

New RPG Order

Prezentuje

Labirynt nr 3



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 128
Rozdzielczość.....: 2340x3400
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1996
Data release'u.....: 2009.02.28

Opis:

Trzymasz w ręku pierwszy numer nowego pisma poświęconego grom fabularnym. Nowego, ale przecież nie całkowicie - Labirynt to mutacja miesięcznika *Magia i Miecz*, który na pewno znasz. Na łamach *Magii i Miecza*, do niedawna jedyne go periodyku poświęconego RPG, znajdują się różne materiały - recenzje, relacje z konwentów, porady dla graczy. Dużo miejsca zajmuje prezentacja systemu *Kryształ Czasu*. To wszystko sprawia, że możemy tam poświęcić mniej, niżli byśmy chcieli, miejsca na scenariusze. O nie najczęściej prosili w listach i gracze i MG. Labirynt ma, przynajmniej częściowo, zaspokoić to zapotrzebowanie.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskim wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas :
newrpgorder@gmail.com.

LABIRYNT

Cena 15,00 zł
(150000 zł)

Nr 3

SCENARIUSZE
DO GIER FABULARNYCH

ISBN 83-86572-31-0

128
stron



ZEW
CITHULHU

KRYSTALNY
MAGIKY

WARHAMMER™
FANTASY ROLE PLAY

moole earcd

Władca Pierścieni



KWARTALNIK ZAWIERAJĄCY PRZYGODY
do gier fabularnych

Witajcie w trzecim, wskrzeszonym Labiryntcie!
Jak widać pismo zmieniło się nieco – miejmy nadzieję,
że na lepsze. Ale nie myślcie, że już nigdy nie pojawi
się w nim nic nowego (poza oczywiście przygodami).
Poza scenariuszami, a raczej w nich, będziemy się sta-
rali drukować informacje, które moglibyście wykorzy-
stać na swoich sesjach, a więc: opisy miast, nowe cza-
ry, niezwykle stwory, przerażające księgi i co tylko
sobie wymyśla autorzy. Może zauważyliście już, że na
kilku ostatnich stronach znajdują się przygotowane
dla graczy pomoce do wycięcia – ułatwią one Wam
przygotowanie się do gry. Mamy nadzieję, że wy rów-
nież będziecie współredagować z nami ten „nowy” ma-
gazyń – przysyłajcie nam swoje przygody, pomysły,
opisane stwory, bohaterów niezależnych... cokol-
wiek, co może się komuś przydać na sesji. Istnieje du-
że szansa, że Wasz materiał ukaże się na łamach „Labi-
ryntu”, a nawet jeśli nie, to postaramy się Wam pora-
dzić, jak go poprawić.

Życzymy dobrej zabawy i wspaniałych skarbów, czy
czego tam chcecie

Redakcja

Labirynt

redagują: Jacek Brzeziński i Tomek Kreczmar

Ilustracja na okładce: Tomasz Łęczyński

Korekta: Elżbieta Szelest

Wydawnictwo MAG

Prezes: Jacek Rodek

Red. nac. wyd.: Dariusz J. Toruń



Adres korespondencyjny:

Jacek Rodek - MAG, 00-657 W-wa, Pl. Konstytucji 5/10

Adres redakcji:

ul. Dolna 43, W-wa, tel. (0-22) 416042, fax (0-22) 415894

Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca. Większość nazw gier
pojawiających się w tekstach to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikac-
ja nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia związanych z nimi praw.

