcy przygód musieliby mieć kamienne serca, by odmówić takiej prośbie – nie wspominając nawet o olbrzymiej nagrodzie (zwiększ ją, jeśli chcesz, lecz jeżeli bohaterowie nawet w takiej sytuacji są chciwi, użyj dodatkowego wątku *Niespodziewane zło*, opisanego poniżej). Zleceniodawca podaje drużynie wszelkie informacje, konieczne do odnalezienia zamku, a także nieco szczegółów dotyczących pomieszczeń na parterze. Nie posiada informacji o pomieszczeniach takich jak biblioteka lub sypialnia Pana.

Gdzie to jest?

Serce może znajdować się w dowolnym pomieszczeniu w lochach, możesz więc oddzielić je od pozostałych serc. Być może wciąż jest żywe, chronione magią i bijące w jakimś pojemniku. Jednym ze sposobów wywarcia na drużynę ciągłej presji, jest przekazanie im magicznego pojemnika, w którym trzeba będzie przywieźć serce. Pojemnik ten wymaga jednak szczególnej troski, a dodatkowo trzeba go regularnie poświęcać/polerować/utrzymywać w wilgoci lub rzucać na niego czary...

Komplikacje

Jeśli chcesz utrudnić bohaterom życie, nie musisz, oczywiście, ułatwiać im odróżnienia serca ich zleceniodawcy od innych, znalezionych w Zamku Drachenfels serc. Co więcej, Drachenfels mógł je wykorzystać tworząc np. jednego z „zombie” z kuchni lub homonkulusa Wyroczni. Bohaterowie wrócą z kilkoma workami pełnymi serc tylko po to, by dowiedzieć się, że żadne z nich nie jest tym, którego szukali...

Wątek *Niespodziewane zło*: po powrocie z sercem bohaterowie otrzymują obiecane wynagrodzenie – 2000 ZK każdy. Nieco później dowiedzą się, że jakaś „banda cholernych głupców” odzyskała serce potężnego Wysokiego Kapłana Tzeentcha, który dzięki temu odzyskał swą potęgę i terrorizuje okolicę.

Z drugiej strony, jeśli bohaterowie przeszli przez piekło, by odzyskać serce, byłoby to zbyt okrutne. Ich zleceniodawca powinien okazać się bardzo bogatym szlachcicem lub kupcem, który mógłby dostarczyć im następnych zleceń, doskonalonych referencji lub obu tych rzeczy naraz.

7. DRACHENFELS ŻYJE!

Strzeszczenie

W tej przygodzie bohaterowie muszą zapobiec wskrzeszeniu Drachenfelsa, niszcząc go, zanim odzyska pełnię sił.

Ważna uwaga: ta przygoda nadaje się wyłącznie dla doświadczonych bohaterów i doświadczonych graczy! Zanim ją rozpoczną, powinni zdobyć co najmniej 1800 punktów doświadczenia.

Rozpoczęcie przygody

Przygoda rozpoczyna się, gdy bohaterowie w jakiś sposób dowiadują się o mającym wkrótce nastąpić wskrzeszeniu Drachenfelsa. Najłatwiej będzie, gdy wiadomość ta zostanie im przekazana przez miejscowego władcę (nawet samego cesarza). Bohaterowie powinni być znani miejscowym władzom, jeśli zdobyli tak dużą liczbę punktów doświadczenia. Następnie członkowie drużyny poznają strasliwą prawdę.

Oczywiście, bohaterowie muszą poznać informacje o Zamku Drachenfels i osobie Wielkiego Czarnoksiężnika. Zleceniodawca powie im, że istnieją dowody, że Drachenfels nie zginął; miast tego spoczywa gdzieś głęboko w podziemiach twierdzy. W jakiś niepojęty sposób budowla gromadzi jego moc życiową i – jeśli nic się nie zrobi – już wkrótce potwór ponownie ożyje.

Przekazujący te wiadomości bohater niezależny nie powie, skąd czerpie takie informacje, ale gdzieś w jego pobliżu powinien kręcić się poważny i szanowany czarodziej/uczoney. Jeśli bohaterowie zapytają o źródło wiadomości, wystarczy wtedy skinienie głową w kierunku tej osoby. Jedno z zadań, stojących przed Cesarskimi Czarodziejami (lub magikami pracującymi dla szlachty), polega na zdobywaniu takich informacji.

Komplikacje

W tej przygodzie problemem może być naklonienie bohaterów do zajęcia się tą sprawą. Któż bowiem normalny stanąłby na drodze Wielkiego Czarnoksiężnika? Łowcy przygód równie dobrze mogą wybrać emigrację. Jak sobie z tym poradzić?

Przymus nie jest właściwy. Cesarz może nakazać bohaterom zajęcie się tą sprawą, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by ci zrezygnowali z tak niebezpiecznego zadania i zamiast tego wybrali się do Tilei lub na tereny Granicznych Księstw. Można natomiast wykorzystać subtelne przymuszenie, np. w postaci rozkazu idącego ze świątyni lub omenu zesłanego przez wyznawanego boga. Możesz też wykorzystać dodatkowy wątek *Przekleństwo*, opisany w następnym rozdziale. W takim wypadku obłożona klątwą osoba powinna dowiedzieć się, że rozwiązanie jej problemu leży w Zamku Drachenfels.

Lepszym rozwiązaniem jest zaoferowanie nagrody, zwłaszcza jeśli łączy się to z jakąś niedookreśloną groźbą. Problem, jakiemu mają stawić czoło bohaterowie, jest na tyle poważny, że miejscowy władca jest gotów wynagrodzić im to nadaniami ziemskimi, ręką jego córki, wielkimi bogactwami, dostępem do wszystkich ksiąg magicznych, przechowywanych w bibliotece Cesarskich Czarodziejów (czarodziej cesarza nie będzie z tego zbyt zadowolony) lub cymkolwiek innym, co leży w jego mocy. Czymkolwiek.

Powinieneś również powiedzieć ustami BN, że w obecnym stanie Drachenfels jest z pewnością bardzo osłabiony. Badania magiczne dowodzą, że upłynął tygodnie, nim wróci do pełnej mocy. Jeśli drużyna szybko go odnajdzie, nie

będzie musiała walczyć z Konstantem Drachenfelsem, Wielkim Czarnoksiężnikiem. Będzie walczyć z kimś znacznie słabszym. Dzięki temu ich zadanie może okazać się znacznie łatwiejsze, niż wyglądało to na początku.

Z drugiej strony, powie zleceniodawca, jeśli Drachenfels ożyje, nikt już nie będzie bezpieczny – zarówno w Imperium, jak i poza granicami kraju. Czy łowcy przygód mogą być pewni, że niezależnie od tego, gdzie się udadzą, w końcu nie wpadną w łapy potwora? Czyż Wielki Czarnoksiężnik nie słyszał z tego, że zabijał wielkich i dobrych bohaterów? A czyż nie jest prawdą, że łowcy przygód należą do tej grupy?

Upływ czasu

Prowadząc tę przygodę, musisz przygotować się do wykonania dodatkowej roboty papierkowej, związanej ze śledzeniem stanu Konstanta Drachenfelsa. Podany poniżej system jest prosty, lecz skuteczny, nie wymaga też wielkiego nakładu pracy. Na końcu książki znajduje się specjalna Karta Drachenfelsa, dzięki której będziesz orientował się w jego stanie.

Podstawową cechą tego systemu jest to, że nie mierzy on czasu dokładnie. To liczba odwiedzonych lokacji Zamku Drachenfels określa siłę Konstanta Drachenfelsa podczas ostatecznego starcia. Ważne jest, by bohaterowie zdawali sobie sprawę, że choć czas gra kluczową rolę, mają go dość dużo. Nie powinni go tracić na badanie zwykłych komnat, ale mają go wystarczająco dużo, by zająć się niektórymi pomieszczeniami i zdobyć w nich przedmioty magiczne, które mogą się przydać w walce z Wielkim Czarnoksiężnikiem.

Do momentu otwarcia drzwi prowadzących z lokacji 91 do 92 Drachenfels spoczywa na katafalku. W tym czasie odtwarza się jego przegnięte ciało (i pancerz oraz rękawice). Powraca mu znajomość czarów i umiejętności. Im więcej bohaterowie odwiedzają lokacji, tym silniejszy staje się Drachenfels.

Streszczenie podanych niżej przepisów znajduje się na Karcie Drachenfelsa, lecz ważne jest, byś na razie zapoznał się z nimi bardzo dokładnie.

Upływ czasu śledzimy licząc tzw. odwiedzone lokacje. Jest to liczba zbadanych przez bohaterów lokacji, ale wpływ na tę wielkość ma również ślamazarność drużyny. Do tej wielkości dodawaj 1 za każdym razem, gdy bohaterowie najwyraźniej tracą tempo. Jeśli gdzieś tracą mnóstwo czasu, dodaj 2 lub więcej. Na przykład, jeśli zbadają dwa pokoje i uciekną potem dziesięć kilometrów od zamku, by odpocząć i nabrać sił, powinieneś przydzielić im co najmniej 2 dodatkowe punkty.

Co uważamy za odwiedzoną lokację? Otworzenie drzwi i zajrzenie do środka nie jest odwiedzeniem pomieszczenia. Za to wejście, rozejrzenie się i zbadanie pomieszczenia, stoczenie w nim walki lub nawiązanie rozmowy z mieszkańcami pokoju jest uważane za odwiedzenie lokacji.

Trzeba zwracać szczególną uwagę na lokacje podzielone na kilka części. Wieże powinny zostać potraktowane jako jedna lokacja, z jednym wyjątkiem. Jeśli w którymś pomieszczeniu doszło do walki lub jakiegoś kontaktu z mieszkańcami komnaty, wtedy dane pomieszczenie traktujemy jako odrębną lokację. Dodaj jeden do liczby odwiedzonych lokacji. Każda lokacja wewnątrz Wielkiej Baszty jest liczona oddzielnie.

Za każde długie spotkanie lub czynność wykonywaną poza terenem zamku, również powinieneś przyznać jeden punkt. Na przykład walka z kilkoma ogrami, które zawędrowały na dziedziniec zamku doda jeden do liczby odwiedzonych lokacji, ponieważ trwa jakiś czas, a później bohaterowie muszą jeszcze odpocząć. Także zabranie kurka z dachu

Wielkiej Baszty oznacza zwiększenie liczby odwiedzonych lokacji o 1, niezależnie od tego, czy drużyna walczy, czy też nie walczy z diabłem.

Ponieważ zasady te są bardzo proste, nie powinny sprawiać żadnych kłopotów, dodatkowo całą sprawę ułatwia Karta Drachenfelsa. Jeśli będziesz miał jakieś wątpliwości, rozstrzygnij je na korzyść drużyny. System został pomyślany w ten sposób, by w momencie dojścia do komnaty Drachenfelsa, Wielki Czarnoksiężnik był silnym przeciwnikiem.

Wraz ze wzrostem liczby odwiedzonych lokacji, zmienia się charakterystyka Drachenfelsa, wzmacniają się i odnawiają jego umiejętności. Szczegóły tej przemiany znajdują się na Karcie Drachenfelsa. Zanim rozpoczniesz prowadzenie przygody, dokładnie się z nią zapoznaj i upewnij się, że rozumiesz działanie systemu obliczania liczby odwiedzonych lokacji.

Zasada specjalna

Tę przygodę można uatrakcyjnić, dodając do niej wątek odnalezienia jakiegoś przedmiotu. Najlepszą rzeczą byłaby jakaś broń, poświęcona przez Wysokiego Kapłana Sigmara, a ukryta na terenie zamku. Broń ta dawałaby użytkownikowi określone modyfikatory w walce z Konstantem Drachenfelsem. Oczywiście miejscem ukrycia wskazówki, mówiącej o takiej broni, jest pomieszczenie 42. Można zmienić tekst znajdującej się tam notatki, uczynionej przez młodego kapłana tak, by mówiła o magicznej broni. Sam oręż możesz umieścić w dowolnej, odpowiadającej ci lokacji.

A oto proponowane moce tej broni. Po pierwsze, jeśli jej użytkownik wypowie imię Sigmara, zadając nią cios, Drachenfels przez najbliższą rundę nie może nic zrobić (automatycznie nie udaje mu się wykonać testu **SW**); mocy tej można użyć trzykrotnie w ciągu dnia. Po drugie, osoba władająca tym orężem otrzymuje 1 PP na wszystkich lokacjach, chroniący przed ciosami Drachenfelsa. Ochrona ta neguje również podwojenie obrażeń, zadanych rękawicami Czarnoksiężnika. Po trzecie, trzy razy w ciągu dnia broń rzuca na swego użytkownika zaklęcie *Leczenie lekkich zranień*, nie wydając na to punktów magii. Po czwarte, broń zadaje Drachenfelsowi dodatkowe 2 punkty obrażeń, a jednocześnie Drachenfels musi wykonać udany test **SW** (z ujemnym modyfikatorem -10), gdyż w przeciwnym razie straci dodatkowo 2K6 punktów magii.

Tego rodzaju oręż jest przydatny w tym scenariuszu, gdyż podkreśla charakter głównego nieprzyjaciela, Drachenfelsa (ukazuje jego nienawiść i strach przed Sigmarem i jego imieniem), a poza tym daje bohaterom pewną przewagę w walce, która z pewnością będzie niezwykle niebezpieczna.

Zaklęcia Drachenfelsa

W Krwawym Sercu Drachenfels nie potrzebuje materialnych komponentów czarów. Ma dostęp do kości i ciał, potrzebnych mu do wskrzeszania nieeterycznych ożywieńców, a także składników zaklęć magii demonicznej (poza tymi, pochodzącymi z Większych Demonów). Materiały te są zastępowane spływającą do Krwawego Serca magiczną esencją zamku.

Drachenfels nie przyzwie żadnych demonów, którymi mógłby kazać zaatakować bohaterów. Nie będzie miał czasu, by odpowiednio je związać i nie chce podejmować takiego ryzyka.

Ponieważ nie jest w pełni sił, będzie się chronił podnosząc z martwych ożywieńców, których zadaniem będzie utrudnienie poszukiwaczom przygód dostępu do jego osoby. Sam będzie wykorzystywał czary, a ożywieńcy wezmą na siebie ciężar walki wręcz. Z pewnością postara się wykorzystać tak wiele czarów ochronnych, jak to tylko będzie możliwe.

ZARYSY KRÓTKICH PRZYGÓD I DODATKOWE WĄTKI

Poniżej podajemy kilka pomysłów uatrakcyjnienia przygód, osadzonych w ponurych wnętrzach Zamku Drachenfels.

1. OBOWIĄZKOWY WNUK

Z bohaterami nawiązuje kontakt młody krasnolud, niejaki Gernbeer Slatehand, który dowiedział się o ich planach odwiedzenia Zamku Drachenfels. Mógł podsłuchać ich rozmowę na ten temat lub zostać skierowany do nich przez ich pracodawcę.

Gernbeer jest wnukiem krasnoluda, który służył w zamku. Nazywał się on Festriss Slatehand. Pamięć o nim jest zszargana plotkami, jakoby z ochotą oddał swą duszę Drachenfelsowi, w zamian za długie życie i bogactwo. Gernbeer rozpaczliwie pragnie odnaleźć jakiś dowód, który mógłby oczyścić dobre imię dziadka. Błaga łowców przygód, by zgodzili się na jego towarzystwo. Aby udowodnić szczerość swych intencji, jest gotów złożyć przysięgę w wybranej przez bohaterów świątyni, a także za własne pieniądze kupić sobie konieczny ekwipunek.

Wyprawa Gernbeera jest skazana na niepowodzenie. Jeśli w ogóle znajdzie jakieś wzmianki o Festrisie (w *Przewodniku po Zamku Drachenfels* nie wspomniano o nim), będą to dokumenty świadczące, że jego dziad był oprawcą. Może to potwierdzić Friedrich Bremer, możesz też dodać do posiadanych przez niego w komnacie 81a przedmiotów dziennik, który bohaterowie będą mogli przeczytać po rozprawieniu się ze szkieletem. Oczywiście, Bardul Garbaty mógł znać Festrisa. Po zakończeniu wyprawy, jeśli Gernbeer przeżyje, będzie bogatszy i mądrzejszy o niejedno doświadczenie.

Gernbeera można wykorzystać do wzmocnienia siły słabej drużyny, wybierającej się na wyprawę do zamku. Nie podajemy jego charakterystyki, możesz więc opisać go tak, aby wypełnił luki w umiejętnościach i zdolnościach bohaterów. Jeśli grupa łowców przygód składa się głównie z Uczonych/Łotrów, Gernbeer może być silnym, młodym krasnoludzkim wojownikiem. Jeśli z kolei w drużynie jest zbyt wielu Wojowników/Rangerów, Gernbeer może być kimś uczonym – niezły zestaw umiejętności posiada np. uczeń czarodzieja, który zajmuje się jakąś inną profesją Uczonego. Z drugiej strony, jeśli drużyna jest bardzo silna, Gernbeer może być słabeuszem, a bohaterowie będą musieli włożyć dużo wysiłku w jego ochronę. W takim przypadku niezłym pomysłem będzie przydzielenie mu kilku Punktów Przeznaczenia, by utrzymać go przy życiu tak długo, jak tylko to możliwe.

2. PRZEKLEŃSTWO

Dzięki temu wątkowi jeden z bohaterów będzie miał bardzo silny motyw do wejścia i przeszukania Zamku Drachenfels.

Jeden z bohaterów (wybierz kogoś, kto przewodzi drużynie, jeśli tylko taka osoba jest w prowadzonej przez ciebie grupie) staje się ofiarą jakiejś straszliwej klątwy, która – choć widoczna – nie zamienia go od razu w beznadny wrak – będzie miał rok, aby się jej pozbyć.

Doszło do tego, być może, podczas wcześniejszej wyprawy do zamku, gdy zabrał stamtąd jakiś przedmiot. Najpierw

jego skóra blednie i znika jego cień. Nad całą okolicą wieje straszliwie zimny wiatr, który odczuwają również koledzy przekłętogo. Wkrótce omeny lub informacje Uczonych, z którymi kontaktuje się grupa, przynoszą rozwiązanie tej strasznej zagadki. Bohater musi pozbyć się klątwy, odszukując jej źródło, umieszczone w Zamku Drachenfels, gdyż w przeciwnym razie już nic mu nie pomoże.

Dobrym źródłem informacji w tej sprawie będzie Wyrocznia (lokacja 66). Wie ona gdzie w zamku znajduje się drugi przedmiot, który może odwołać klątwę – powinien on znajdować się gdzieś w podziemiach. Gdy drużyna już znajdzie się w zamku, łowcy przygód powinni dowiedzieć się, że gdzieś na jego terenie jest na wpół żywa Wyrocznia, która może im pomóc. Równie dobrze mogą dowiedzieć się tego wcześniej, być może dzięki jasnowidzeniu. Pomoc Wyroczni nie będzie jednak bezinteresowna; w zamian za informację, pożądaną przez obłożoną klątwą osobę, Wyrocznia może wymagać jakiejś usługi lub ofiary...

3. WYPRAWA BOHATERA

Tym razem jeden z bohaterów otrzymuje misję, zleconą mu przez jakieś ważne dla niego osoby. Wśród przygotowanych przez nas bohaterów są dwie takie osoby, a *Przewodnik po Zamku Drachenfels* w odpowiednich miejscach podaje informacje o nich. Czytając opisy tych dwóch bohaterów możesz dowiedzieć się, co rozumiemy przez słowa „Wyprawa bohatera”. Jeśli nie wykorzystujesz tych postaci, ich opisy mogą dostarczyć ci pomysłów na wymyślone przez siebie misje.

Erszebet Lauschenberg została zlecona święta misja od jej przełożonej Najwyższej Kapłanki Vereny. Wręcz graczowi Pomoc numer 8. Jej zadaniem jest odnalezienie kości, serca i mózgu Najwyższej Kapłanki Vereny zamordowanej przez Drachenfelsa. *Przewodnik po Zamku Drachenfels* mówi, gdzie znajdują się te organy; kości są w lokacji 16, a serce i mózg w lokacji 76. Erszebet ma również drugie zadanie, ma odnaleźć bogato zdobioną buławę, używaną podczas rytualnych obrzędów. *Przewodnik* nie wspomina, gdzie znajduje się ta broń. Miejsce jej ukrycia nie zostało określone, możesz umieścić ją tam, gdzie ci to odpowiada.



Elmarielowi Moonstreamowi zadanie zlecił jego nauczyciel, który cieszy się olbrzymim szacunkiem młodego czarodzieja. Elf musi odzyskać z zamku dwie rzeczy. Wręcz graczowi Pomoc numer 9. Jego bohater ma odszukać szczątki potężnego czarodzieja z Parravonu i odzyskać jego magiczne księgi. Te ostatnie muszą być dostarczone do mistrza Elma-riela, który ostrzegł go, że jakkolwiek próba manipulacji przy strzegących je zaklęciach może zakończyć się bolesną śmiercią – lub czymś jeszcze gorszym.

W zamku zgubiono również magiczny elfi pierścień. Nauczyciel powiedział Elmarielowi, że jeśli odnajdzie księgi, może zatrzymać pierścień. Księgi znajdują się w lokacji 92, w samym Krwawym Sercu Drachenfelsa. Możesz umieścić je w jakimś innym, mniej groźnym miejscu w lochach, jeśli bohaterowie walczyli dzielnie, lecz jasne jest, że nie mają szans dojść aż tak daleko. *Przewodnik po Zamku Drachenfels* nie wspomina o pierścieniu, możesz więc umieścić go tam, gdzie chcesz.

4. CHŁOPCY GOBROTA

Gobrot Mazistopa i jego orki są szczegółowo opisani w rozdziale *Charakterystyki*. Można ich wykorzystać w jakiejś zasadzce w drodze do lub z zamku, lecz istnieje bardziej interesująca możliwość ich wykorzystania.

Gobrot Mazistopa trafił do zamku w poszukiwaniu świętego dla jego plemienia, Ropiejących Krost, magicznego miecza. Możesz umieścić go w dowolnym miejscu na zamku. Dwie możliwe lokacje to 81b-e, w kącie celi lub w specjalnej, nie mającej numeru lokacji w tajnym spaczprzejęciu, tam gdzie żyje snotling Snitlet (patrz *Prowadzenie przygód w Zamku Drachenfels*).

Gobrot zjawi się w siedzibie Wielkiego Czarnoksiężnika nieco po drużynie. Najpierw jego orki będą szpiegować bohaterów, a dwóch lub trzech młodych, niecierpliwych orków strzeli do nich z luków (puślując). Ogólnie jednak banda zielonoskórych będzie starała się unikać poważniejszych starć. Bohaterowie powinni dowiedzieć się, że gdzieś w pobliżu są orki, lecz te nie pokazują się zbyt często.

W końcu dojdzie do spotkania obu stron. Może to nastąpić, gdy bohaterowie będą właśnie w środku walki. Nadejdą orki i nie będą wiedziały co zrobić. Niektóre rzucą się na bohaterów, inne będą walczyć z przeciwnikami grupy. Gobrot krzyknie: – Udzi ostawcie na óźnie!, po czym ci zielonoskórzy, których nie atakują łowcy przygód, rzucą się na przeciwników drużyny...

