

WARHAMMER® FANTASY ROLEPLAY

Tytuł przygody: Przez Bramy Morra

Autor: Michał „Baniak” Bańka

System: Druga edycja Warhammer Fantasy Role Play

Sugerowana liczba graczy: 4

Gotowe postacie: Tak (opcjonalnie)

Liczba sesji: 1-2

Modyfikacje zasad: brak

Grafika: Ryszard Andrzejowski (CC, str. 7),
Daniel Lewandowski (mapa str. 12), Grishin Alexey (CC, str. 4)

Opis: Przygoda rozpoczyna się na szlaku między stolicą Ostermarku, miastem Bechafen a wioską Munkenhof, której okolice stają się miejscem wszystkich wydarzeń. Bohaterowie zostają wysłani, by poznać losy pewnego kapłana i opiekuna lokalnej świątyni Morra, Boga Śmierci. Aby odkryć, co stało się z zaginionym i jakie tajemnice skrywa zarówno miejscowy cmentarz jak i ludność wioski, bohaterowie muszą wejść w role śledczych o niemałej odwadze, gdyż to, co spotkają, może przyprawić o mocny dreszcz.

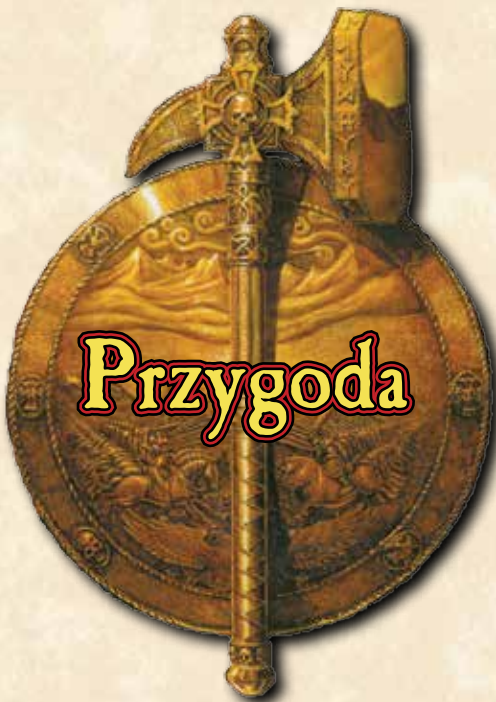
Autor uzyskał zgodę od wydawnictwa Copernicus Corporation na wykorzystanie grafik, nazw i fragmentów publikacji z serii Warhammer Fantasy Role Play zawartych w tej przygodzie.

Wykorzystane ilustracje na zasadzie zgody twórców lub licencji Creative Commons. Scenariusz „Przez Bramy Morra” jest dziełem fana i został stworzony dla miłośników WFRP w Polsce. Wersja elektroniczna przygody nie jest sprzedawana i nie przynosi nikomu żadnych korzyści finansowych.

BANIAK BANIAK a

Spis treści

Wstęp dla Mistrza Gry	3
Skrót wydarzeń	3
Tło przygody	3
Kim jest drużyna	4
Rozpoczęcie przygody	5
List ojca Ottona Brimfena	5
Brama wioski	6
Śniąca dziewczynka	7
Karczma „Przy promie”	8
Ruszyć teraz czy rano?	9
Co zaszło nocą w świątyni?	10
Poranek i czas w drogę	10
Szybkie zakupy	11
Droga do świątyni	11
Ogrody Morra	13
Świątynia Morra	14
Pamiętnik Petera Weissa	15
Odnalezienie kapłana	16
Powrót do wioski	18
Ceremonia porzebowa	19
Zakończenie przygody	19
Dodatki	20
Gotowe postacie dla graczy	20
Pomoce dla graczy	22



Przez Bramy Morra

*Ludzie siem bojo, Panie. Sołtys powidział,
że jak ni ma koplana to ni ma byzpieczyństwa.
Każom zamykoć, zamykom. Ni każom,
ni zamykom. A teraz każo, wienc zamykom.*

– Artur, strażnik w Munkenhof

Przez Bramy Morra to przygoda do drugiej edycji gry fabularnej *Warhammer Fantasy Role Play*. Przeznaczona jest dla początkujących bohaterów, rozpoczynających dopiero swoje przygody. Jeśli zamierzasz uczestniczyć w zabawie jako gracz, **nie czytaj dalej!** Przedstaw tekst swojemu Mistrzowi Gry. On będzie wiedział, co należy zrobić.

WSTĘP DLA MISTRZA GRY

Niniejsza przygoda powinna zostać rozegrana przez drużynę bohaterów, którzy rozpoczynają pierwszą profesję lub są w trakcie jej kompletowania. Przygotowanie scenariusza pod bardziej zaawansowane postacie może wymagać nieco pracy ze strony Mistrza Gry np. przy zwiększeniu wyzwań, jakie mogą nieść sceny walki. Bardzo znaczące jednak jest, by żaden z awanturników prowadzonych przez graczy nie posiadał magicznej broni lub zaklęć ofensywnych, gdyż może to w znaczny sposób zepsuć wydarzenia tej przygody. Na końcu scenariusza są do dyspozycji bohaterowie, którzy idealnie pasują do rozgrywanych wydarzeń, szczególnie poprzez swoją przynależność organizacyjną i tworzenie dobrego, uzupełniającego się zespołu. Sugeruję zaproponowanie bohaterów początkującym fanom gier fabularnych. Fragmenty do przeczytania graczom, jak i niektóre inne elementy, zostały dopasowane do gotowych postaci. Jeśli jednak Twój gracz zdecyduje się grać kim innym, musisz te elementy trochę zmienić.

Zanim przystąpisz do prowadzenia przygody, radzę byś ją dokładnie przeczytał. Jeśli jesteś początkującym Mistrzem Gry, proponuję zapoznać się zarówno ze światem, jak i wskazówkami prowadzenia przygód

przedstawionymi w podręczniku głównym drugiej edycji *Warhammera*. Do prowadzenia tej przygody nie jest potrzebny żaden dodatek, choć *Dziedzictwo Sigmara* (a szczególnie rozdział na temat prowincji Ostermark) byłoby nieocenioną pomocą przy tworzeniu mrocznej atmosfery wschodniej części Imperium.

SKRÓT WYDARZEŃ

Przygoda rozpoczyna się na szlaku między stolicą Ostermarku, miastem Bechafen a wioską Munkenhof, której okolice stają się miejscem wszystkich wydarzeń. Bohaterowie zostają wysłani, by poznać losy pewnego kapłana i opiekuna lokalnej świątyni Morra, Boga Śmierci. Aby odkryć, co stało się z zaginionym i jakie tajemnice skrywa zarówno miejscowy cmentarz jak i ludność wioski, bohaterowie muszą wejść w rolę śledczych o niemałej odwadze, gdyż to, co spotkają, może przyprawić o mocny dreszcz.

TŁO PRZYGODY

Życie w Ostermark nigdy nie należało do prostych. Głównie za sprawą kłętwy nieumarłych, którzy są częstym zjawiskiem na wschodnich terenach Imperium. Mieszkańcy wioski Munkenhof potrafili jednak przetrwać wszystko, a ich domy zostały jedynymi na obszarze, który niegdyś był gęsto zaludniony. Do obecnych czasów przetrwały tylko ruiny okolicznych strażnic, zgłiszczą wiejskich chat i wielka świątynia Morra, która kiedyś była centralnym ośrodkiem wiary boga śmierci.

Oddalona od Munkenhof o kilka kilometrów świątynia

od stuleci znajduje się pod pieczę kapłanów, lecz ze względu na coraz mniejszą liczbę wiernych, opiekunów z latami ubywa. Obecnie wystarczy tylko jeden człowiek, by zajmować się błogosławionym miejscem. Od wielu lat funkcję naczelnego kapłana sprawuje Peter Weiss, cieszący się szacunkiem mieszkańców Munkenhof, wysłannik Zakonu Kruka z Bechafen.

Sześć lat temu Peter Weiss został dotknięty przez boginię miłości Shallyę i zatriął się w pięknej, młodej dziewczynie. Rebecka Schwarz odwzajemniła jego zakazaną miłość, która po kilku miesiącach ukrytych spotkań zaowocowała ciążą. Rodzice Rebecki, w porozumieniu z kapłanem, postanowili oddać niemowlę pod opiekę nowym mieszkańcom, małżeństwu, które zawsze chciało mieć dziecko, lecz nigdy nie było im to dane. Cały okres ciąży i fakt, że narodzone dziecko jest córką kapłana zostały ukryte przed resztą wioski. Mimo że ludność Munkenhof domyślała się prawdy, niewielu ona interesowała. Kapłan i Rebecka przestali się spotykać, dziewczynka była wychowywana przez sąsiadów i życie przez następne lata toczyło się swoim rytmem.

Zwiastunem nadchodzących złych wydarzeń było przybycie do wioski tajemniczego wędrowca, człowieka okrytego czarnymi szatami, o bladej cerze i kościstych dłoniach. Peter Weiss był przeciwny, by nieznajomy zatrzymał się w wiosce i zdumiał się, gdy ten został zaproszony przez Rebeckę do jej domu. Panna Schwarz od niedawna mieszkała samotnie, gdyż jej rodzice zostali

zatrzymani w Bechafen i rzekomo wtrąceni do lochu za kradzież. Ów tajemniczy człowiek, od którego czuć było niezdrowym zapachem, zauroczył młodą dziewczynę i mimo że opuścił wioskę po kilku dniach, Rebecka bardzo się zmieniła i tęskniła za swym gościem, choć każdy dziwił się czemu. Odsunęła od siebie przyjaciół, przestała słuchać dobrych rad. Nawet dawny ukochany nie mógł przemówić jej do rozsądku, by zapomniała o nieznajomym, który zapewne rzucił na nią zły urok.

Pewnego dnia Rebecka zniknęła i nie została już odnaleziona, mimo że poszukiwania trwały tygodniami. Peter Weiss, wciąż kochający dziewczynę, zaczął popadać w obłęd z tęsknoty. W duszy wiedział, że nigdy nie zobaczy już ukochanej i zaczął godzić się z tą myślą. Tak naprawdę Rebecka, pod wpływem złego uroku, postanowiła skończyć ze swoim życiem. Odeszła daleko i popełniła samobójstwo, podcinając sobie nadgarstki. Jej udręczona dusza jednak nie odeszła w zaświaty, a przemieniła się w upiorną płaczkę. Ciało natomiast uległo okrutnej przemianie, stając się nieumarłym pragnącym zemścić się na żywych. Obie części dawnej kobiety powróciły w okolice Munkenhof, lecz nie po to, by dręczyć mieszkańców, lecz by dorwać Petera Weissa z sobą tylko znanych powodów. Płaczka czasem stara się także przywołać do siebie swoją córeczkę, lecz na razie bez sukcesów.

Miesiąc temu kapłan został zaatakowany w świątyni przez bestię, w którą przemieniło się ciało Rebecki. Stoczył długą walkę ze stworem, lecz udało mu się

wypchnąć nieumarłego za wrota i zabarykadować się w środku. Przez kilka tygodni biedny Peter był więźniem własnego sanktuarium. Z drapiącą we wrota bestią i wyjąca pod oknami płaczką, nie mogącą przekroczyć ścian świątyni, był tylko w stanie czekać na ratunek, który nie nadchodził tygodniami. Mieszkańcy wioski uznali, że kapłan prawdopodobnie odszedł dręczony tęsknotą za Rebecką lub stało się coś gorszego, lecz nikt nie ma tyle odwagi, by wkroczyć do lasu i sprawdzić świątynię.

Przygoda zaczyna się w chwili, gdy Peter Weiss jest uwięziony w murach nekropolii, po lesie krąży ożywione ciało Rebecki oraz jej udręczona dusza. A kapłanowi brakuje już sił i coraz bardziej myśli o zakończeniu swojego życia.

KIM JEST DRUŻYNA

Drużyna stanowi grupę pracującą dla Zakonu Kruka w Bechafen, stolicy Ostermarku. Siedzibą organizacji jest Katedra Wiecznej Bramy, która stanowi dom dla łowców wampirów, Rycerzy Kruka, egzorcystów, kapłanów Morra i innych pogromców nieumarłych, którzy zechcieli poświęcić życie ochronie tego świata. Bohaterowie właśnie



tam się poznali, tam mieszkają i pracują. Obecnie są na szlaku, gdyż od swojego przełożonego otrzymali zadanie, aby wyruszyć na południe.

Drogi Mistrzu Gry, przedstaw graczom, kim są ich postaci. Następnie przeczytaj **List od ojca Ottona**

Brimfena, ich zwierzchnika. Pismo znajdziesz poniżej oraz na stronie 22, ale możesz także przygotować je w formie wręczanej pomocy dla graczy. Jeśli sobie życzysz, możesz treść listu przedstawić w formie rozmowy bohaterów z ojcem Ottonem.

ROZPOCZĘCIE PRZYGODY

Bohaterowie są na trakcie między stolicą prowincji a wioską Munkenhof. Rozpocznij przygodę, odczytując lub parafrazując poniższy tekst.