Rafał Nowocien — Kryształowy Czas

Wojna Ogrodników

2

Dariusz Paszkowski

Duch

30

Maciej Kocuj — Zew Cthulhu

Podróż do Grecji

48

Wesley Frank — MERP, Władca Pierścieni

Ktoś Ważny

60

Wesley Frank — MERP, Władca Pierścieni

Szlachetna Pani

70

Chris Kłepac — Zew Cthulhu

Wszystkie Grzechne Dzieci

76

Autor nieznany — Warhammer

W objęciach Iwa

90

Artur Marciniak — Warhammer

Cienie Przeszłości

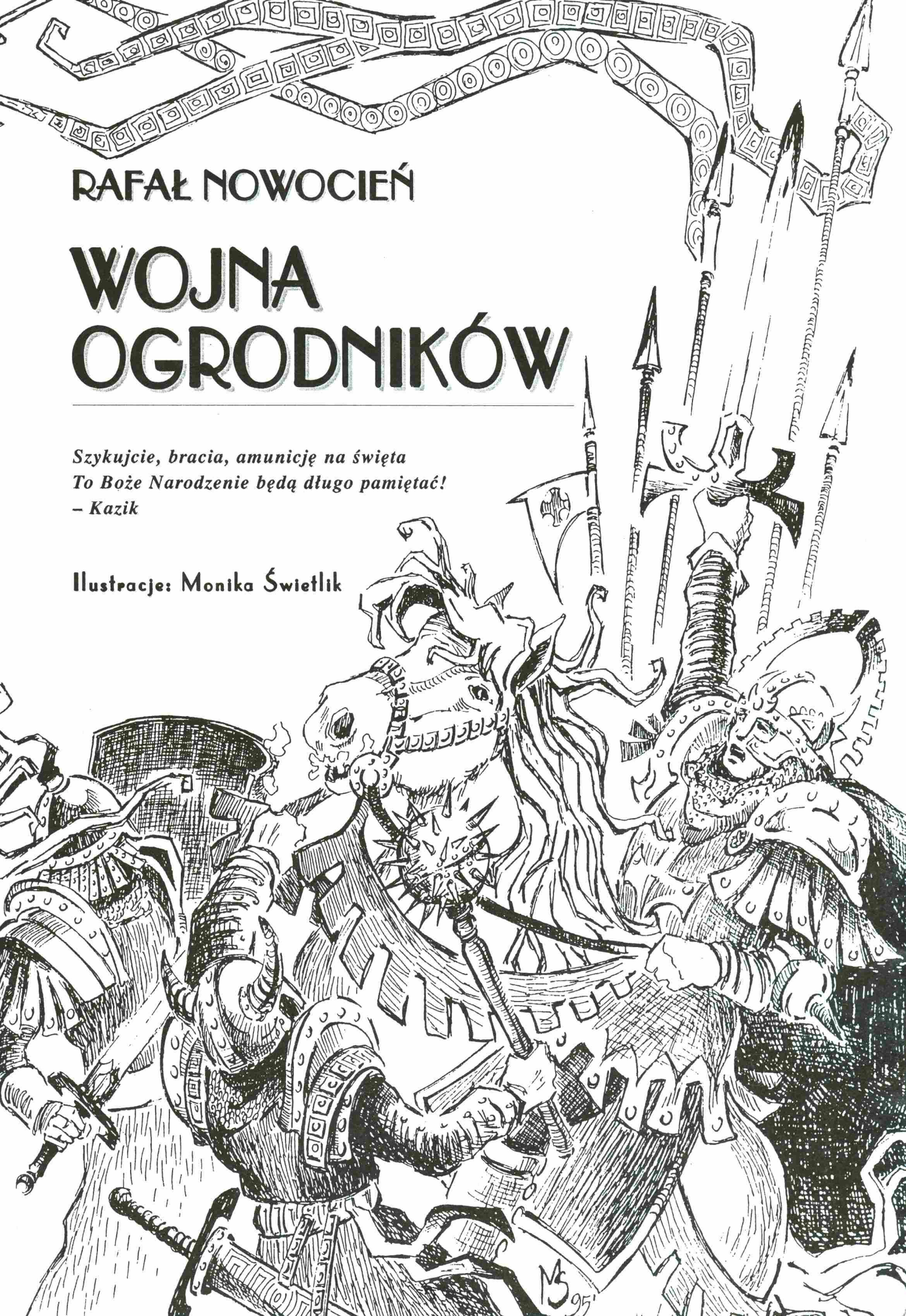
102

RAFAŁ NOWOCIEŃ

WOJNA OGRODNIKÓW

*Szykujcie, bracia, amunicję na święta
To Boże Narodzenie będą długo pamiętać!*
– Kazik

Ilustracje: Monika Świetlik



Poniższa przygoda, opracowana do systemu **Kryształy Czasu**, przeznaczona jest dla 4-6 postaci na poziomach 4-6 (łącznie około 25-30 poziomów). Charaktery mogą być w zasadzie dowolne. Wskazana byłaby obecność złodzieja, kleryka i przedstawiciela Kasty Rycerskiej.

Prawem autora chciałbym podziękować komuś, ale chwilowo nikt mi do głowy nie przychodzi.

WPROWADZENIE

Tekst scenariusza podzielony jest na trzy główne części. W pierwszej z nich, zatytułowanej **Miasto**, znajdziemy opis miasta Hergamon, wydarzeń, które rozegrały się kilka dni przed rozpoczęciem akcji (a mogą mieć wpływ na dalsze działania drużyny), oraz okoliczności poprzedzających oblężenie. Druga – **Oblężenie** – poświęcona jest atakowi wojsk Księcia Płomieni. Ostatnia część scenariusza (zatytułowana **Podziemia**) opisuje podziemia, w których ocaleni członkowie drużyny będą poszukiwać zaginionego następcy tronu.

Mimo że scenariusz jest w pewnym stopniu liniowy (MG przedstawia następujące po sobie wydarzenia), gracze mają dość dużą swobodę wyboru. Przyjęto zasadę, że w większości sytuacji MG ma do wyboru kilka rozwiązań i tylko od niego zależy, które z nich wykorzysta (kierując się własnym rozsądkiem i oceną aktualnych możliwości drużyny). Wiele z nich ma charakter otwarty – MG może dodawać własne rozwiązania, wykorzystując podane przykłady i propozycje.

Na końcu scenariusza zamieszczono wskazówki dotyczące prowadzenia przygody (**Wskazówki dla MG**), uwagi na temat działania magii (**Magia**) oraz współczynniki i opisy wszystkich przeciwników oraz bohaterów niezależnych (**Lista płac**).

Miejsce akcji, można umieścić na Orkusie Wielkim lub w jakimkolwiek innym miejscu, które będzie odpowiadało Mistrzowi Gry.

MIASTO

POŁOŻENIE GEOGRAFICZNE

Mogłoby się wydawać, że opisywanie położenia geograficznego miejsca akcji nie ma większego znaczenia. W większości przygód takie informacje służą jedynie pobieżnemu zorientowaniu graczy. Jednak w tym scenariuszu wiadomości te odgrywają nieco większą rolę. Może się bowiem zdarzyć, że MG zrezygnuje z proponowanego przeze mnie rozwoju wydarzeń i zechce osobiście przeprowadzić oblężenie, rozwijając akcję

zupełnie niezależnie od podanych w dalszej części tekstu wskazówek.

Wszystkie poniższe informacje należy skonfrontować z mapą nr 1.

Hergamon to dość duże miasto (25 tys. stałych mieszkańców, choć liczba ta wzrasta w lecie do ponad 50 tys. z powodu licznych jarmarków, świąt religijnych i okolicznościowych), położone na płaskim, rozległym wzgórzu, które od niepamiętnych czasów znane jest pod wyszukany mianem Patelni. Patelnia stanowi fragment całego łańcucha ciągnących się na przestrzeni niemal stu mil pagórków. W odległości około półtorej mili na zachód płynie rzeka Mormaion, którą często przewoźnicy dostarczają towary w pobliże miasta.

Trzy mile od Hergamon rośnie las stanowiący własność władcy miasta, barona Stillmayena. Nieco bliżej znajduje się kilka wiosek, które produkują różne dobra na potrzeby grodu i zamku barona. Pod samymi zaś murami rozciągają się rozległe owocowe sady. Największą bowiem sławą i chwałą miasta Hergamon są soczyste, wyśmienite owoce, po które kupcy ściągają z dalekich stron.