Po zakończeniu walki orki staną z mieczami w łapskach, z rozszerzonymi z podniecenia nozdrzami, gotowi, by zaatakować drużynę. Gobrot nie jest jednak głupcem i poczeka, by to bohaterowie zrobili pierwszy ruch. Jeśli ci zaatakują, orki będą walczyć do śmierci, jeśli zaczną rozmawiać, Gobrot podejmie negocjacje.

Z początku w ogóle nie chce mówić, czego szuka w zamku, woli jedynie mówić, że "żukam czegoś, co nam ukradły". Najpierw spróbuje dowiedzieć się, czego szukają łowcy przygód. Będzie o wiele szczęśliwszy, jeśli nie powiedzą o żadnym mieczu ani innej broni, a zamiast tego dostarczą mu jakąś wiarygodną historyjkę. Gobrot jest orkiem, ale wcale niegłupim i nie uwierzy w żadne androny.

Jeśli bohaterów i Gobrota nie dzieli konflikt interesów, Gobrot zgodzi się na zawieszenie broni lub nawet na połączenie sił. Być może kilku orków wymaga leczniczych zaklęć. Jeśli łowcy przygód im pomogą, nastrój szeregowych





orków zmieni się z wrogiego do niechętnie neutralnego: – Ak na ludzia, to on jezd niezły. Przed bohaterami otwiera się jedyna w swoim rodzaju szansa zaznania wojaczki u boku orków! Dzięki temu bohaterowie będą mogli poznać społeczeństwo orków, ich zwyczaje – mogą też nawiązać pewne, hm... kontakty, użyteczne w czasie późniejszych przygód.

Gobrot nie pozwoli wykorzystywać swych orków w roli mięsa armatniego, ale jego grupa może osłaniać drużynę strzałami z luków, od czasu do czasu mogą też walczyć. Tak naprawdę Gobrot będzie zadowolony z towarzystwa drużyny, przynajmniej do chwili odnalezienia miecza. Wtedy Mazistopa odejdzie, zabierając ze sobą swych zielonoskórych, przy czym nie będzie się przejmował żadnymi danymi wcześniej obietnicami. Chce sprowadzić do swego plemienia magiczny miecz i nie będzie ryzykował, przeprowadzając zupełnie niepotrzebny atak na bohaterów.

Przebywanie z orkami wiąże się jednak z pewnymi problemami. Całkiem prawdopodobny jest wybuch bójk, jeśli któryś z orków rozpocznie sprzeczkę z łowcą przygód. Miejmy nadzieję, że w takiej sytuacji bohaterowie nie posuną się do użycia broni lub magii – bohater może zyskać duże uznanie w oczach orków, pokonując jednego z nich w walce na pięści.

Innym problemem jest Urumf, „dżewczyna“ Gobrota (jej imię pochodzi od odgłosu, jaki wydaje z siebie bekając). To „Przywylej Kaptana“, zabierając ze sobą na wyprawę „dżewczynę“, ale z Urumf jest kawał niezłego ziółka, nawet jak na standardy orcze. Od samego początku będzie nieprzychylnie nastawiona do bohaterów i będzie flirtowała z najbrzydszym mężczyzną, żeby wzbudzić zazdrość w Gobrocie, który zrobi wtedy rzecz, jaka przystoi orkowi i zabije zuchwalca. Nieszczęśliwy obiekt załotów orczy musi się zachowywać ostrożnie; z jednej strony może go zabić zazdrośny Gobrot, z drugiej strony obraza „dżewczyny Kaptana“ również woła o pomstę do nieba. Bohater musi mówić coś w stylu: – Naprawdę jesteś skarbem wśród orków i gdybyś nie była tak wierna swemu wspaniałemu przywódcy, byłbym jeszcze bardziej dumny, mogąc mieć cię przy swoim boku. Gracz, który poradzi sobie z taką sytuacją, z pewnością powinien otrzymać dodatkowe PD dla swego bohatera.

PUNKTY PRZEZNACZENIA

Każdy bohater, który uczestniczy w walce, w której zginie Konstant Drachenfels, otrzymuje 2 PP.

Każdy bohater, który uczestniczy w walce, w której zginie wampir Maximilian von Steinhoff, otrzymuje 1 PP.

PRZYDZIAŁ PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA

Ze względu na olbrzymie wymiary zamku i rozmach przygody, nie sposób jest podać listy punktów doświadczenia, należnych za wszystkie możliwe spotkania i badanie pomieszczeń zamku (wymagałoby to też znacznie grubszej – i droższej – książki). Zamiast tego podajemy poniżej sugerowane wielkości punktów doświadczenia, należnych za odwiedziny pewnych lokacji i udział w ważnych wydarzeniach. Dzięki nim będziesz mógł określić pozostałe punkty doświadczenia. Podane wielkości punktów doświadczenia przeznaczone są dla jednego bohatera i jak zawsze Mistrz Gry powinien je zmodyfikować, biorąc pod uwagę jakość gry ocenianej osoby.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Za wejście i zbadanie każdej małej wieży.....	30-60 PD
Za zniszczenie zabójczego łoża (lokacja 31).....	50 PD
Za zniszczenie wampira Maximiliana i jego służki, Juliane (lokacja 52).....	75 PD
Za przeżycie w terenach Chaosu.....	100 PD
Za dojście do najwyższej komnaty Wielkiej Baszty.....	60 PD
Za zabranie kurka z dachu*.....	100 PD
Za zniszczenie Konstanta Drachenfelsa.....	200 PD
Za wypełnienie osobistych misji bohaterów.....	100 PD
Za poradzenie sobie w każdej z mniej ważnych lokacji**.....	0-30 PD
Za zachowanie się w czasie spotkań z każdym ważnym BN (np. Bardulem, Wyrocznią, Stanisławem).....	0-60 PD

* Ta nagroda jest dzielona pomiędzy osoby, biorące udział w zniszczeniu Drachenfelsa, w zależności od ich wkładu w to dzieło – nie jest przyznawana każdemu członkowi drużyny. Za pokonanie diabła nie ma nagrody. Walka z nim jest zbędna i po podjęciu odpowiednich środków, można jej uniknąć.

** Chodzi tu o lokacje, w których bohaterowie napotykają wrogów lub grozi im w nich jakieś niebezpieczeństwo. Nie chodzi tu o wsadzenie głowy do studni, obijanie posagu fontanny drewnianym kijem lub bezcelowe chodzenie po jakimś bezpiecznym korytarzu.

Sprytna gra powinna zostać nagrodzona lepiej niż zazwyczaj. Gracz, który wpadnie na jakiś wspaniały pomysł powinien otrzymać hojną nagrodę. Zamek jest bardzo niebezpiecznym miejscem i każdy objaw geniuszu może stanowić o być lub nie być drużyny.

Jeśli bohaterowie będą walczyć i pokonają kultystów Chaosu i bandytów Kroetza, każdy bohater powinien dostać od 30 do 75 PD za każdą z tych grup (nie za bohatera niezależnego, z którym bohater walczył!)

W Zamku Drachenfels nie ma zbyt wielu śmiesznych rzeczy, ale sprytna gra i dobre wczuwanie się w rolę zasługują na nagrodę. Śmieszne pogawędki z Bardulem lub ze Snitletem, czy z Urumf, również powinny zostać nagrodzone jakąś niewielką liczbą PD.

CHARAKTERYSTYKI

W tym rozdziale zamieściliśmy charakterystyki wszystkich ważnych bohaterów niezależnych i potworów, wspomnianych w tekście przygody. Uwzględniliśmy w nich wszystkie umiejętności, w rodzaju *bardzo silny* – i, tam, gdzie jest to konieczne, atrybuty Chaosu. Liczby w nawiasach odpowiadają numerom lokacji w zamku (patrz *Przewodnik po*

Zamku Drachenfels), w których można się natknąć na opisywane istoty.

Więcej informacji o zaklęciach i umiejętnościach znajduje się w podręczniku gry **WFRP**, a informacje o atrybutach Chaosu zamieszczono w książce *Królestwa Chaosu – niewolnicy ciemności*.

DROGA DO DRACHENFELS

HARPIE

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	4	4	11	20	1	33	35	14	43	66	5

Charakter: zły

Zasady specjalne: latają jak istoty *pikujące*; wartość **Sz** dotyczy poruszania się po ziemi; ze względu na wspaniałe umiejętności manewrowania, unosząc się w powietrzu mogą atakować w dowolnym kierunku; podatne na *strach* przed ogniem i zaklęciami tworzącymi światło; ze względu na posiadanie narządu, podobnego do tego, jaki ma nietoperz, uważa się, że dysponują *widzeniem w ciemnościach*.



DUCHY

W Zamku Drachenfels jest wiele duchów. Podana tu standardowa charakterystyka jest używana wtedy, gdy tekst przygody nie mówi o określonym duchu-bohaterze niezależnym. Mistrz Gry musi określić cele i motywacje nie opisywanych duchów zamku.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	0	0	3	17	30	1	-	18	18	18	18	29

Charakter: różny

Zasady specjalne: niewrażliwy na oddziaływania psychologiczne; niewrażliwy na broń niemagiczną; powoduje *strach* w istotach żywych; może zechodzić przez lite ściany; może na życzenie stawać się widzialny i niewidzialny; w Zamku Drachenfels nie podlegają *niestabilności* (patrz w opisach spotkań); dotyk ducha wywołuje *strach* – ofiara musi wykonać udany test **CP** (z ujemnym modyfikatorem -10) lub uciec.

TRZY OGRY

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	33	17	4	5	17	30	2	18	18	14	18	29	10

Charakter: chaotyczny

Przedmioty: pałki, pocerowane łachmany.

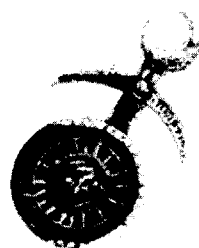
Zasady specjalne: wzbudzają *strach* w istotach żywych mających mniej niż 3 metry wzrostu.

GNILEC

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	-	3	3	11	40	3	-	29	10	29	29	-

Charakter: chaotyczny

Zasady specjalne: atakuje jednym *ugryzieniem* i dwoma atakami *pazurami*; wzbudza *strach* w istotach żywych; niewrażliwy na oddziaływania psychologiczne; podlega *niestabilności*; lata jak *istota pikująca*; wartość **Sz** odnosi się do poruszania się po ziemi.



MIESZKAŃCY ZAMKU

ZOMBIE (2C)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	17	3	3	5	10	1	10	10	10	14	14	-

Charakter: zły

Zasady specjalne: niewrażliwe na oddziaływania psychologiczne; wzbudzają *strach* w istotach żywych; w Zamku Drachenfels nie podlegają *niestabilności* (patrz *Prowadzenie przygód w Zamku Drachenfels*, gdzie podano zasady dotyczące ożywieńców i *niestabilności*); ich celne ciosy mają 10% szans zainfekowania ran.

HARPIE (2F, 29)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	4	4	11	20	1	33	35	14	43	66	5

Charakter: zły

Zasady specjalne: latają jak istoty *pikujące* – wartość **Sz** odnosi się do poruszania się po ziemi; ze względu na wspaniałą manewrowość, unosząc się w powietrzu mogą atakować w dowolnym kierunku; podatne na *strach* przed ogniem i zaklęciami tworzącymi światło; mieszkańcy Starego Świata uważają, że *widzą w ciemnościach* – nie zdają sobie sprawy, że posiadają narząd, podobny do tego, jaki mają nietoperze.

SZKIELETY (3A, 3D, 1I, 82F, 84)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

Charakter: zły

Zasady specjalne: niewrażliwe na oddziaływania psychologiczne; wzbudzają *strach* w istotach żywych; w Zamku Drachenfels nie podlegają *niestabilności* i *głupocie*; ich celne ciosy mają 35% szansę spowodowania *infekcji* ran.

ZBIOROWY DUCH (4A)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	0	3	3	24	41	2	-	18	29	49	49	41

Charakter: neutralny

Zasady specjalne: niewrażliwy na oddziaływania psychologiczne; niewrażliwy na broń niemagiczną; wzbudza *strach* w istotach żywych; może przechodzić przez lite ściany; może na życzenie stawać się widzialny i niewidzialny; w Zamku Drachenfels nie podlega *niestabilności* i *głupocie*; dotyk ducha wywołuje *strach* – ofiara musi wykonać udany test **CP** (z ujemnym modyfikatorem -10) lub uciec.

Duch zbiorowy jest silniejszy od normalnej istoty tego typu, a jego dotyk – prócz strachu – może również zadać obrażenia fizyczne. Osoba, która zostanie przez niego zraniona, będzie musiała wykonać udany test **Wt**, albo straci 1 punkt **S** na K3 dni – jeżeli jej **S** spadnie do 0, umrze.

MUTANCI Z WIEŻY (7D)

Ci wyglądający z grubsza jak ludzie mutanci nie są ożywieniami. Ich wygląd zmienia się z rundy na rundę, kończyny wydłużają lub kurczą, zakończenia kończyn zmniejszają

się z przyssawek na szpony, chitynowe palki itd.; ciała wydymają się i kurczą.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	33	0	3	3	8	29	2	18	18	18	18	29	-

Charakter: chaotyczny

Zasady specjalne: ze względu na pokrywający je śluz, odnoszą jedynie połowę obrażeń od ataków opartych na ogniu; są niewrażliwe na wszystkie oddziaływania psychologiczne.

BOHATER TZEENTCHA (7E)

Bohater Tzeentcha jest uwięziony w tej wieży od stuleci, magia broni mu wyjścia z pułapki. Bohaterowie, którzy otworzą drzwi, złamią kłutwę i sprawią, że stanie się wolny – oczywiście po tym, jak ich wszystkich zabije.

Wygląd wojownika Chaosu jest dziwaczny, co nie dziwi, zważywszy na boga, któremu służy. Kiedyś był człowiekiem, dzisiaj raczej daleko mu do homo sapiens. Jego skóra (poza twarzą) jest smolście czarna, a nogi zamieniły się w macki, zakończone przyssawkami, dzięki którym może się wspinać po ścianach, nie tracąc przy tym szybkości. Inne atrybuty Chaosu są opisane poniżej. Najdziwniejszym z nich jest zmienna, bez przerwy mutująca twarz. Raz jest ludzka, raz gładka i różowa lub gładka i czarna, kiedy indziej zwierzęca lub owadzia. Zmiany następują szybko, lecz nieregularnie. Wywołuje to dezorientację, dlatego każda



walcząca (wręcz) z nim osoba otrzymuje ujemny modyfikator -10 do wszystkich rzutów związanych z walką. Niezmiennym składnikiem każdego oblicza wojownika Chaosu jest para zakreślonych rogów o ząbkowanych krawędziach.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	49	44	4	4	13	49	3	18	43	43	37	39	10

Charakter: chaotyczny (Tzeentch)

Umiejętności: uniki; wspinaczka; silny cios; celny cios; oghuszenie; bijatyka.

Nagrody Tzeentcha: atrybut Chaosu – odporność na magię (dodatni modyfikator +20 do wszystkich testów SW wykonywanych przy przeciwstawianiu się magii, nie pokazano tego w charakterystyce).

Atrybuty Chaosu: Czarna skóra (+20 do wszystkich testów ukrywania się w nocy lub w ciemnościach); Rogi (+1 A); Ogon zakończony maczugą (+1 A); Macki, obie nogi wojownika Chaosu są mackami, zakończonymi przysawkami.

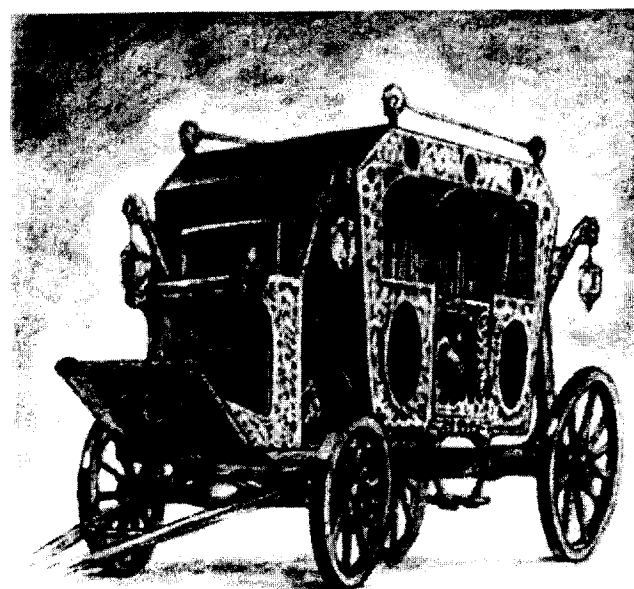
Przedmioty: porwany kaftan kolczy z rękawami (0/1 PP, korpus/ramiona/nogi), napierśnik (1 PP, korpus), magiczny miecz: ochrona przed elfami (żaden elf nie może się podejść bliżej niż na 6 metrów), Niszczyciel magii (jeśli użytkownik miecza trafi istotę walczącą lub niosącą przy sobie magiczny przedmiot/przedmioty, przy wyniku rzutu K6 równym 5 lub 6, losowy przedmiot magiczny należący do ofiary straci swą magię i rozpadnie się w pył).

SZKIELETY KONI (10A-G)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	-	3	3	7	20	1	18	18	18	18	18	-

Charakter: zły

Zasady specjalne: niewrażliwe na oddziaływania psychologiczne; wzbudzają strach w istotach żywych; w Zamku Drachenfels nie podlegają niestabilności; ich celne ciosy mają 10% szansę spowodowania infekcji ran, atakują kopnięciem.



BEZGŁOWY WOŹNICA (II)

Bezgłowy Woźnica jest eterycznym żywiołem. Podczas walki wykorzystuje swój wywołujący strach dotyk oraz eteralny bicz. Bicz zawsze trafia w głowę i oprócz ran pozostawia krwawą pręgę na twarzy ofiary, jeżeli ta nie wykona udanego testu na Wt – ból wywołany uderzeniem uczyni ją niemal bezbronną; przez k4 rundy nie będzie mogła atakować (jednak nadal będzie wolno jej unikać ciosów). Co więcej, do momentu uleczenia śladu ciosu zakłębieniem Leczenie ciężkich ran, ofiara będzie otrzymywała ujemne modyfikatory -10 do WW i Ogd.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	41	2	3	17	30	2	-	18	18	18	18	29

Charakter: zły

Zasady specjalne: niewrażliwy na oddziaływania psychologiczne; niewrażliwy na broń niemagiczną; wzbudza strach w istotach żywych; może przechodzić przez lite ściany; może na życzenie stawać się widzialny i niewidzialny; w Zamku Drachenfels nie podlega niestabilności; dotyk ducha wywołuje strach – ofiara musi wykonać udany test CP (z ujemnym modyfikatorem -10) lub uciec.

WIELKI POWÓZ (II)

Wielki powóz jest imponującym pojazdem, który może stratać wrogów. Nie jest to oczywiście jego jedyna broń. Na drzwiach powozu, nad skavenскими łapami, służącymi za klamki, umieszczone są zakonserwowane głowy skavenów, które spróbują ugryźć każdego, kto zbliży się do drzwiczek na odległość 30 centymetrów.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	49	-	5	3	16	33	1/3	-	-	18	89	89	-

Charakter: zły

Zasady specjalne: niewrażliwy na oddziaływania psychologiczne; traktowany jak obiekt łatwo palny; jest wyjątkowo zwrotny – głowy skavenów gryzą z dodatkowym modyfikatorem +20 do WW.

ODŁĄCZONE GŁOWY SKAVENÓW (II)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
0	49	0	3	2	4	40	1	-	-	-	89	89	-

Charakter: zły

Zasady specjalne: latają jak istoty pikujące; traktowane jak cel mały, atakują gryzieniem; nie wrażliwe na oddziaływania psychologiczne; obiekty łatwopalne; wartość Sz odnosi się do poruszania się po ziemi.

CZĘŚCIOWE GARGOYLE (13)

Mianem częściowych gargoyli ochrzcziliśmy kamienne głowy, pyski i pazuraste ramiona, które wyskakują ze ścian korytarza (lokacja 13). Nie oddzielają się one od muru, ale mogą sięgnąć ludzi stłoczonych w przejściu. Korytarz może stworzyć dowolną liczbę tych potworów, dlatego zniszczenie pojedynczych istot nie da drużynie zbyt wiele. Częściowa gargoyle atakuje użębioną paszczką lub pazurami – w zależności od tego, czym dysponuje.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
0	25	-	2	2	4	29	1	18	18	18	18	29	-

Charakter: zły

Zasady specjalne: niewrażliwe na oddziaływania psychologiczne.

GARGOYLE (13)

Gargoyle to małe, zaklęte figurki z kamienia. Gargoyle z korytarza powstają z częściowych gargoyle, po tym jak te wyjdą ze ścian. Mogą atakować bohaterów skacząc na nich z góry lub ścigając ich po korytarzu.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	29	10	3	3	5	33	1	18	18	18	18	29	-

Charakter: zły

Zasady specjalne: niewrażliwe na oddziaływania psychologiczne; latają jak istoty *przylotowe*; wartość **Sz** odnosi się do poruszania się po ziemi.

DUCHY (16)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	0	0	3	17	30	1	-	18	18	18	18	20

Charakter: różny

Zasady specjalne: niewrażliwe na oddziaływania psychologiczne; niewrażliwe na broń niemagiczną; powodują *strach* w istotach żywych; mogą przechodzić przez lite ściany; mogą na życzenie stawać się widzialne bądź niewidzialne; w Zamku Drachenfels nie podlegają *niestabilności*; ich dotyk wywołuje *strach* – ofiara musi wykonać udany test **CP** (z ujemnym modyfikatorem -10) lub uciec.

KAMELEOPIJ (19)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	33	0	2	2	5	30	1	14	14	14	14	14	-

Charakter: neutralny

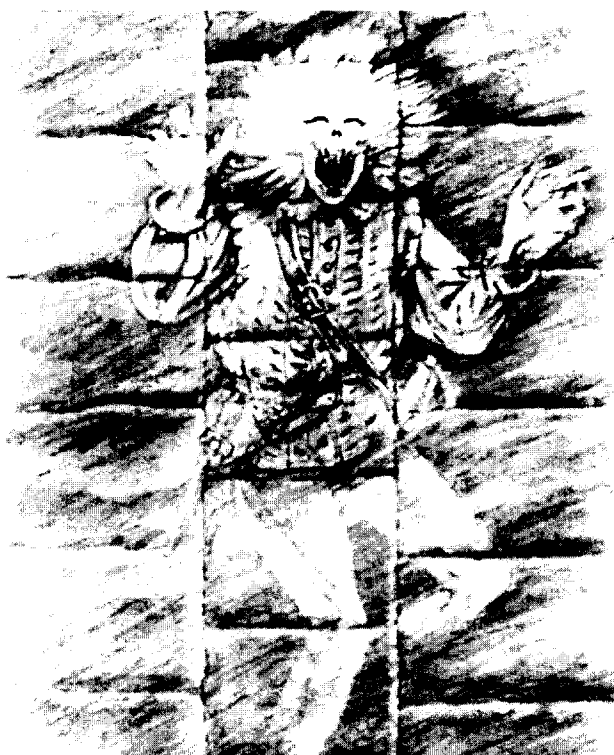
Zasady specjalne: odczuwa *strach* przed ogniem; niewrażliwy na inne oddziaływania psychologiczne.