Jest piąty dzień Czasu Warzenia (Brauzzeit). Zapowiada się wyjątkowo ciepłą jesień. Od wielu dni jesteście w pieszej podróży do wioski Munkenhof, a nie są to drogi, którymi często przejeżdżają powozy. Jest zbyt niebezpiecznie. I nie chodzi o mutanty, zwierzoludzi czy bandytów. Nawet oni się tutaj nie zapuszczają. Chodzi o krzyki w nocy, tam gdzie nikogo nie ma, o trzepot skrzydeł, gdy nie widać ptactwa. Każdy boi się tych, których nie można zabić.

Nieumarli, zmora prowincji Ostermark. Przodkowie

wstający z kurhanów i szukający żywych. Nie czują bólu, zmęczenia i głodu. Żołnierze idealni, wykonujący bez zająknięcia rozkazy swoich mrocznych mistrzów. A ich władcy? Wampiry, nekromanci i czarodzieje renegaci. Każdy wie, że ich domem jest Sylvania, kraina między krainami na południu Ostermarku. Ziemie wampirzych władców pełne są wielkich, czarnych zamków, a wokół nich rozciągają się bezkresne cmentarze i wieczna ciemność. Nikt nie śmie tam wędrować. Nawet hordy Chaosu omijają to miejsce z daleka. Nikt nie ma odwagi skończyć raz na zawsze z tymi mrocznymi mieszkańcami Imperium. Można powiedzieć, że ludzie nauczyli się żyć z przeświadczeniem, że za oknem mrok nie ma końca.

Moi Drodzy,

wybaczcie, że wysyłam Was w drogę tak pilnie, ale związane jest to z moją wizją, jaka zesłał sam Morr: Chodzi o naszego brata, Petera Weissą, opiekuna cmentarza w okolicach wioski Munkenhof.

Od miesiąca nie otrzymaliśmy wieści od naszego przyjaciela. Nie pisał o swojej pracy, nie posyłał gońców z datkami, nie dawał żadnego znaku życia. Martwię się o jego stan i potrzebuję Waszej pomocy. Ostatni list otrzymałem od niego prawie rok temu, lecz dopiero teraz Pan Snów zesłał mi objawienie, w którym także Wy mieliście swoje miejsce. Czyję, że wydarzyło się coś złego i nasz brat potrzebuje pomocy.

Udajcie się do miasta Munkenhof, odnajdźcie brata Petera i dowiedzcie się, co stoi za tą sytuacją. Nie wierzę, by wszystko było w porządku. Postarajcie się zebrać jak najwięcej odpowiedzi, lecz uważajcie na siebie. Oczekuję Waszego rychłego i bezpiecznego powrotu.

Niech Bramy Morra będą jeszcze dla Was zamknięte,

Ojciec Otto Brimfen

Obecnie pieszo przemierzacie ścieżki Ostermarku, powoli kierując się na południe księstwa. Celem Waszej podróży jest wioska Munkenhof. Musicie zajrzeć do lokalnego kapłana Morra, Petera Weissa. Nie pisał do Waszego zakonu od prawie roku. Czyżby niczego nie potrzebował? Może coś się z nim stało? Macie to sprawdzić, naprawić ewentualne trudności i wrócić do katedry.

Pozwól bohaterom trochę wczuć się w postacie np. zachęć do wyrażenia swojej dezaprobaty wobec zadania. Może ktoś zechce ponarzekać na trudy związane z wędrówką, czy opowiedzieć jakiś pasujący do sytuacji dowcip. Gdy bohaterom skończą się tematy do rozmowy lub będziesz chciał przejść do kolejnej sceny, przedstaw im zbliżenie się do wioski.

BRAMA WIOSKI

Słońce powoli chowa się za linią drzew otaczającego was lasu, gdy mijacie puste pola uprawne i docieracie pod palisadę wioski. Macie cichą nadzieję na jakąś gospodę, bo przecież nie jesteście włóczęgami, by spać pod gołym niebem czy w stajni. W przydrożnych wsiach, które mijaliście, żadnej karczmy nie było, więc liczyście chociaż teraz na spokojne dormitorium.

Idziecie wzdłuż drewnianej palisady, by dotrzeć do bramy i zobaczyć, że jest już zamknięta. A do całkowitej ciemności jeszcze dobre kilka chwil. Widać, że mieszkańcy mają czego się obawiać. Nie dostrzegacie żadnego strażnika, lecz za palisadą jeszcze słychać chodzące zwierzęta i ciche, ludzkie głosy.

Bohaterowie mogą zawołać strażnika. Jeśli tak się stanie, zza palisady wyjrzy odzwierny. Na jego głowie krzywo spoczywa hełm z osłoną nosa, ledwo zasłaniający kasztanowe włosy, a spod skórzanego kaftana, który widać, że nie został uszyty na miarę, wystają jego codzienne ubrania. Sprawia wrażenie wypoczętego, ale na twarzy maluje się niepewność. Posiada oczywiście długie wąsy, które ostatnio w Ostermarku są modne. – *Kugo tam niesie, co?* – krzyknie mężczyzna, który ewidentnie ma wadę wymowy lub jest tak nisko

Zasada opcjonalna

Bohater posiadający umiejętność nauka (astronomia), patrząc w niebo dostrzeże, że pojawiający się księżyc Morrslieb wychodzi z konstelacji Vobista Ulotnego i centralnie świeci na Wielkim Krzyżu. Wkrótce zacznie wchodzić na gwiazdozbiór Woła Gnuthusa. Bohaterowie urodzeni pod znakiem Vobista Ulotnego i Woła Gnuthusa otrzymują na czas tej przygody dodatkowy Punkt Szczęścia. Natomiast postaci spod Wielkiego Krzyża otrzymują aż dwa takie punkty.

urodzony. Pozwól bohaterom się przedstawić i krótko powiedzieć, jaki jest ich cel wizyty.

Jeśli w drużynie są bohaterowie, którzy posiadają zdolność **szósty zmysł**, powinni wykonać Prostą (+10) test Siły Woli. Jeśli zakończy się sukcesem, postać będzie miała wrażenie, że ktoś ją obserwuje z linii drzew naprzeciw bramy. Po sprawdzeniu nikogo nie będzie w zaroślach i okaże się to tylko przecuciem. Strażnik Artur z chęcią zamieni kilka słów z bohaterami podczas otwierania dla nich wejścia do wioski. Oto przykładowe pytania i odpowiedzi, które mogą pojawić się w rozmowie.

Czemu zamykacie tak wcześnie?: *Ludzie siem bojo, Panie. Soltys powiedział, że jak ni ma koplana to ni ma byzpieczyństwa. Każom zamykoć, zamykom. Ni każom, ni zamykom. A teraz każo, wienc zamykom.*

Co się stało z kapłanem?: *Ja tam nic ni wiem, ale zniknoł. Łon chadzał na cmyntarz kilka razy w tygodniu. Potem zaczął nie wracać na noc. No... pare razy mu siem zdarzyło. Asz któregoś dnia wcale ni wrócił. I to prywie z misionc tymu.*

Czemu tam nikt nie poszedł?: *Panie, bylim. Ale za dnia tam jest cimno jak w kruczej dupie... ekhm... (zmieszał się) przepraszam. Ale rozumicie mnie, nie? A kto by chodził na cmentarz nocom? Tylko szalyńce.*

A macie tu jakąś karczmę?: *A co? Głodni? (zaśmiał się) Jest karczma u nas. Najłypsza w okolicy. Zaraz przy prumie, nad rzyką. Ide tam, jak tylko skończe wartę. Idźcie tom drogom, do rzeki. Karczma jest po prywey strunie.*

Jeśli bohaterowie zamienią kilka słów ze strażnikiem, mogą wykonać test **plotkowania**. Sukces zaowocuje dodatkowymi informacjami: *Dobra, ale jam wam tego nie mówił. Gadajom, że to ma cuś wspólnego z zaginięćim Pani Rebecki Schwarz. Kobitka zaginęła jusz prawie rok temu. Taka dobra, pocziwa blondyneczka. Mówi się, że ojczulek do niej regularnie przez okno nocom wlatywał zanim zniknęła. Potem się kapłan Weiss zrobił dziwny. Bardziej mrukliwy niż zwykle. I on też w kuńcu zaginął. Dziwne nie? Ale ja wam tego ni powiedziałem, dobra?*

Po przekroczeniu bramy oczom bohaterów ukazuje się wnętrze wioski. Munkenhof wydaje się typową wioską Imperium. Zwierzęta są zaganiane do zagród, matki zbierają dzieci do domów, a mężczyźni wracają z pracy. Z kominów unosi się dym i czuć zapach szykowanych kolacji. Widać sporo chat ustawionych w znacznej odległości od siebie, co daje dobry widok na większość wioski. Jedynie na wprost domy wydają się być ustawione ciut ciaśniej. Jeśli bohaterowie jeszcze nie wiedzą, gdzie znajduje się karczma lub miejsce, w którym można coś zjeść i spędzić noc, każdy mieszkaniac wskaze im drogę, tłumacząc, że gospoda znajduje się nad rzeką, przy promie. Lecz zanim drużyna tam dotrze ma miejsce jeszcze jedno, dziwne wydarzenie.

ŚNIAĆCA DZIEWCZYŃKA

W czasie drogi do rzeki, gdy powietrze robi się chłodniejsze i wilgotniejsze, do jednego z bohaterów (najlepiej człowieka) podbiega małe dziecko i szarpie go za nogawkę spodni. Dziewczynka ma najwyżej pięć lat, starannie uczesane włosy w kolorze ciemnego blond i niebieską sukieneczkę. Nie ma jednak charakterystycznego dla wiejskich dzieci brudu na twarzy. W lewej dłoni trzyma lalkę zrobioną ze sznurków. Zwraca się do zaczepionego bohatera z niesamowitą jak na dziecko powagą, lekkim przerażeniem i dużą dozą smutku - Śniłam o tobie!

Dziecko może odpowiedzieć na kilka pytań, które z pewnością nasuną się bohaterom:

Co ci się śniło?: Że pomożesz mi znaleźć pieska. Zgubił się w lesie.

Jak wygląda?: Jest mały. Ma czarno-białe plamki. Ma na imię Tochter, ale wołam na niego Tosiek. Ma bardzo krótki ogonek, bo mu pies sąsiadów kiedyś odgryzł. Jest bardzo dzielny. Rok temu dał mi go ojciec Peter, miał go od przejeżdżającego handlarza. Zawsze chciałam mieć zwierzątko.

A co ty robiłaś w lesie?: Mama nie pozwala mi mówić tego, bo znowu dostanę lanie (dziecko spuszcza głowę, ale nie urywa kontaktu wzrokowego). Znajdziesz mojego pieska?

Powiedz czemu byłaś w lesie, to ważne: Usłyszałam głos jakiejś pani. Chciała bym poszła do niej. Było już ciemno, ale... czułam, że powinnam tam iść. Gdy już szłam przez krzaki, Tosiek nagle wyskoczył przed siebie i pobiegł gdzieś. A mogłam go trzymać na sznureczku. Nigdy wcześniej mi nie uciekł.

Kto cię wołał z lasu?: Jakaś pani. Chciała bym...

Ostatnia odpowiedź zostaje przzerwana przez krzyk rudej, grubej kobiety z ganku, skąd wybiegła dziewczynka - *Grau! Chodź tutaj natychmiast*. Dziecko natychmiast podbiega do kobiety i wchodzi do domu. Kobieta rzuca drużynie złowrogie spojrzenie, gdy z domu wychodzi jeszcze wysoki, silnie zbudowany mężczyzna ubrany tylko w spodnie. Jest łysy, lecz ma długie rude wąsy. Staje na ganku, patrząc na bohaterów i opiera ręce na biodrach. Kobieta chowa się do chaty, zamykając drzwi. Mężczyzna nie jest skory do rozmów z nieznanymi. Zasugeruje tylko szybkie udanie się do karczmy. Bohaterowie odchodzący od domu dziewczynki mogą



wykonać Przeciętny (+0) test **spostrzegawczości**. Jeśli zakończy się sukcesem, spostrzegą siedzącego na gankowym daszku czarnego kruka. Jest to duże ptaszysko. Nie kracze, lecz się gapi wkóło i dziobem dłużej w strzesze.

KARCZMA „PRZY PROMIE”

Nad rzeką, będącą pewnie jednym z dorzeczy Talabecu, stoi budynek karczmy. Woda jest na tyle szeroka i wartka, że przepłynięcie jej wpław to oznaka szaleństwa. Na szczęście jest tu prom, choć na pewno o tej porze nieczynny, przewożący mieszkańców na drugą stronę. Za rzeką jednak nie ma ani domostw, ani dalszej części wioski. Jedynie gęsto zarośnięty las i jakaś ścieżka, zbyt wąska dla powozu. Karczma o łatwej do wymyślenia nazwie ma na szyldzie wymalowany prom i napis „Przy promie”. Ze środka słychać głosy gości. Budynek wygląda na zadbane i solidnie stojący na porządnym fundamencie. Ponadto ma ustawione kilka drabin opartych o ściany. Widać, że jest w trakcie remontu. Naprzeciw gospody stoi lokal wioskowego handlarza, lecz o tej porze jest już zamknięty.