HISTORIA

Hergamon jest miastem stosunkowo młodym. Powstało zaledwie dwieście lat temu na bazie grodu (a właściwie umocnionej strażnicy granicznej), zbudowanego przez kogoś z dawno zapomnianych szlachciców. W trakcie jednej z licznych wojen wiele szlaków handlowych zaczęło bieć właśnie w pobliżu tej stolicy. Naturalną koleją rzeczy, zaczęli zatrzymywać się w niej podróżujący z towarami kupcy. Gdzie zaś kupcy, tam i handel. Do grodu zaczęli zjeżdżać rzemieślnicy, później zaś osadnicy, których sprowadził tu Rander Stillmayen (przodek dzisiejszego władcy miasta). Po kilkudziesięciu latach niewielka osada rozrosła się w miasto – dobrze prosperujący, słynący ze swych wyśmienitych owoców ośrodek handlu.

WYGLĄD

W chwili obecnej miasto podzielone jest na trzy główne dzielnice oraz Zamek Wysoki – siedzibę barona Stillmayena i pozostającego pod jego rozkazami rycerstwa.

Krucze Pole to najbiedniejsza z dzielnic. Większa jej część, zamieszkała przez biedotę i wyrobników, znajduje się poza murami. Dominują tu nędzne lepianki i sklecone z trzciny szałas, rozrzucone bez ładu i składu wokół głównej bramy miejskiej (zwanej popularnie Bramą Wschodnią). Rzadko kto włóczy się tu po

Przygoda do systemu Kryształy Czasu przeznaczona dla 4-6 postaci na poziomach 4-6 (łącznie około 25-30 poziomów). Charaktery dowolne. Wskazana obecność złodzieja, kleryka i przedstawiciela Kasty Rycerskiej.

Opryszki z karczmy „Pod Czarnym Smokiem”

– 4 półorki

Char: C.Z.

(zabójca 1-2 poz.)

ŻYW 135 SF 120

ZR 60 SZ 50

INT 80 MD 60

UM 40 CH 40

PR 50 WI 20 ZW 3

ODPORNOŚCI:

1-30; 2-40; 3-50;

4-80; 5-60; 6-70;

7-70; 8-60; 9-50;

10-50;

BRON 1:

puginał; bgł 90;

TR 108; opóź. 2 ;

SKUT 110 kł;

OB +15; SP B;

AT 2;

BRON 2: pięści

(boks); bgł 80;

TR 98; opóź. 1;

SKUT 80 ob;

OB +8; SP B;

AT 1;

ZBROJA:

ubranie;

OGR. -, -;

OB bl./dal.

+13/+10;

WYP 10/15 /20

zmroku, zaś patrole straży miejskiej nie zapuszczają się nocą poza mury. Jest tylko jedna karczma – „Pod Czarnym Smokiem” – w której można doczekać świtu (bramy miejskie zamyka się o zmroku i otwiera o wschodzie słońca, czyniąc wyjątek jedynie dla oficjalnych, urzędowych gości). Gospoda cieszy się jednak wątpliwą sławą wyjątkowej „mordowni” – noc bez kradzieży, pobicia lub zabójstwa jest tu czymś niezmiernie rzadkim (MG może przeprowadzić spotkanie drużyny z miejscowymi bandziorami – ich siła i liczebność zależy tylko od jego decyzji).

O wiele bogatszą dzielnicą jest Torman – tu mieszczą się domy, sklepy i warsztaty kupców i rzemieślników. Tu także mieszka kilku miejskich czarodziejów. Domy są w większości drewniane lub murowane, nierzadko piętrowe.

Ostatnio nawet jedną z ulic zaczęto brukować „kocimi łbami”, ale jak na razie ten eksperyment nie znalazł większego uznania mieszkańców. Wielu z nich sprzedaje swe towary wprost na ulicy – nic ich to nie kosztuje, zaś na wynajęcie kramów na rynku mogą pozwolić sobie jedynie przyjezdni, bogaci handlarze.

W centrum miasta znajduje się duży plac. Mieszkańcy zwą to miejsce Niskim Zamkiem lub po prostu Rynkiem. Wokół niego rozlokowane są najważniejsze budynki: kilka świątyń, areszt, ratusz, kamienice rajców miejskich, siedziba Gidii Kupców i parę karczm. Poniżej znajdziesz opis jednej z nich (możesz go wykorzystać również w jakiejś innej przygodzie).

Najważniejszy element miasta to Zamek Wysoki – siedziba barona Stillmayena (patrz mapa

nr 2). Kompleks zamkowy składa się z tzw. Dużego Domu (siedziba barona i jego rodziny; tu znajdują się również pomieszczenia gościnne, sala tronowa, jadalnia itp.), stajni, budynku mieszkalnego dla rycerzy i koszar dla żołnierzy. Znajdują się tu także magazyny, stajnie, arsenał, studnia i stołb – wieża, która staje się ostatnim punktem oporu, jeśli cały Zamek zostanie zdobyty (jej szczegółowy opis znajdziesz w dalszej części tekstu). Oczywiście wokół zbudowano mury, które odgradzają Wysoki Zamek od pozostałych części miasta.

KARCZMA „NAJPRZEDNIEJSZA”

Jest to duży, piętrowy budynek z dobudowaną stajnią. Na piętrze znajdują się cztery dwuosobowe pokoje wynajmowane podróżnym (w chwili przybycia bohaterów są puste i przygotowane do zamieszkania) i pomieszczenia zajmowane przez rodzinę karczmarza (gospodarza, jego żonę i dwie córki starszą – piętnastoletnią – i młodszą – ośmioletnią). Na parterze mieści się główna sala (8 stołów z ławami) z szynkwosem, a w głębi kuchnia, spiżarnia i podręczny magazyn. Na tyłach karczmy znajduje się wejście do piwnicy, gdzie

przechowuje się większość zapasów (piwo, wino, zboże, mięso, warzywa, przyprawy).