AMEBA (20)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	0	3	5	11	30	3	-	0	0	0	0	-

Charakter: neutralny

Zasady specjalne: niewrażliwa na oddziaływania psychologiczne; nie można jej zmusić, aby wycofała się z walki (no, może nie jest to do końca prawda, jeżeli potraktuje się ją zimnem lub ogniem, ucieknie zapominając o głodzie); po celnym trafieniu „oblewa” ofiarę swym ciałem – niebezpiecznik traci co rundę automatycznie 1 punkt **Żywotności**. Oblani bohaterowie mogą kontynuować walkę, ale zostaną uwolnieni dopiero po zniszczeniu ameby.



CZERWONA PLEŚŃ

Porasta wilgotne mury i rozkładającą się materię organiczną. Zarodniki tworzą w powietrzu gęstą chmurę, pokrywającą na 3 rundy obszar w promieniu 5 metrów. Każda osoba znajdująca się wewnątrz chmury musi wykonać udany test **I** albo zostanie oślepią na 2k6 godzin (-25 do **WW**, **I** i **Zr**; niemożność używania broni strzeleckiej – mając pazury raczej trudno strzelać z łuku, jeżeli się nic nie widzi), +25 do **WW** przeciwników). Przy kontakcie z czerwoną pleśnią ludzie i halflingi otrzymują po K6 punktów obłędu.

OŻYWIONA ZBROJA (27)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	33	3	4	11	41	2	29	10	-	69	69	-

Charakter: neutralny

Zasady specjalne: niewrażliwa na oddziaływania psychologiczne; otrzymuje 1 PP na wszystkie lokacje (nie zostało to uwzględnione w podanej powyżej charakterystyce); w każdej rękawicy trzyma magiczny miecz, rozpraszający po udanym trafieniu jeden czar typu *Strefa*.

KRWAWY PIJAWY (28)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	33	0	2	2	5	30	1	-	14	1	14	14	-

Charakter: neutralny

Zasady specjalne: odczuwają *strach* przed ogniem, niewrażliwe na inne oddziaływania psychologiczne; zanim przyssą się do ofiary atakują *gryzieniem*, później wysysają z niej co rundę, aż do momentu zaspokojenia głodu (wynik 6 przy rzucie K6), jeden punkt **Żywotności**; istnieje 40% szansa, że ugryzienie zainfekuje ranę.

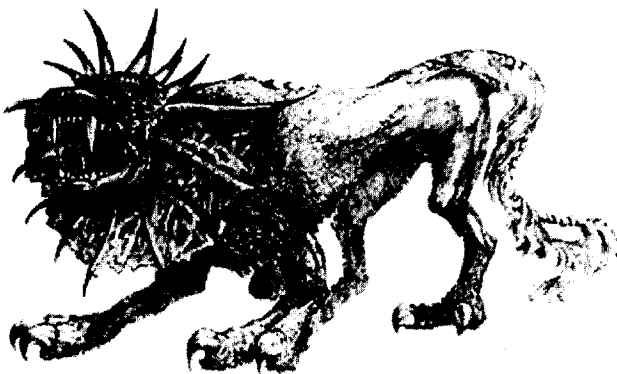
OGARY KHORNE'A (29)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
10	49	-	5	4	11	60	1	-	10	14	89	89	-

Charakter: chaotyczny (Khorne)

Zasady specjalne: wywołują strach w istotach żywych mających mniej niż 3 metry wzrostu; są niewrażliwe na oddziaływania psychologiczne poza tymi, które wywołują większe demony i bóstwa; podlegają *niestabilności*; *nienawidzą* stworów i wyznawców Slaanesh, wpadają w furie na ich widok; atakują *gryzieniem* – ich ugryzienie jest trujące; potrafią skoczyć na odległość do 8 metrów i jednocześnie pokonać przeszkodę wysoką na 4 metry, dzięki czemu w pierwszej rundzie walki otrzymują dodatni modyfikator **WW** +10. Jeżeli atak *gryzieniem* jest udany, ogar dodatkowo zadaje dwa ciosy *pazurami* (nie trzeba wykonywać testów **WW** – trafiają automatycznie).

Przedmioty: obroża Khorne'a (**SW** 89 przy testach przeciwko magii).



KRWIOPUSZCZE (29, 60)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	42	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	14

Charakter: chaotyczny (Khorne)

Zasady specjalne: wywołują *strach* w istotach żywych mających mniej niż 3 metry wzrostu; niewrażliwe na oddziaływania psychologiczne poza tymi, które wywołują większe



demony i bóstwa; podlegają *niestabilności*; *nienawidzą* stworów i wyznawców Slaanesh, wpadają na ich widok w furie; mają jeden atak *gryzieniem* (ich ugryzienie jest zatrute) i jeden cios *pazurami* lub jeden atak *gryzieniem* i jeden atak bronią; mogą pluć trucizną na odległość 10 metrów; regenerują 1 punkt **Żywotności** na turę (jak trolle); naturalny pancerz ciała (1 PP, wszystkie lokacje); ugryzione ofiary muszą wykonać udany test **Wt** albo ich **Żyw** zostanie zmniejszona o 2K6 punktów.

Przedmioty: każdy Krwiopuszcze posiada splamione krwią, wykonane z żelaza i brązu *piekielne ostrze*. Dzięki tej broni **WW** demona zwiększa się o +10, ostrze zadaje 4K6 obrażeń (ale bez dorzutów w przypadku 6). Piekielne ostrze wysysa także 2K6 punktów magii z każdej trafionej istoty lub wyznawcy Slaanesh.

ZABÓJCZE ŁOŻE (31)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	59	-	4	5	28	49	2	49	29	33	69	69	-

Charakter: zły

Zasady specjalne: wywołuje strach w istotach żywych mających mniej niż 3 metry wzrostu; jest niewrażliwe na oddziaływania psychologiczne; zadaje ciosy kamiennymi rolkami – ofiara ataku musi wykonać udany test **I** albo zostanie obalona na ziemię – jeżeli do tego dojdzie, w następnej rundzie łożo będzie ją atakować z dodatnim modyfikatorem **WW** +20; kurtyny (tylko) są obiektami łatwo palnymi, ale nie odnoszą obrażeń od ciosów zadanych niemagiczną bronią obuchową; kamienne rolki mają 2 PP (patrz niżej).

W czasie walki zabójcze łożo może zaatakować kamiennymi rolkami dwóch różnych przeciwników. Zasłony, wiszące nad łożem, dysponują własną formą magicznego ataku, opisaną w *Przewodniku po Zamku Drachenfels*. Mają nawet odrębną charakterystykę – każda posiada **Wt** 2 i **Żyw** 5. Obrażenia, które otrzymują, nie są wliczane do obrażeń łoża, lecz jeśli to ostatnie zostanie zniszczone, stracą swą moc. Po utracie kotar łożo nie będzie mogło rzucać czaru *Podmuchać wiatru*, generować gnomonietoperzy, itp.

Cele ciosów podczas walki z łożem są ustalane za pomocą rzutu K10; wynik 1-7 oznacza, że trafione zostało łożo, 8-9 kamienna rolka (istnieje 25% szansa, że po trafieniu w rolkę broń się rozpadnie), a 10 zasłona.

GNOMONIETOPERZE (31)

Gnomonietoperze są dziwnymi, na wpół iluzyjnymi stworami, stworzonymi przez zasłony wiszące nad łożem. Atakują podlatując do bohaterów i uderzając pazurami. Ich ciosy zadają normalne obrażenia, ale dodatkowo obdarzają klątwą, jeśli ofierze ataku nie uda się wykonać testu **SW**. Klątwa ta jest bardziej irytująca niż groźna (efekty działania jak czar *Klątwa* magii prostej). Można się ich pozbyć tylko za pomocą zaklęcia *Usunięcie przekleństwa*.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	25	0	2	2	4	33	1	33	10	10	69	69	-

Charakter: zły

Zasady specjalne: niewrażliwe na oddziaływania psychologiczne, latają jak istoty *pikujące*.

DUCHY ELFÓW (49)

Duchy te różnią się nieco od normalnych istot tego typu, ponieważ posiadają moc rzucania zaklęć, pozostałość po czasach, kiedy były magami.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	0	0	3	17	30	1	-	18	48	48	48	43

Charakter: różny

Zasady specjalne: niewrażliwe na oddziaływania psychologiczne; niewrażliwe na broń niemagiczną; powodują *strach* w istotach żywych; mogą przechodzić przez lite ściany; mogą na życzenie stawać się widzialne lub niewidzialne; w Zamku Drachenfels nie podlegają *niestabilności*; ich dotyk wywołuje *strach* – ofiara musi wykonać udany test CP (z ujemnym modyfikatorem -10) lub uciec; używają czarów (patrz niżej).

Czary: 16 punktów magii

Magia prosta *Dar języków, Płonące światło, Uśpienie, Strefa ciszy.*

Magia wojenna 1. Aura oporu, Kradzież rozumu, Podmuchi wiatru

DEMONICE (50,64)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	57	42	4	3	5	60	3	10	89	89	89	89	89

Charakter: chaotyczny (Slaanesh)

Zasady specjalne: podlegają *niestabilności* (ale nie na terenach Chaosu); niewrażliwe na oddziaływania psychologiczne, z wyjątkiem tych wywoływanych przez większe demony i bóstwa; wywołują *strach* w istotach żywych, mających mniej niż 3 metry wzrostu; jeden *atak ogonem* i dwa *ciosy pazurami*; 1 PP, wszystkie lokacje.

THADEUS SCHNELLING. ŁOWCA CZAROWNIC (51)

Schnelling przybył do Zamku Drachenfels w roku 2244 wraz z grupą zbranych w Imperium i Bretonii wyznawców Solkana, z zamiarem zburzenia twierdzy i stawienia czoła samemu Wielkiemu Czarnoksiężnikowi. Nie pamięta wydarzeń, jakie zaszły w siedzibie Drachenfelsa. Sądzi, że miały one miejsce zaledwie kilka miesięcy temu. Nie zdaje sobie sprawy z upływu czasu, ponieważ przebywa w odosobnionym bąblu spaczni, a w komnacie 51 pojawia się tylko wtedy, gdy przybywają doń intruzy. Thadeus jest bezpośredni, jest też groźnym, skutecznym wojownikiem.



Łowca czarownic ma 32 lata, mierzy 197 centymetrów wzrostu, jego skóra ma jasny odcień, a faliście układające się włosy ocieniają błękitne oczy. Ma chłopięcy wygląd, co dziwnie kontrastuje z tym, kim jest oraz z jego poglądami.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	56	45	4	5	11	47	2	44	42	37	35	60	38

Charakter: praworządny (Solkan)

Umiejętności: *rozbrajanie; unik; celne strzelanie; krasomówstwo; jeździectwo; cichy chód w mieście; specjalna broń – broń dwuręczna; silny cios; celny cios; ogluszenie; bardzo wytrzymały.*

Przedmioty: zbroja płytowa z magicznym napierśnikiem +1 (2 PP korpus, 1 PP ramiona/nogi), hełm (1 PP głowa), magiczny miecz półtorak +10 (+10 WW, -10 I, +1 zadawane obrażenia) z dwoma *mniej niż runami śmierci* (wyznawcy i istoty Khorne'a i Tzeentcha). Miecz jest niemagiczny, jeśli włada nim istota o charakterze innym od praworządnego.

MAXIMILIAN VON STEINHOFF, WAMPIR (52)

Maximilian jest członkiem starożytnego rodu szlacheckiego, wywodzącego się ze wschodniego Ostlandu, który rządził mało znanym i nieszczęsnym lennem. Zmęczony życiem w takiej dziurze, wyruszył w wędrowkę wraz z kilkoma sługami i kochanką-wampiryzm sługą, Juliane. Jego podróż obfitowała w ekscytujące niebezpieczeństwa. W końcu przybył do Zamku Drachenfels, by zbadać źródło złej magii, tkwiące w Wielkiej Baszcie. Nie wie, że to, czego szuka, wcale nie zwiększy jego wampirycznych zdolności. Nie zamierza przerwać jednak poszukiwań, tym bardziej, że udało mu się odnaleźć niezwykle przydatny pierścień magiczny, który zresztą nosi teraz na palcu.



Maximilian jest przystojnym mężczyzną o ciemnej karnacji. Ma doskonale maniery, a nawet, jeśli tego zechce, może stać się czarujący. Z wyglądu ma około 30 lat, mierzy 190 centymetrów wzrostu. Jest dość szczupły. Potrafi udawać szlachetnego, mądrego i honorowego człowieka.

Poniżej podano dwie charakterystyki wampira. Pierwszą należy się posługiwać, gdy przebudzi się po wejściu bohaterów do komnaty 52. Drugą po upływie 6 rund lub jeśli zaatakuje drużynę w innym miejscu (patrz *Przewodnik po Zamku Drachenfels*). Podczas sześciurundowego okresu po prostu dodawaj co rundę +5 do WW, US, I i Zr, +2 do Żyw, a w rundzie 1, 3 i 5 +1 do S, Wt i A.

Charakterystyka początkowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	36	2	3	12	33	1	30	72	48	59	50	55

Charakterystyka pełna

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	61	66	5	6	24	63	4	60	72	48	59	50	55

Charakter: zły

Umiejętności: gadanina; urok osobisty; heraldyka; etykieta; szczęście; czytanie/pisanie; jeździectwo; cichy chód w mieście; cichy chód na usi; specjalna broń – rapier; błyskotliwość.

Czary: 52 punkty magii

Magia prosta Magiczne zamknięcie, Wzmocnienie drzewi, Uśpienie, Strefa ciszy.

Magia wojenna 1. Aura oporu, Leczenie lekkich zranień, Ognista kula.

Magia wojenna 2. Wywołanie paniki, Powstrzymanie odwrotu, Świetlisty piorun, Kradzież mocy magicznej.

Magia wojenna 3. Peleryna mroku, Rozproszenie magii.

Magia wojenna 4. Wyssanie magii, Unieruchomienie.

Magia nekromantyczna 1. Przyzwanie szkieletów.

Magia nekromantyczna 2. Kontrolowanie ożywieńców.

Magia nekromantyczna 3. Wezwanie hordy szkieletów.

Magia nekromantyczna 4. Wezwanie szkieletu – większego herosa.

Przedmioty: trumna z ziemią z ojczystych stron; ubranie i biżuteria (klejnoty są warte 50ZK); sakiewka ze 100 ZK; magiczny pierścień, zmniejszający koszt (liczbę punktów magii) zmiany kształtu i koszt uniknięcia śpiączki do marnego 1 PM każdy (patrz **WFRP**, opis wampirów).

Zasady specjalne: bardzo obszerne. Patrz **WFRP**, str. 250-251.

JULIANE FASSBINDER. WAMPIRZY SŁUGA. BYŁA NAJEMNICZKA (52)

Juliane służyła rodzinie Steinhoff jako najemnik. Maximilian najpierw ją uwiódł, a potem przemienił w swego sługę. Kobieta jest obecnie całkowicie mu posłuszna i w jego obronie będzie walczyć do śmierci.

Juliane ma 27 lat, gęste, kręcone, czarne włosy i jasnoszare oczy. Uroda Fassbinder nie jest zdolna ukryć jej bezduszności i chłodu.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	58	55	5	3	14	44	3	31	30	37	89	89	36

Umiejętności: rozbrajanie; uniki; szczęście; widzenie w ciemnościach; jeździectwo; wspinaczka; sekretny język – język bitewny; silny cios; ogłuszenie.

Przedmioty: magiczny płaszcz z czarnego jedwabiu (1 PP, wszystkie lokacje, traktowany jak szata wytrzymałości +1); magiczny miecz +1 (+1 do zadawanych obrażeń); pergamin z zapisanym rytuałem; pierścień wielu czarów, zawierający 15 punktów magii i zaklęcia *Podmuchać wiatr* i *Wywołanie paniki*; plecak z rzeczami przydatnymi w podróży (ciśnięty w róg komnaty).

ZEGAR Z KUKUŁKĄ (53)

Ten zegar wygląda jak ładny, bogato zdobiony zegar z kukułką, z rodzaju tych, jakie produkuje się w centralnych prowincjach Imperium. Pozory mylą, nie jest to bowiem zwykły czasomierz. Jest rozumny, złośliwy, pamiętliwy, psychopatyczny i od dawna zepsuty złem miejsca, w którym przebywa.

Zegar atakuje długimi, ołowianymi ciężarkami, wiszącymi na łańcuchach, które w magiczny sposób potrafią wydłużyć się do 12 metrów długości. Pierwsze trafienie ofiary jest traktowane jak *uderzenie ogonem* i zadaje normalne obrażenia. Trafiona osoba musi wykonać udany test **I** (+10 za *uniki*), gdyż w przeciwnym wypadku łańcuch owinie się dookoła jej szyi i przyciągnie ją do zegara. Duszący łańcuch powoduje w każdej rundzie automatyczną utratę 1 punktu **Żywotności**, a duszona osoba otrzymuje ujemne modyfikatory -10 do wszystkich testów walki (nie może też mówić i czarować). Łańcuch można przerwać zadając mu co najmniej 6 punktów uszkodzeń (ma **Wt** 6). Przerwany, przestaje dusić i upada na podłogę. Każdy, kto zadaje ciosy łańcuchowi, duszącemu w tym czasie inną osobę, zrani ją, jeśli rezultat testu trafienia zmieści się w przedziale 96-00.

Zegar broni się także magicznie. W każdej rundzie wykorzystuje zaklęcie *Powielenie obrazu* i tworzy iluzoryczne klony samego siebie (i schwytanych przez łańcuch nie-szczęśników). Może to zrobić co rundę, choć w tym samym czasie nie mogą istnieć więcej niż cztery iluzje zegara.

Również bicie zegara ma własności magiczne – zostały one opisane poniżej charakterystyki, razem z kukułką, posiadającą odrębną charakterystykę.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
-	41	41	3	5	12	55	2	18	18	49	69	60	-



Charakter: zły

Zasady specjalne: niewrażliwy na oddziaływania psychologiczne, broń niemagiczna nie powoduje obrażeń.

Wykorzystanie magii: zegar nie wydaje punktów magii na rzucanie zaklęcia *Powielenie obrazu* lub stworzenie magicznych efektów, wywoływanych biciem kurantów. W każdej rundzie wybija losowo określoną godzinę (rzut K12) i tworzy odpowiedni efekt magiczny. Efekty te działają tylko na jedną, losowo określoną osobę, chyba że ich opis mówi coś innego. Skutek bicia kurantu zostaje przezwyciężony, jeśli zaatakowanej w ten sposób osobie uda się wykonać test **SW** z ujemnym modyfikatorem -10 (zegar ma potężną moc). Rezultaty, wywoływane przez poszczególne kuranty, są opisane w poniższej tabeli.

KUKUŁKA (53)

Kukulka wygląda jak mała, śliczna, opierzona, drewniana zabawka. Miły wygląd kryje złą naturę. Kukulka atakuje dziobem, co traktowane jest jak atak *gryzieniem*. Jeśli zostanie tracona, lecz nie zniszczona, wpadnie w prawdziwy szal. W takim wypadku, do momentu jej zniszczenia, wielkość cech ptaka będzie wynosiła: **WW** 50, **S** 4, **A** 2. Ubocznym skutkiem trafienia będą również głośny trele, które kukulka będzie wydawała, zadając wściekle razy dziobem.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
-	33	-	2	2	5	55	1	18	18	18	18	18	-

Zasady specjalne: niewrażliwa na oddziaływania psychologiczne, broń niemagiczna nie powoduje obrażeń, lata jak istota pikująca.

BARDUL GARBATY (55 I GDZIE INDZIEJ)

Bardul jest krasnoludem w trudnym do określenia wieku – tak naprawdę ma 288 lat. Jak przypuszcza, to magiczne oddziaływanie zamku umożliwiło mu dożycie tak późnego wieku, dlatego też nie jest specjalnie skłonny do opuszczania twierdzy.

Wciąż obawia się Pana, boi się, że gdy Pan się znowu zjawi, nie będzie zdolny mu posługiwać. Za wszelką cenę stara się unikać rozmowy o wyczynach swego mistrza. Żywi się resztkami jedzenia, które uda mu się zebrać w komnatach zamku. Stał się prawdziwym znawcą potraw ze szczurów i zupy na kościach – choć jest kiepskim procarzem, czasami udaje mu się strącić jakiegoś ptaka. Zazwyczaj nie traci czasu na gotowanie, zwykle jest też głodny. Jego komnata jest straszliwie zagracona, Bardul ogrzewa ją piecykiem na olej. Zazdrośnie strzeże resztek lustrzańskiej kawy, którą przechowuje w magicznej puszcze, mającej zdolność jej odtwarzania.

Bardul ma długie, proste, czarne i gęste włosy, nosi też krzaczastą, choć brudną brodę. Ubiiera się w brudne odzienie i nie przejmuje się tym, że bardzo cuchnie. Jego jedynym przyjacielem w zamku jest duch Stanisława Goethego, od którego nauczył się kilku rzeczy. Jest bardzo dumny ze starego pisarza i nie jest wrażliwy na wywoływany przez niego strach. Powie bohaterom, kim jest jego przyjaciel i ostrzeże ich, że duch starego pisarza nie chce uwierzyć w to, że jest ożywieńcem (nie chce słuchać nawet tego, że już nie żyje).

MAGICZNE EFEKTY BICIA ZEGARA DRACHENFELSA (K12)

Godzina Działanie

- 1-2 **Zwolnienie czasu:** przez K6 rund dana osoba jest o połowę wolniejsza (ruch, ataki), a jej **I** zmniejsza się o 20 punktów.
- 3-4 **Starzenie się:** dana osoba magicznie starzeje się o K6 lat (K8 krasnolud, K10 elf). Efekt jest stały i nie można go odwrócić.
- 5-6 **Kłątwa kukulki:** dana osoba jest przeświadczona, że jej głowa zmutowała w kukulkę. Osobnik taki zaczyna wydawać z siebie dziwne dźwięki – przez 2K6 rund nie robi nic innego. Próbuje dziobać swoich przeciwników, zamiast atakować ich bronią. Nie może rzucać czarów.
- 7-8 **Zatrzymanie czasu:** ten specjalny efekt oddziałuje na całą drużynę. Nie można wykonać testu **SW**, by uniknąć jego działania. Przez jedną rundę bohaterowie nie mogą nic robić, zatrzymują się w połowie ciosu, kroku, itp. Dzięki temu zegar i kukulka mogą przeprowadzić dodatkowe ataki, duszenie zadaje dodatkowe obrażenia, zegar wytwarza kolejną iluzję samego siebie, itp.