Karcznię „Przy promie” niedawno przejął nowy właściciel, krasnolud zwany Barug Norgrimson. Uznał, że przemieni ten niszczący lokal w złoty interes, ze względu na brak innych karczm w przydrożnych wioskach. Obecnie wszystko jest w trakcie remontu, ale i tak na brak gości krasnolud nie może narzekać. Jedyne, na co może się skarżyć, to niedostarczenie mu jeszcze zamówionych beczek alkoholu i serwowanie tego, co poprzedni właściciel śmiał nazywać „piwem”. Ceny są na razie umiarkowane, a na piętrze znajdują się czyste pokoje do wynajęcia. W kwestii posiłków Barugowi pomaga pracujący w karczmie od lat kucharz, niziołek o imieniu Podpłomyk, który poza dobrym gotowaniem, „podwędza” zawsze dla siebie kilka ryb na później. Gdy bohaterowie wejdą do środka przeczytaj graczom poniższy opis:

Otwieracie drzwi karczmy i od razu uderza was duchota zamkniętego pomieszczenia, w którym siedzi zbyt wiele osób. Zapach do najlepszych nie należy. Śmierdzi, jakby siedziało tam ze trzydziestu niemytych rolników. Gdy po wejściu oczy przyzwyczajają się już do słabego oświetlenia widzicie, że w karczmie rzeczywiście siedzą ze trzy tuziny przepoconych farmerów. Z zapachem niemytych ciał wymieszany jest smród resztek jedzenia i alkoholu. Mimo wszystko przybytek jest pełen. Po lewej stronie widzicie schody prowadzące na górę. Obok nich jest szynkwaz, za którym wędzi się mnóstwo ryb i stoi kilka beczek. Za samą ladą prężą się (z pewnością na podwyższeniu) brązowobrody krasnolud, serwujący ludziom napitki. Po prawej stronie głównej sali jest nierozpalony kominek. Cała sala

wypełniona została stolami i krzesłami, a pod wysokim sufitem zwisa około setki ryb. Karczmarz reaguje na wasze wejście powitaniem: Witajcie, zapraszam do mojego przybytku. Zwią mnie Barug. W czym mogę służyć, długonodzy?

Jeśli bohaterowie postanowią porozmawiać z karczmarzem, oto jego przykładowe, chwalcące interes odpowiedzi:

Czy są pokoje do wynajęcia?: *Naturalnie! Mam cztery „dwójki” po 6 srebrników za łóżko na jedną noc. Jeśli chcecie się kimnąć, czelczy, w głównej sali to wezmę za to 8 pensów za siennik, ale nie gwarantuję uczciwego towarzystwa, jeśli wiecie o czym mówię. Dla naprawdę potrzebujących i zamożnych mam apartament z królewskim, podwójnym łóżem, oddzielnym pokojem dla trzysobowej służby i prywatną łazienką z wanną i dużym lustrem. Koszt apartamentu za jedną noc to dwa Karle. I co? Zainteresowani? Śniadanie oczywiście w cenie.*

Co można u Was zjeść i wypić?: *Cóż... jeśli chodzi o jadło to mamy oczywiście rybę. Jeszcze się nie nauczyłem jej odpowiednio przyrządzać, ale mam dobrego kucharza. Dzisiaj królują pstrągi w śmietanie. Po 5 pensów za sztukę. Dla rosnącego chłopca dwa powinny starczyć. A na piwo wciąż czekam. Tego sikacza nie da się pić, chociaż coś lepszego... (patrz na bawiącą się salę) to jak rzucać perły przed wieprze, jeśli wiecie o czym mówię. Pinta za 2 pensy. Co chcecie? Mam też przyprawianą wodę z miodem dla nie lubiących alkoholu. Pensa za duży kubek.*

Co słychać we wsi?: *Do końca to sam jeszcze nie wiem. Rozumiecie... kupiłem niedawno tę budę i dopiero się za nią biorę. W karaku tylko pomagałem w bimbrowni, a tutaj mogę mieć niezłe życie. Trzeba budynek jeszcze wyremontować, ale ma porządne fundamenty. Krasnoludzka robota, jak myślę. Da się tutaj zrobić pieniąż. Jeśli interesują was lokalne wydarzenia czy plotki, proponuję porozmawiać z gośćmi.*

W karczmie siedzi wielu lokalnych, lecz żaden nie wyróżnia się z gawiedzi. Są to zmęczeni ludzie, cieszący się, że na zewnątrz robi się chłodniej i można posiedzieć w knajpie, bez narzekającej żony i krzyczących dzieci. Możliwe, że bohaterowie zechcą od razu położyć się spać po posiłku, lecz także mogą zasięgnąć języka. Poznanie poniższych informacji zależy od liczby uzyskanych sukcesów lub porażek w teście **plotkowania**. Sugeruję, by wynik testu nie był jawny. Niech gracze zastanawiają się, czy poznane plotki są prawdą czy fałszem.

Trzy stopnie porażki: Bohater przysłuchujesz się rozmowie dwóch rybaków, Stephena i Adama. Przeżywają coś niesamowitego i wyglądają na przejętą całą sprawą. Zagadnięci tłumaczą, że gdy rano łowili ryby w dole rzeki,

widzieli wilka stojącego na dwóch tylnych łapach - *Nie dość, że wampiry są na południu to teraz jeszcze wilkołaki na zachodzie? Sigmarze, chroń nas!* (fałsz, rybacy widzieli zwykłego wilka, ale podczas połowu za dużo pili bimbrow. Pewnie dlatego niewiele złowili.)

Jeden lub dwa stopnie porażki: Lokalny myśliwy, Juergen, przedstawia swoje obawy - *Zbyt wiele cieni przechadza się na skraju mroku. Od tygodni w połowie potrzasków są tylko skrawki mięsa. Coś zjada moje złapane zwierzęta, wykorzystując ich nieruchliwość. Jak tak dalej pójdzie, to zabraknie nam mięsa na zimę. Myśliwy jest naprawdę zmartwiony. (Prawda, ale nie ma to nic wspólnego z przygodą. Złapane króliki są zjadane przez wilki.)*

Nieudany test: Trzech rolników, Hans, Franz i drugi Hans, rozmawia przy stole. Jeden opowiada - *Ruda Berta za krótko trzyma córkę. Jeden z moich synów chciał się z nią pobawić, to matka na niego tak zaczęła krzyczeć, że nawet ten psiak malej zaczął szczekać.* (Prawda)

Udany: Dwóch miłośników gry w kości, Donat i Lucius, wspomina śmieszne historyjki - *Kiedyś pies rzeźnika, wielki rasowy owczarek, ugryzł córkę Rudej Berty, bo za blisko do niego podeszła. (śmieje się) Tosiek, ten mały psiaczek dziewczynki, rzucił się na tego ogromnego bydlaka i rozgryzł mu gardło. Szkoda, że w odwecie maluchowi tamten obszarpał pół ogona. Odważny malec. (zastanawia się chwilę) Hmm... tylko, że nikt go od jakiegoś czasu nie widział.* (Szczera prawda. To wyjaśnia, w jaki sposób pies Tosiek stracił część ogona.)

Jeden stopień sukcesu: Strażnik o imieniu Bertolf siedzący przy szynkwasiu narzeka, że ludzie giną w wiosce - *Rok temu Rebecka Schwarz, a teraz ojczulek Weiss nie wraca. Chodź podobno ci dwoje mieli romans. Może kapłan zwariował i zabił się na cmentarzu? A może postanowił jej znowu poszukać? Bardziej prawdopodobne, że pewnie gdzieś dynda na gałęzi. W końcu ostatnio widziano, jak tam siedł. Ale kto pójdzie sprawdzić? Każdy się przecież boi?* (Półprawda, kapłan i Rebecka Schwarz rzeczywiście mieli romans, ale kapłan nigdzie nie dynda, przynajmniej na razie.)

Dwa lub więcej stopni sukcesu: Bohater rozmawia z Magundą, kobietą, która postanawia mu się zwierzyć, gdyż widzi w nim osobę, mogącą pomóc w rozwiązaniu zagadki zniknięcia Rebecki. Kobieta okazuje się jej dawną przyjaciółką - *Podobno na parę tygodni, przed zaginięciem, Rebeckę odwiedził tajemniczy gość z daleka. Możliwe, że doszło do jakiegoś zbliżenia między nimi. Człowiek był bardzo mroczny, pachniało od niego zepsuciem. Nie wiem, jak Rebecka mogła z taką pasją opowiadać o tym włóczędze. Widziałam też, jak Rebecka klóciła się z kapłanem Morra o tego mężczyznę. Po wyjeździe nieznanego Rebecka zniknęła.* (Prawda, patrz tło przygody)

Gracze mogą zdecydować, że ich bohaterowie pragną porozmawiać z kimś zarządzającym wioską. Niestety Ranałd tym razem nie jest po stronie drużyny, ponieważ wójt, Viktor Tilmann, wyruszył na dwór Księcia Elektora Wolframa Hertwiga, więc musieli się z nim minąć (tak naprawdę, wójt był już w Bechafen zanim postacie opuściły miasto i jeszcze nie powrócił). Ale ktokolwiek zapytany o kapłana Weissa przekaze te informacje:

- Kapłan od sześciu lat opiekuje się wioską i lokalną świątynią.
- Świątynia jest około kilometra od Munkenhof.
- Ojczulka nie widziano od kilku tygodni, co jest bardzo dziwne, gdyż regularnie przychodził po żywność.
- Nikt nie chce zaprowadzić BG na cmentarz, ale każdy wskaże kierunek i początek drogi.
- Odradza się wędrówki lasem po zmroku.

RUSZYĆ TERAZ CZY RANO?

Ważne jest, by Bohaterowie Graczy zostali w karczmie na noc, z powodu wizji, których doświadczać. Nie jest to niezbędne, lecz tylko szaleńcy chodzą w ciemnościach po nieznanach terenach, więc zasugeruj im pozostanie w karczmie. Szczególnie, że mają za sobą wiele dni pieszej wędrówki i przyda im się odpoczynek. Gdy się na niego zdecydują, przedstaw im poniższy opis wynajętych, dwuosobowych pokojów. Jeśli zdecydowali się na spanie w apartamencie lub głównej sali, musisz późny wieczór przedstawić inaczej.

Wchodźcie dwójkami do swoich pokojów według ustalonego podziału. Pomieszczenia są bardzo skromne. Dwa łóżka, mały stolik i jeden taboret. Okno wychodzi na bramę. Poduszki są wypchane puchem, a kołdry dość czyste. Na stoliku stoi duży dzban z wodą, a obok miska. Na wyposażeniu jest dwudrzwiowa szafa oraz kufer zamknięty na kłódkę. Nie ma klucza, więc pewnie trzeba dodatkowo za niego zapłacić, o czym karczmarz zapomniiał wspomnieć.

Opisy wieczornych wydarzeń np. grania w kości, zapoznavania się z niziołkiem Podpłomykiem czy może raczenia gości opowieściami i żartami, pozostawia się Mistrzowi Gry. Gdy bohaterowie położą się do łóżek, należy przedstawić im tajemnicze sny zesłane przez samego Morra. Niektóre sny są prorocze, inne zawierają zagadkowe wskazówki dotyczące przygody, ale nie mów graczy, co jest czym, gdyż możesz tym zepsuć im zabawę. Jeśli korzystacie z bohaterów z końca tego scenariusza, proponuję przedstawić je wskazanym postaciom. Jeśli macie własnych bohaterów, należy sny nieco zmienić (szczególnie sen Edzia). Treść snów możesz odczytać, sparafrazować lub skopiować je stąd, wydrukować i wręczyć odpowiednim graczom.

Sen 1 (Luther): Idziesz leśną ścieżką. Wokół panuje półmrok. Drzewa wydają się pochylać nad tobą, bacznie cię obserwując. Ding. Na gałęziach siedzą kruczy strażnicy bram Morra. Ich krakanie jest dla ciebie niczym najpiękniejszy śpiew. Dong. Lecz gdy docierasz do nekropolii położonej w głębi lasu ptasi głos milknie. Nie ma tam nic żywego. DING. Groby są rozkopane, mury dziurawe, kaplica ma powybijane okna. Nikt się nie opiekuje tym miejscem. Stojąc na środku, czujesz dreszcz na plecach. DONG. Odwracając się widzisz blask zbliżającej się...

Sen 2 (Wilhelm): Czujesz się spełniony. Ding. Walczysz z wampirami. Dong. Stoisz nad ciałem jednego z nich. Widzisz, jak błaga cię o życie. DING. Jego pobratymcy uciekają przed tobą w popłochu. Jesteś Zabójcą Wampirów i niech drży Sylvania, gdyż nadchodzisz. DONG. Patrzysz pod nogi, widząc piękną, nagą...

Sen 3 (Gardan): Wielka, czarna masa przelewa się jak plama smolistej farby. Ding. Powoli, kleiście i nieustępująco. Dong. Naprzeciw niej taka sama, lecz biała. Zbliżają się do siebie, lecz nie łączą. Gdzie biała nachodzi, czarna ustępuje. DING. I odwrotnie. Nie łączą się. DONG. Nagle połączenie ich daje małą ilość odcienia szarości. Pies szczeka...