W niewielkiej szopie za karczmą gospodarz – Cyrus – trzyma zapasy opału, dwie krowy i narzędzia gospodarskie. Tam również sypia Poppa, pomocnik karczmarza pełniący między innymi funkcję stajennego. Nie dołączyliśmy do przygody planu budynku, ale w razie potrzeby powinieneś go



sporządzić na podstawie podanych wyżej wskazówek. Jednorazowy posiłek, na który składa się mięso, cienkusz i kilka zielonych dodatków, kosztuje sztukę złota. Za jarski obiad trzeba zapłacić połowę tej sumy. Kufel piwa kosztuje 2 sztuki srebra, kubek wina 3, a kubek mleka sztukę miedzi, zaś za oporządzenie konia trzeba uiścić 3 sztuki miedzi. Za nocleg w pokojach na piętrze płaci się sztukę złota za noc. Jeśli brakuje miejsc – można, za sztukę srebra, zanoćować na stryżku w szopie. Cyrus nie zgodzi się jednak na to, jeśli są wolne pokoje. Poza tym szopa ma dość słabą konstrukcję i zawsze istnieje szansa, że stryżek zawali się, a śpiący bohater wylądnie w gnojówce, wśród porykujących, przestraszonych krów. Wszelkiego typu napiwki i premie pieniężne są bardzo mile widziane. Usługi i żywność oferowane przez karczmę Cyrusa są przeciętnej jakości, za wyjątkiem może piwa (które jest wyśmienite i warte swej dość wygórowanej ceny) i wina (lekko skwaśniałe i raczej cienkie).

SIŁY WOJSKOWE I FORTYFIKACJE

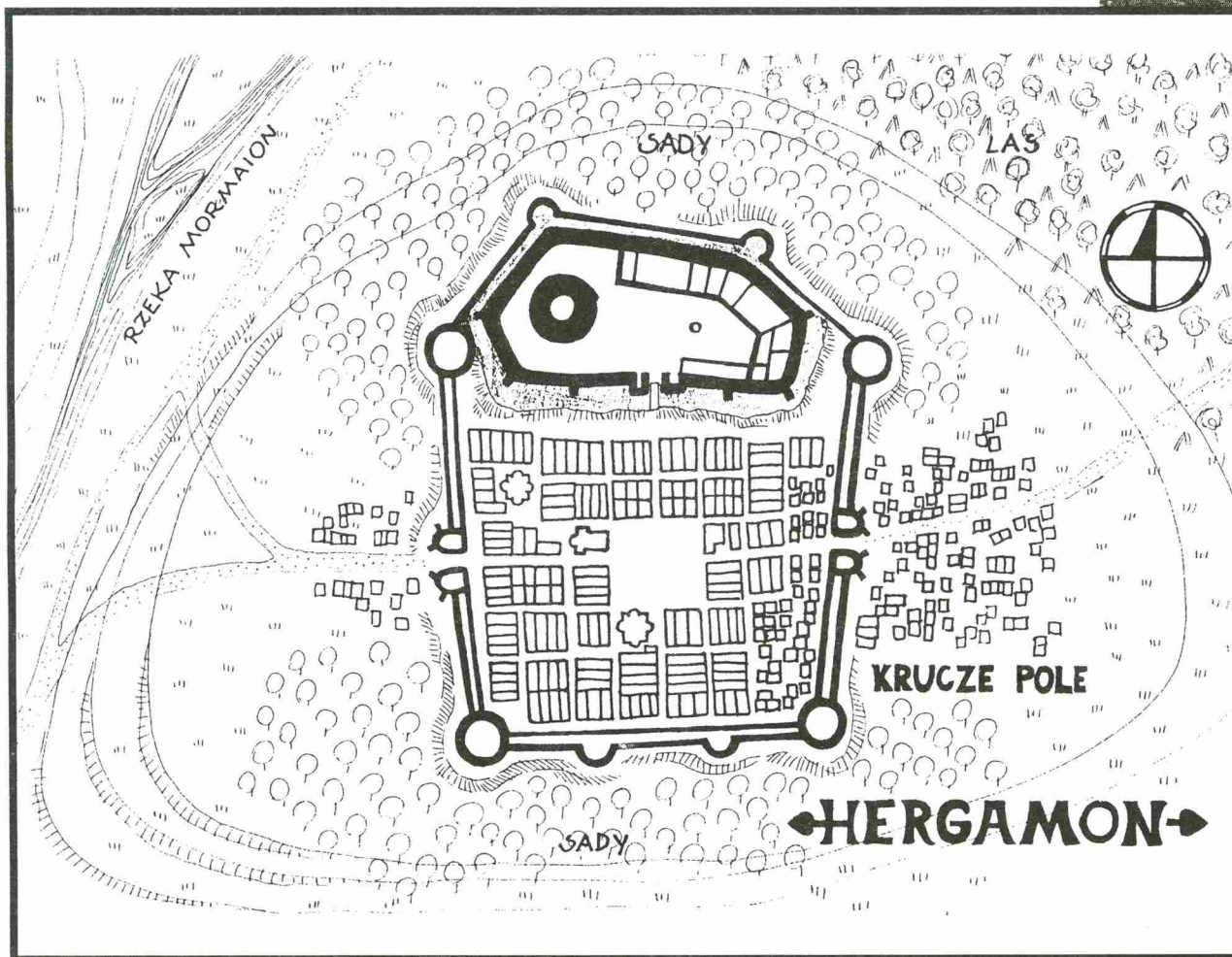
Całe miasto opasane jest kamiennym murem. W jego czterech rogach umieszczono dodatkowo kilkukondygnacyjne wieże mające za zadanie

wspomóc obronę w wypadku oblężenia. Wejście w obręb murów umożliwiają dwie bramy (Wschodnia i Zachodnia) oraz kilka pomniejszych furtek. Istnieje ponadto tajne wyjście – korytarz prowadzący pod ziemią gdzieś na zewnątrz, lecz miejsce jego wylotu zna tylko kilku najbardziej zaufanych rycerzy, a o dokładnym przebiegu wszystkich odnóg ma pojęcie wyłącznie sam baron Stillmayen. W wypadku zagrożenia, miasta bronią wyposażeni w broń mieszkańcy (każda ulica ma obowiązek obrony określonego odcinka murów) wspomagani przez żołnierzy z załogi Wysokiego Zamku.