Godzina Działanie

- 9-10 **Wielka klątwa kukulki:** dana osoba na 2K6 rund zostaje zamieniona w gigantyczną kukulkę. Nie może używać broni i rzucać czarów, ale może dziobać przeciwników z ujemnym modyfikatorem **WW** -10, zadając im jeden punkt obrażeń mniej niż normalnie. Pancierz i przedmioty, które bohater nosi na sobie, prawdopodobnie odpadną, ponieważ przytrzymujące je rzemienie i paski pękną. Pancierz da się później założyć, ale delikatne, trzymane w plecaku przedmioty, mogą ulec zniszczeniu (decyzja MG).
- 11 **Trzynasta godzina:** bohater jest przeświadczony, że zegar wybił godzinę trzynastą i że w miejscu takim jak to przyniesie mu to strasznego pecha. Przekonanie to jest tak silne, iż przez K3 godziny **WW**, **US** i **I** bohatera zmniejszą się o -10, czemu towarzyszyć będzie głęboka depresja.
- 12 **Godzina duchów:** ofierze nie wolno wykonać testu **SW**. Na K6 rund zostaje ona kompletnie sparaliżowana strasliwą wizją Wielkiego Czarnoksiężnika, z którym spotyka się twarz w masce! Musi wykonać udany test **Op**, gdyż w przeciwnym wypadku nabywa K2 punkty oblędu. Gdy paraliż ustąpi, ofiara przez jedną rundę ucieka w losowo obranym kierunku, po czym pada na ziemię, stając się całkowicie bezbronna na pełną turę. W tym czasie jest uważana za cel *nieruchomy* i może jedynie próbować niezdarnie parować ciosy przeciwnika (z negatywnym modyfikatorem -20).

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	46	29	4	3	9	37	1	29	60	41	67	74	32

Umiejętności: język tajemny – magiczny; astronomia; historia; metalurgia; górnictwo; czytanie/pisanie – język klasyczny; sekretny język – język klasyczny.

Przedmioty: brudny, skórzany kaftan (0/1 PP, korpus); czepiec kolczy (1 PP, głowa – zazwyczaj go nie nosi); pas z sakiewką (zazwyczaj jest w niej szczur lub jakaś inna przekąska); proca i torebka z K6+2 kamieniami.

STANISŁAW GOETHE. DUCH-PISARZ (59)

Duch Goethego przyjął wygląd mężczyzny liczącego około 70 lat, mającego siwe włosy i około 185 centymetrów wzrostu, o szczupłej budowie ciała i chudych kończynach. Widmowa postać zdaje się nosić dobrane bez ładu części różnych ubrań i obszerny płaszcz. Goethe zajmował się całkiem sporą częścią spraw Drachenfelsa, w tym nadzorował zamek i zajmował się zarządzaniem. Swoje obowiązki traktował bardzo poważnie i jest dumny z przebiegu służby. Nie chce uwierzyć, że jest martwy. Wciąż robi zapiski i wyimaginowanym piórem pisze raporty. Myśli, że Drachenfels wciąż żyje, gdyż przecież jest rok 2464 (tak właśnie sądzi). Łatwo go zirytować, najczęściej jest zresztą w złym humorze – łatwo wtedy stać się obiektem jego sarkastycznych uwag.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	0	0	3	17	30	1	-	18	71	28	68	39

Charakter: neutralny (z tendencjami do złego)



Umiejętności: język tajemny – magiczny; astronomia; kartografia; kryptografia; historia; rozpoznawanie roślin; uzdolnienia językowe; wykrywanie magii; monetoznawstwo; rozpoznawanie runów; czytanie/pisanie – język klasyczny, bretoński, estalijski; sekretny język – język klasyczny; znajomość języka obcego – bretoński, estalijski.

Zasady specjalne: niewrażliwy na oddziaływania psychologiczne; niewrażliwy na broń niemagiczną; powoduje *strach* w istotach żywych; może przechodzić przez lite ściany; może na życzenie stawać się widzialny i niewidzialny; w Zamku Drachenfels nie podlega *niestabilności*; jego dotyk wywołuje *strach* – ofiara musi wykonać udany test **CP** (z ujemnym modyfikatorem -10) lub uciec.

SZKIELET DINOZAURA (60)

Ta potworna istota atakuje bohaterów na Równinie Kości. Jest niezwykle groźnym przeciwnikiem. W walce atakuje jedynym *ugryzieniem*, dwoma *ciosami pazurami* i jednym *uderzeniem ogonem*. Bestia jest tak duża, że nie może skupić wszystkich ataków na jednej osobie (co najwyżej trzy).

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	41	0	5	4	18	25	4	18	18	18	18	18	-

Charakter: chaotyczny (Khorne)

Zasady specjalne: niewrażliwy na oddziaływania psychologiczne; trafienia, zadane przez potwora, mają 35% szansę spowodowania *infekcji ran*; na terenach Chaosu stwór nie jest *podatny na głupotę*.

DEMONICE Z TERENÓW CHAOSU (61)

Te demonice posiadają dwa specjalne atrybuty Chaosu, które modyfikują ich charakterystyki. Obie mają *elastyczne kończyny*, tak więc mogą atakować swymi szczypcami już z odległości 10 metrów. Przeciwnik może odwzajemnić cios tylko wtedy, jeśli uda mu się wykonać test **I** (opcja: jeśli wykorzystujesz system Inicjatywy Efektywnej, opisany w *Potępieniu*, możesz pozwolić bohaterom poruszyć się i dojść do demonicy, jeśli w tej rundzie zrezygnują z jednego lub kilku ataków). Obie demonice mają *wiele ramion*, dlatego zamiast dwóch ataków szczypcami, atakują czterokrotnie!

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	57	42	4	3	5	60	5	10	89	89	89	89	89

Charakter: chaotyczny (Slaanesh)

Zasady specjalne: niewrażliwe na oddziaływania psychologiczne, z wyjątkiem tych wywołanych przez większe demony i bóstwa; wywołują *strach* w istotach żywych, mających mniej niż 3 metry wzrostu; jeden *atak ogonem* i cztery *ciosy pazurami*; 1 PP, wszystkie lokacje.

ETERYCZNY BOHATER TZEENTCHA (63)

Bohater Tzeentcha nie nosi pancerza, zamiast tego otacza go widmowa szata z mglistego, na poły eterycznego materiału. Wygląda prawie jak człowiek, ale jego skóra o dziwnych kolorach, a także mutacja głowy i daleko posunięta mutacja lewego ramienia wyraźnie zdradzają jego odziedziczenie. W jednej rundzie może zaatakować trzykrotnie, dwa razy zadaje ciosy mieczem, a raz uderza zmutowaną ręką.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	49	42	4	5	14	51	3	37	36	30	42	56	14

Charakter: chaotyczny (Tzeentch)

Umiejętności: *rozbrajanie, uniki; silny cios; celny cios; bardzo wytrzymały.*

Nagrody Tzeentcha: *Ramię Płomieńca* – lewe ramię bohatera oplatają grube węzły mięśni. Na końcu ramienia znajduje się zębata paszcza. Paszcza ta może albo gryźć, albo zaatakować jeden cel kilkoma strumieniami ognia. **Sila** ataku ogniowego jest równa 1, paszcza może strzelać 0-4 razy w rundzie (K6-2). Bohater otrzymał także *Zmianę Tzeentcha*, dzięki której wszystkie jego atrybuty Chaosu zmieniły się na te opisane poniżej.

Atrybuty Chaosu: *dodatkowe oko; różnokolorowa skóra; korona z palców; międzywymiarowa niestabilność* (ten atrybut nie działa na terenie Chaosu); *luskowata skóra* (0/1 PP, wszystkie lokacje).

Przedmioty: *Pierścień wytrzymałości* (1 PP, wszystkie lokacje) noszony w prawym uchu (pierścień bez przerwy, w nieregularnym rytmie, zmienia kolor z różowego na niebieski. W dziwnym metalu, z którego jest wykonany, odcisnięty jest symbol Tzeentcha); *magiczne rękawice* +10 (WW+10, S +1) – noszone, obdarzają *mistrzowskim władaniem miecza* (+10 I).

WYROCZNIA (66)

Wyrocznia jest przedziwną istotą. Byłym bakałarzem, niedysiejszym czarodziejem, obdarzonym mocą przewidywania przyszłości, spaczonym tak bardzo, że jest to dziwne nawet jak na standardy zamku. Nie jest ożywieńcem, lecz istnieje w stanie dziwacznej zawieszki pomiędzy życiem a śmiercią.

Mazisty brud, pokrywający Wyrocznię i teren dookoła niego, spełnia zadania zarówno defensywne, jak i ofensywne. Po pierwsze, tworzy dookoła istoty strefę trudną do przejścia. Strefa o średnicy 8 metrów, w centrum której znajduje się Wyrocznia, uważana jest za teren *bardzo trudny*. Każdy, kto się w niej znajduje, musi w każdej rundzie wykonać udany test **I** (chyba że lata) albo zacząć opłatywać go sznury śluzu, zmniejszając o 5 punktów **I** i **WW**. Efekt ten jest kumulatywny – gdy **I** któregoś z bohaterów spadnie do 0, zostaje on całkowicie unieruchomiony w mazi.

Wyrocznia może również atakować za pomocą mazi. W każdej rundzie „wystrzeliwuje” w bohaterów dwa sznury ze śluzu. Sukces próby trafienia ustala się testując **US** Wyroczni. Sznury sięgają każdego miejsca w komnacie. Nie zadają obrażeń, w zamian spowalniają bohaterów – każde trafienie zmniejsza o 5 punktów **WW** i **I**. Wyrocznia może atakować w ten sposób i jednocześnie rzucać czary, które są jego główną bronią.

Wyrocznia zawsze znajduje się pod wpływem zaklęcia *Sila walki*, dzięki któremu otrzymuje dodatkowe K6+1 punktów **Żywności** – pamiętaj, by w czasie spotkania z drużyną zmienić odpowiednio jej charakterystykę.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
1	27	35	2	3	12	55	2	18	45	91	69	89	24

Charakter: zły

Umiejętności: *czuły słuch; język tajemny* – magiczny; *astronomia; rzucanie czarów* – magia prosta, magia wojenna 1 poziomu, magia wojenna 2 poziomu; *szacowanie; historia; hipnoza; rozpoznawanie magicznych przedmiotów; odporność na choroby; odporność na trucizny; medytacja; widzenie w ciemnościach; czytanie/pisanie* – bretoński, eltharin, estalijski, khazalid, kislevski; reikspiel; *rozpoznawanie runów; sekretny język* – język klasyczny; *wiedza o magicznych pergaminach; znajomość języka obcego* – bretoński, eltharin, estalijski, khazalid, kislevski; *błyskotliwość*.

Czary: 30 punktów magii

Magia prosta *Przekleństwo, Uśpienie*

Magia wojenna 1. *Ognista kula, Lot, Kradzież rozumu, Siła walki.*

Magia wojenna 2. *Aura ochrony, Mistyczna mgła, Strefa wytrwałości.*

Przedmioty: Wyrocznia posiada tylko jeden przedmiot warty uwagi, magiczny *pierścień wielu odparć*, chroniący go przed działaniem zaklęć *Ognista kula, Świetlisty piorun* i *Promień wybuchu*.

Zasady specjalne: trafienia sznurami mazi mają 5% szansę spowodowania *infekcji ran*.

GRYZĄCA PORĘCZ (67)

Poręcz dysponuje jednym atakiem (*ugryzienie*) na każdy metr długości, co oznacza, że atakuje sześciokrotnie. Odcinek poręczy o długości jednego metra zostanie zniszczony po utracie przez poręcz 5 punktów **Żywności**, choć reszta stwora będzie nienaruszona. Zniszczony odcinek rozpada się w pył, pozostawiając po sobie spróchniałe resztki podtrzymujących go słupków.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
0	25	-	2	2	*	33	*	-	-	2	89	41	-

Charakter: zły

Zasady specjalne: niewrażliwa na wszelkie oddziaływania psychologiczne, traktowana jak obiekt łatwo palny.

KUKIELKI (71)

Te wysoce magiczne kukielki posiadają dziwną formę inteligencji – są błyskotliwe i niezwykle sprytnie, mogą się też wdawać w długie dysputy. Atakują odpowiednikiem pięści, z wyjątkiem kukielki Mistrza Ceremonii, którego odrębną charakterystykę przedstawiliśmy dalej.

Zwykła kukielka

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	2	7	33	1	35	29	29	39	49	29

Charakter: neutralny

Umiejętności: *naśladowictwo, mimika.*

Zasady specjalne: niewrażliwa na wszelkie oddziaływania psychologiczne, traktowana jak obiekt łatwo palny.

Kukielka Mistrza Ceremonii

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	29	4	3	9	41	1	41	41	55	39	59	35

Charakter: zły

Umiejętności: szyderstwo, naśladownictwo, mimika, błyskotliwość.

Przedmioty: noszona przez Mistrza Ceremonii mała różdżka z jesionowego drewna, okuta u spodu miedzią, jest magiczna (traci swoją moc po zniszczeniu kukielki). Dzięki różdżce mistrz jest chroniony odpowiednikiem zaklęcia *Aura ochrony* (2 PP, wszystkie lokacje). Dodatkowo, w czasie walki wręcz **S** kukielki jest zwiększana o 1. Po celnym trafieniu ofiara musi wykonać test **SW** albo zacznie podrygiwać przez k10 rund, tak jakby była marionetką, a ktoś ciągnął za jej sznurki (-20 do wszystkich testów). Różdżka może też wystrzelić trzy *Ogniste kule*, do których rzucenia nie są potrzebne punkty magii. Kukielka Mistrza Ceremonii może też wykonać test **SW**, za każdym razem, gdy uda się jej trafić przeciwnika różdżką. Jeśli wynik testu był udany, kukielka uzyska liczbę punktów **Żywotności** równą połowie punktów utraconych przez trafionego różdżką przeciwnika (zaokrąglając w dół). Jej **Żywotność** nie może w ten sposób przekroczyć wartości początkowej

Zasady specjalne: niewrażliwa na wszelkie oddziaływania psychologiczne, traktowana jak obiekt łatwo palny, niewrażliwa na ciosy zadane bronią niemagiczną.

ZABÓJCZE DRZWI (74)

Zabójcze drzwi walczą, wystrzeliwując w każdej rundzie dwie klamki z brązu (wykorzystaj **US**). Mogą trafić cel odległy maksymalnie o 16 metrów (klamki mogą trafić kogoś, kto jest ukryty, np. za zakrętem korytarza!). Dodatkowo, mogą zaatakować metalowymi guzami, którymi są obite, wydłużając je do długości 1 metra. **ES** ataku latającymi klamkami wynosi 3. Drzwi magicznie regenerują wystrzelone klamki i mają ich nieskończenie wiele.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
-	33	41	3	5	12	33	2	-	4	25	69	69	24

Charakter: neutralny

Zasady specjalne: niewrażliwe na wszelkie oddziaływania psychologiczne, traktowane jak obiekt łatwo palny.

OŻYWIIONA ZBROJA (74)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	33	3	4	11	41	2	29	10	-	69	69	-

Charakter: neutralny

Zasady specjalne: niewrażliwa na wszelkie oddziaływania psychologiczne; oprócz pokazanej **Wt**, zbroja płytowa daje jej 1 PP na wszystkie lokacje, uzbrojona w miecz i tarczę (1 PP, wszystkie lokacje).



GERD BUCHEWALD.

„MAGISTER IMPEDIMENTAE” (76)

Gerd jest niezbyt bystrym, lecz za to bardzo lojalnym sługą Drachenfelsa. Czarnoksiężnik powierzył mu wykonywanie prac fizycznych w lochach, gdyż wiedział, iż jest zbyt głupi, by wścibiać nos w nie swoje sprawy. Przyznał mu nawet tytuł „Młodszego Magistra Impedimentae”, który Gerd pamięta i potrafi wymówić prawie poprawnie.

Po mutacji skóra Gerda stała się zielona i wyrósł mu ogon. Jego ręce są zdeformowane do tego stopnia, że wyglądają jak kończyny iguany. Co najgorsze, Gerd jest żywicielem Rozrywacza, straszego pasożyta, którym zaraził go Wielki Czarnoksiężnik. Magiczna lampa z komnaty Gerda utrzymuje zarówno jego, jak i pasożyta w stanie równowagi, dopóki, manipulując przy oświetleniu, nie zakłóci tego bohaterowie.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	32	29	3	3	7	35	1	28	16	25	28	37	36

Charakter: neutralny

Zasady specjalne: unik; ucieczka; odporność na trucizny; zamiatanie korytarz.

Przedmioty: jedyną bronią, jaką posiada Gerd, jest mały nóż do otwierania listów, leżący przed nim na stole (charakterystyka broni +10 **I**, -10 **WW**, -2 zadawane obrażenia, -25 parowanie). Poza nim Gerd nie ma nic wartego uwagi.



ROZRYWACZ (76)

Ten okropny pasożyt jest niezwykle niebezpieczny. To bardzo skuteczna maszyna do zabijania, która czasami używa ludzkiego żywiciela w fazie rozrodczej swego cyklu życiowego. Pod koniec tej fazy wygrza sobie drogę na zewnątrz, co dla żywiciela ma skutek tyleż widowiskowy, co śmiertelny. Stwór mierzy około 30 centymetrów długości, okrywa go czarna, segmentowa, chitynowa skorupa.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
7	49	-	3	4	9	65	2	18	18	18	18	49	-

Charakter: zły

Zasady specjalne: atakuje *gryzieniem*; celny atak ma 35% szansę wywołania *infekcji* ran.

ZBIOROWY GRZYB (78)

Zbiorowy grzyb potrafi atakować w sposób bardziej aktywny niż większość takich istot. Grube, zdrewniałe kapelusze grzybów są zwapniałe i bardzo twarde, potrafią złamać rękę halflinga lub dziecka. Charakterystyka, używana w czasie walki wręcz, jest pokazana poniżej. Dodatkowo, grzyb może wypuścić dużą chmurę maleńkich zarodników, unoszących się w całym pomieszczeniu. Ofiara musi wykonać test **Wt**, gdyż w przeciwnym wypadku, po wciągnięciu zarodników do płuc, na K6 tur wszystkie jej cechy procentowe zmniejszają się o 10 punktów, a **S** i **Wt** o 1.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
1	25	-	2	2	12	25	8	-	2	2	18	35	-



Charakter: neutralny

Zasady specjalne: niewrażliwy na oddziaływania psychologiczne; traktowany jako obiekt łatwo palny; liczba Ataków odnosi się do całej komnaty, możesz ją zmniejszyć, jeśli bohaterowie pozostali na jej progu.

FRIEDRICH BREMER, SZKIELET - WIĘKSZY HEROS, OPRAWCA (80)

Friedrich Bremer nosi połataną, czarną szatę i strzępy skórzanego, dawno zetłalego kaftana. Są to pozostałości po dniach, w których Bremer miał dużo pracy – z tęsknotą wspomina wspaniałe czasy, gdy miał kogo torturować, wbijać na pal i kałeczyć. Najbardziej szkoda mu przypiekania, w czym był niezwykle sprawny.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	55	47	5	4	19	61	3	47	48	43	54	66	24

Charakter: zły

Umiejętności: leczenie ran; odporność na choroby; odporność na trucizny; zwinne palce; cichy chód w mieście; specjalna broń – korbacz, broń dwuręczna; torturowanie; bardzo silny.

Przedmioty: ciężkie żelazo do piętnowania (-10 I, +1 do zadawanych obrażeń), para kajdan, na lewym nadgarstku obręcz z kluczami do pomieszczeń 81a-81e.

Zasady specjalne: w zamku nie podlega niestabilności; wywołuje *strach* w istotach żywych; niewrażliwy na oddziaływania psychologiczne; trafienia zadane przez potwora mają tylko 10% szansę spowodowania infekcji ran.

OSŁABIONY OGR (82B)

Charakterystykę ogra podano jedynie na wszelki wypadek, gdyż może się zdarzyć, że bohaterowie go uwolnią. Stwór jest oszalały z powodu tortur i natychmiast ich zaatakuję.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	25	15	3	3	9	20	2	14	14	10	14	21	7

Charakter: neutralny

Zasady specjalne: wywołuje *strach* w istotach żywych, mających mniej niż 3 metry wzrostu (nie działa to do chwili uwolnienia, później wzbudza *strach* tylko w tych osobach, które są na tyle blisko niego, że mogą walczyć z nim wręcz); jeśli tylko będzie miał okazję, zaatakuję pięściami.

OSŁABIONY ORK (82C)

Podobnie, jak w przypadku ogra, charakterystykę tego stwora podano jedynie dla celów porównawczych.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
2	18	14	2	2	4	14	1	18	18	10	14	21	10

Charakter: zły

Zasady specjalne: widzenie w ciemnościach – 10 metrów.

ESTALIJCZYK (82D)

Charakterystyka tego nieszcześnika została podana do celów porównawczych.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	21	10	2	2	6	18	1	18	18	18	18	25	10

Charakter: neutralny

Umiejętności: unik; bijatyka; celny cios.

DOPPELGANGER (82H)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	33	4	3	11	30	2	33	43	29	29	29	10

Charakter: zły

Zasady specjalne: niewrażliwy na oddziaływania psychologiczne; potrafi przybierać kształt istoty mającej od 1,2 metra do 2,4 metra wzrostu (replikuje również ubranie i ekwipunek); jeżeli to robi, przyjaciele ofiary będą mieli 10% szansę zauważenia „czegoś dziwnego” w jego zachowaniu lub wyglądzie; zreplikowany pancerz daje 1 punkt ochrony mniej niż normalny.

ADAMANTYTOWA ZBROJA PŁYTOWA (83)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	33	4	6	11	41	3	29	10	-	69	69	-

Charakter: neutralny

Zasady specjalne: niewrażliwa na oddziaływania psychologiczne; 2 PP na wszystkich lokacjach – dodatkowe, w stosunku do Wt pokazanej powyżej; uzbrojona w miecz i tarczę (1 PP, wszystkie lokacje).

DEMON UWIEŻIONY W ZAMKU (83)

Ten mniejszy demon jest uwięziony w zamku w czwartej skrzyni skarbcza Drachenfelsa. Jest groźny z powodu straszliwych, chitynowych kleszczy, z których sączy się silny jad. Za pomocą kleszczy może rozerwać nawet metalową zbroję.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	42	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	14

Charakter: chaotyczny

Zasady specjalne: rundę po uwolnieniu ze skrzyni staje się podatny na niestabilność; atakuje dwoma zatrutymi jadem *pazurami* (test Wt lub dodatkowe K6 punktów obrażeń, spowodowanych kwasem sączącym się z kleszczy); kleszcze mogą rozerwać zbroję (metalowa zbroja przetrwa przy rzucie 1-2 na K6; za każdy +1 przy magicznych pancerzach, odejmij 1 od rzutu kostką); niewrażliwy na gaz; niewrażliwy na wszelkie oddziaływania psychologiczne, poza wywoływanymi przez większe demony lub bóstwa.



OŻYWIENCZY „KAPŁAN” (84)

Choć ta istota jest odziana w pozostałości szat kapłańskich, nie włada już czarami. Mimo to wciąż jest groźnym przeciwnikiem, ponieważ porusza się niezwykle szybko i dysponuje kilkoma atakami.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	55	47	4	4	15	50	3	38	38	38	38	38	10

Charakter: zły

Zasady specjalne: nie podlega *niestabilności* w zamku; wywołuje *strach* w istotach żywych; niewrażliwy na wszelkie oddziaływania psychologiczne; trafienia, zadane przez potwora, mają 35% szansę spowodowania *infekcji ran*.