Sen 4 (Edzio): Twój kuc zionie ogniem. Gobliny uciekają. Skąd masz taki długi miecz? Ding. Dwa pączki w ustach i patelnia za tarczę. Nikt cię nie pokona. Dong. Ten troll ci nie straszny. Kuc ponad bagnami lewituje i zatacza kręgi nad trollem. Jego łapy cię nie dorwą. DING. Jesteś zbyt potężny. Troll pada, odsłaniając to, czego bronił. Piękną, krągłą, nagą niziołkę. DONG. Jest bardzo wdzięczna, że ją uratowałeś i chce ci...

Każdy członek drużyny budzi się, wyrwany ze snu i spostrzega, że jest jeszcze noc. Słyszą nagle DING DONG, dźwięki dzwonu gdzieś z oddali. Wyjrzenie przez okno na niewiele się zda, choć są pewni, że dzwonienie nie ma źródła w wiosce i dochodzi z mrocznej kniei. Bohaterowie mogą wykonać Trudny (-20) test **spostrzegawczości** na nasłuchiwanie lub Prostý (+10) test **nauki (teologia)**. Osiągnięcie sukcesu da przeczucie, że to nie było celowe dzwonienie. Dokonano jednego mocnego szarpnięcia, a potem dzwon sam się uspokoił i wyciszył.

Jeśli tego sobie życzą postacie graczy, mogą wstać i obudzić kogo zechcą. W karczmie na noc został tylko Barug i Podpłomyk, ale śpią jak zabici. Mieszkańcy wioski będą woleli nie otwierać nikomu, ale jeżeli już dojdzie do rozmowy, to potwierdzą, że dźwięk pochodził ze świątyni i *niech Morr da nam spokojny sen*. Bohaterowie mogą zdecydować, że już nocą pójść sprawdzić świątynię. Jeśli tak, przejdź do rozdziału **Droga do świątyni**.

CO ZASZŁO NOCĄ W ŚWIĄTYNI?

Nocne bicie dzwonu zostało wywołane przez Petera Weissa, który uwięziony i zdesperowany zdecydował skończyć ze swoim życiem i powiesił się na sznurze dzwonnicy. Niestety belka podtrzymująca dzwon nie wytrzymała, pękła i cały ciężar runął na ziemię, więząc pod sobą kapłana i urywając mu kilka palców, które nie zmieściły się pod dzwonem. Morr ma jeszcze plany wobec ojca Weissa, więc niedoszły samobójca żyje. Leży nieprzytomny z powodu upadku i ogłuszenia hukem pod wielkim dzwonem na podłodze świątyni. Dużo czasu upłynie zanim się przebudzi.

PORANEK I CZAS W DROGĘ

Po porannej toalecie w pokoju bohaterowie zbierają swoje rzeczy. Mogą pozostawić cięższe przedmioty jak plecaki, koce, miski, sztućce i może coś jeszcze w pokoju, jeśli tak umówili się z Barugiem. Główna sala jest gotowa do podania śniadania. BG mogą mieć wrażenie, że albo są jedynymi gośćmi albo inni już wyjechali, choć nie słychać było rano żadnych koni czy powozu. Lavina, nastoletnia kelnerka, oznajmia, że nie wiedziała, kiedy wstaną, więc na śniadanie trzeba poczekać, ale za to można wybrać między jajecznicą na miodzie a pieczonym chlebem z białym serem. Gdy bohaterowie czekają na posiłek lub pośpiesznie wychodzą, licząc na prędkie dotarcie do świątyni, wchodzi znany im strażnik Artur. Wygląda na przestraszonego i w momencie, gdy podchodzi do bohaterów, zagląda do środka przez okno kilku wieśniaków.

- Dobrze, że was widzem, podrósznicy. Nocom zacwonil cwon w kaplicy przy cmentaszu. Slyszezi? Rzem pomyslol, rze macie ochotem pójść tam i sprawdzić, co siem dzieje. Bo ludzie od rana tylko o tym godojom. I krucze pióro... wyslali mnie bym was przekonoł. Mosze to kaplon? To jak?

Po śniadaniu (lub zamiast niego) bohaterowie wychodzą na uliczkę przed karczmę. Prom już działa, ludzie zajmują się swoimi sprawami, ale nie wszyscy. Około tuzina mieszkańców stoi wokół karczmy i głośno komentuje wydarzenia ostatniej nocy. Jedni mówią, że to dusza kapłana wali w dzwon, inni że Morr pokazuje im bliską śmierć. Wszyscy i tak w końcu patrzą na BG jak na zbawicieli, którzy z pewnością pójść na cmentarz, poświęcą swoje życie, sprawdzą co się dzieje, rozwiążą problem, powrócą, by pocieszyć wszystkich i ruszą w swoją dalszą drogę, bo przecież nieznajomi nie mogą tu zostać, są zbyt niebezpieczni. Przynajmniej sklep jest już otwarty. Jeśli bohaterowie zostawili przed karczmą swoje wierzchowce, są bezpieczne na swoich miejscach.

SZYBKIE ZAKUPY

Lokalny sklep nie jest doskonale wyposażony, ale towaru w nim nie brakuje. Długa lada daje bardzo mało miejsca na stanie, więc można wchodzić najwyżej dwójkami. Sklepiarkiem jest Bartolf, mężczyzna po czterdziestce w zielonym kubraku i czapce, która z pewnością nie zasłania ani jednego włosa na głowie. Na półkach widać podstawowe wyposażenie potrzebne dla podróżników: pochodnie, latarnie, liny, wędkę, strzały, parę wioseł, trochę ubrań, odrobinę przyborów osobistych jak mydło. Na ścianie wisi także tarcza, pod nią kilka sztyletów, miecz i trzy łuki. Dla spragnionych pracy fizycznej sklep jest wyposażony w grabie, motyki, siekiery, młotki i gwoździe, piły, narzędzia stolarskie i nawet w rogu leży duży łom. W ściennej gablocie stoją jakieś fiołki, które są lekarstwami na porost włosów, wypędzenie diabła czy odegnanie sraczki.

Pozwól graczom zdecydować i omówić, co może być potrzebne podczas wyprawy do świątyni, lecz niech nie tracą czasu. Jest w końcu kapłan do uratowania. Upewnienie się, czy w sklepie jest niewymieniony przedmiot będzie wymagało zastosowania zasad dostępności z podręcznika głównego do *Warhammera* lub *Zbrojowni Starego Świata*, lecz sugeruję nie rzucać na każdy przedmiot, który przyjdzie graczom do głowy. To jest mały sklepik na wsi, nie altdorfski płatnerz. Ceny towaru można uzyskać z wymienionych publikacji.

DROGA DO ŚWIĄTYNI

Każdy mieszkaniec wioski jest w stanie wskazać drogę do świątyni Morra, lecz nikt z nimi nie pójdzie. Gdy bohaterowie zdecydują się na udanie się w jej kierunku, przeczytaj lub sparafrazuj następujący tekst.

Opuszczacie wioskę Munkenhof i ruszacie wąską ścieżką przez las w stronę świątyni i sąsiadującego z nią cmentarza. Po dłuższej chwili docieracie do tak gęstej części lasu, że tylko przez niewielkie szczeliny w koronach drzew przebija słońce. Grube i poskręcane drzewa dają schronienie nadlatującym z okolicy krukom, które po wylądowaniu na gałęziach bacznie się Wam przyglądają. Po lewej stronie drogi widać pojedyncze nagrobki. Są to zapewne pochówki tych, którzy nie zasłużyli na miejsce na poświęconej ziemi cmentarza. Po prawej stronie widzicie szubienice, lecz na żadnej nie wisi ciało.

W drodze do świątyni bohaterowie napotykają nietypową sytuację. Na ścieżce zastawiła na nich pułapkę upiorna płaczka, dręczona dusza Rebecki Schwarz. Będzie za wszelką cenę pragnęła przeciągnąć bohaterów na swoją stronę nieżyć. Przed wpadnięciem w zasadzkę ożywieńca będzie próbował ostrzec Tosiek, piesek Grau, lecz niestety zabraknie mu tym razem odwagi. Gdy

bohaterowie zawędrują głębiej w las, będąc w połowie drogi do świątyni, przeczytaj im poniższy tekst lub sparafrazuj sytuację.

Dociera do waszych uszu szczekanie. Choć jest to bardziej ujadanie pieska niż szczek dużego brytana. Macie wrażenie, że zwierzę jest kilkadziesiąt metrów przed wami. Lecz po przejściu kilku kroków do odgłosów psa dołącza kobiecy płacz. Przenikliwy szloch brzmi, jakby łkała matka, która utraciła swoje dziecko lub kochanka tęskniąca za miłością życia.

Jeśli bohaterowie zdecydują się na dalszą drogę, przytocz im następujące słowa.

Na drodze dostrzegacie kłęczącą kobietę. Ma jasne, lecz przykryte mnóstwem kurzu włosy. Jej sukienka jest brudna i podarta. Kobieta kłęczy tyłem do Was, zakrywając dłońmi swoją twarz. Ma szczupłą sylwetkę, a nawet można powiedzieć, że jest chuda. Na wzniesieniu ziemi z lewej strony, około dwa metry nad drogą, stoi piesek z bardzo krótkim ogonkiem. Patrzy na kobietę, zerkając czasem na was. Szczeka jakby nie wiedział, co ma zrobić w tej trapiącej go sytuacji.

Gdy tylko zrobiliście pierwszy krok w stronę kobiety, przestała płakać i podniosła głowę. Widzicie puste oczodoły z posiniąłymi obwódkami. Kobieta bardzo energicznie wstaje i nawet unosi się, odrywając gołe stopy od ziemi. Jej jasne włosy unoszą się od podmuchu powietrza, a usta wykrzywiają w przerażającym okrzyku cierpienia. Zakrywacie uszy, by tego nie słyszeć. Musicie przede wszystkim opanować strach. Pies ucieka w las, jakby gonił go demon.

Potyczka z płaczką jest z góry przegrana, ponieważ (według założeń scenariusza) żaden bohater nie posiada broni magicznej lub zaklęć ofensywnych, zdolnych zranić eterycznego ożywieńca. Gracze z pewnością przekonają się o tym w kilka rund i zdecydują, że ich postacie powinny się wycofać. Upewni się o tym bohater, który osiągnie sukces w Przeciętym (+0) teście **naulki (nekromancja)**. Bez znaczenia, czy zawrócą do wioski czy ominą płaczkę i pobiegną dalej drogą, udręczona dusza Rebecki nie będzie ich goniła. Ważne jest jednak, by bohaterowie nie zginęli w tej scenie, która ma na celu tylko pokazanie, z czym mają do czynienia i jak są bezradni. Jeśli jednak uznają, że będą głupio walczyli do ostatniego, proponuję wycofanie nieumarłego w sposób, który pokaże, iż spotkają się ponownie. Może dusza kobiety wyczuła coś w lesie i uznała, że musi to natychmiast sprawdzić, opuszczając nierówną walkę.



– Upiorna płaczka –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	0	31	31	46	25	48	32

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	3	3	6	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +20, ukrywanie się +20, znajomość języka (dowolny)

Zdolności: eteryczny, ożywienie, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- Upiorne wycie. Raz na rundę upiorna płaczka może poświęcić akcję na wydanie z siebie potwornego wycia, skierowanego w stronę dowolnego przeciwnika znajdującego się w zasięgu 16 metrów od niej. Starcie należy rozstrzygnąć za pomocą przeciwnego testu Siły Woli. Jeśli postać wygra test, wycie nie wywiera na nią wpływu. Jeśli test wygra płaczka, przeciwnik traci 1k10 punktów Żywotności (bez uwzględnienia Wytrzymałości i noszonego pancerza). Na twarzach osób zmarłych na skutek wycia upiornej płaczki zastyga wyraz nieopisanego przerażenia. Upiorne wycie nie działa na istoty niewrażliwe na Strach i Grozę. Jeśli postać usłyszy złowróżbny lament płaczki i przeżyje, na końcu spotkania musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test wiąże się z otrzymaniem 1 Punktu Oblędu. Jednak nawet postać, która wyszła bez szwanku ze spotkania z upiorką, może miewać koszmary i być przekonana o swojej rychłej śmierci.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna

Trudność zabicia: Znaczna (Niemożliwa bez użycia magicznej broni lub zaklęć)

OGRODY MORRA

Zarówno świątynia jak i sam cmentarz są znacznych rozmiarów. Budynek ma kilkaset lat i dawniej stanowił centralny ośrodek wiary dla okolicznych wsi, których kiedyś było na tych terenach znacznie więcej. Obecnie stoi pośrodku mrocznego lasu i służy jedynie wiosce Munkenhof. Krocząc po nekropolii, bohaterowie mogą odnieść wrażenie, że od jakiegoś czasu nikt o nią nie dba. Groby są zarośnięte chwastami i mchem, płyty brudne, zasypane liśćmi, ziemia nie jest zagrabiona i wszędzie leżą połamane gałęzie z okolicznych drzew. Kilka grobów jest rozkopanych. Wyglądają na puste i czekające na nowych zmarłych, lecz po przyjrzeniu się mają tabliczki, co oznacza, że ktoś w nich już leżał, a ciała wykopano i zabrano.