Jeśli mury zostaną zdobyte i przeciwnik wejdzie się do miasta, żołnierze wycofują się do Wysokiego Zamku, podnosząc przerzucony nad suchą fosą most zwodzony. Zamku broni 80 żołnierzy, których wspomagają trzej czarodzieje i dwudziestu konnych rycerzy (pod osobistym dowództwem barona).

Ponadto baron utrzymuje pewną liczbę konnych zwiadowców (ich liczba waha się pomiędzy 10 a 20), patrolujących ziemie i drogi należące do miasta, nadzorujących mytników przy mostach i brodach itp.

Mapa nr 1
(MIASTO
HERGAMON)



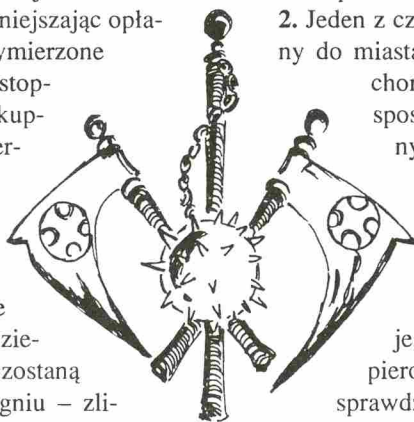
KILKA SŁÓW O AKTUALNEJ SYTUACJI

Od kilkunastu lat Hergamon toczy stale zastrzegający się spór z kilkoma sąsiednimi miastami. Dotyczy on głównie przywilejów handlowych i celnych dla kupców. Zmniejszając opłaty i cła sąsiednie miasta (sprzymierzone w tzw. Lidze Wolnych Miast) stopniowo przyciągają do siebie kupców, uszczuplając dochody Hergamonu. Po kilku zbrojnych incydentach Liga zdecydowała, że nadszedł już ostateczny czas na uregulowanie tej sprawy. Postanowiono, że Hergamon zostanie zrównany z ziemią. W ten sposób upieczone zostaną dwie pieczenie przy jednym ogniu – zlikwidowany zostanie groźny konkurent, zaś jego handel przejęty członkowie Ligi...

Przez jakiś czas gromadzono odpowiednie środki, aż wreszcie Ligę stać było na zorganizowanie, wyekwipowanie i utrzymanie armii, przed którą postawiono tylko jedno zadanie – zniszczyć Hergamon, nie pozostawiając kamienia na kamieniu. Aby znaleźć formalne usprawiedliwienie tej bezprecedensowej agresji, oskarżono mieszkańców miasta o konszachty z demonami i oddawanie czci istotom piekielnym. Były to oczywiście wysane z palca bajki, lecz plotki, umiejętnie podsycane pieniędzmi Ligi, wkrótce rozrosły się w powszechną niechęć. Kupcy, nieomylnie wyczuwając zmianę koniunktury, zaczęli omijać Hergamon. Miasto szybko chyliło się ku upadkowi – nikt rozsądny nie kupuje przecież niczego od wyznawców diabła, choćby jego owoce były najśodsze i najbardziej soczyste na świecie. Tego rodzaju działanie wystarczyłoby w zupełności, aby przemienić jeszcze niedawno kwitnący Hergamon w wegetujące, przydrożne miasteczko. Jednakże członkowie Ligi chcieli mieć pewność, że miasto nie podniesie się już z postępującego upadku, dlatego też dali swym armiom rozkaz do wymarszu. Agresorzy, pod pozorem krucjaty przeciw złu, powoli zbliżają się do Hergamonu, zacieśniając pierścień okrążenia.

BOHATEROWIE WKRACZAJĄ NA SCENĘ

Nieświadoma zbliżającego się zagrożenia drużyna prowadzonych przez graczy awanturników przebywa w Hergamon. Tylko od MG zależy, jakiego pretekstu użyje, by ściągnąć doń naszych bohaterów. Oto dwie przykładowe propozycje:



1. Hergamon jest miejscem odpoczynku drużyny po poprzedniej, wyczerpującej przygodzie. Być może szczególnie jej członkowie potrzebują pilnej pomocy miejscowego maga lub kapłana, chcą kupić lub sprzedać ekwipunek itp.

2. Jeden z członków drużyny został wezwany do miasta (przez kapłana swojej wiary, chorego członka rodziny itp.). Ten sposób jest jednak nieco niewygodny, MG musi bowiem znaleźć wiarygodny powód owego wezwania, który jednak nie przeszkodzi mu w kontynuowaniu scenariusza.

Zdarzyć się może, że drużyna jest już w mieście, jeśli jednak dopiero do niego przybywa, możesz sprawdzić jej siłę w karczmie „Pod Czarnym Smokiem” (patrz szczegóły w rozdziale **Wygląd – Krucze Pole**), gdzie miejscowe oprychy z utęsknieniem czekają na okazję do rozróby.

WYDARZENIA

DZIEŃ PIERWSZY

Rankiem do miasta przybywa zdyszany goniec, informując barona Stillmayena o zbliżających się obcych wojskach. Władca miasta natychmiast wysłał konnych zwiadowców, którzy powracają tego samego dnia późnym wieczorem i potwierdzają najgorsze obawy. Poszczególne oddziały wroga zbliżają się do Hergamon, niosąc flagi członków Ligi Wolnych Miast. Oznaczać to może tylko jedno – niewypowiedzianą wojnę, która niebawem rozgorzeje na murach miasta.

DZIEŃ DRUGI

Plotki o zbliżających się wojskach obiegają całe miasto. Wielu kupców pakuje swój dobytek i jeszcze tego samego dnia wyjeżdża z miasta. Z trudem tłumiony niepokój zaczyna powoli udzielać się mieszkańcom, podnoszą się głosy o konieczności podjęcia jakichś energicznych działań. Baron Stillmayen wysłał kilku zwiadowców (niezależnie od tego również gołębie pocztowe z wiadomością), którzy mają ściągnąć na pomoc zagrożonemu miastu klan krasnoludów. Ich przywódca winien jest baronowi przysługę, zaś Stillmayen wzywa go właśnie do zapłaty dawno zaciągniętego, honorowego długu. Zobowiązanie nakazuje przywódcy krasnoludów pomóc władcy w każdej chwili i miejscu, jakiego ten zażąda.