KOŃCZYNY SZKIELETÓW (84)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	18	-	1	3	1	18	1	10	10	10	10	10	10

Charakter: zły

Zasady specjalne: w zamku nie podlegają *niestabilności*; nie wywołują *strachu* w istotach żywych; odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne, trafienia, zadane przez kończyny, mają 35% szansę spowodowania *infekcji ran*; każdy celny cios, który zada 1 lub więcej punktów obrażeń, natychmiast niszczy kończynę.



OGNISTY DUCH (90)

Ogień, który potrafi wytworzyć duch, jest niebezpieczny z dwóch powodów.

Po pierwsze, kiedy duch wybucha płomieniami, otacza go ognista sfera o średnicy 2 metrów. Każdy, kto znajdzie się w jego zasięgu, otrzyma K3+1 trafień o **Sile** 5. (K6+1 jeśli jest obiektem łatwo palnym).

Po drugie, w każdej rundzie duch może wystrzelić na odległość do 16 metrów trzy strumienie ognia (musi widzieć cel – wykorzystaj **US** ducha; nie zapomnij o tym, że duch może przechodzić przez ściany, jeśli chce dorwać kogoś, kto ukrywa się za załomem muru). Jedna osoba może zostać zaatakowana tylko jednym strumieniem ognia. Każdy strumień zadaje K2 ciosów o **Sile** 4.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	57	42	4	3	5	60	5	10	89	89	89	89	89

Charakter: szalony

Zasady specjalne: niewrażliwy na oddziaływania psychologiczne; niewrażliwy na broń niemagiczną; powoduje *strach* w istotach żywych; może przechodzić przez lite ściany; może na życzenie stawać się widzialny i niewidzialny; nie podlega *niestabilności* w Zamku Drachenfels; dotyk ducha wywołuje *strach* – ofiara musi wykonać udany test **CP** (z ujemnym modyfikatorem -10) lub uciec; odporny na wszelkie ataki dokonywane za pomocą ognia (płonące pochodnie, zaklęcie *Ognista kula*, itp.).

ISTOTY ZE SPACZPRZEJŚĆ

SNOTLING SNITLET

Biedny, żaloszny Snitlet jest mały, nawet jak na snotlinga – ma tylko pół metra wzrostu. Choć bardzo łatwo go czymś przestraszyć, jest jednocześnie dość śmiały – nie będziesz miał mu chyba za złe, że w roli nocnika wykorzysta hełm któregoś z bohaterów? Snitlet nauczył się odrobiny staroświatowego, podsłuchując zawodzeń duchów zamku.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	17	17	1	1	3	30	1	14	14	14	14	14	14

Charakter: neutralny

Przedmioty: Snitlet ma szczerbaty widelec i dwie tyżeczki od herbaty, których raczej nie można uważać za broń. Na sznurku, którym jest przewiązany, wisi połatana, skórzana sakiewka – sam możesz zdecydować, co w niej jest – może to być klucz do jakiejś ważnej lokacji, bezcenny magiczny pierścień, magiczny przedmiot, którego poszukują bohaterowie (lub który będzie im pomocny). Nie musisz chyba dodawać, że snotling nie zamierza niczego oddawać, a jeśli ktoś zabierze mu coś siłą, wybuchnie płaczem...

Zasady specjalne: niewrażliwy na działanie grzybów i pleśni; widzenie w ciemnościach – 15 metrów; *boi* się istot większych od siebie.

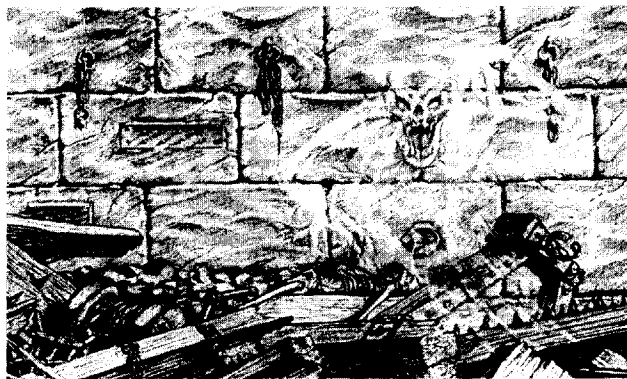
WĘSZĄCY POTWÓR

Ta bestia jest mieszanką wielkiego, przeźroczystego robala i koszmaru szaleńca. Zazwyczaj przebywa w jednym z licznych chaotycznych wymiarów, bliskich spaczprzejściom, ale czasami przechodzi do korytarzy w poszukiwaniu ofiar. Nie jest subtelnym myśliwym – zbliża się do ofiary, miazdzy ją i wydziela soki trawienne, po czym wchłania pokarm przez skórę.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	0	4	7	20	20	1	-	18	5	89	45	-

Charakter: chaotyczny

Zasady specjalne: niewrażliwy na broń niemagiczną; niewrażliwy na wszelkie oddziaływania psychologiczne, atakuje *stratowaniem*; skóra potwora wydziela silny kwas, dotknięty, zadaje cios z **Silą** 8 – jest to atak dodatkowy (*tratowanie*) – kwas rozpuszcza wszystko, czego dotyka potwór; istoty żywe, które widzą wężącego potwora, muszą wykonać udany test **Op**, gdyż w przeciwnym wypadku otrzymują K2 punkty oblędu, dodatkowo stwór wzbudza *grozę*.



WYZNAWCY KHORNE'A GREGORA KAPPELMULLERA

GREGOR KAPPELMULLER,
PRZYWÓDCA KULTYSTÓW

Gregor ma za sobą niezbyt chlubną przeszłość – najpierw zarabiał na życie jako szczołap, później został czeladnikiem oprawcy w jednej z leżących z dala od oczu ludzkich instytucji więziennych Talabeclandu. Mścił się za niepowodzenia w życiu, torturując i mordując podległych sobie więźniów – stąd nie było już daleko do wyznawania Khorne'a. Jego przywództwo nad grupą jest jednak stosunkowo niepewne, a zastępca Gregora cały czas usiłuje zająć jego miejsce. Inni bandycie wyznają Khorne'a tylko w słowach i jeśli uda im się położyć łapy na czymś magicznym, nie zawahają się tego użyć. Pozycję przywódcy zapewnia mu tylko przemiana na czas walki i magiczny oręż. Jak się wy-
daje, Bóg Krwi toleruje tę broń ze względu na jej mordercze właściwości.

Gregor ma 30 lat, 185 centymetrów wzrostu. Jest średniej budowy ciała, jego głowę porastają długie, gęste, czarne włosy, z twarzy spoglądają nabiegłe krwią zielone oczy. W jednej z walk stracił dwa palce lewej dłoni – nie przeszkadza mu to jednak w efektywnym wykorzystywaniu tarczy.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	45	38	5	6	10	49	1/2	37	39	30	49	43	28

Charakter: chaotyczny

Umiejętności: *tresura* – psy; *ukrywanie się w mieście*; *unikki*; *zwinne palce*; *odporność na trucizny*; *odporność na choroby*; *wspinaczka*; *zastawianie pułapek*; *cichy chód w mieście*; *cichy chód na wsi*; *specjalna broń* – proca; *specjalna broń* – bicz; *wykrywanie pułapek*; *torturowanie*; *bardzo wytrzymały*.

Przedmioty: kaftan kolczy z rękawami (1 PP, korpus, ramiona, nogi); hełm (1 PP, głowa); tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); *magiczny miecz (atak mrozu* – udany test *Wt* lub dodatkowe K3 punkty obrażeń, *niestabilność* i *odporność na ogień* – odporny na ataki ogniowe); inne przedmioty według uznania MG.

Atrybuty Chaosu: *odporność na magię* (+20 do wszystkich testów *SW*) i trzy inne, powiązane ze sobą – *iluzja normalności*, *krwawy szal* i *pysk bestii*. Kiedy zadziała *krwawy szal*, a w pobliżu Gregora znajduje się ranny wróg, jego twarz przeobraża się w pysk barana (+1 *A*, *uderzenie rogami*). Przemiana jest jednak ukryta pod *iluzją normalności* – dostrzegą ją jedynie te osoby, którym uda się wykonać test *Int*.

Dodatkowe informacje o magicznym mieczu: udany cios mieczem pozostawia krwawiącą ranę (pomimo ataku *mrozu*), ale nie zadaje dodatkowych obrażeń – pozwala to Gregorowi wyzwolić w sobie *krwawy szal*. Być może z tego powodu broń jest akceptowana przez Khorne'a.

KLAUS BRANDAUER

Klaus jest drugim co do ważności członkiem grupy, której obecnie przewodzi Gregor. Stary przywódca został ciężko ranny w zasadzce, urządzonej przez bandę na powóz,

którym akurat jechał Kappelmuller. Jego umiejętności walki wzbudziły w bandytach taki entuzjazm, że przyjęli go do swego grona i stali się umiarkowanie entuzjastycznymi (i głupimi) wyznawcami Khorne'a. Gdy stary przywódca padł w końcu od odniesionych ran, nowym wodzem został Gregor. Klaus jest z tego niezadowolony – czeka na okazję poczęstowania Gregora sztyltem.

Klaus ma 28 lat, 195 centymetrów wzrostu. Jest średniej budowy ciała i nosi długie włosy, spięte w koński ogon tak, aby nie zasłaniały mu twarzy o wydatnych kościach policzkowych. Jego lodowate, niebieskie oczy zdradzają tkwiące w nim zło.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	56	44	4	4	11	52	2	38	37	31	36	48	31

Charakter: zły

Umiejętności: *ukrywanie się na wsi*; *rozbrajanie*; *unikki*; *tropienie*; *rozpoznawanie roślin*; *celne strzelanie*; *jeździectwo* – koń; *wspinaczka*; *sekretny język* – język bitewny, język złodziei; *zastawianie pułapek*; *cichy chód na wsi*; *wykrywanie pułapek*; *silny cios*; *ogluszenie*.

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP, korpus/ramiona); metalowy napierśnik (1 PP, korpus); czepiec kolczy i hełm (2 PP, głowa); magiczne nagolenniki +2 (2 PP, nogi); kusza (posiada jeden magiczny *belt podziału*); miecz; inne przedmioty według uznania MG.

BANDYCI – WYZNAWCY KHORNE'A

Sześciu ludzi wchodzących w skład bandy nie jest typowymi kultystami, ale intelektualisci zazwyczaj nie zostają wyznawcami tego boga. Poniższa charakterystyka jest odpowiednia dla wszystkich bandytów, pamiętaj tylko, że trzech bandytów ma 1 *A*, a trzech pozostałych 2 *A*.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	42	3	4	7	37	1/2	29	25	29	35	32	29

Charakter: zły

Umiejętności: *ukrywanie się na wsi*; *rozbrajanie*; *unikki*; *jeździectwo* – koń; *wspinaczka*; *sekretny język* – język bitewny; *zastawianie pułapek*; *cichy chód na wsi*; *wykrywanie pułapek*; *silny cios*; *ogluszenie*.

Przedmioty: skórzane kurtki (0/1 PP, korpus/ramiona); tarcze (1 PP, wszystkie lokacje); czepce kolcze (1 PP, głowa), kusze, miecze.

Plan kultystów

Gregor jest opętany pragnieniem wskrzeszenia Drachenfelsa. Czytając starożytną, złą księgę o Wielkim Czarnoksiężniku, natrafił na wzmiankę o „wiecznym oknie Khorne'a” (nie do końca prawdziwy opis okna w Sali Tronowej). Na tej podstawie doszedł do wniosku, że Drachenfels był wyznawcą Boga Krwi. Zdobył egzemplarz starego tomu o wskrzeszaniu umarłych i wraz ze swymi podwładnymi wyruszył, by ożywić Wielkiego Czarnoksiężnika. Rzecz jasna, rytuał nie ma prawa zadziałać. A może ma?

ERWIN KROETZ I JEGO BANDYCI

ERWIN KROETZ, HERSZT BANDYTÓW

Erwin Kroetz jest bandytą, ale nie głupcem. Rabuje tylko najbogatsze karawany kupieckie, unika zbędnego rozlewu krwi, nie zabija kobiet i dzieci i wie, jak pozbywać się skradzionych łupów. Z łatwością można by go przekształcić w kogoś w rodzaju Erola Flynna, choć prawdopodobnie nie będzie to właściwe w scenariuszu, w którym bohaterowie otrzymują zlecenie pozbycia się go.

Kroetz ma 29 lat, blisko dwa metry wzrostu, krótkie, przylizane czarne włosy i cieniutki wąsik. Jego oczy są czarne, a skóra ma oliwkowy odcień, co zdradza jego tileańskie pochodzenie. Magiczna chusta, jaką nosi na głowie, podkreśla jego przystojne rysy. Ubra się dobrze i w jakiś sposób udaje mu się wyglądać czysto i świeżo nawet po kilkunastu dniach spędzonych na bezdrożach i pustkowiach.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	56	63	4	6	12	53	3	10	66	45	38	48	46

Charakter: neutralny

Umiejętności: *ukrywanie się na usi; ukrywanie się w mieście; rozbieranie; uniki; szacowanie; tropienie; rozpoznawanie roślin; wykrywanie magii; celne strzelanie; zwinne palce; jeździectwo – koń; wspinaczka; sekretny język – język bitewny, język złodziei; sekretne znaki – znaki złodziei; uwodzenie; zastawianie pułapek; cichy chód na usi; silny cios, celny cios, ogluszenie, geniusz arytmetyczny.*

Przedmioty: *magiczny kaftan kolczy z rękawami +2 (2 PP, korpus, ramiona, nogi); zaklęta chusta (2 PP, głowa), tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); magiczny miecz (posiada właściwość lot i pochłanianie czarów); eliksir uzdrowienia; eliksir odwagi (patrz rozdział Nowa magia); pierścień czaru z 9 punktami magii (Leczenie lekkich zranień).*



BANDYCI KROETZA

Większość członków tej grupy pochodzi z Imperium, część z Bretonii, jest nawet jeden Tileańczyk. Wszyscy mówią reikspielem. Są niezwykle lojalni w stosunku do Kroetza i nie poddadzą się, póki ten żyje. Z ośmiu bandytów połowa ma 1 A, druga połowa 2 A (tych dwóch posiada również umiejętność *celne strzelanie*, dzięki czemu otrzymują +20 do wszystkich testów US).

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	41	3	4	7	37	1/2	29	25	29	35	29	25

Charakter: neutralny

Umiejętności: *ukrywanie się na usi; rozbieranie; uniki; jeździectwo – koń; wspinaczka; sekretny język – język bitewny; zastawianie pułapek; cichy chód na usi; wykrywanie pułapek; silny cios; ogluszanie.*

Przedmioty: skórzane kurtki (0/1 PP, korpus/ramiona), tarcze (1 PP, wszystkie lokacje); hełmy (1 PP, głowa), zwykłe miecze, kusze.

BANDA ORKÓW GOBROTA MAZISTOPY

GOBROT MAZISTOPA, WÓDZ ORKÓW

Cele misji Gobrota są szczegółowo opisane w *Przygodach w Zamku Drachenfels*. Gobrot jest wspaniałym okazem orka, mierzy dobrze ponad 210 centymetrów. Jest także o wiele mądrzejszy od przeciętnego przedstawiciela swej rasy i to właśnie dlatego jest renegatem, przewodzącym żałośnie małej bandzie podwładnych. Ma nadzieję powrócić do Ropiejących Krost z magiczną bronią, dzięki której uda mu się pokonać obecnego wodza.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	63	55	4	5	15	50	3	59	49	52	49	49	18

Charakter: zły, z tendencjami do neutralnego.

Umiejętności: *uniki; znajomość języka obcego – staroświatowy; silny cios; celny cios.*

Przedmioty: koszulka kolcza (1 PP, korpus/ramiona); hełm (1 PP, głowa), *magiczny miecz* (+10 WW, +2 do obrażeń zadawanych elfom i ludziom); kusza, racje jedzenia i inne przedmioty, pozostawione uznaniu MG.

Zasady specjalne: skłonny do *niechęci* w stosunku do przedstawicieli innych ras goblinoidalnych; *widzenie w ciemnościach* – 10 metrów.

ORKI GOBROTA

Ogółem jest 12 orków, w tym trzech półorków, wygnańców, których, póki patrzy Gobrot, wszyscy traktują na równi z innymi członkami bandy. Urumf używa charakterystyki normalnego orka. Wszystkie orki potrafią mówić łamanym reikspielem.

Orki

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	4	7	20	1	29	29	18	29	29	18

Półorki

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	24	29	29	18

Charakter: zły

Przedmioty: skórzane kurtki (0/1 PP, korpus/ramiona); 50% orków ma czepce kolcze (1 PP, głowa); broń ręczna (różnego rodzaju); kusze, racje żywności i inne mniej ważne przedmioty według uznania MG. Urumf ma jeszcze buteleczkę z destylowanym moczem wiewiórki, którego używa w charakterze perfum.

Zasady specjalne: skłonne do *niechęci* w stosunku do przedstawicieli innych ras goblinoidalnych; *widzenie w ciemnościach* – 10 metrów.



KONSTANT DRACHENFELS, WIELKI CZARNOKSIEŻNIK

Konstant Drachenfels, Wielki Czarnoksiężnik, mierzy (w nowym ciele) dobrze ponad 180 centymetrów i wygląda imponująco jak na człowieka – oczywiście, o ile w ogóle nim jest! Jego twarz jest ukryta za maską, na dłoniach nosi miękkie rękawiczki, a ciało ma ubrane we wspaniałe szaty. Nikt z ludzi, którzy go widzieli, nie żył wystarczająco długo (albo nie zachował zdrowia psychicznego), by móc o tym opowiedzieć.

Czarnoksiężnik jest żyjącą legendą. Mówi się, że żyje wiecznie. A przynajmniej tak długo, jak sięga ludzka pamięć – pisana historia i ludowe opowieści. Jest to mroczna postać, przemykająca po uboczach historii, czasem wynurzająca się, by popełnić jakieś przeraźliwe okrucieństwo, by przypomnieć ludziom, że wciąż istnieje, i że trzeba się jej bać.

Według wszelkich ludzkich osądów, Drachenfels jest złem wcielonym. Nigdy nie popełnił czynu sprawiedliwego, dobrego czy szlachetnego, choć jest w nim pewna uczciwość i czystość. Udawał żal za grzechy tylko po to, by niespodziewanie uderzyć na zaskoczonych wrogów. Zabijał, okaleczał i doprowadzał do szaleństwa, knuł i niszczył narody i miasta z wyrachowaniem i w okrutnym szale.

Postępowaniem Drachenfelsa kierują motywy, które mają niewiele wspólnego ze „złem”. Jest bardzo pragmatyczny: uczyni wszystko, co tylko będzie służyć jego przeżyciu. Konstant Drachenfels zawsze pozostał wierny swemu imieniu: przedłużał je w wyższym celu, znajdującym się ponad

rozterkami moralnymi. „Dobro” i „zło” są tylko późniejszymi odkryciami ludzkości – on pochodzi z czasów, kiedy te wyrazy nie miały jeszcze znaczenia. A jego starożytne doświadczenie uczyniło go aroganckim i potężnym. Tylko raz został upokorzony – przez Sigmara Młotodzierżcę. Lecz nawet Sigmar nie mógł zniszczyć mocy Wielkiego Czarnoksiężnika. Drachenfels podnosił się z upadku tysiąc lat, jego ciało zostało zniszczone, lecz on sam przetrwał. Wreszcie, tak jak wielokrotnie wcześniej – przybrał nową postać.

Teraz ciało Drachenfelsa powoli odradza się dzięki magii zamku. Gdy do twierdzy przybędą bohaterowie, proces ten ulegnie gwałtownemu przyspieszeniu.

Charakterystyki Konstanta Drachenfelsa

Pierwsza, podana poniżej charakterystyka, przedstawia Drachenfelsa u szczytu potęgi. Miejsmy nadzieję, że bohaterowie nie spotkają się z takim Drachenfelsem. Charakterystykę podaliśmy jednak dla celów porównawczych, gdyż warto zobaczyć, jak groźny jest u szczytu swych możliwości, poza tym, dzięki temu nakładamy ograniczenia jego możliwościom regeneracyjnym.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	80	50	7	9	30	80	4	80	45	85	80	100	19

Umiejętności: *język tajemny* – język demoniczny, język magiczny; *przekupstwo*; *rzucanie czarów* – patrz dalej; *urok osobisty*; *wiedza o demonach*; *uniki*; *etykieta*; *heraldyka*; *zielarstwo*; *historia*; *hipnoza*; *rozpoznawanie magicznych przedmiotów*; *rozpoznawanie ożywieńców*; *odporność na choroby*; *odporność na trucizny*; *szybki refleks*; *czytanie z warg*; *wykrywanie istot magicznych*; *wykrywanie magii*; *farmacja*; *wytwarzanie eliksirów*; *tworzenie magicznych pergaminów*; *widzenie w ciemnościach*; *monetoznaustwo*; *krasomówstwo*; *warzenie trucizn*; *czytanie/pisanie* – wszystkie wymienione niżej języki; *jeździectwo* – koń; *rozpoznawanie runów*; *wiedza o magicznych pergaminach*; *znajomość języka obcego* – arabski, tajemny krasnoludzki i elfi, katajski, klasyczny, mroczna mowa; *druidyczny*, *khazalid*, *nors*, *nipoński*, *starosłański*, *quekkish*, wszystkie dialekty staroświatowego; *specjalna broń* – broń uliczna; *silny cios*; *celny cios*; *ogłuszanie*; *chirurgia*; *teologia*; *torturowanie*, *bardzo wytrzymały*, *bardzo silny*, *błyskotliwość*.

Przedmioty: szaty; *magiczna zbroja płytowa* +3 (3 PP, wszystkie lokacje); *magiczna rękawica* (broń uliczna, **S** +1, obrażenia x2, *run ochrony*, +10 do wszystkich testów **SW**); *żelazna maska*, *zakrywająca twarz*; *zamek*; inne przedmioty według potrzeb; nieograniczone zasoby pieniędzy!

Zasady specjalne: wywołuje *strach* we wszystkich istotach żywych, *grozę*, jeśli zdejmie maskę; do rzucania zaklęć nie potrzebuje materialnych składników, cierpi na choroby magiczne: *niechęć zwierząt* (stopień 2), *trupiego wyglądu* (stopień 3), *nieprzyjemny zapach* (stopień 3). Jest *megalomanem* – jest podatny na *niechęć* do każdego, kto podważy jego autorytet, wypowiedzenie w jego obecności słowa „Sigmar” oznacza, że aby wykonać w danej rundzie jakiegokolwiek działania, musi wykonać udany test **SW** z ujemnym modyfikatorem -20.