1. Brama cmentarza

Brama jest zamknięta na kłódkę łączącą gruby łańcuch. Kapłan zamknął ją tej nocy, gdy został napadnięty w świątyni. Do cmentarza można się jednak dostać przeskakując przez ogrodzenie bez większych problemów lub wykonując Wymagający (-10) test Krzepy w celu rozerwania starej kłódki. Jeśli bohater posłuży się łomem, stopień trudności zmieni się na Prostý (+10). Słupy trzymające żelazną bramę zarosły pnączami. Na lewym widnieje częściowo zasłonięta roślinnością tabliczka z nieczytelnym napisem, a za ogrodzeniem widać zarysy kaplicy, wieży dzwonnicy oraz poszczególnych grobów i krypt.

2. Fontanna

W miejscu skrzyżowania alejek stoi fontanna. Nie tryska z niej woda, lecz w brodziku stoi trochę brudnej deszczówki. Ozdobą fontanny jest figura zakapturzonego mnicha z kadzielnicą w lewej dłoni. Prawa ręka daje znak błogosławieństwa.

3. Chata strażnika

W tym małym, drewnianym domku mieszkał kiedyś strażnik świątyni. Obecnie chata jest porzucona i drzwi do niej są zamknięte na klucz (znajduje się w sypialni kapłana) i wyglądają na solidne. Można je otworzyć za pomocą wytrychów i Łatwego (+20) testu **otwierania zamków** lub wyłamania przy użyciu łomu i Przeciętnego (+0) testu Krzepy. Oczywiście drzwi można także roztrząsać kilkoma ciosach toporem lub młotem, lecz narobi to dużo hałasu. Do budynku można także wślizgnąć się przez komin, ale mógłby tego dokonać tylko niziołek.

Wnętrze wygląda na opuszczone, lecz zarazem przygotowane do zamieszkania. Łóżko nie jest połamane i wygląda porządnie. Ma nawet ułożona w kostkę pościel. Pod łóżkiem znajduje się zestaw narzędzi, łopata, łom, łańcuch, dwie duże kłódki z kluczykami, piła, młotek, 10 grubych gwoździ, pęczek drutu oraz kusza z leżącymi luźno pięcioma beltami. Biurko wraz z krzesłem stoją pod oknem, a w rogu jest mały kominek z przygotowanym drewnem, pogrzebaczem i łopatką do popiołu. W dnie kominka, pod ułożonym drewnem, jest skrytka. Można ją znaleźć Przeciętnym (+0) testem **przeszukiwania**. Po otwarciu okazuje się jednak, że jest pusta. Niestety, cokolwiek tam było jej właściciel już to zabrał.

4. Krypta Schemmaherów

Krypta jest dużym, zdobionym budynkiem. Tabliczka zawiera napis: *Krypta rodziny Schemmaher*. Symbole i herby zawierają głowę jakiegoś zwierzęcia. Zainteresowany bohater, który osiągnie sukces w Przeciętnym (+0) teście **nauki (genealogia/heraldyka)** lub Trudnym (-20) teście **wiedzy (Imperium)** uzyska następującą informację:

Herb należy do rodziny Schemmaher, która swój tytuł szlachecki zakupiła po dorobieniu się majątku na handlu bydłem. Zwierzę na herbie to baran oznaczający upór w handlu, ale i siłę. Jednolite tło oznacza, że w środku leży tylko jedno pokolenie rodziny i zapewne są to Himmel i Friga Schlemmaher. Po ich śmierci synowie sprzedali majątek i udali się w oddzielne strony.

Włamanie się do krypty z wykorzystaniem łomu lub wytrychów nie stanowi problemu, lecz byłoby wielkim nietaktem i obrazą dla zmarłych oraz samego Morra. Jeśli jednak bohaterowie postanowią tak uczynić, poniżej zostaje zamieszczony opis wnętrza krypty.

Wewnątrz na kamiennej podłodze, noszącej zdobienia odnoszące się do śmierci, stoją posątki świętych mające chronić pochowanych. Na podwyższeniu są ulokowane dwa sarkofagi, lecz prawy ma odsuniętą płytę. Na ścianie widnieje tabliczka z napisem *Himmel i Friga Schlemmaher. Zmarli w roku 2549 na czarną ospę. Pozostawili po sobie dwóch kochających synów*. Prawy sarkofag zawiera ciało mężczyzny w średnim wieku. Został pozbawiony wszystkich kosztowności, nawet srebrników na wstęp do bram Morra. Wymagający (-10) test **leczenia** ujawni, że zmarły doznał za życia bardzo silnego urazu głowy, który mógł być nawet przyczyną śmierci. Lewy sarkofag jest zamknięty. W środku znajduje się ciało kobiety. Ma na sobie bogatą, lecz zniszczoną suknię. Na piersi spoczywa złoty naszyjnik (wart 24 zk), na wyschniętych palcach sygnety (120 zk razem), a przy głowie leżą złote kolczyki (36 zk za parę), które spadły, po tym jak uszy wyschły i odpadły. Wymagający (-10) test **leczenia** wyjawia jak poprzednio, że kobieta doznała za życia bardzo silnego uderzenia w tył głowy, co mogło być przyczyną zgonu.

Mistrz Gry, wątek rodziny Schammeherów nie jest powiązany z tym scenariuszem. Himmel i Frida mieli bardzo zachłannych synów, którzy wspólnie uknuli spisek zamordowania rodziców i przejęcia majątku. Te wydarzenia rozegrały się kilka lat temu. Być może twoi gracze będą mieli ochotę podążyć tropem okrutnych synów i doprowadzić ich przed oblicze sprawiedliwości, co może być załączkiem nowej przygody.

Kruczy miecz

Jednoręczny miecz znaleziony w ukrytej wnęce ołtarza to bardzo potężna broń dla każdego obrońcy życia. Głowica przypomina dwa patrzące na siebie kruki, a jelec został uformowany jak rozłożone skrzydła. Broń jest magicznym orężem, dzięki któremu można ranić istoty odporne na ciosy zwykłą bronią np. eteryczne płaczki.

Obciążenie: 45

Kategoria: zwykła

Siła broni: S+1

Cechy oręża: druzgoczący (ale tylko przeciwko nieumarłym)

ŚWIĄTYNIA MORRA

Gdy drużyna podejdzie na tyle blisko, że będzie mogła przyjrzeć się świątyni, przeczytaj lub sparafrazuj następujący tekst:

Zbliżacie się do południowej ściany świątyni. Jest zbyt dużych rozmiarów, jak na miejsce kultu tak daleko położone od gęsto zaludnionych obszarów, chyba że kiedyś stanowiła centrum całego hrabstwa. Okna są wysoko umieszczone i ciężko byłoby się do nich wspiąć, a przejście przez kraty byłoby niemożliwe nawet dla niziołka. Poza tym w każdym oknie znajduje się witraż. Dach świątyni pokryty jest dachówką, choć w paru miejscach są niewielkie dziury. Z lewej strony wybija wysoko dzwonnica, która ku waszemu zaskoczeniu nie ma wiszącego dzwonu. Co w takim razie dzwoniło poprzedniej nocy? Ścieżka, którą zmierzacie rozdziela się na dwie mniejsze. Lewa, częściej uczęszczana, prowadzi pewnie do głównych wrót, a prawa być może do tylnego wejścia.

5. Główne wrota

Do wrót prowadzi szeroka droga, lecz tak dawno nikt z niej nie korzystał, że za kilkanaście metrów jest niemalże nie do przejścia z powodu krzewów. Kamienne zdobienia wrót przypominają same Bramy Morra, a drzwi są okute żelazem. Brak jakichkolwiek okien po bokach. Bardzo niepokojące mogą być ślady na skrzydłach wrót. Wyglądają na zadrapania zrobione przez coś znacznie większego od człowieka, co bardzo chciało dostać się do środka, lecz poniosło porażkę. Tak naprawdę ślady powstały w wyniku ataku opętanego ciała Rebecki, które nie było w stanie dorwać wystraszonego i zabarykadowanego Petera. Wrota są tak porządnie zamknięte, że każda próba ich otwarcia zakończy się porażką.

6. Tylnie wejście

Drzwi są bardzo solidne, dodatkowo okute i zamknięte na klucz. Otwarcie ich bez wytrychów i Trudnego (-20) testu **otwierania zamków** (po cichu) lub za pomocą łomu i Przeciętnego (+0) testu Krzepy (głośno) jest raczej niemożliwe. W ostateczności można je wyważyć kilkoma uderzeniami topora lub wielkiego młota.

Wnętrze głównej sali: W środku świątyni czuć bardzo chłodne powietrze i unoszący się zapach niedawno palonego kadzidła lub zniczy. Na podwyższeniu pod wschodnią ścianą znajduje się zniszczony, niebieski dywan, święty obraz Morra i ołtarz otoczony wysokimi stojakami ze świecami. Większość z nich jest wypalona, a stopiony wosk sięga podłogi. Kamienne miejsce składania ofiar stoi na niedźwiedzim futrze i posiada wiele liturgicznych zdobień. Na płycie leży sięgający podłogi

czerwony obrus. Na ołtarzu znajdują się dwie gromnice, otwarty modlitewnik, metalowa miska, kadzidło i fiolka z olejem. Ołtarz, od strony wschodniej, ma w sobie wnękę, gdzie można znaleźć więcej misek i fiolek. Jest tam także drukowany śpiewnik, sześć świec, tuzin zniczy i skrzyneczka zamknięta na klucz (znajdujący się w szafie komnaty sypialnej). W skrzyneczce znajduje się zasuszony palec Świętego Hildreda, kapłana Morra, który zmarł kilka wieków temu. Kawałek kości z poczerniałą skórą jest dla wiernych świętą relikwią, która powinna być przechowywana w bezpieczniejszym miejscu niż ta świątynia – powie o tym każdy bohater posiadający umiejętność **nauka (teologia)**.

Ołtarz ukrywa w sobie coś bardziej cennego od palca świętego. Przeciętny (+0) test **przeszukiwania** ujawni, że między różnymi ornamentami znajduje się niewielki otwór, który wygląda na dziurkę od malutkiego klucza (jest ukryty w szafie w komnacie kapłana). Zamka nie da się otworzyć wytrychami. Gdy mechanizm zostanie

zwolniony za pomocą pasującego klucza, z sykiem powietrza otworzy się wnęka w kamiennym ołtarzu. Znajduje się w niej owinięty całunem miecz wsunięty w pochwę (patrz ramka „Kruczy miecz”).

Pod zachodnią ścianą pomieszczenia widać parę wielkich wrót. Między nimi we wnękę, gdzie jest drabina prowadząca do dzwonnicy, leży ogromny żeliwny dzwon, który spadł z dużej wysokości, niszcząc kamienne kafle. Upadł w taki sposób, że swoim spodem zetknął się z podłogą. Po podejściu do niego i spojrzeniu w górę widać kawałek nieba przez dziurę w dzwonnicy. Wokół leżą kawałki roztrzaskanego drewna. Można bez trudu stwierdzić, że uchwyt podtrzymujący dzwon nie wytrzymał ciężaru i pękł. Dookoła leży rozwinięta, dwudziestometrowa lina. Jej jeden koniec przywiązany jest do uchwytu na czubie dzwonu, ale nie da się go odwiązać, można tylko przeciąć. Drugi koniec tkwi pod dzwonem tak, że jest przygnieciony żeliwnym ciężarem. Prosty (+10) test spostrzegawczości ujawni -10 leżące

Pamiętnik Petera Weissa

Poniższe zestawienie wpisów podchodzi z dziennika znalezionej w sypialni kapłana. Zapisków jest znacznie więcej, lecz poniższe odnoszą się do przygody. Mistrzu Gry, jeśli sobie życzysz, stwórz ich więcej według własnych potrzeb. Poszczególne fragmenty dziennika można wydrukować, pociąć w paski i po kolei wręczać graczowi, którego postać poświęca swój czas na lekturę np. jeden pasek na kwadrans czytania w świecie gry. Pozwoli to lepiej oddać czas potrzebny na sprawdzenie całego pamiętnika.

(wpis sprzed ponad roku) Rebecka bardzo się oddaliła ode mnie. Boję się, że mogę ją stracić na zawsze. Z tym człowiekiem było coś nie tak. Nie wierzę, by mogła się w nim tak zatracić. Nie wierzę w to. Czyżby była pod działaniem uroku? Gdybym tylko miał dostęp do jakis ksiąg.

(wpis sprzed kilku miesięcy) Zaprzestali poszukiwań, ale ja się nie poddam. Rano znowu wyruszę. Tym razem w przeciwną stronę. Oby Morr jej do siebie jeszcze nie wpuścił.

(wpis sprzed miesiąca) To niemożliwe! Nie wierzę, nie wierzę, nie wierzę, to nie ona! To nie może być ona! Nie chciałem, by Morr ją wpuszczał przez swoją Bramę, ale nie o to mi chodziło. Co ja teraz zrobię?

(wpis sprzed dwóch tygodni) Nie jestem w stanie jej odprawić pochówku. Jestem w pułapce. Nikt nie wie, co się tutaj dzieje, a ja nie mogę wysłać żadnej wiadomości. Nie pozwala mi przejść. Czuje, jakbym opadał z sił.