Upłynie jednak kilka dni, nim zwiadowcy dotrą na miejsce. A potem jeszcze parę, nim Ogwen Steelfinger zbierze swych ziomków i wyruszy na pomoc oblężonemu miastu.

DZIEŃ TRZECI

Zwiadowcy przynoszą złe wieści – najbliższy wrogi oddział jest już w odległości kilkunastu mil i jutro wieczorem przekroczy rzekę Mormation. Wrogowie bez litości palą wioski i zasiewy, wyrzynając mieszkańców i inwentarz. Te wiadomości nie wpływają dobrze na morale mieszkańców Hergamonu – przez całe przedpołudnie trwa ich bezładna ucieczka za mury, w stronę odległego lasu. Po południu (na osobisty rozkaz barona) bramy miasta zostają zamknięte, zaś wszyscy pozostali w obrębie murów – włączając przyjezdnych – są na czas oblężenia przymusowo wcieleni do służby wojskowej. Starcy i dzieci zostają – pod opieką kilku żołnierzy – wyprowadzeni na zewnątrz, z nakazem ukrycia się w lesie. Przez całe popołudnie, wieczór i noc trwają przygotowania do przetrwania oblężenia. Żołnierze zwożą z pobliskich pól nie zebrane plony, zaś pozostali w mieście umacniają mury, znoszą zapasy, przygotowują smołę, kamienie, strzały itp.

Uwaga: Jeśli bohaterowie nie opuszczą Hergamon do trzeciego dnia po południu, później nie mogą już tego uczynić (bramy zostają zamknięte i są – podobnie jak furtki – pilnowane przez żołnierzy), chyba że za pomocą magii. Jeśli jednak znajdą się na zewnątrz, MG ma dwie możliwości – zakończyć scenariusz (drużyna idzie w swoją stronę, pozostawiając Hergamon własnemu losowi) lub odpowiednio zmodyfikować przyszłe wydarzenia. Jeśli jednak grupa pozostanie w pobliżu miasta, stanie „oko w oko” z podchodzącymi do miasta oddziałami. Te być może zechcą wcielić naszych bohaterów we własne szeregi, wyciągnąć z nich informacje (może za pomocą tortur?) na temat obrońców itp., itd. – możliwości jest zbyt wiele, by je tu wszystkie przytaczać. Ten wątek scenariusza jest otwarty – zdarzenia potoczą się zależnie od inwencji graczy i decyzji MG.

DZIEŃ CZWARTY

Przygotowania do obrony są wciąż kontynuowane, ale dla wszystkich jest jasne, że miasto nie utrzyma się długo i jedyną nadzieją jest szybka odsiecz wezwanych krasnoludów. Obwód murów jest stosunkowo długi, zaś obrońców niewiele, w dodatku słabo wyszkolonych i wyekwirowanych. Jeśli bohaterowie odmawiają pomocy

przy przygotowaniach, straże miejskie mogą postąpić w następujący sposób:

1. MG może spróbować (ustami żołnierzy) uświadomić drużynie powagę sytuacji, w jakiej się znalazła. Jeśli bowiem wróg zdobędzie miasto, mała jest szansa, że okaże litość pokonanym. Tak więc pomagając w obronie, drużyna pomaga samej sobie, przedłużając szanse na przetrwanie i doczekanie krasnoludzkiej odsieczy.

Jeśli te argumenty nie poskutkują:

2. Straż spróbuje rozbroić i uwięzić bohaterów w areszcie miejskim, skąd zostaną wypuszczeni dopiero w krytycznym momencie oblężenia (aby wspomogli pękającą obronę lub ratowali się ucieczką – zależnie od ich decyzji). Jeśli będą stawiać opór, żołnierze nie będą okazywać im litości (bohaterowie zostaną potraktowani jako szpieczy nacierających wojsk – bo jeśli walczą z obrońcami miasta, to cóż tu jeszcze wyjaśniać?!).

Jeżeli drużyna zamierza słuchać rozkazów i pomóc w obronie, szczególnie jej członkowie zostaną skierowani do różnych zadań (MG powinien jednak zadbać, by w chwili rozpoczęcia oblężenia bohaterowie byli razem). Kapłani, złodzieje i czarodzieje będą pomagali w przygotowywaniu pomieszczeń dla rannych, donoszeniu ostatnich zapasów na mury itp. Zaprawieni w boju, doświadczeni wojownicy są szczególnie cennym nabytkiem dla obrońców, tym bardziej że broniący murów mieszczanie mają niewielkie pojęcie o walce (i absolutnie żadnego doświadczenia). Wojownicy zostaną więc skierowani do ostatniej inspekcji murów, przygotowania stanowisk strzelniczych dla łuczników, czy wreszcie przeszkolenia mieszczan w machaniu mieczem i strzelaniu z łuków. Co prawda, kilka godzin takiej zaprawy nie uczyni z nich żołnierzy, ale przynajmniej nie poucinają sobie w walce własnych nóg. Pierwszoplanowym i najważniejszym wynikiem tych ćwiczeń jest jednak podniesienie nadwątlonego morale obrońców. Nikt zresztą nie łudzi się mirażem bohaterskiej obrony, a tym bardziej odparcia wroga. Jedyną nadzieją jest (jak już wyżej wspominałem) dotrwanie do przybycia krasnoludzkiej odsieczy.

Na podstawie podanych wyżej wskazówek, MG powinien znaleźć zajęcie dla grupy na większą część dnia (lub zająć ją czymś innym, również ważnym w przygotowaniach do obrony, a czego w ignorancji swej nie dostrzegłem i nie zaproponowałem powyżej).

Morale mieszczan nie jest zbyt wysokie, ale powszechnie przeważa chęć obrony i nikt nie myśli o poddawaniu się bez walki.