Czary: 200 punktów magii

- Magia prosta: *Przekleństwo; Dar języków.*
- Magia wojenna 1: *Lot; Kradzież rozumu.*
- Magia wojenna 2: *Aura ochrony; Wzbudzenie nienawiści; Świetlisty piorun; Uderzenie.*
- Magia wojenna 3: *Odporność na strzały; Wywołanie niestabilności; Rozproszenie aury; Rozproszenie magii.*
- Magia wojenna 4: *Aura nietykalności; Promień wybuchu; Zmiana stron; Leczenie ciężkich ran.*
- Magia demoniczna 1: *Spętanie demona; Wezwanie rumaka.*
- Magia demoniczna 2: *Powstrzymanie niestabilności demona; Strefa likwidacji demonów.*
- Magia demoniczna 3: *Odesłanie demonicznej hordy; Wezwanie demonicznej hordy; Wezwanie wielkiej potęgi.*
- Magia demoniczna 4: *Odesłanie wielkiego demona; Demoniczny portal; Wezwanie ogromnej potęgi; Przywołanie wielkiego demona.*
- Magia iluzyjna 1: *Przybranie iluzorycznego wyglądu; Dezoorientacja wroga; Oslona działalności.*
- Magia nekromantyczna 1: *Przyzwanie szkieletu-bohatera; Strefa życia.*
- Magia nekromantyczna 2: *Kontrolowanie żywiołów; Ręka pyłu; Stabilizacja.*
- Magia nekromantyczna 3: *Unieczwienie żywiołów; Życie po śmierci; Wezwanie hordy szkieletów; Ożywienie zmarłych.*
- Magia nekromantyczna 4: *Przekleństwo ożywienia; Wezwanie szkieletu-większego herosa; Całkowita kontrola.*

Drachenfels żyje!

Poniżej podajemy początkową charakterystykę Drachenfelsa. Tak wygląda ona, gdy bohaterowie wchodzi do Zamku. Zmiany zachodzą, kiedy drużyna zapuszcza się w głąb twierdzy – im dalej, tym Drachenfels staje się silniejszy – patrz *Przygody w Zamku Drachenfels*. Zachodzące zmiany podaliśmy w dalszej części tekstu, znajdują się również w pomocy dla Mistrza Gry, na karcie Drachenfelsa.

Początkowa, osłabiona charakterystyka

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
0	15	10	2	3	8	17	0	20	10	20	20	50	0

Umiejętności, przedmioty, itp.: patrz dalej.

Wraz z zapuszczaniem się bohaterów w głąb twierdzy, zachodzą następujące zmiany.

Zmiany charakterystyki

Charakterystyki procentowe wzrastają o 1 punkt za każdy kwadracik zaznaczony na Karcie Odwiedzonych Lokacji.

Sz, S, Wt i A wzrastają o 1 za każde 10 skreślonych kwadracików. **Żyw** zwiększa się o 1 za każde 2 kwadraciki.

Zmiany te nie mogą spowodować zwiększenia wysokości cech ponad wielkości określone w charakterystyce Wielkiego

Czarnoksiężnika. Zmiany wysokości cech spowodowane umiejętnościami (*szybki refleks, bardzo silny, bardzo wytrzymały*) są określane w inny sposób – patrz niżej.

Umiejętności

Oczywiście, wiele umiejętności Drachenfelsa nie ma znaczenia podczas walki. W poniższej tabelce wyliczono jedynie umiejętności kluczowe; ich znajomość powraca, gdy zostanie skreślona odpowiednia liczba kwadracików na Karcie Odwiedzonych Lokacji.

Lokacje	Odzyskane umiejętności
10	<i>Uniki</i>
15	<i>Celny cios</i>
20	<i>Silny cios</i>
25	<i>Ogluszanie</i>
30	<i>Szybki refleks (+10 I)</i>
35	<i>Bardzo wytrzymały (+ Wt)</i>
40	<i>Bardzo silny (+1 S)</i>

Przedmioty magiczne

Zbroja płytowa formuje się z kurzu, gdy zostanie skreślonych 20 kwadracików; skreślenie każdego następnego 10 oznacza, że dodaje ona +1 do swego zaklęcia.

Rękawice tworzą się, gdy zostanie skreślonych 10 kwadracików, dodają +1 do **S**, gdy skreślonych zostanie 20; odzyskują run ochrony, gdy liczba ta sięgnie 30; obrażenia są podwajane, od chwili skreślenia 40 kwadracika.

Magia

Na początku Drachenfels ma 0 punktów magii. Ich liczba wzrasta o 3 za każdy skreślony kwadracik. Niektóre zaklęcia powracają powoli. Poniżej pokazano, kiedy Drachenfels odzyskuje poszczególne czary.

Skreślony kwadracik	Odzyskane zaklęcia
4	magia prosta
8	wojenna 1 poziomu
12	demoniczna 1 poziomu
16	nekromantyczna 1 poziomu
20	iluzyjna 1 poziomu
24	wojenna 2 poziomu
28	demoniczna 2 poziomu
32	nekromantyczna 2 poziomu
36	wojenna 3 poziomu
40	demoniczna 3 poziomu
44	nekromantyczna 3 poziomu
50	wojenna 4 poziomu
55	demoniczna 4 poziomu
60	nekromantyczna 4 poziomu

Zasady specjalne

Drachenfels zawsze powoduje *strach*, jednak zdolność wywoływania *grozy* powraca, gdy zostanie skreślony 40 kwadracik.

NOWE POTWORY

DIABEL

Diabeł z Zamku Drachenfels jest duchem Zła, wezwanym przez samego Drachenfelsa ze spaczni, w której istnieją i są możliwe wszelkie rzeczy. Jego esencja została uwięziona w kurku na dachu, jest częścią magii spajającej fizycznie całą budowlę. Diabeł jest silniejszy od mniejszego demona, lecz słabszy od większego.

Budowa ciała: diabeł ma typowy wygląd wysłannika piekiel. Górna część ciała jest ludzka, ma koźłą głowę obdarszoną dużymi, krętymi rogami i nogi satyra, zakończone racicami. Może przybrać prawie każdą formę zbliżoną wielkością do człowieka, ale lubi pojawiać się w opisanej postaci, bo wzmaga to strach w osobach postronnych.

Charakter: zły

Cechy psychologiczne: diabły wywołują *strach* we wszystkich istotach żywych, mierzących poniżej trzech metrów wzrostu. Same są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne, z wyjątkiem tych wywołanych przez Większe Potęgi (dowolnego charakteru). Nie można ich zmusić do wycofania się z walki, chyba że walczą z Większymi Potęgami (silniejszymi demonami).

Zasady specjalne: latają jak istoty *szybujące*, podana **Sz** dotyczy poruszania się po ziemi. Można je zranić normalną bronią. Ataki diabłów są uważane za magiczne i mogą zranić istoty odporne na działanie broni niemagicznych. Podlegają *niestabilności*.

Podstawowa charakterystyka diabła

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
5	59	49	5	4	18	69	3	89	89	89	89	89	18

DUCH STRAŻNICZY

Duchy strażnicze są rzadko spotykanym rodzajem eterycznych ożywieńców. Muszą chronić obszar, z którym są związane – na co ma zazwyczaj wpływ ich życie przed śmiercią. Na przykład, martwy skąpiec może zostać duchem strażniczym, chroniącym przed żywymi bogactw, jakie zgromadził za życia. Duchy strażnicze zamieszkujące Zamek Drachenfels są powiązane z siedzibą wielkiego czarodzieja na wiele sposobów. Wiele z nich zostało przykutych do zamku magią, inne zginęły w obrębie jego murów.

Budowa ciała: duchy strażnicze są niewidzialne. Dla istot mogących dostrzegać rzeczy niewidzialne są przeźroczystymi, rozmazanymi, szarymi humanoidami.

Cechy psychologiczne: duchy strażnicze nie podlegają *niestabilności*, jeśli przebywają na obszarze, z którym są związane. Zazwyczaj nie można ich zmusić do opuszczenia takiego miejsca (ich obsesja jest tak silna). Otrzymują dodatni modyfikator testów **SW (+20)**, wykonywanych w celu przeciwstawienia się nekromantycznym czarom kontrolującym. Są niewrażliwe na wszelkie oddziaływania psychologiczne i nie można ich zmusić do wycofania się z walki. We wszystkich istotach żywych, które atakują, lecz nie

opanowują, wzbudzają *strach* (patrz niżej część poświęcona walce). Miejscem, do którego duchy strażnicze z Zamku Drachenfels są przywiązane, jest cała twierdza.

Zasady specjalne: duchy strażnicze atakują spirytualnie, co szczegółowo opisano poniżej. Nie mają ciała fizycznego i nie mogą oddziaływać na przedmioty fizyczne. Mogą przenikać przez obiekty fizyczne, takie jak ściany, i są odporne na broń niemagiczną.

Podstawowa charakterystyka ducha strażniczego

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
4	0	0	0	3	17	40	-	0	40	18	18	48	0

WALKA DUCHOWA

Walka duchowa jest słabszą formą opętania. Istoty niematerialne (eteryczne), takie jak duchy, mogą w ten sposób zaatakować istoty żywe. Wiadomo też, że niektóre demony korzystają z tej formy ataku.

Walkę duchową można toczyć tylko z istotą żywą, której **Inteligencja** wynosi co najmniej 6 punktów. Nie można tego robić z istotami odpornymi na oddziaływania psychologiczne.

Kiedy ktoś atakuje w ten sposób, ofiara musi wykonać test **SW**. Magiczna ochrona nie wpływa w żaden sposób na ten test, chyba że są to zaklęcia działające przeciwko efektom psychologicznym lub czarom oddziałującym na umysł. Dwie istoty, zaangażowane w walkę duchową, nie mogą w czasie gdy trwa ich pojedynek wykonywać żadnych innych działań – są traktowane jak cele *nieruchome*.

Jeżeli test **SW** był udany, atak ducha nie powiodł się. W przeciwnym razie ofiara traci K10 punktów **SW**. Osoba, u której ta cecha zostanie zmniejszona do 0, dostaje się pod kontrolę ducha, który atakował ją jako ostatni. Ożywienie może korzystać z jej ciała tak, jakby należało do niego. Stracone punkty **SW** odzyskuje się w tempie 10 na turę; raz na turę opętany bohater może próbować wykonać kolejny test **SW**, po którym – jeśli będzie udany – odzyska kontrolę nad ciałem.

Kiedy duch strażniczy opęta istotę żywą, zazwyczaj zmusza ją tylko do opuszczenia obszaru, którego strzeże. Ciało opanowane przez ożywienie zachowuje wszystkie umiejętności, których testy wykonuje się na **S**, **Wt**, **I** lub **Zr**, ale czasowo traci pozostałe.



HOMUNKULUS

Homunkulusy są małymi, przypominającymi ludzi, niezwykle magicznymi istotami. Tworzą je czasami potężni czarodzieje lub alchemicy. Homunkulusy powstają z gliny, siarki, kości i paznokci, tworzy się je wykorzystując potężne, znane jedynie nielicznym, zaklęcia. Istoty te są wiernymi i bardzo oddanymi sługami swoich twórców. Nie posiadają inteligencji we właściwym rozumieniu tego słowa, ponieważ nie mają umysłu, ale są obdarzone przyrodzonym sprytem i umiejętnością prowadzenia sensownej rozmowy. Potrafią nawet zauważyć kłamstwa lub pochwały! Wydaje się też, że homunkulusy przejmują coś z osobowości swych twórców – humor, sarkazm, upodobanie do gadulstwa, coś, co jest dominującą cechą ich stwórcy. Istoty tego typu są zazwyczaj wykorzystywane w roli strażników lub robotników, wykonujących przewlekłe i nudne prace, ponieważ nigdy się nie nudzą i nie potrzebują snu.

Budowa ciała: Homunkulusy są małymi, pomarszczonymi ludzikami, mierzącymi od 55 do 75 centymetrów wzrostu. Mają małe, nietoperze skrzydła, a ich kończyny są uzbrojone w szpony.

Charakter: neutralny (ale z tendencją do charakteru ich pana/twórcy).

Cechy psychologiczne: homunkulusy są niewrażliwe na oddziaływania psychologiczne, nie można ich zmusić do wycofania się z walki.

Zasady specjalne: homunkulusy potrafią latać, ale robią to niezdarnie – latają jak istoty *przyziemne*. W walce atakują dwoma *uderzeniami szponami* i jednym *ugryzieniem*.

Podstawowa charakterystyka homunkulusa

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
4	33	25	2	3	6	45	3	18	18	33	89	89	18

POLTERGEIST

Poltergeisty są eterycznymi ożywieniami, podobnymi do duchów lub bagiennych ogników. Podobnie jak wiele innych niematerialnych „nieumarłych”, składają się z energii życiowej istoty, która zginęła w niezwykłych lub dramatycznych okolicznościach i której nie pochowano we właściwy sposób.

Zazwyczaj nawiedzają określone miejsce (zwykle miejsce śmierci) i pozostają w nim przez wieczność, chyba że zostaną zmuszone czarami do jego opuszczenia.

Zdolności poltergeistów do manipulowania przedmiotami i atakowania za ich pomocą są ograniczone do obszaru, który zajmują. Istoty te zazwyczaj nie mogą oddziaływać na przedmioty znajdujące się poza terenem, który nawiedzają (chyba że ktoś zmusi poltergeista do opuszczenia jego terytorium). Stwór ten może jednak rzucać rzeczami poza nawiedzony obszar.

Budowa ciała: w świecie fizycznym poltergeisty są niewidzialne. Inne istoty eteryczne postrzegają je jako zamglone sylwetki ludzkie lub wykrzywione, poskręcane cierpieniem twarze. Poltergeisty zawsze milczą, nie można się z nimi porozumieć.



Cechy psychologiczne: poltergeisty są podatne na *niestabilność* poza nawiedzanym obszarem. Są niewrażliwe na oddziaływania psychologiczne, nie można ich zmusić do wycofania się z walki. W zaatakowanych istotach żywych wzbudzą *strach* (patrz *Zasady specjalne*, poniżej).

Zasady specjalne: poltergeisty nie mogą zostać zranione bronią niemagiczną. Osoby i istoty, które ich nie widzą, nie mogą z nimi w ogóle walczyć. Nie znaczy to, że są nietykalne. Można rzucić na nie czar w rodzaju *Zniszczenia ożywienia* lub *Unicestwienia ożywieńców*, co nie wymaga widzenia celu – czary takie działają na wszystkich ożywienieców znajdujących się w zasięgu zaklęcia (patrz jednak rozdział *Przygody w Zamku Drachenfels*, gdzie opisano specjalne efekty działania zaklęć w Zamku Drachenfels).

Poltergeist może zostać zniszczony, przez czary *Strefa sanktuarium*, *Strefa życia* lub *Strefa czystości*, rzucone na zajmowany przez niego obszar. Ale nawet wtedy ma prawo do testu **I**, i jeśli wynik będzie pomyślny, wydostanie się poza *strefę* (pod warunkiem jednak, że obszar działania zaklęcia nie obejmuje całego nawiedzanego terenu). *Strefa* zostaje zniszczona w momencie śmierci poltergeista.

Jedynym sposobem na zmuszenie poltergeista do opuszczenia nawiedzanego obszaru jest przejście nad nim kontroli (tak, jak ma to miejsce w przypadku zombie czy szkieletu). Jeżeli nekromanta zmusi poltergeista do wyjścia poza zajmowany przezeń teren, ten będzie zmuszony do wykonania co turę testu **SW**, którego udany wynik będzie oznaczał, że udało mu się odzyskać wolność – więzy z miejscem śmierci są niezwykle silne.

Poltergeisty walczą rzucając przedmiotami. Stwór może psychokinetycznie podnieść obiekty odległe o 3 metry od siebie. Liczba **ataków** opisywanej istoty odnosi się do liczby przedmiotów, jakimi może miotać w jednej rundzie – ataki nie muszą być kierowane w tego samego przeciwnika. Poltergeisty nie potrafią wykorzystywać normalnej broni strzeleckiej. Mogą rzucać łukami, ale nie wystrzelić strzałę, ani odbezpieczyć kurka pistoletu. Mogą również rzucać w normalny sposób włóczniami i toporami do miotania.

Duch może rzucać wszelkimi rzeczami do wielkości niewielkiego stołu włącznie. Do rzutu przedmiotem ważącym ponad 300 punktów obciążenia stosowany jest ujemny modyfikator **US -10** na każde dodatkowe 50 punktów obciążenia. Istota tego rodzaju nigdy nie otrzymuje negatywnych modyfikatorów wynikających ze stosowania broni improwizowanej, ale pocisków poltergeista można unikać lub parować je tak, jakby były to ciosy zadane w walce wręcz.

Pociski poltergeista zadają normalne obrażenia, ale przy obliczaniu szkód wyrządzonych przez obiekty ważące mniej niż 50 punktów obciążenia stosowany jest ujemny modyfikator -1 do zadanych obrażeń. Kiedy ktoś zostanie trafiony pociskiem konkretnego poltergeista, musi wykonać test **SW** (*rozpoznawanie żywiołów* +10, nekromanta +10/poziom, kapłan Morra +10/poziom). W razie niepowodzenia testu, osoba taka musi natychmiast uciec z miejsca nawiedzonego przez tego stwora. Test trzeba powtarzać za każdym razem, gdy bohater zostanie trafiony powtórnie, ale należy wykonywać jedynie jeden test dla każdego poltergeista.

Podstawowa charakterystyka poltergeista

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
6	33	17	4	5	17	30	2	18	18	14	18	29	10

WAMPIRZY SŁUGA

Powszechnie znana jest zdolność wampirów do hipnotyzowania ludzi i zmuszania ich w ten sposób do świadczenia im usług. Jednak mimo tego, że spojrzenie wampira wywiera taki skutek, efekt ten nie trwa zbyt długo. Niewielka grupka „cywilizowanych” wampirów przekształciła tę umiejętność w bardziej użyteczną formę kontroli umysłu. Wykorzystując magię, specjalne komendy hipnotyczne i rzadkie alkaloidy wampiry te zdołały przekształcić niewielką liczbę ofiar w wampirze sługi. Słudzy ci zachowali całą posiadaną uprzednio wiedzę i umiejętności, a ich charakterystyki nieznacznie wzrosły (o jedną trzecią tych, które podano w podręczniku głównym przy opisie wampira). Wyjątkami są **Op** i **SW**, które wzrosły bardziej.

Wampirzy słudzy piją krew, ale czynią to raczej z poczucia więzi ze swym panem niż z potrzeby fizycznej. Nie posiadają żadnych słabości wampirów i są ich sługami: powożą karocą, napelniają ziemią trumny, świadczą usługi cielesne, a nawet służą jako zbiornik krwi (tylko w ostateczności).

Budowa ciała: wampirzy słudzy wyglądają jak normalni ludzie (lub elfy etc.), tyle że potężniej zbudowani – ich cechy wzrosły.

Charakter: zły

Zasady specjalne: brak. Zwróć jednak uwagę, że kontroli sprawowanej nad sługą przez wampira nie można zlikwidować ani przewyciężyć magią. Po przemianie w sługę ofiara nie może wykonywać testów **SW**, które umożliwiłyby jej powrót do stanu normalnego. Wampirzy sługa jest dożywotnim niewolnikiem.

Podstawowa charakterystyka wampirzego sługi

Tak, jak charakterystyka przedstawiciela danej rasy, z wyjątkiem

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
-	+10	+10	+1	+1	+5	+10	+1	+5	-10	+5	89	89	+5

W razie, gdyby początkowa wysokość **Op/SW** sługi przekraczała 89, wysokość tych cech nie ulegnie zmianie.

ZMOROSTWORY

Pod niektórymi względami zmorostwory są przerażającym przeciwnikiem, choć niespecjalnie groźnym w walce. Tak jak zjaw jest eterycznym żywiołem, powstałym z ludzkiej duszy, tak zmorostwór jest eterycznym żywiołem uformowanym z resztek duszy lub fragmentów umysłu doprowadzonego do oblędu w mrocznym wnętrzu Zamku Drachenfels. Zmorostwory są obojętne, nienawidzącymi siebie bytami, bezmyślnie atakującymi żywych. W przeciwieństwie do zjaw, nie są przywiązane do miejsca, w którym spoczywa ich ciało (grobowca, ruin, cmentarza, itp.).

Budowa ciała: zmorostwory wyglądają jak mgliste, niewyraźne figury, mierzące około 50 centymetrów wzrostu. Ich postać miga i gwałtownie się zmienia.

Charakter: zły lub chaotyczny, zawsze obłąkane.

Cechy psychologiczne: poza normalnym środowiskiem zmorostwory podlegają *niestabilności* (środowiskiem może być cokolwiek – w Zamku Drachenfels jest nim cała budowla). Są niewrażliwe na inne oddziaływania psychologiczne, nie można ich zmusić do wycofania się z walki. W przeciwieństwie do zjaw, zmorostwory nie wzbudzają *strachu* w istotach żywych, chyba że występują w grupach dziesięciu i więcej. W takim przypadku wzbudzają *strach*, ale każda ofiara otrzymuje dodatni modyfikator +10 do testów **Op**, koniecznych do przewyciężenia tego uczucia.

Zasady specjalne: w przeciwieństwie do zjawy, zmorostwora można zranić normalną bronią. Cios zadany przez tę istotę nie odbiera punktów **Żyw**, miast tego ofiara musi wykonać test **Wt**. Jeśli wynik testu będzie pomyślny, cios nie wywiera żadnych skutków. W przeciwnym razie ofiara traci 1 punkt **Siły**. Osoba, której **Siła** spadnie do 0 punktów, ginie. Stracone punkty **S** są odzyskiwane w tempie 1 na 12 godzin odpoczynku. Atak istoty nie jest atakiem magicznym i nie działa na stwory odporne na broń niemagiczną. Zmorostwory mogą bez żadnych problemów przechodzić przez solidne przedmioty, takie jak ściany i sufit.

Podstawowa charakterystyka zmorostwora

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
4	17	-	2	2	3	22	1	-	18	14	18	29	-



NOWA MAGIA

NOWY CZAR

POSEPNA BLOKADA

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 6 lub 12

Zasięg: 0

Czas trwania: stały do momentu rozproszenia lub wyczerpania

Składniki: różdżka z brązu o długości piętnastu centymetrów i grubości półtora centymetra.

Czarodziej rzucający to zaklęcie tworzy wpisaną w drzwi lub w przejście magiczną barierę, broniącą dostępu do tego, co za nią leży. Kreśli w powietrzu, w miejscu, w którym chce ją utworzyć, magiczną figurę, używając do tego różdżki z brązu. Trwa to od 1 do 4 rund, w zależności od wielkości przegradzanego obszaru (pozostawiamy to uznaniu Mistrza Gry).

Osoba lub istota, chcąc przedostać się przez *Posepną blokadę* (np. przejść przez drzwi, na które rzucono ten czar), musi wykonać udany test **SW**, gdyż w przeciwnym razie nie zdoła przekroczyć czarodziejskiej bariery.

Istota, której nie udało się przejść przez *blokadę*, może próbować tego ponownie, lecz dopiero po upływie jednego dnia (liczonego jako okres od następnego świtu do zmierzchu), tym razem z ujemnym modyfikatorem -10. Dzień później można próbować po raz trzeci, tym razem z ujemnym modyfikatorem -20. Po trzech nieudanych próbach przejścia przez barierę istota, której się to nie udało, już *nigdy* nie zdoła tego zrobić. Takie użycie czaru kosztuje 6 punktów magii.

W ten czar można również wpisać jedno inne zaklęcie – może tego dokonać czarodziej poziomu 3 lub wyższego, który wyda 12 Punktów magii na rzuconie *Posepnej blokady*. Drugi czar trzeba wtedy rzucić w ciągu 1 tury od rzuconia *blokady*. Koszt rzuconia wpisywanego czaru jest dodawany do 12 Punktów magii, wydawanych na *Posepną blokadę*. Wpisane zaklęcie działa tylko na pierwszą istotę, próbującą przełamać *blokadę*. Po uaktywnieniu czar zanika, choć *blokada* pozostaje na miejscu.