(wpis sprzed dziesięciu dni) Sępy! Hieny! Sługusy nekromantów i medyków! Ukradli dzisiaj trzy ciała. Musiałem jakoś tego nie usłyszeć. Ciekawe, czemu nie dorwała ich Rebecka? Może już odeszła? Sprawdzę jutro.

(wpis sprzed dziewięciu dni) Spotkał go sprawiedliwy los. Rozszarpane ciało leżało niecałe sto kroków od cmentarza. Wiedziałem, że Rebecka nie da mu odejść. Żałuję, że nie zdążyłem przyciągnąć tu tych trzech ciał. Może jutro.

(wpis sprzed sześciu dni) Prawie miesiąc na szczurach, grzybach i szyszkach. Brak mi sił. Jestem coraz słabszy. Drapanie w drzwi nie daje mi spać. Placz pod oknem jest jeszcze gorszy. Przynajmniej wiem, że w świątyni jestem bezpieczny.

(wpis sprzed pięciu dni) Morr mnie wzywa. Proszę Panie, jeszcze nie!

(wpis sprzed czterech dni) Czemu mnie opuściłaś? Mogliśmy być szczęśliwi.

(wpis sprzed trzech dni, pierwsze oznaki obłędu) Te szczury robią się coraz smaczniejsze. Martwe rzeczy smakują lepiej. Ciekawe, jakby smakował on. Jutro go sobie przyciągnę.

(wpis sprzed dwóch dni) Stałem dziś nad ciałem tej hieny cmentarnej. Biedak. Spotkał go gorszy los niżby z rąk łowców czarownic. Nie wiedziałem, czemu tak stałem. Pamiętam tylko, że chyba... miałem myśli, by go zjeść. Chciałem sprawdzić, jak smakuje. O bogowie! Co się ze mną dzieje? Czyżby szaleństwo mnie ogarniało? Nie mogę tak skończyć!

(ostatni wpis) Opuściła mnie ukochana. Pozbawiona swej dobrej duszy, opętana przez złą magię. Zostałem sam. Moje myśli nie są już tak czyste. Od miesiąca nie widziałem żywego człowieka. Placz mojej ukochanej pod oknem nie daje mi spać. Skrobanie pazurów o drzwi napawa mnie strachem. Nie mogę tak dłużej żyć. Rebecko, wybacz mi! Miejmy tylko nadzieję, że bogowie będą czuwać nad naszym dzieckiem.

przy dzwonie trzy odcięte palce. Są bardzo świeże. Przy spodzie dzwonu jest plama krwi. Pod dzwonem znajduje się ogłuszony Peter Weiss, ale bohaterowie, póki nie podniosą dzwonu, mogą się tego tylko domyślać.

Sypialnia kapłańska: Pokoik jest w dobudówce świątynnej. Ma najwyżej kilkanaście metrów kwadratowych. Są tutaj dwa podłużne okna, lecz na tyle wysoko, że nie sposób przez nie wyjrzeć. Poza tym są okratowane i zbyt wąskie na przejście przez nie. Podłoga wyłożona jest niebieskim dywanem. Po lewej stronie stoi używane, zasłane łóżko z drewnianymi obiciami. Przeszukanie go pozwoli znaleźć wsunięty między materac a ramę sztylet. Naprzeciw wejścia stoi biurko z wieloma papierami i piórami w wyschniętych kałamarzach. Przeczytanie wszystkich znajdujących się tu zapisków zajęłoby kilka godzin. Na niektórych kartkach widnieją rysunki przedstawiające twarz kobiety (Rebecki). Między nimi leży mała książka, która po otwarciu okazuje się być pamiętnikiem (patrz strona 15). W górnej szufladzie biurka znaleźć można sakwę zawierającą 80 zk, 212 szylingów i 57 pensów (datki od wiernych). W dolnej szufladzie jest mnóstwo świec, zapalek, hubka z krzesiwem i sześć fiolek na olej, z czego tylko cztery są pełne.

Po prawej stronie pomieszczenia jest wbudowany w ścianę kominek, będący czymś więcej niż źródłem ciepła i światła. Został przerobiony na małą kuchnię. Wkoło leży jedzenie, przygotowany jest ruszt z mięsem, kilka brudnych talerzy, wiadro z wodą i miedziany kielich. Bardzo Łatwy (+30) test **rzemiosła (gotowanie)** wyjawia, że znajdujące się tu jedzenie

można bez problemu zdobyć w promieniu maksymalnie dziesięciu minut drogi od świątyni. Mięsem na ruszcie jest pieczony szczur. Żywiąca się w ten sposób osoba nie potrafi ani gotować ani polować.

Za drzwiami sypialni stoi zamknięta szafa. W środku wiszą na hakach trzy stroje liturgiczne. Jeden hak jest pusty. Na niskiej półce leżą poskładane rzeczy – dwie pary spodni, trochę skarpet, koszule i serdak. Pod półką stoją zimowe buty, złożony w kostkę koc i szmaciane zawiniątko z zimowym ubraniem. Na drzwiach szafy dostrzec można trzy metalowe kółka z kluczami na wbitych gwoździach. Atramentem napisano przy nich do czego służą. Kółko po lewej ma pięć kluczy (*Świątynia*), środkowe jeden (*Krypta*), a prawe dwa (*Strażnica*). Prosty (+10) test **przeszukiwania** ujawni jeszcze jeden klucz. Jest tak mały, że wisi na białej w drzwi szafy szpilce. Pasuje do ukrytego zamka w ołtarzu.

ODNALEZIENIE KAPŁANA

Znalezione w świątyni poszlaki powinny być wystarczające, by gracze domyślili się, że poszukiwany kapłan jest pod dzwonem. Podniesienie go wspólnymi siłami ujawni ciało mężczyzny w średnim wieku. Ma ciemne włosy, brodę i ubrany jest w kapłańskie szaty z wyszytym krukiem. Człowiekowi brakuje jednak trzech palców u prawej dłoni i widać, że stracił je niedawno (możliwe, że bohaterowie znaleźli je na podłodze). Na szyi widnieją ślady zaschniętej krwi, która wypłynęła z uszu. Wokół karku mężczyzna ma silnie zaciśniętą pętlę z liny, której drugi koniec przywiązany jest do dzwonu. By upewnić się, czy mężczyzna żyje należy wykonać Wymagający (-10) test **leczenia**.

Jeśli bohaterowie odniosą nieprzytomnego Petera do jego sypialni i poczekają kilka godzin, kapłan dojdzie do siebie i się przebudzi. Ten czas można wykorzystać na odpoczynek, sprawdzenie ekwipunku, dokładne sprawdzenie cmentarza (o ile nie zrobiło się tego wcześniej) czy przeczytanie pamiętnika, po lekturze którego można dojść do wniosku, że jego autor stał się ghulem, co jest naturalnie nieprawdą. Gdy minie kilka godzin lub będziesz chciał przejść do następnej sceny, przeczytaj lub sparafrazuj poniższy tekst:

Od dłuższego czasu czekacie aż kapłan się przebudzi. W pewnej chwili mężczyzna powoli otwiera oczy. Mruga kilkakrotnie, rozgląda się wkoło. Patrzy w końcu na was, choć nie reaguje na waszą obecność. Podnosi głowę, by rozejrzeć się po miejscu, w którym się znajduje. Oczy ma jakby zasnute mgłą i nic nie mówi. Siada, lekko pochylając się do przodu i zamiera w takiej pozycji. Patrzy przed siebie, po czym zerka znowu na was. Niby utrzymuje kontakt wzrokowy, lecz wydaje się jakby patrzył w dal, szukając niewidocznego horyzontu.

Niefortunny obrót sprawy

Porażka w teście **leczenia**, sprawdzającym stan zdrowia kapłana, może doprowadzić do nawet zabawnego ciągu wydarzeń. Można przekazać graczom, że Peter Weiss nie przeżył wypadku z dzwonem (co jest oczywiście nieprawdą). Jest możliwe, że w wyniku takich wieści, bohaterowie postanowią pochować denata zgodnie ze wszystkimi honorami. W końcu obok jest cmentarz, mają do tego narzędzia i jeśli korzystacie z gotowych postaci – znają się na ceremonii. Jeśli do tego dojdzie, uznaj, że nie zakopali go wystarczająco głęboko, kapłan przebudził się po kilkunastu minutach od pogrzebu i wykopał się z mogiły. Widok ledwo idącego i jęczącego kapłana może przerazić bohaterów (może nawet pomyśleć, że jest ożywieńcem). Należy jednak uważać, by nikt nie posłał biedaka z powrotem do grobu, upewniając się ostrzem lub beltem w serce. Wystarczy, by kapłan wymamrotał jakieś słowa np. prosząc o wodę, by wszystko okazało się jasne – pochowali żywego człowieka.

Jeden z Was (wybierz najbardziej strachliwego bohatera) dotyka kapłana, który zrywa się nagle na równe nogi, jakby oparzył go gorący pręt. W końcu widać, że odzyskał świadomość, gdyż jego oczy koncentrują się na was. Mężczyzna odskakuje kilka metrów i wyciąga lewą rękę przed siebie na wypadek ataku z waszej strony. Kim jesteście? Gdzie jestem? – pyta, ledwo stojąc na nogach. Próbowaliście odpowiedzieć, ale chyba was nie usłyszał za dobrze. Wsadził sobie mały palec w ucho, by je odetkać z zakrzepniętej krwi i zaczął nim wiercić. Ta czynność wywołała ponowny krwotok i mężczyzna osunął się na podłogę, tracąc na chwilę przytomność. Przynajmniej wiecie, że na pewno żyje.

Mężczyzna dochodzi z trudem do siebie. Dostał od was wody i jego stan się szybko poprawia. Nawet po chwili usiadł o własnych siłach. Wreszcie jest gotów na konkretną rozmowę.

Uspokojony kapłan będzie bardzo zaskoczony widokiem bohaterów i faktem, że żyje, gdyż ostatnie co pamięta to skok z dzwonnicy do głównego holu świątyni. Wy tłumaczy, że jest tu więźniem od miesiąca i nie był w stanie odejść dalej niż sto metrów od świątyni. Może opowiedzieć krótką lub długą historię ostatnich wydarzeń.

Krótką wersją: Okolice nawiedza płaczka, twór nekromanckiej magii. Na dodatek pojawiła się bestia, kobiecy trup przemieniony taką samą magią w nieumarłego szukającego zemsty na żyjących. Nie jestem w stanie pokonać ani jednego ani drugiego. Nie pozwalają mi stąd wyjść, a nie miałem możliwości wysłania wiadomości o pomoc. I tak tkwię w tym miejscu od kilku tygodni.

Długa wersja: (Kapłan wzdycha i zaczyna opowieść) W Munkenhof była pewna młoda i piękna kobieta, Rebecka Schwarz. Jej rodziców uwięził hrabia za kradzież czy inne przewinienie, więc mieszkała samotnie. Ponad rok temu pojawił się w wiosce podejrzany człowiek. Źle mu z oczu patrzyło. Starszy, śmierzdzący i miałem pewne podejrzenia, że para się czarną magią. Tak jakoś czułem. Wszystkich dziwiło, że Rebecka pozwoliła mu u siebie mieszkać (w oczach kapłana widać złość). Ten człowiek zakręcił w głowie dziewczynie tak, że ją w sobie rozkochał. Nie trwało to jednak długo. Po tygodniu człowieka już nie było, a wraz z nim odeszło jej serce. Zalała się, chciała się zabić. Nie była już tą samą Rebecką, którą znałem. Prawie z nikim nie rozmawiała. Nawet Magundzi, jej przyjaciółce, było ciężko do niej dotrzeć. Trwało to tygodniami. Pewnego dnia zniknęła. Tak po prostu. Poszukiwania trwały miesiąc, ale wszyscy w końcu stracili nadzieję. Ja jako ostatni. Ale to nie był koniec nieszczęść. Tego wieczoru byłem w świątyni, zajmując się swoimi

obowiązkami. Przez główne drzwi wpadła „ona”. Bestia o kobiecej sylwetce. Stoczyłem z nią długą walkę, zanim udało mi się wyrzucić to „coś” przez główne wrota i zabarykadować się w środku. Lecz to nie wszystko. Próbuąc wrócić do wioski, natknąłem się na zjawę, upiorną płaczkę. Wtedy do mnie dotarło. To była Rebecka. Jej dusza błąka się w tej okolicy, nie dając komukolwiek przejść. Biada temu kto ją dotknie czy usłyszy. Musiałem zawrócić. Nie byłem w stanie się z nią mierzyć. Ucieczka to jedyna metoda. Świątynia jest błogosławionym miejscem, do którego zjawa nie ma wstępu. Ale zaraz... Jak wy się tu dostaliście? Niemożliwe, by zjawa odeszła. Musiał Morr was prowadzić, skoro jej nie spotkaliście i bezpiecznie tu dotarliście. W każdym razie jesteście tu teraz uwięzieni jak ja.

Oprócz swojej historii kapłan Morra może odpowiedzieć na poniższe pytania:

Poprzedniej nocy słyszeliśmy bicie dzwonu, co się stało?: Miesiąc bez żadnych wiadomości ze świata, dręczony dzień i noc drapaniem w ściany i wrota, upiornym płaczem pod oknem. Nie spałem od wielu dni. Od tygodni nie jadłem nic lepszego niż pieczony szczur. Miałem tego dość. Postanowiłem to zakończyć, więc wszedłem na dzwonnice, zawiązałem pętlę na szyi i skoczyłem.