Godzinę po zachodzie słońca wartownicy na murach dostrzegają światła na rzece – to

pierwszy wrogi oddział jest już w pobliżu miasta. Światła zblizają się powoli i przed północą, w świetle zrzuconych z murów pochodni, dostrzec można wrogich żołnierzy, dźwigających na ramionach całkiem solidny taran. Nie jest ich, co prawda, jeszcze zbyt wielu, lecz próbują z marszu zdobyć miasto. Długi podbieg po stoku wzgórza do Wschodniej Bramy wyczerpuje jednak ich siły. Kilka celnych strzał i sypiący się z murów grad kamieni zniechęcają ich ostatecznie. Miotając przekleństwa, napastnicy porzucają taran i wycofują się na bezpieczną odległość, rozbijając obóz na noc.

Rozpoczyna się oblężenie.

OBLĘŻENIE

DZIEŃ PIĄTY

Po odparciu pierwszego ataku morale obrońców rośnie. Widząc łatwość, z jaką odparli nocny szturm, mieszczenie nabierają przekonania, że oblężenie nie będzie takie straszne. Jednak doświadczeni żołnierze z załogi Wysokiego Zamku dalecy są od entuzjazmu. Starcie z niewielką garstką pozbawionych dowództwa żołdaków nie ma żadnego znaczenia, prawdziwa walka i czas próby nadejdą wraz z głównymi oddziałami.

Ci z obrońców, którzy nie pełnią warty na murach lub nie mają innych obowiązków, licznie oblegają wszystkie miejskie karczmy, chciwie słuchając i rozsiewając mnogie (i często sprzeczne ze sobą) plotki, zawsze znajdując grono chętnych słuchaczy. Oto kilka z nich (MG powinien wybrać dwie lub trzy i przedstawić drużynie w stosownej chwili, np. w trakcie wizyty w jednej z karczm):

1. Powiadają, że Ogwen Steelfinger wyruszył już z odsieczą i najdalej jutro będzie pod murami miasta.
2. Jakiś potężny czarnoksiężnik współpracuje z Księciem Płomieni i lada godzina jego moc ujawni się, niosąc miastu ostateczną zagładę.
3. Młodemu Silkho z ulicy Powroźników objawił się duch, ostrzegając go przed bliskim pożarem domu i rychłą śmiercią jego samego.
4. Czarodzieje miejscy sprzymierzyli się z najeźdźcą i chcą po cichu otworzyć mu bramy.
5. Przekupiony przez Księcia Płomieni Ogwen zdradził i miasto skazane jest na zagładę.

Tymczasem w pobliżu miasta przybywają kolejne oddziały. Po południu, pod Wschodnią Bramę podjeżdża sześciu jeźdźców ze znakami posłów. Zostają, wśród zniewag i wyzwisk podnieconego tłumu, zaprowadzeni przed oblicze barona Stillmayena. Warunki Księcia Płomieni, głównego dowódcy oblegających (bliższą charakterystykę jego osoby znajdziesz na końcu scenariusza, w rozdziale **Lista plac**), są upokarzające: miasto Hergamon ma otworzyć bramy i wpuścić wrogie wojska, wydać im całą broń,



pieniądze i zapasy żywności oraz dać dziesięciu wysoko urodzonych zakładników. W zamian Książę Płomieni zobowiązuje się do zachowania życia i prywatnego mienia wszystkich mieszkańców miasta, jeśli publicznie wyrzekną się szatańskiego kultu, o który oficjalnie ich oskarża.

Warunki te są oczywiście fałszywe, jako że Książę ma rozkaz całkowitego zniszczenia Hergamon wszelkimi dostępnymi sposobami, zaś ów „szatański kult” jest tylko pretekstem.

Przyjęcie takich warunków kapitulacji jest oczywiście samobójstwem (nie ma żadnej pewności, że obietnice wroga zostaną wypełnione) i hańbą (poddanie miasta bez walki i zdanie się na łaskę wroga). Dlatego też baron odrzuca je bez namysłu – posłowie powracają z odpowiedzią odmowną.

Więści o przebiegu rozmów błyskawicznie okrążają miasto, rodząc nową falę plotek i domysłów. Oto kilka z nich (zapoznaj z nimi drużynę znaną Ci już metodą):

1. Podobno osiągnięto porozumienie i tylko pa-trzeć, jak wojska Księcia Płomieni zawrócą w swoją stronę.
2. Podpisano jakieś tajne porozumienie, z pewnością dla nas niekorzystne.
3. Posłowie wroga porwali barona jakimś magicznym sposobem – nikt nie widział go przez całe popołudnie.

Uwaga: Wszystkie plotki (zarówno poprzednie, jak i obecne) są fałszywe. MG może dodać oczywiście kilka własnych, wśród których mogą znaleźć się prawdziwe, potwierdzone informacje.

Późnym popołudniem wrogie wojska przypuszczają pierwszy szturm. Na Wschodnią Bramę i przyległy do niej mur naciera kilkuset wyposażonych w drabiny piechurów. Jednocześnie nieco mniejsze siły szturmują od zachodu (chodzi o odciągnięcie jak największej liczby obrońców od Wschodniej Bramy). Bohaterowie zostają przydzieleni do bardziej zagrożonego odcinka. Jak na razie, mieszczanie – aktywnie wspierani przez żołnierzy i dowodzących całością rycerzy – radzą sobie całkiem dobrze, rażąc wroga pociskami (strzały, kamienie, garnce z płonącej oliwą) i spychając bosakami przystawiane drabiny. Jednak w kilku miejscach pojedynczy napastnicy wdzierają się na mur. Być może kilku z nich pojawi się właśnie w pobliżu grupy – przeprowadź wtedy walkę, pamiętając o tym, że toczy się ona na wąskim, drewnianym parapecie (rysunek nr 3) – wiąże się to z odpowiednimi modyfikatorami utrudniającymi poruszanie się i manewry (*Zręczność*). Charakterystyki przeciwników znajdziesz oczywiście w rozdziale **Lista płac**, zaś ich liczba oraz rodzaj i wielkość modyfikatorów zależy wyłącznie od MG.

Ten szturm również zostaje odparty, jednak obrońcy płacą za swe zwycięstwo wysoką cenę. Trzydziestu mieszczan i kilku żołnierzy zostaje

zabitych lub ciężko rannych. Grupy kleryk zostanie poproszony o pomoc przy opatrywaniu rannych.