Czarodziej z 3 poziomu może rzucić dodatkowo jeden z następujących czarów: *Wywołanie paniki*, *Cień rozpacz*, *Kradzież mocy magicznej*, *Kradzież rozumu*.

Czarodziej 4 poziomu może także rzucić jedno z następujących zaklęć: *Wymuszenie ucieczki*, *Rdza*, *Rozproszenie aury*, *Wyssanie magii*, *Unieruchomienie*.

Posepna blokada jest niewidoczna, choć osoba, którą ją stworzyła, postrzega ją jako wiszący w powietrzu wzór cieniutkich linii magii. Również czarodziej korzystający z *Wykrycia magii* wyraźnie widzi to zaklęcie, a jeśli wyda jeden PM, może pokazać je innym, kreśląc palcem w miejscach, gdzie dostrzega magiczny wzór – *Posepną blokadę* widać przez następne K10 godzin.

Czarodziej może przejść zawsze przez swoją *blokadę*, może nawet przeprowadzić przez nią inne osoby, jeśli tylko ma z nimi bezpośredni kontakt fizyczny (na przykład trzyma je za ręce).

NOWE PRZEDMIOTY MAGICZNE

ELIKSIRY MAGICZNE

Do poniższych napojów mają zastosowanie standardowe zasady dotyczące eliksirów. Czas działania poniższych eliksirów jest równy 10xK6 minut.

Eliksir odwagi

Osoba, która wypije ten eliksir, otrzymuje dodatni modyfikator +10 do wszystkich testów **Op** i **SW**.

Głównym składnikiem tego magicznego napoju jest śród-mózgowie zoata lub reptiliona, wysuszone i starte na pastę wraz z oleistym składnikiem ziołowym. Pastę rozpuszcza się w połowie litra wody destylowanej i odrobinie płynu mózgowego dowolnego większego lub mniejszego demona. Rozpuszczanie musi trwać 12 godzin, a dodatkowo płyn trzeba przyrządzać w noc pełni Morrslieba.

Eliksir wytrzymałości

Ten eliksir zwiększa o 2 punkty **Wytrzymałość** osoby, która go wypije.

Trzeba posiadać następujące składniki, aby go wykonać: starte na proszek paznokcie dwóch krasnoludów i jednego ogra, do których dodano starty chitynowy pancerz gigantycznego pająka (uwaga na możliwe zanieczyszczenie jadem!) Otrzymany proszek wsypuje się do litra krwi ogra, gotowanej następnie przez siedem godzin po ochroną rzuconej siedmiokrotnie (w odstępach godzinnych) *Aury ochrony*.

MAGICZNA RÓŻDŻKA

Różdżka pyłu

Różdżka pyłu jest bardzo rzadko spotykanym przedmiotem magicznym, rezultatem badań grupy dobrych nekromantów, działających przed blisko pięciuset laty w Arabii. Mogą jej używać tylko kapłani Morra lub oddani wyznawcy tego boga.

Różdżka może zawierać maksymalnie 40 Punktów magii. Raz dziennie (od świtu do świtu) działa w jeden z poniższych sposobów:

- ☠ jak zaklęcie *Zniszczenie ożywionca* z pierwszego poziomu magii nekromantycznej (4 punkty magii)
- ☠ jak zaklęcie *Strefa życia* z pierwszego poziomu magii nekromantycznej (4 punkty magii za godzinę)
- ☠ jak zaklęcie *Uniestwienie ożywionców* z trzeciego poziomu magii nekromantycznej (16 punktów magii)
- ☠ jak zaklęcie *Rozproszenie magii* z trzeciego poziomu magii wojennej (9 punktów magii za godzinę). Zaklęcie działa tylko na czary rzucone przez ożywionców (licze, wampiry, etc.)

Różdżka odzyskuje punkty magii w tempie 2 na godzinę ciemności, jeśli w tym czasie nie jest używana. Po wykorzystaniu po zmierzchu, tej samej nocy przedmiot nie zregeneruje ani jednego punktu magii.

MAGICZNE PIERŚCIEŃ

Pierścień z Loren

Pierścień z Loren należy do nielicznych przedmiotów tego typu wykutych przez mądrych czarodziejów z Lasu Loren. Nie zdradza żadnych właściwości magicznych i nie działa, jeśli nosząca go osoba nie jest leśnym lub wysokim elfem.

Jest to magiczny elfi pierścień, którego w Zamku Drachenfels poszukuje jeden z przygotowanych przez nas bohaterów, Elamariel Moonstream. Jeśli nie wykorzystujesz tych postaci, możesz użyć go w jakiejś innej przygodzie lub na podstawie jego opisu stworzyć nową magiczną zabawkę.

Mówiąc w skrócie, pierścień wzmacnia niektóre umiejętności i zdolności typowe dla elfów – doskonale rozwinięte zmysły, zwinność, celność. Dla elfa jest to niezwykle cenny nabytek, gdyż wzmacnia on te cechy, do których elfy przywiązują największą wagę. Nosząc pierścień, otrzymuje się następujące modyfikatory:

- +10 do **I**
- +10 do **US**
- zasięg *widzenia w ciemnościach* wzrasta do 50 metrów
- osoba nosząca pierścień otrzymuje specjalną umiejętność – *ukrywanie się w lesie*. Działa ona identycznie jak *ukrywanie się na uś*, ale jest skuteczna tylko w puszczy. Otrzymywane z niej modyfikatory kumulują się z modyfikatorami przyznanymi za posiadanie umiejętności *ukrywanie się na uś*.

CZARNE KRYSTAŁY

Czarne Kryształ są soczewkami skupiającymi negatywne emocje – depresję, rozpacz, wyczerpanie, cierpienie. Czarnoksiężnik stworzył je, by zbierać i wzmacniać takie uczucia. Na zamku wciąż można znaleźć jeden lub dwa kryształ (możesz dodać więcej, jeśli chcesz).

Ten magiczny przedmiot wygląda jak kryształ o czarnej barwie. W promieniu trzech metrów od niego panuje całkowita ciemność i przeraźliwe zimno. Każda istota wchodząca w tę strefę musi wykonać udany test **Wt** albo straci 1 punkt **S**. Podczas pobytu w sferze ciemności każda istota co rundę automatycznie traci jeden punkt **Żywotności**.

Czarny Kryształ, zniszczony siłą fizyczną lub magią (przyjmujemy, że jego **Wt** jest równa 1 i ma 4 punkty uszkodzeń), eksploduje, automatycznie zadając wszystkim, którzy znajdują się w promieniu 12 metrów, K3 ciosy o **S6**. Wszyscy, którzy zostali objęci wybuchem, otrzymują ujemne modyfikatory -5 do **CP**, **Int** i **SW**. Straty te są stałe, jeśli test **SW** będzie nieudany – w przeciwnym wypadku stosuje się je przez okres tylko K10 + 10 dni. Wybuchający kryształ wywołuje w umysłach osób objętych eksplozją intensywne uczucia strachu, bólu i cierpienia. Wszyscy muszą wykonać testy **Op** – jeśli wyniki będą niepomyślne, natychmiast otrzymują dolegliwość *depresję*.

Czarny Kryształ można zniszczyć za pomocą specyficznej ceremonii magicznej – *Rytuału Błyskawicy*, którego opis znajduje się w Grimuarze Lermontowa (patrz obok). W takim przypadku kryształ zachowuje się zupełnie inaczej. Słychać cichy odgłos pęknięcia i klejnot zapada się w sobie i znika. Ból i cierpienie, zgromadzone w Kryształach, zostaje wreszcie uwolnione i częściowo przeistaczają się w pozytywną energię psychiczną. Przestają działać wszystkie ujemne modyfikatory **WW**, **S**, **Wt**, **CP** i **SW** osób biorących udział w ceremonii, jakich do tej pory nabawiły się one w zamku (wciąż bierze się pod uwagę te, które są wywołane chorobami i podobnymi czynnikami).

GRIMUAR LERMONTOWA

Ta dziwna niewielka księga magiczna jest niezwykle rzadka i cenna. Kopia znajdująca się w bibliotece Drachenfelsa została przetłumaczona z kislevskiego egzemplarza Piotra Lermontowa przez jego sekretarza z Middehheim, Helmuta Zuberera.

Księga zawiera niezwykle zagmatwany traktat filozoficzny o magii rytualnej, który ze względu na kiepskie tłumaczenie jest prawie bezsensowny. Mimo wszystko w księdze znajdują się poprawne wersje czarów *Aura oporu* i *wytrzymałości*, a także ulepszona wersja czaru magii prostej, znanego pod nazwą *Plonące światło* (rzucenie czaru kosztuje tylko 1 PM na 4 godziny działania zaklęcia). Największą wagę ma ostatni czar i rytuał.

LECZENIE OBŁĘDU

Poziom czaru: 3 (magia wojenna)

Punkty magii: 12

Zasięg: 0

Czas trwania: stały

Składniki: dwa białe habity i ludzka czaszka.

Jest to mniej skuteczna wersja zaklęcia *Leczenie obłędu*, dostępnego dla kapłanów Shalyi. Ta wersja jest słabsza, ma jednak tę zaletę, że należy do grupy czarów magii wojennej, wobec czego może się go nauczyć każdy mag z odpowiedniego poziomu.

Zaklęcie jest prawie takie samo jak czar kapłański, wyjątki są podane wyżej. Leczenie obłędu może zostać wykorzystane tylko raz do wyleczenia jednej choroby u tego samego pacjenta – jeżeli próba uzdrowienia się nie powiedzie, trzeba będzie poszukać jakiegoś innego sposobu. Wszystkie następne próby leczenia tego samego pacjenta (leczenia z IN-NYCH chorób umysłowych) dokonywane są z ujemnym modyfikatorem -10 (+10 do testu *magii* pacjenta, -10 do testu jego *Opanowania*), podobnie zresztą jak przyszłe próby leczenia tej samej choroby u innych pacjentów.

Zaklęcie jest nieco niebezpieczne. Jeśli wynik testu *Opanowania* pacjenta jest poważną porażką (rezultat rzutu jest o co najmniej 30 wyższy od wymaganego minimum lub wynik 96-00), chory natychmiast zapada na nieodwracalną demencję. Z tego powodu czar ten znany jest w niektórych kręgach jako „ruletka demonologów”.



RYTUAŁ BŁYSKAWICY

Ten magiczny rytuał powstał specjalnie po to, by przeciwdziałać negatywnym stanom psychicznym. Można go użyć do leczenia *katatonii* i *depresji*. W takim przypadku rytuał jest odpowiednikiem zaklęcia *Leczenie obłądu*, ale nie istnieje ryzyko nabawienia się demencji. Rytuał ten jest bezużyteczny w przypadku innych zaburzeń umysłowych.

Tekst rytuału odnosi się bezpośrednio także do niszczenia magicznych przedmiotów, wykorzystywanych do przechowywania lub wzmacniania wspomnianych emocji – w ten sposób można zniszczyć np. Czarne Kryształ.

Przygotowanie ceremonii trwa trzydzieści minut, sam rytuał trwa dwadzieścia minut. Do jego ukończenia potrzeba przynajmniej czterech uczestników (z których jeden to czarodziej czytający tekst). Każdy z uczestników musi trzymać małą różdżkę lub pręcik z rzuconym na nie czarem *Magiczne światło*. Sam rytuał składa się z długich śpiewów i ceremonialnego oddychania; nie jest konieczne wydawanie jakichkolwiek punktów magii ani rzucanie dodatkowych czarów.

SPACZPOCHODNIA

Ten magiczny przedmiot wygląda jak wypalona normalna pochodnia. Można go znaleźć w uchwytach na ścianach jednego ze spaczprzejsów zamku. Zapalona spaczpochodnia świeci normalnym światłem, ale nie spala się w ogniu. Osoba nosząca ten przedmiot widzi wszystkie możliwe wejścia i wyjścia ze spaczprzejsów lub spaczpunktów w zamku, dzięki czemu może przez nie przejść. Oszczęda to czasu i zdrowie bohaterów, którzy zmuszeni są do przemierzania spaczprzejsów bez pomocy Bardula!

NOWA CHOROBA

W Zamku Drachenfels bohaterowie mają okazję nabawić się wielu chorób i dolegliwości. Większość z nich jest opisana w podręczniku głównym gry **Warhammer Fantasy Roleplay**, ale poniższa jest całkowicie nowa.

GALOPUJĄCE SUCHOTY

Galopujące suchoty są niezwykle gwałtowną formą gruźlicy. Efekty choroby nawarstwiają się i prawie zawsze kończą się ona śmiercią.

Każdego miesiąca po nabawieniu się choroby ofiara musi wykonać test **Wt**, z ujemnym modyfikatorem -10 za każdy miesiąc, jaki upłynął od zarażenia. Po pierwszym nieudanym teście **S** i **Sz** zmniejszają się o 1, a wysokość wszystkich cech procentowych spada o 1%. Po drugim nieudanym teście o jeden punkt zmniejsza się **Wt** i **A**, a wszystkie cechy procentowe spadają o kolejne 5 punktów. Trzeci nieudany wynik testu ma takie same skutki jak pierwszy, czwarty jak drugi itd. Śmierć następuje, gdy albo **Wt**, albo **S** chorego spada do 0.

W czasie choroby ofiara galopujących suchot ma narastające kłopoty z oddychaniem, pluje krwią i cierpi na bóle klatki piersiowej i okresową gorączkę.

Normalne środki zaradcze (w rodzaju umiejętności *leczenie chorób* lub zaklęć) działają w zwykły sposób, za ich pomocą można wyleczyć chorego z galopujących suchot. Rekonwalescencja trwa jednak tak długo, jak długo trwała choroba, a połowa ze straconych punktów jest tracona na zawsze.





TUINAL STREAMTRAIL, ZABÓJCA (były Łowca Nagród)

– Tak, no cóż, w przeciwieństwie do ciebie nie wiem zbyt wiele o leśnych stworzeniach...

Jak na elfa, Tuinal nie jest ani specjalnie wysoki, ani specjalnie silny, lecz za to jest zwinny i cichy i posługuje się bronią ze śmiertelną efektywnością. Jego ruchy są pełne gracji, prawie kocie.

Przez większość czasu Tuinal udaje, że jest kimś w rodzaju Range-ra/zwiadowcy, a posiadane umiejętności ułatwiają mu tę małą maskaradę. Stara się jednak unikać towarzystwa ekspertów z tych dziedzin, gdyż obawia się, że mogliby go zdemaskować. W rzeczywistości Tuinal jest zręcznym i utalentowanym zabójcą. Ulubioną metodą działania jest bełt od kuszy zatruty jadem na ludzi. Tuinal wiele podróżował po krainach Imperium, a także po Granicznych Księstwach, lecz nigdzie nie zagrzał miejsca. Ma wielu opiekunów wśród ludzi bogatych i szlachetnie urodzonych, lecz nigdy nie wyjawia swego pracodawcy.

Tuinal z niechęcią i pogardą traktuje wyznawców Khaina, złego Pana Mordu. – *Łotry. Zabijają dla przyjemności. Robactwo.* Przyciśnięty, usprawiedliwia swój zawód: – *Ci, których zabijam, winni są wielu śmierci i to prawdopodobnie znacznie bardziej okrutnych. Zabijam tylko złych.*

Tuinal z pewnością nie zabija niewinnych dla ich pieniędzy. Co rzadko się zdarza wśród przedstawicieli jego profesji, ma poważne moralne dylematy. Zawsze upewnia się, że jego „ofiary” są złe, dba też o sprawdzanie ludzi, od których otrzymuje oferty.

Wiek: 49 **Rasa:** elf **Punkty Przeznaczenia:** 3

Charakter: neutralny (tak, tak, elfy mogą go zmienić, choć trwa to dość długo)

Religia: Liadriel (nie jest specjalnie religijny)

CHARAKTERYSTYKA POCZĄTKOWA

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
5	47	32	3	4	5	59	1	41	50	55	55	34	41

OBECNY SCHEMAT ROZWOJU

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
-	+30 ¹	+30 ²	+11	+11	+64	+30 ¹	+32	+30	+20	+20	+20	+20	+20

1, 2, 3, 4: liczba wykorzystanych rozwinięć.

OBECNA CHARAKTERYSTYKA

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
5	67	50	4	5	9	69	3	41	50	55	55	44	41

Umiejętności: ukrywanie się na usi; ukrywanie się w mieście; taniec; uniki; bystry wzrok; tropienie; celne strzelanie; widzenie w ciemnościach; śledzenie; cichy chód na usi; cichy chód w mieście; specjalna broń – łąso, sieć, broń dwuręczna; znajomość języka obcego – bretoński, reikspiel; silny cios.

Przedmioty magiczne i warte uwagi: kaftan koczny z rękawami +2 (2 PP korpus, ręce, nogi); magiczny miecz +5 WW, +1 do zadawanych obrażeń, +2 do obrażeń zadawanych orkom i goblinom; amulet z trzykrotnie pobłogosławionej miedzi, eliksir leczenia; klejnot czarui (9 punktów magii) zawierający zaklęcie *Sila walki*; rżnięta, błękitna buteleczka z kryształu, zawierająca 4 dawki jadu na ludzi.

HEIDI KANT, HERSZT BANITÓW (była banitka, była ochroniarka)

– Co, zamek? Hura. Nawiedzony, tak? Pelen potworów? Lepiej nie mów. Dra... co? Aaa, kolejny Najbardziej Zły Człowiek, Jaki Kiedykolwiek Żył. W porządku, w porządku, rzucimy na niego tylko okiem, a od tego się chyba nikomu jeszcze nic nie stało.

Heidi jest bezpretensjonalną, twardą, steraną życiem kobietą. Węch namacalnie emanuje niechęcią do władz. Nie lubi też głupców, choć może określenie „nie lubi” jest tu nie na miejscu – ona ich nie cierpi! Mimo to, jest w pewien specyficzny sposób towarzyska, ma też duże poczucie humoru, choć bywa ono nieco makabryczne. Jej determinacja i to, że nigdy się nie poddaje, czynią z niej cenionego kompana każdego poszukiwacza przygód, który miał szczęście się z nią zaprzyjaźnić. Przez wiele lat była przywódczynią grupy zuchwałych banitów, działających w rejonie znanym jako Uskok. Heidi skorzystała z amnestii, zaoferowanej jej przez miejscowego szlachcica, a nawet została dowódczynią jego żołnierzy. – *Tileańczycy! Bezwartościowe łotry! Mają odwagę i rozum snotlinga, stojącego przed oddziałem stu krasnoludów.*

Tak się więc złożyło, że w poszukiwaniu czegoś bardziej ekscytującego Heidi ruszyła w świat w poszukiwaniu przygód. Ta silna wojownicza widziała wiele, słyszała wiele, robiła wiele i niewiele rzeczy robi na niej wrażenie. Normalne przygody nużą ją, choć żyje głównie dlatego, że nie podejmowała nigdy zbędnego ryzyka. Teraz jednak, gdyby znalazło się coś, co ją naprawdę zaciekawi...

Wiek: 27 **Rasa:** człowiek **Punkty przeznaczenia:** 3

Charakter: neutralny

Religia: Myrmidia (nie jest specjalnie religijna)

CHARAKTERYSTYKA POCZĄTKOWA

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
4	37	34	3	3	6	34	1	26	36	33	31	39	37

OBECNY SCHEMAT ROZWOJU

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
-	+20 ¹	+30 ¹	+11	+31	+55	+20 ¹	+22	+10	+30 ¹	+10	+10 ¹	-	+10 ¹

1, 2, 3, 4: liczba wykorzystanych rozwinięć.

OBECNA CHARAKTERYSTYKA

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
4	57	44	4	6	11	54	3	26	46	33	41	39	47

Umiejętności: oburęczność; rozbijanie; bardzo szybka; tropienie; szczęście; jeździectwo – koń; specjalna broń – broń uliczna, broń dwuręczna; bijatyka; silny cios; ogłuszenie.

Przedmioty magiczne i przedmioty warte uwagi: magiczny napierśnik +2 (2 PP korpus); magiczny hełm +2 (2 PP głowa); magiczny miecz dwuręczny z runą ochrony (+10 SW); zwiększeniem cechy (+10 OP); spaczniowym atakiem (ignoruje pancerz); amulet z czystego srebra.

ELMARIEL MOONSTREAM. CZARODZIEJ (POZIOM 3, były uczeń czarodzieja)

– *My, elfy, mamy więcej czasu. Możemy sobie pozwolić na lepsze wino i lepszy odpoczynek niż wy, ludzie.*

Elmriel jest wysoki, szczupły i pełen gracji, a jak na czarodzieja, zadziwiająco towarzyski. W jego zachowaniu da się wyczuć ślad przekonania o własnej wyższości, ale tylko ślad – da się z nim wytrzymać.

Olbrzymi wpływ na Elmariela wywarł jego nauczyciel, Ransarel, znany mędrzec z Loren. Nauczył on młodego i łatwo rozpraszanego się elfa trudnej sztuki koncentracji i skupiania się. Potem nauczył go kilku zaklęć magii prostej i Elmriel został zauroczony przez Sztukę. Gdy poznał, w jaki sposób kierować przepływającą przez ciało magią wojenną, nigdy nie żałował wcześniejszych wyrzeczeń. Spokojnemu i mądrymu Ransarelowi elfi czarodziej zawdzięcza swą inteligencję i umiejętność władania magią.

Elmriel lubi wygody. Regularną, ciepłą kąpiel, świeże ubranie, czyste łóżko i dobre jedzenie. Jednak nade wszystko kocha dobre wino – w rzeczy samej, odbył nawet kilka wycieczek do winnic Bretonii i północnej Tilei. Życie Elmariela to miesiące, nawet lata, spędzone na zabawach, przedzielane krótkimi okresami żądzy przygody. A właśnie teraz czuje się dość wypoczęty i narasta w nim pragnienie ujrzania dzikich gór i zasmakowania zimnego wiatru...

Uwaga dotycząca zaklęć: Elmriel zna 9 czarów magii prostej, po 8 magii wojennej poziomu 1 i 2, a także 6 zaklęć magii wojennej poziomu 3. Wybiera je gracz, ale ostateczna decyzja należy do Mistrza Gry. Elmriel ma 41 punktów magii.

Wiek: 81 **Rasa:** elf **Punkty przeznaczenia:** 3

Charakter: dobry

Religia: Liadriel (jest stosunkowo gorliwym wyznawcą)

CHARAKTERYSTYKA POCZĄTKOWA

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
5	41	35	3	4	5	60	1	41	37	58	54	44	40

OBECNY SCHEMAT ROZWOJU

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
-	+10 ¹	+10 ¹	+11	+11	+33	+30 ²	-	+20 ¹	+20 ¹	+30 ¹	+20 ¹	+20 ¹	+20

^{1, 2, 3, 4} : liczba wykorzystanych rozwinięć.

OBECNA CHARAKTERYSTYKA

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
5	51	45	4	5	8	80	1	51	47	78	65	54	40

Umiejętności: język tajemny – magiczny; rzucanie czarów – magia prosta, wojenna poziomu 1, 2, 3; bystry wzrok; rozpoznawanie roślin; szczęście; czytanie/pisanie – reikspiel; rozpoznawanie runów; wiedza o magicznych pergaminach; sekretny język – klasyczny; śpiew; znajomość języka obcego – reikspiel.