Czy łączyło cię coś z Rebecką Schwarz?: Widzę, że nic się przed wami nie ukryje. Kochałem Rebeckę. Mielśmy romans. Chciałem nawet dla niej odejść z zakonu. A potem to ją spotkało. Nie wiecie, jak to jest, gdy trup waszej ukochanej chce was rozszarpać, a jej głos co noc zawodzi pod waszym oknem i nie możecie nic z tym zrobić. Nie mogłem tego dłużej znieść i dlatego chciałem ze sobą skończyć.

Czym dokładnie jest wspomniana bestia?: To zwykłe ciało i kości. Silne i szybkie, to przyznaję. Ale wciąż tylko ciało. Kilka silnych uderzeń, odcięcie głowy czy zwykłe rozczłonkowanie powinno załatwić sprawę. Choć jest to wciąż ciało Rebecki. Nie ważne w jakim jest czy będzie stanie, powinno znaleźć się głęboko pod poświęconą ziemią cmentarza. Wtedy zazna spokoju. Pozostanie tylko uspokoić płaczkę.

Czym dokładnie jest płaczka?: To trudna sprawa. By zjawa odeszła należy odprawić nabożeństwo nad pogrzebanym ciałem. Zazwyczaj problem z płaczkami jest taki, że nie wiadomo, gdzie jest ciało. Teraz jest podobnie, ale nie dlatego, że nie możemy go znaleźć, ale ponieważ biega po okolicy i rozrywa ludzi na strzępy. Zjawy musimy unikać, póki nie rozprawimy się z ciałem Rebecki. Ponad to do zranienia czy pozbycia się takiego upiora potrzeba magii.

Znaleźliśmy ukryty w ołtarzu miecz, czy on nam pomoże (jeśli rzeczywiście bohaterowie go odnaleźli): Nie będę udawał, że nie wiem, czym jest ten miecz. Znaleźliście relikwię, której ślubowałem chronić w tej

świątyni. Teraz wiem, że nie jest tu bezpieczna. Zabierzcie ją i oddajcie swoim przełożonym w stolicy prowincji. Będą wiedzieli, co zrobić z tym ostrzem. A odnośnie naszej sytuacji, rzeczywiście broń jest w stanie zranić, a nawet zniszczyć eteryczną płaczkę. Lecz błagam Was, użyjcie jej tylko w ostateczności. Wolalbym, by dusza Rebecki została uwolniona świętym rytuałem pogrzebowym, a nie rozplynęła się w nicłość.

Czemu nie utrzymywałeś kontaktu z katedrą w Bechafen?: *Podjeżdżałem, że wysyłane przeze mnie wieści nie docierają. Gońców musiał spotkać przykry los. Nie kłamiąc, powiem, że dawno już nie kontaktowałem się z powodu ostatnich wydarzeń. Cieszę się jednak, że nasi bracia w stolicy zmartwili się brakiem odzewu ode mnie i przysłali was na pomoc.*

POWRÓT DO WIOSKI

Bohaterowie odnaleźli Petera Weissa, na dodatek żywego – zupełnie jak prosił ich ojciec Otto Brimfen. Lecz kapłan nie pozwolił drużynie tak łatwo odejść. Mają właściwie dwie możliwości:

- wraz z kapłanem wytropić ożywione zwłoki Rebecki, obezwładnić je i pochować na cmentarzu,
- wrócić do wioski, pozwolić kapłanowi dojść do siebie i z pełnymi siłami zająć się sprawą blakających się ożywieńców.

Bez znaczenia która droga zostanie wybrana, bohaterów spotka nieprzyjemna sytuacja na drodze do wioski. Jeśli zdecydowali, że będą tropili bestię, przekaz, że ślady doprowadziły ich do drogi. Gdy już się na niej znajdują, odczytaj lub sparafrazuj następujący fragment, dopasowując jego treść do sytuacji.

Docieracie do miejsca na drodze łączącej świątynię i Munkenhof. Macie wrażenie, że jesteście niedaleko punktu, gdzie spotkaliście płaczkę. Niebo się przejaśnia i opuszczacie gęstwiny lasu, choć zaczynacie czuć się nieswojo. Nagle do waszych uszu dobiega tajemniczy szelest z prawej strony. Przygotowaliście broń, gdy po chwili z zarośli wyskakuje na was pełen ogromnej radości mały piesek w czarno - białe plamy. Biegnie w waszą stronę z wywieszonym językiem, po czym z dużej odległości wybija się z ziemi i wskakuje kapłanowi prosto w ramiona. Krótki ogonek pieska merda we wszystkie strony. Kapłan jest tak samo rozweselony, zupełnie jakby zobaczył dawnego przyjaciela.

Gdy atmosfera w drużynie robi się weselsza, bohaterowie opuszczają gardę i dojdą do wniosku, że to ten piesek, którego spotkali jakiś czas temu, przedstaw następną sytuację.

Waszą rozmowę przerywa widok małej istoty o poczochranych włosach. Idzie dróżką w waszą stronę, niosąc szmacianą lalkę. Dziewczynka w bardzo nieśmiały i strachliwy sposób zbliża się do was. Ledwo ją dostrzegacie, gdyż promienie słońca nieco was oślepiają.

Po lewej stronie od was na odległość wyciągniętej reki siada na gałęzi kruk, symbol Morra, zwiastun czegoś niedobrego. Ptak kracze, patrząc wam prosto w oczy, jakby chciał was ostrzec. Macie wrażenie, jakby zaraz miało wydarzyć się coś złego. Nagle dziewczynka woła pieska po imieniu. - Tosiek - krzyczy do niego, ale nie z radością dziecka, a z trwogą i w przestraszony sposób. Peter Weiss stawia psiaka na ziemi, a ten zwrócony w stronę dziecka zaczyna warczeć.

Opis ma za zadanie wprowadzić lekką konsternację w drużynie. Bohaterowie mogą nie być pewni, co się dzieje, czemu Tosiek szczeka na dziewczynkę i przed czym ich patron pragnie ostrzec. Gdy uznasz za stosowne, przytocz poniższy fragment, rozpoczynając scenę walki z bestią.

Dziewczynka podchodzi coraz bliżej, piesek przestaje szczekać i ucieka, chowając się za nogami kapłana. Nagle dostrzegacie błysk czerwonych oczu spod konaru wielkiego drzewa po prawej stronie. Z nory wylania się paskudna łapa o długich jak noże pazurach i chwytą się kamieni, przygotowana do skoku. Peter zdążył tylko krzyknąć do bohatera niosącego magiczne ostrze - Chwyć za miecz!

Bestia w pierwszej rundzie wyskoczy między bohaterów a małą Grau i oceni sytuację, co może dać grupie lekką przewagę i szansę na atak, o ile przeszli test Strachu. Stworzenie w swojej drugiej rundzie rozpocznie walkę z drużyną i będzie walczyło do końca, swojego lub BG. Nie pragnie skrzywdzić ani dziewczynki, ani jej pieska, którzy nie będą brali udziału w potyczce. Kapłana zaatakują tylko wtedy, gdy pokona wszystkich bohaterów.

Ożywione zwłoki Rebecki Szwarz przypominają rzeczywiście bestię, jak mówił kapłan, bardziej niż nieżyjącą kobietę. Stwór jest wysoki, chudy i wymachuje długimi ramionami zakończonymi ostrymi jak brzytwa pazurami. Za kurtyną brudnych, opadających na twarz, długich włosów widać puste oczodoły, z których jednak bije szaleństwo i chęć skrzywdzenia żywych. Ciało Rebecki porusza się bardzo szybko i zwinnie, w przeciwieństwie do innych zombi, których mogli spotkać już bohaterowie. Mistrzu Gry, jeśli uważasz, że bestia jest zbyt prostym wyzwaniem dla twoich graczy, zmień jej statystyki według własnego uznania.

– Ożywione zwłoki Rebecki –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	35	41	51	33	25	25	–

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	4	5	6	–	–	–

Umiejętności: spostrzegawczość**Zdolności:** ożywienie, straszny, widzenie w ciemności

Po pokonaniu bestii wszystko się uspokoi. Mały Tosiek pobiegnie zadowolony do dziecka, a po kuku, zwiastunie śmierci, nie będzie śladu. Dziewczynka, zapytana o powód swojej obecności, powie tylko, że wykradła się rodzicom, bo coś wołało ją do lasu i tym razem postanowiła pójść. Kapłan będzie nalegał, by zaciągnąć zwłoki na cmentarz i przeprowadzić pogrzeb. Dla bezpieczeństwa radzi, by dziecko udało się z nimi i nie wracało samotnie do wioski, gdyż w pobliżu wciąż grasuje jeszcze jeden ożywienie.

CEREMONIA POGRZEBOWA

Zaciągnięcie zwłok nie powinno stanowić problemu. Zostaną szybko pogrzebane i gdy bohaterowie zaczną je zakopywać, Peter Weiss wypowie święte słowa. W trakcie trwania pogrzebu odczytaj graczom lub streść następujący fragment:

W trakcie chowania wynaturzonego ciała młodej dziewczyny, podczas ostatnich machnięć łopaty, widzicie na dachu świątyni zmore. Straszliwa płaczka powróciła, dusza Rebecki dręczona nekromancką klątwą pragnie powstrzymać was przed pochowaniem jej umęczonego ciała. Stwór krzyczy w niebogłosy, stojąc na dachu świątyni, skąd na pewno słyhać ją na przestrzeni wielu kilometrów.

Sposób rozegrania ponownego spotkania z płaczką pozostawiam Mistrzowi Gry. Z jednej strony można doprowadzić do wpół uczciwej potyczki z upiorną płaczką i spróbować „zabić” ją magicznym mieczem. Można także odwracać jej uwagę, podczas gdy kapłan i jeden zakopujący grób bohater zakończą ceremonię pogrzebową. Na koniec, jeśli uznasz, Mistrzu Gry, że czas na zakończenie przygody, drużyna może zdążyć ukończyć pogrzeb nim płaczka do nich zleci i ciało spoczywa już spokojnie w ziemi, co doprowadza do odejścia duszy Rebecki w zaświaty i wprowadza jedną ze scen kończących.

Wokół pojawia się lekka mgielka i robi się chłodno. Patrzący na cmentarną drogę w kierunku bramy i widzicie stojącą kobietę

w szacie z kapturem. Zbliży się, sunąc przez mgłę. Kobieta zdejmując kaptur z głowy, odsłaniając młodą twarz i piękne długie, blond włosy. Spoglądacie na kapłana, który ma oczy w łzach. Szepcze tylko - Rebecka? – po czym wypuszcza modlitewnik z dłoni i biegnie w kierunku kobiety, lecz przenika przez jej sylwetkę jak przez ducha. Zatrzymuje się za nią i rozmawiają ze sobą. W szeleście szepców słyszycie tylko niektóre słowa zjawy:

- Musisz zaopiekować się naszym dzieckiem. Dopilnuj, by wyrosła na dobrą kobietę i dbaj także o siebie samego. Postaraj się też zapomnieć i wybaczyć mi wszystkie moje błędy i złe decyzje. Żegnaj mój ukochany.

Po wypowiedzeniu ostatnich słów kobieta rozplywa się w powietrzu, a otaczającą ją mgłę rozwiewa delikatny wiatr.

Tą sceną przygoda się kończy. Dusza Rebecki szczęśliwie trafiła do Bramy Morra i przeszła przez nią ku wieczności. Kapłan został uratowany i może ponownie służyć wiosce Munkenhof. Zapewnia bohaterów, że zaopiekuje się dziewczynką, lecz dziecko pozostanie pod opieką swoich przybranych rodziców.

ZAKOŃCZENIE PRZYGODY

Powrót do wioski z żyjącym kapłanem bardzo ucieszył mieszkańców Munkenhof, którzy z trwogą wysłuchali przy piwku wszystkich opowieści bohaterów o Peterze spod dzwonu, upiornej płaczce i ożywionych zwłokach Rebecki Schwarz. Po tych wydarzeniach i odpoczynku w karczmie „Przy promie” bohaterowie są gotowi na powrót do swoich zwierzników. Za pomyślne ukończenie przygody bohaterowie otrzymują po 180 Punktów Doświadczenia, których ilość można zmodyfikować w zależności od dobrego odgrywania bohaterów i wczucia się w przygodę.

Jeśli jednak sobie tego życzysz, Mistrzu Gry, drużyna może powędrować dalej, gdyż kilka spraw nie zostało rozwiązanych. Kim był tajemniczy nieznajomy, który rozkochał w sobie młodą Rebeckę? Czy był odpowiedzialny za śmierć lub pośmiertny los dziewczyny? Wiadomo, że udał się w kierunku Essen, ale czy tamtejszym ludziom grozi niebezpieczeństwo? Czy rodzice Rebecki na pewno zostali skazani przez hrabiego, czy może była to część intrygi nieznajomego? Co z ludźmi pochowanymi w krypcie? Czy rodzinie Schemmaherów nie należy się wyjaśnienie przyczyn ich śmierci? Kto ograbił jeden z sarkofagów? Co postanowi drużyna, zależy od jej członków, którzy nie dość, że bogatsi w doświadczenie, posiadają prawdopodobnie dwa bardzo cenne przedmioty: Kruczy miecz i palec św. Hildreda, które należałoby odnieść do Bechafen, stolicy prowincji.