Przedmioty magiczne i przedmioty warte uwagi: szata wytrzymałości +2 (2 PP wszystkich lokacji); magiczny sztylet +20 do parowania (charakterystyka ogólna +10 I, -2 do zadawanych obrażeń, 0 do parowania), różdżka z onyksu (7 punktów magii); zwój z dwoma zaklęciami magii wojennej (Aura nietykalności, Siła umysłu).

ERSZEBET LAUSCHENBERG. KAPŁANKA VERENY (POZIOM 3, była uczennica medyka, była nowicjuszka)

– *Są rzeczy, które po prostu trzeba zrobić. Jeśli ci to odpowiada, możesz się trzymać na uboczu, ale lepiej to sobie przemyśl. Jeśli nie sprzeciwisz się złu i niesprawiedliwości, pomagasz im rozszerzać swe panowanie. Pozwalasz, by się rozrastały, zamiast je wyciąć.*

Erszebet jest jedyną córką bogatej rodziny kupieckiej z Middenheim. Silnie wpłynął na nią tradycyjny liberalizm miasta Ulryka. Erszebet bardzo przejmuję się niesprawiedliwością społeczną i stara się naprawiać zło. Najpierw myślała, że będzie lekarzem, gdyż w ten sposób mogłaby pomagać biednym i chorym, lecz ponieważ ma silny charakter, nie mogła znieść myśli o winowajcach, uciekających przed sprawiedliwą karą. W końcu najsilniej przemówiło do niej powołanie Vereny.

Erszebet awansowała w szeregach kapłanek bogini, cieszy się też przychylnością Najwyższej Kapłanki. W ciągu ostatniego roku brała udział w licznych wyprawach, mających na celu ukrócenie działalności bandytów i wyznawców Tzeentcha i choć nie lubi walki, pościg sprawia jej przyjemność. Mimo to, jest zawsze opanowana i gotowa na wszystko – ma gorące serce, ale nie głowę.

Czary: Erszebet zna 8 czarów magii prostej, 7 magii wojennej poziomu 1, 6 magii wojennej poziomu 2 i 5 magii wojennej poziomu 3. Wybiera je gracz, ale Mistrz Gry musi zatwierdzić ten wybór (patrz ograniczenia podane na 205 stronie podręcznika głównego WFRP). Kobieta ma 36 punktów magii.

Wiek: 25 **Rasa:** człowiek **Punkty przeznaczenia:** 2

Charakter: neutralny

Religia: Verena

CHARAKTERYSTYKA POCZĄTKOWA

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	33	2	4	7	34	1	36	27	40	30	38	37

OBECNY SCHEMAT ROZWOJU

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
-	+10 ¹	+10	+11	+11	+64	+20 ¹	-	+20	+20	+20 ¹	+20 ¹	+30 ¹	+10 ¹

^{1, 2, 3} : liczba wykorzystanych rozwinięć.

OBECNA CHARAKTERYSTYKA

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	33	3	5	11	44	1	36	27	50	50	58	47

Umiejętności: język tajemny – magiczny; rzucanie czarów – magia prosta, kapłańska poziomów 1, 2, 3; leczenie chorób; leczenie ran; rozpoznawanie ożywieńców; prawo; uzdolnienia językowe; farmacja; medytacja; krasomówstwo; czytanie/pisanie – reikspiel; wiedza o magicznych pergaminach; sekretny język – klasyczny; teologia.

Przedmioty magiczne i warte uwagi: pełna zbroja kolcza +2 (2 PP, korpus/ramiona/nogi); róg ogarów; buty ciszy; pierścień bartu ducha; pergminy z czarami (Leczenie lekkich zranień x2, Leczenie ciężkich ran, Ręka-miot, Uderzenie).

JEAN-PAUL CHARPENTIER, PASER (były włamywacz)

– Wiesz, okazje leżą na ulicy. A niebezpieczeństwo? Jak dotąd stwierdzam, że ludzie zazwyczaj przesadzają. Umysł jest groźniejszy od miecza. A zyski – w tym świecie nie ma nic lepszego niż ciekawe znalezisko. No, dobrze, prawie nic.

Miły i obyty w świecie, Jean-Paul jest przystojnym mężczyzną, doskonale wiedzącym o wrażliwości, jakie wywiera. Praktycznie rzecz biorąc, wręcz ocieka słodyczą, jednocześnie rabując twój ostatni grosz (niektórzy mówią, że wcale nie rabuje). Właśnie wrócił z kilkuletniego pobytu w Estalii, gdzie „prowadził firmę eksportowo-importową”. Na wypadek, gdyby znudziło mu się życie łowcy przygód, ma ukryte w różnych miejscach duże sumy pieniędzy.

Jean-Paul nie ma romantycznych złudzeń co do prowadzonego stylu życia. Brał udział w licznych, niebezpiecznych włamaniach i stawiał czoło licznym przeszkodom, wrogom i niebezpieczeństwom. Jednemu ze swych wrogów, Kitajczykowi, który oszukiwał Bretończyków tanim, czerwonym złotem, zabrał magiczne rękawice. Jean-Paul nie lubi takich oszustw.

Jean-Paul interesuje się wszystkimi przedsięwzięciami, które mogą przynieść złoto, skarby lub magię. Idealnie byłoby, gdyby cały projekt nie był zbyt nagaśniany. Jeśli jeszcze po drodze można będzie zatrzymać się na szklaneczkę lub dwie wina, paser będzie szczęśliwym człowiekiem.

Wiek: 32 **Rasa:** człowiek **Punkty przeznaczenia:** 3

Charakter: neutralny

Religia: Ranałd (traktowana dość nonszalancko)

CHARAKTERYSTYKA POCZĄTKOWA

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	34	4	5*	6	33	1	39	28	34	34	34	33

OBECNY SCHEMAT ROZWOJU

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
-	+20*	+20*	+11	-	+44	+20*	+11	+10*	+10*	-	+10*	+10*	+10*

^{1,2,4}: liczba wykorzystanych rozwinięć.

OBECNA CHARAKTERYSTYKA

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	55	54	5	5	10	53	2	49	38	34	44	44	43

Umiejętności: przekupstwo; ukrywanie się w mieście; uniki; szacowanie; wykrywanie magii; zwinne palce; otwieranie zamków; wspinaczka; sekretny język – złodziei; sekretne znaki – złodziei; wyczucie magicznego alarmu; cichy chód na wsi; cichy chód w mieście; znajomość języka obcego – estalijski, reikspiel; wykrywanie pułapek; geniusz arytmetyczny; *bardzo odporny (+1 do Wt, uwzględnione w charakterystyce).

Przedmioty magiczne i warte uwagi: tarcza z runą pancerza (2 PP, wszystkie lokacje); magiczna kusza, +10 US; strzala prawego wygnania (demony); rękawice kobry; pierścień wielu odparć (Promień wybuchu, Świetlisty piorun, Podmuch wiatru).

DUNDERL GOLDHAND, ZWIADOWCA (były przepatrywacz)

– W tych górach jest wiele istot – więcej, niż zobaczysz w ciągu swojego krótkiego życia, nawet gdybyś miał oczy krasnoluda. Mogłbym opowiedzieć ci rzeczy, od których odpadłaby ci broda – gdybyś ją miał.

Dunderl, jak na krasnoluda, jest w średnim wieku. Jest stosunkowo wysoki, jak na przedstawiciela swej rasy, a według krasnoludzkiego idiomu, jest zbudowany niczym kamienna warownia. Wiele lat spędzonych na poszukiwaniu złota w Górach Szarych i walce z bandytami i goblinoidami przemieniło go w doskonałego, silnego wojownika.

Dunderl doskonale zna Góry Szare, zna miejsca położenia kilku grobowców i krypt grzebalnych. Prowadzi wędrowne życie od chwili, gdy zajął się szukaniem złota – pomocą w tym niebezpiecznym fachu jest jego magiczny młot bojowy i magiczna zbroja, które ceni prawie nad życie. – Nie potrzebuję innej magii, wystarczy mi stal i młot – mówi, choć nie odżegnuje się od leczniczych zaklęć. Jest bogaty, ale się tym nie chwali.

Nie mówi także o innej rzeczy. Czasami, gdy odpoczywa z fajką w zębach i kuślem ale w dłoni, wymyka mu się wspomnienie żony i córki. Jego oczy zamieniają się w stal, po czym nie mówi już nic więcej. W życiu tego krasnoluda zaszło coś strasznego – być może gwałtowność okazywana przez niego w boju i zawzięta nienawiść do wyznawców i stworów Slaanesha mają z tym coś wspólnego.

Wiek: 106 **Rasa:** krasnolud **Punkty przeznaczenia:** 2

Charakter: neutralny

Religia: Grugni (oddany wyznawca)

CHARAKTERYSTYKA POCZĄTKOWA

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	37	30	5*	5*	7	19	1	25	43	27	57	54	28

OBECNY SCHEMAT ROZWOJU

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
-	+20*	+20*	+11	+11	+64	+20*	+11	+10*	+10	+10	+10*	+10*	+10*

^{1,2,4}: liczba wykorzystanych rozwinięć.

OBECNA CHARAKTERYSTYKA

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	57	40	6	6	11	39	2	35	43	27	67	64	28

Umiejętności: oburęczność; opieka nad zwierzętami; stolarstwo; kartografia; ukrywanie się na wsi; powołanie; ucieczka; tropienie; metalurgia; górnictwo; orientacja; wiedza o rzekach; sekretny język – Rangerów; sekretne znaki – zwiadowców; cichy ruch na wsi; śpiew; *bardzo silny (+1 S, wliczone w charakterystykę).

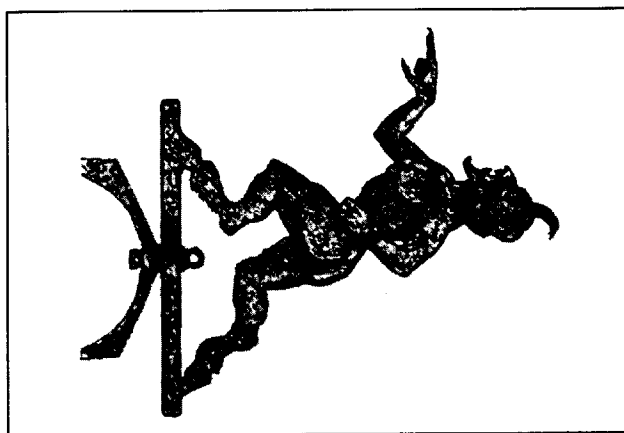
Przedmioty magiczne i warte uwagi: pełna magiczna zbroja kolcza +2 pasująca na krasnoluda (2 PP korpus/ramiona/nogi); magiczny młot bojowy ze zdolnościami zwiększenia cechy (+10 I), zniszczenie magicznej broni, lot i odporność na ogień.



Gregorz,

Wielki Czarnoksiężnik przyzywa Wspaniałych Zmieniających Drosi, największych spośród sług naszego Pana, w komnacie leżącej w lo-
chach. Dostęp do tego miejsca jest możliwy tylko poprzez Wielką Wieżę dlabła. Z komnaty portali prowadzą w dół schody, wiedząc przez szparę do lochów. Wcz co masz i pół kres przyzywaniu przez Czarnoksiężnika naszych Władców. Wiele jest dróg, które Pan nasz wskazał nam, byśmy psuli zamiary wrogów Zmian.

Nawr'rhakh, Lzimbar, Tzeenichi



Ma droga Marguis,

Wielce rad, żeś przyjęła me zaproszenie, by dzielić ze mną radość z obserwowania kilku dusz, które w przeszłości sprawiły nam takie problemy, a które spotka w końcu zastużony koniec. Przygotowano dla ciebie pokój gościnny w Północnym Skrzydle, pokornie domagam się, byś zabrała ze sobą swą szacowną rodzinę. Zabawię ich oddzielnie, podczas gdy ty zajmiesz się tym uroczym przedstawicielem Slaanesha, który sprawił ci taką radość podczas poprzedniej wizyty.

Wielce jestem zainteresowany nowymi materiałami alchemicznymi, o których opowiadałaś. Zadowolonym, żeś utrzymała ich formułę w tak wielkiej tajemnicy. Pewny jestem, że za dbasz, by tak pozostało. Niecierpliwie oczekuję na towarzystwo twojej przemijającej osoby.

Magister Imperium,

Kreślę to w wielkim pośpiechu. Nie ma tu tego, czego szukamy. D. nie trzyma tu swoich najcenniejszych rzeczy. Jego grimoiry są ukryte gdzieś w pomieszczeniu, które nazywa „Krwawym Sercem”, a księgę Lermontowa Goethe, pisarz. Nie ma też oczywiście rozwiązania sprawy larw dusz, ani Czarnych Kul.

Doszły mnie słuchy, że D. posiada magiczne księgi nie uczynione z papieru – nie wiem co to oznacza – ukryte gdzieś w lochach. Nie mogę się do nich dostać. D. dociera tam, gdzie chce, lecz inni znajdują na swej drodze obszary, do których nie można wejść w zwykły sposób.

Spróbuję postać to do ciebie przez Kurta, jeśli pojedzie jutro z mułami. Może minąć dużo czasu, nim uda mi się pokonać kolejnego postaćka.

Sigrid M.

ZAMEK DRACHENFELS
POMOC DLA GRACZY 2

ZAMEK DRACHENFELS
POMOC DLA GRACZY 6

ZAMEK DRACHENFELS
POMOC DLA GRACZY 1

ZAMEK DRACHENFELS
POMOC DLA GRACZY 4

ZAMEK DRACHENFELS
POMOC DLA GRACZY 3

Wellentag 11 Brauzeit 1907

Do każdego, kto znajdzie ten list:

Jeśli czytasz te słowa, me wysiłki poszły na próżno.

Wielki Czarnoksiężnik zgromadził u siebie wielu wielmożów z dworu cesarza Carolusa. Stara się ich za wszelką cenę przekonać, że jest godzien ich zaufania i zabije swoich zbrodni. Co gorsza, że jego serce się odmieniło.

Jakby potwór bez serca mógł nagle stać się łagodny...

Mój głos nie ma na dworze znaczenia. Jestem tylko pokornym sługą Sigmara. Przestrogi, jakie dawałem kapłanowi, nie przyniosły rezultatu. Nie wiem jak mogłbym zdemaskować te oczekujące miodem kłamstwa i gesty, czynione przez D. Wiem, że chce zamordować zgromadzoną tu szlachtę Bretonii i Imperium. Nie mogę opuścić mego pana i dlatego i ja nie uniknę tego losu. Ale w tajemnicy mogę poświęcić to miejsce dla kogoś, kto przyjdzie tu po mnie.

W Zamku czarnoksiężnika ludzie słoń straszne koszmarny, ale po tym, co zrobię, przynajmniej w mojej komnacie sen stanie się bezpieczny, choć tylko Sigmara wie, na jak długo. Nic więcej uczynić nie mogę. Te kilka monet, jakie posiadam, nie mają tu wartości. Błagam wszystkich dobrego serca, by pomścili to, co potwór zrobi tej nocy. Zniszcz wszystko, co należy do niego i nie zapomnij o imieniu Sigmara.

Johannes Glabe, nowicjusz Sigmara



Erszebet otrzymała od Najwyższej Kapłanki misję. Obarczono ją obowiązkiem odzyskania kości, mózgu i serca Najwyższej Kapłanki Vereny, zamordowanej podczas Zatrutej Uczty. Sama bogini Verena zesłała znak, mówiący, że te części ciała wciąż istnieją – Erszebet wyruszy by zadowolić boginię.

Kości prawie na pewno spoczywają w spokoju w Komnacie Zatrutej Uczty, ale co do reszty...

Zamordowana Najwyższa Kapłanka miała też przy sobie misternie wykonaną buławę, zdobioną symbolami Vereny, której używano w świętych rytuałach bogini. Jeśli Erszebet udałoby się odzyskać ten oręż, Kościół Vereny z pewnością tego nie zapomni – być może sama bogini spojrzy wtedy na nią łaskawym okiem.

Czy Erszebet powie swym towarzyszom o przydzielonej jej misji, zależy tylko od ciebie.

1. Weź mózg jednego z łuskowatego ludu, jaszczura lub zoata, którego będzie ci bardziej odpowiadać. Jeśli możesz, wysusz go w gorącym słońcu Darchheim, jeśli nie - w ciepłym, glinianym piecu, nie zaniedbując koniecznych środków ostrożności. Zmieszaj wyschłe strzępy mózgu z barwnikiem Gesundheit z Dulu. Grubą, miedzianą łyżką wnieś pastę z cesarską pintą przegotowanej i oczyszczonej wody, umieszczonej w szklanym naczyniu wielkiej czystości i przejrzystości. Dodaj do tego trochę płynu z mózgu dowolnego demona, nawet najmniejszego, w ilości równej glinianemu naparstkowi z Ostlandu. Warz przez 12 godzin, kiedy Morrslieb będzie w pełni.

11. Zbierz w malej, skórzanej sakiewce paznokcie dwóch krasnoludów lub jednego ogara, lecz nie używaj paznokci z nóg, gdyż te są śmierdzące i szłuka zabrania ich wykorzystywania. Skrusz je na proszek. Weźnij jednego gigantycznego pająka i usuń z niego chitynowe płyty z korpusu. Przemij je naj lepszym winem i likierem ziołowym, by usunąć z nich jady. Skrusz je i dodaj do paznokci. Zbierz całe proszki do piecyka i dosyp go z wolna do dwóch pint ogrzanej krwi, dodając drobne marienburskiej brandy dla lepszego smaku. Z wolna zmniejszaj ogień na siedem godzin, a w tym czasie, gdy zegar bić będzie, rzuć na płyn siedmiokroć zaklęcie Aura Ochrony.



Nauczyciel poprosił Elmariela, by ten w Zamku Drachenfels wykonał dla niego proste zadanie. Najwyższy Czarodziej z Parravon, spotkał w zamku swój koniec - jak wielu przed nim. Ciało maga można odróżnić od innych, gdyż zwykły nosić szaty w niezwyklej kolorze głębokiej purpury, obrzeżone czerwonymi i żółtymi zdobieniami - niezwykle, ale rzucające się w oczy. Jego księgi magii zawierały opisy ważnych czarów, znanych jedynie nielicznym. Potężne zaklęcia chronią tomiście przed ciekawskimi. Elmarieł nie ma pojęcia, co mógłby z nimi zrobić. Jak się jednak wydaje, jego nauczyciel ma co do nich pewne plany, dlatego też tak bardzo ich pożąda.

Dodatkowo, mistrz Elmarieł powiedział mu, że czarodziej nosił na palcu pierścień wykonany przez elfy z Loren, który dla każdego elfa jest skarbem. Elfy dały go magowi w prezencie i mógł korzystać z jego mocy tak, jakby sam był elfem. - Czas, by pierścień powrócił do elfów, Elmarieł - powiedział nauczyciel. Powiedział też, że jeśli go odnajdzie, będzie mógł go zatrzymać, choć w zamian mistrz spodziewa się ksiąg magii. Elmarieł na pewno je rozpozna. Jego nauczyciel pokłada wielkie nadzieje w młodym elfie.

Czy Elmarieł powie swym towarzyszom o przydzielonej jej misji, zależy tylko od ciebie.

ZAMEK DRACHENFELS
POMOC DLA GRACZY 7

ZAMEK DRACHENFELS
POMOC DLA GRACZY 5

ZAMEK DRACHENFELS
POMOC DLA GRACZY 8

Przeznaczona dla
Erszebet Lauschenburg

ZAMEK DRACHENFELS
POMOC DLA GRACZY 9

Przeznaczona dla
Elmaricl Moonstream

KARTA DRACHENFELSA

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65							

ODWIEDZONE LOKACJE

W poniższej tabeli P oznacza charakterystykę początkową, a O ostateczną. Pusty, środkowy wiersz przeznaczony jest dla Ciebie, zapisz w nim charakterystykę Drachenfelsa aktualną w czasie walki z bohaterami, biorąc pod uwagę zmiany wysokości cech Czarnoksiężnika, jakie zachodzą wraz ze zwiększaniem się liczby Odwiedzonych przez łowców przygód Lokacji.

	Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
P	0	15	10	2	3	8	17	0	20	10	20	20	50	0
O	5	80	50	7	9	30	80	4	80	45	85	80	100	19

Charakterystyki procentowe: +1 za 1 OL

Żyw: +1 za 2 OL

Sz, S, Wt, A: +1 za 10 OL

OL	Odzyskana umiejętność
10	Uniki
15	Celny cios
20	Silny cios
25	Ogluszanie
30	Szybki refleks
35	Bardzo wytrzymały
40	Bardzo silny

OL	Odzyskane zaklęcia
4	Magia prosta
8	Magia wojenna 1 poz.
12	Magia demoniczna 1 poz.
16	Magia nekromantyczna 1 poz.
20	Magia iluzyjna 1 poz.
24	Magia wojenna 2 poz.
28	Magia demoniczna 2 poz.
32	Magia nekromantyczna 2 poz.
36	Magia wojenna 3 poz.
40	Magia demoniczna 3 poz.
45	Magia nekromantyczna 3 poz.
50	Magia wojenna 4 poz.
55	Magia demoniczna 4 poz.
60	Magia nekromantyczna 3 poz.

OL	Specjalne
20	odtworzona zbroja płytowa +1
20	Rękawica, +1 S
30	odtworzona zbroja płytowa +2
30	Rękawica, run ochrony
40	odtworzona zbroja płytowa +3
40	Rękawica, obrażenia x2
40	Twarz Drachenfelsa wzbudza grozę

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA



W odległych zakątkach Szarych Gór, ukryty pośród postrzępionych szczytów czai się zamek Wielkiego Czarnoksiężnika Drachenfelsa. Pan twierdzi już od lat nie żyje, ale wciąż nawiedza opustoszałe komnaty i kamienne mury swej siedziby. Wielu dzielnych poszukiwaczy przygód wkroczyło do tego zakazanego miejsca, szukając sławy i bogactw. Jedynie kilku z nich zdołało powrócić.

Zamek Drachenfels to dodatek do gry **WFRP** dla zaawansowanych graczy, stworzony na podstawie powieści Jacka Yeovila *Czarnoksiężnik Drachenfels*. W podręczniku znajdziesz historię Konstanta i jego siedziby oraz uwagi, dotyczące prowadzenia przygód we wnętrzu mrocznej twierdzy, kilka pomysłów na scenariusze, gotowe schematy bohaterów graczy oraz nowe potwory, czary i przedmioty magiczne.

Zamek Drachenfels jest pełen tajemniczych miejsc, które warto zbadać i skarbów, które warto zdobyć. Każdy gracz znajdzie tu coś nowego i niesamowitego. Zdobądź się na odwagę i wkrocz w mroki nawiedzonego zameczyska!

Na licencji GAMES WORKSHOP Ltd.

GAMES WORKSHOP oraz **WARHAMMER**

są zastrzeżonymi znakami handlowymi, będącymi własnością Games Workshop Ltd.

Copyright © 1988 Games Workshop Ltd. All Rights Reserved.

cena det.: 21,00 zł



**GAMES
WORKSHOP**