Gotowe postacie dla graczy

LUTHER SCHWARZTOR

Profesja: akolita Morra

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38*	29	37*	31	30	36	39	35
+5	+5	–	+5	–	+10	+10✓	+10
38	29	37	31	30	36	44	36
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	4	0	0	3
–	+2	–	–	–	–	–	–
1	+12	3	3	4	0	0	3

Umiejętności: czytanie i pisanie, leczenie, mocna głowa, nauka (astronomia, teologia), przekonywanie, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: bardzo silny*, odporność na choroby, przemawianie, urodzony wojownik*

Znak gwiazdny: Vobist Ulotny, znak ciemności i niepewności

Znaki szczególne: znamię na piersi w kształcie lecącego kruk

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), sztylet

Wyposażenie: podróżne ubranie, plecak, drewniane sztuce, miska, koc, szaty kapłańskie, drewniany symbol Morra, sakiewka (8 zk)

Historia: Urodziłeś się 23 lata temu w samotnej chacie w prowincji Ostermark. Twój biedni rodzice, nie mogąc dać sobie rady z wyżywieniem dziewiętego dziecka, oddali cię na wychowanie do Zakonu Kruka w Bechafen. Kilkanaście lat spędziłeś na kształceniu się w wierze boga śmierci. Masz nadzieję zostać szanowanym kapłanem Morra, ale przy okazji także zobaczyć wielki świat, który kryje się poza granicami księstwa.

WILHELM DUMMSTARK

Profesja: strażnik grobów

(Profesja „grave warden” pochodzi z dodatku „Career Compendium”, niewydanego po polsku)

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	33	40*	45*	32	24	31	27
+5	+5	+10	+10✓	–	–	+10	–
38	33	40	50	32	24	31	27
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	4	5	4	0	0	3
–	+2	–	–	–	–	–	–
1	13	4	5	4	0	0	3

Umiejętności: mocna głowa, powożenie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, unik, wiedza (Imperium) +10, wycena, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny*, niezwykle odporny*, odporność na choroby

Znak gwiazdny: Wół Gnuthus, znak wytrwałości

Znaki szczególne: łysiejący, lekko zgarbiony, brzydko pachnie

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (maczuga), sztylet, broń improwizowana (łopata)

Wyposażenie: podróżne ubranie, plecak, drewniane sztuce, miska, koc, taczka, sakiewka (3 zk)

Historia: Kapłani z Zakonu Kruka odnaleźli cię porzuconego na schodach katedry 24 lata temu. Jako sierota zajmowałeś się najgorszymi pracami dla kapłanów, np. zbieraniem końskiego łajna i myciem latryn. Gdy stałeś się dorosły odkryto w tobie mocne strony – siłę i wytrzymałość. Pozwoliły ci otrzymać posadę strażnika Ogrodów Morra w Bechafen. Czujesz jednak, że zostałeś stworzony do wyższych celów, dlatego z niecierpliwością wyczekiwałeś wyruszenia na misję od ojca Ottona Brimfena.

Gotowe postacie dla graczy c.d.

EDWARD „EDZIO” HOPFIELD

Profesja: strażnik pól

Rasa: niziołek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
12	49	19	26	36	35	24	38
+5	+10✓	–	+5	+10	–	+10	–
12	54	19	26	36	35	24	38
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	8	1	2	5*	0	0	3
–	+2	–	–	–	–	–	–
1	8	1	2	5	0	0	3

Umiejętności: nauka (genealogia/heraldyka), nauka (nekromancja), plotkowanie, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie, ukrywanie się, wiedza (niziołki), znajomość języka (staroświatowy, niziołków)

Zdolności: bardzo szybki*, broń specjalna (proca), odporność na Chaos, strzał precyzyjny, szczęście, wędrowiec, widzenie w ciemności

Znak gwiazdny: Dwa Byki, znak płodności

Znaki szczególne: piegi

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), sztylet, proca

Wypożyczenie: podróżne ubranie, plecak, drewniane sztućce, miska, koc, latarnia, olej do latarni, łopata, kuc, siodło i uprząż, sakiewka (11 zk)

Historia: Od wczesnych swoich lat uczony byłeś, że należy pilnować swoich upraw. Twój rodzinny dom leżał zbyt blisko Sylvania, więc wiedza o nieumarłych, przede wszystkim jak ich pokonywać, przyszła ci z łatwością. Gdy pojawiły się wampiry u progu twojego domu, wraz z rodziną uciekliście do ludzkich miast, gdzie szybko zdobyłeś pracę jako początkujący zwiadowca w Zakonie Kruka. Kapłani szybko poznali się na twoim talencie i wraz z przyjaciółmi zostajesz wysłany na swoją pierwszą misję.

GARDAN, PŁATEK RÓŻY

Profesja: banita

Rasa: leśny elf

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
26	47	33	27	49	38*	31	29
+10	+10	–	–	+10	+5	–	–
26	47	33	27	49	38	31	29
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	2	5	0	0	2
+1✓	+2	–	–	–	–	–	–
2	10	3	2	5	0	0	2

Umiejętności: jeździectwo, opieka nad zwierzętami, pływanie, sekretne znaki (złodziei), skradanie się, spostrzegawczość, ukrywanie się, unik, wiedza (elfy), wspinaczka, znajomość języka (eltharin, staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość*, bystry wzrok, broń specjalna (długi łuk), strzał mierzony, wędrowiec, widzenie w ciemności

Znak gwiazdny: Wielki Krzyż, znak czystości

Znaki szczególne: dziwny zapach ciała (mokre liście)

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), sztylet, łuk, tarcza

Wypożyczenie: podróżne ubranie, plecak, drewniane sztućce, miska, koc, 10 strzał, sakiewka (17 zk)

Historia: Od kilkunastu lat wędrujesz ludzkimi szlakami. Zostałeś wygnany, gdyż obarczono cię winą za śmierć rzeźnika rodu, którego miałeś ochraniać. Niespodziewany napad nieumarłych „marionetek” czarnoksiężnika, z którym przyszło ci skrzyżować drogę, zakończył żywot całego twojego oddziału. Po złożeniu raportu wygnano cię z własnego domu. Obecnie pracujesz jako zwiadowca dla Zakonu Kruka, licząc na możliwość zemścić się na jak największej liczbie nieumarłych.

PETER WEISS**Profesja:** kapłan Morra**Rasa:** człowiek

– Peter Weiss –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	35	37*	39	31	46	42	48*

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie +10, leczenie +10, nauka (astronomia, teologia), plotkowanie, przekonywanie, rzemiosło (balsamowanie zwłok), spostrzegawczość, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy +10)

Zdolności: bardzo silny*, bystry wzrok, charyzmatyczny*, krasomówstwo, odporność na choroby, przemawianie

Zbroja: brak**Punkty zbroi:** głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0**Uzbrojenie:** sztylet

Wyposażenie: szaty kapłańskie, symbol Morra, świątynia Morra przy wiosce Munkenhof

Wygląd: wysoki i dobrze zbudowany, czarne włosy i szare oczy, krótka broda

Znaki szczególne: niedosłyszający, wychudzony, brak trzech palców u prawej dłoni

Wiek: 42 lata**List od ojca Ottona***Moi Drodzy,*

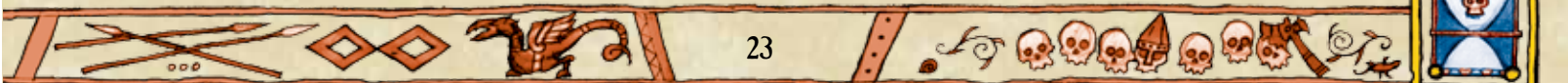
wybaczcie, że wysyłam Was w drogę tak pilnie, ale związane jest to z moją wizją, jaka zesłał sam Morr. Chodzi o naszego brata, Petera Weissa, opiekuna cmentarza w okolicach wioski Munkenhof.

Od miesięcy nie otrzymaliśmy wieści od naszego przyjaciela. Nie pisał o swojej pracy, nie posyłał gońców z datkami, nie dawał żadnego znaku życia. Martwię się o jego stan i potrzebuję Waszej pomocy. Ostatni list otrzymałem od niego prawie rok temu, lecz dopiero teraz Pan Snów zesłał mi objawienie, w którym także Wy mieliście swoje miejsce. Czuję, że wydarzyło się coś złego i nasz brat potrzebuje pomocy.

Udajcie się do miasta Munkenhof, odnajdźcie brata Petera i dowiedzcie się, co stoi za tą sytuacją. Nie wierzę, by wszystko było w porządku. Postarajcie się zebrać jak najwięcej odpowiedzi, lecz uważajcie na siebie. Oczekuję Waszego rychłego i bezpiecznego powrotu.

Niech Bramy Morra będą jeszcze dla Was zamknięte,

Ojciec Otto Brimfen



Pamiętnik Petera Weissa

Poniższe zestawienie wpisów pochodzi z dziennika znalezionej w sypialni kapłana. Zapisków jest znacznie więcej, lecz poniższe odnoszą się do przygody. Mistrzu Gry, jeśli sobie życzysz, stwórz ich więcej według własnych potrzeb. Poszczególne fragmenty dziennika można wydrukować, pociąć w paski i po kolei wręczać graczowi, którego postać poświęca swój czas na lekturę np. jeden pasek na kwadrans czytania w świecie gry. Pozwoli to lepiej oddać czas potrzebny na sprawdzenie całego pamiętnika.

(wpis sprzed ponad roku) Rebecka bardzo się oddaliła ode mnie. Boję się, że mogę ją stracić na zawsze. Z tym człowiekiem było coś nie tak. Nie wierzę, by mogła się w nim tak zatracić. Nie wierzę w to. Czyżby była pod działaniem uroku? Gdybym tylko miał dostęp do jakiś ksiąg.

(wpis sprzed kilku miesięcy) Zaprzestali poszukiwań, ale ja się nie poddam. Rano znowu wyruszę. Tym razem w przeciwną stronę. Oby Morr jej do siebie jeszcze nie wpuścił.

(wpis sprzed miesiąca) To niemożliwe! Nie wierzę, nie wierzę, nie wierzę, to nie ona! To nie może być ona! Nie chciałem, by Morr ją wpuszczał przez swoją Bramę, ale nie o to mi chodziło. Co ja teraz zrobię?

(wpis sprzed dwóch tygodni) Nie jestem w stanie jej odprawić pochówku. Jestem w pułapce. Nikt nie wie, co się tutaj dzieje, a ja nie mogę wysłać żadnej wiadomości. Nie pozwala mi przejść. Czuję, jakbym opadał z sił.

(wpis sprzed dziesięciu dni) Sępy! Hieny! Sługusy nekromantów i medyków! Ukradli dzisiaj trzy ciała. Musiałem jakoś tego nie usłyszeć. Ciekawe, czemu nie dorwała ich Rebecka? Może już odeszła? Sprawdzę jutro.

(wpis sprzed dziewięciu dni) Spotkał go sprawiedliwy los. Rozszarpane ciało leżało niecałe sto kroków od cmentarza. Wiedziałem, że Rebecka nie da mu odejść. Żałuję, że nie zdążyłem przyciągnąć tu tych trzech ciał. Może jutro.

(wpis sprzed sześciu dni) Prawie miesiąc na szczurach, grzybach i szyszkach. Brak mi sił. Jestem coraz słabszy. Drapanie w drzwi nie daje mi spać. Płacz pod oknem jest jeszcze gorszy. Przynajmniej wiem, że w świątyni jestem bezpieczny.

(wpis sprzed pięciu dni) Morr mnie wzywa. Proszę Panie, jeszcze nie!

(wpis sprzed czterech dni) Czemu mnie opuściłaś? Mogliśmy być szczęśliwi.

(wpis sprzed trzech dni, pierwsze oznaki obłędu) Te szczury robią się coraz smaczniejsze. Martwe rzeczy smakują lepiej. Ciekawe, jakby smakował on. Jutro go sobie przyciągnę.

(wpis sprzed dwóch dni) Stałem dziś nad ciałem tej hieny cmentarnej. Biedak. Spotkał go gorszy los niżby z rąk łowców czarownic. Nie wiedziałem, czemu tak stałem. Pamiętam tylko, że chyba... miałem myśli, by go zjeść. Chciałem sprawdzić, jak smakuje. O bogowie! Co się ze mną dzieje? Czyżby szaleństwo mnie ogarniało? Nie mogę tak skończyć!

(ostatni wpis) Opuściła mnie ukochana. Pozbawiona swej dobrej duszy, opętana przez złą magię. Zostałem sam. Moje myśli nie są już tak czyste. Od miesiąca nie widziałem żywego człowieka. Płacz mojej ukochanej pod oknem nie daje mi spać. Skrobanie pazurów o drzwi napawa mnie strachem. Nie mogę tak dłużej żyć. Rebecko, wybacz mi! Miejmy tylko nadzieję, że bogowie będą czuwać nad naszym dzieckiem.