Wycofujący się napastnicy podpalają sady, otaczające Hergamon. Łuna ognia oświetla mury miasta, wydzierając nadciągającemu zmrokowi sylwetki kilkudziesięciu zabitych wrogów, leżących na przedpolu wśród fragmentów połamanych drabin i kałuż dopalającej się oliwy. W świetle co jakiś czas zrzucanych z murów pochodni widać kilkuosobowe oddziały, próbujące podkraść się pod Wschodnią Bramę (przeganiając kilka strzałami z łuku, wracają po dłuższej chwili). Pozorowany szturm tuż przed świtem podrywa na nogi zmęczone walką miasto, ale na szczęście alarm jest fałszywy. Postaraj się rozegrać odpowiednio całą tę scenę: bohaterowie zbudzeni ze snu (lub ściągnięci z innej części miasta, jeśli np. pełnili tam wartę) biegną na mury, dopinając w pośpiechu ekwipunek, by zorientować się, że atak jest pozorowany, a przeciwnik odstępkuje, nie zbliżywszy się nawet do murów na zasięg strzał obrońców. Wściekli wracają do swych kwater, próbując zasnąć, lecz po pół godzinie cała zabawa powtarza się od początku. A później wstaje już świt i nie ma sensu kłaść się spać – zmęczeni, rozspani obrońcy zlozeczą przeciwnikowi, ile wlezie i udają się na swoje posterunki.

DZIEŃ SZÓSTY

Po wschodzie słońca dopalają się ostatnie resztki wspaniałych niegdyś sadów. Paradoksalnie, zdarzenie to jednoczy obrońców i podnosi ich ducha walki. Sady były dumą i chlubą miasta, pochodzące z nich owoce znane są nawet w odległych okolicach, stanowiąc nieomalże symbol Hergamon. Mieszkańcy miasta nie mają już złudzeń co do swego przyszłego losu – ci, którzy popadną w niewolę, będą mogli mówić o szczęściu.

Książę Płomieni jest jednak człowiekiem praktycznym. Zniszczył sady wcale nie dlatego, by upokorzyć i pognać obrońców, lecz z o wiele bardziej prozaicznej przyczyny – gęsto rosnące pod murami drzewa utrudniałyby poruszanie się machin oblężniczych, które jego armia buduje właśnie w pobliskim lesie.

Działania te nie uchodzą uwagi bystrookich wartowników, pełniących nieustanną straż na wieżach i w stołbie Wysokiego Zamku. Zastanawiająca beczynność oblegających – przez cały dzień nie podejmujących żadnych poważniejszych działań zaczepnych – znajduje swe wyjaśnienie. Powoli rosnące konstrukcje będą gotowe najdalej w ciągu kilkunastu godzin, a wtedy kolejny szturm może okazać się ostatni.

NOCNY ATAK

Na wieść o przygotowywanych machinach baron podejmuje decyzję o zorganizowaniu nocnej „wycieczki”, mającej na celu ich zniszczenie. „Wycieczka” to niespodziewany, krótki wypad obrońców do obozu oblegającego wroga w celu wywołania zamieszania i dokonania jak największych zniszczeń. Jej głównym atutem jest zaskoczenie – atakujący wycofują się do zamku natychmiast po wykonaniu swego zadania, nim zaatakowany (dysponujący zazwyczaj znaczącą przewagą) zdoła zorganizować skuteczną obronę.

W wypadzie uczestniczyć będą przede wszystkim konni, którzy mają szansę dotrzeć do machin, podpalić je i wrócić. Jeśli bohaterowie (drużyna) posiadają konie, zostaną włączeni do składu „wycieczki”. Jeżeli zaś ich nie mają, MG może zrezygnować z tej opcji (przedstawiając ją graczom jedynie w formie opisu, bez aktywnego udziału drużyny w wydarzeniach) lub zorganizować „wycieczkę” pieszą. O ile bowiem atak jeźdźców opiera się na szybkości i zaskoczeniu, o tyle piesza „wycieczka” polega przede wszystkim na unikaniu zaalarmowania wrogich straży, strzegących machin. Oto proponowany przebieg obu typów „wycieczek” (przyjęto założenie, że maszyny są w odległości kilkuset metrów od głównego obozu wroga i każdej z nich pilnuje czteroosobowa straż). Szczegółowy opis poszczególnych typów machin znajdziesz w dalszej części przygody.

ATAK KONNY

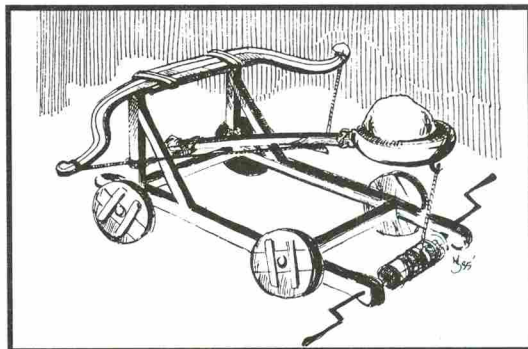
1. Na sygnał główna brama zostaje uchylona i z miasta wypada w pełnym pędzie około dwudziestu jeźdźców (w tej liczbie nasza drużyna), kierujących się w stronę zgromadzonych na uboczu wrogich machin.
2. Każdy z żołnierzy wyposażony jest w dwa szczelnie zamknięte garnce z olejem. Z każdego wystaje nasączona, gotowa do podpalenia szmata. Za pomocą tych pocisków maszyny zostają podpalone.
3. Żołnierze mają za zadanie nie wdawać się w walkę (nawet jeśli zostaną zaatakowani), lecz jak najszybciej powrócić do zamku, w miarę możliwości zabierając ewentualnych rannych.

ATAK PIESZY

1. Dwunastu pieszych (w tej liczbie drużyna) wy-dostaje się z miasta przez jedną z sekretnych furtek. Zabrana zostaje tylko broń osobista i lekkie, skórzane kaftany (żadnych metalo-

wych, dźwięczących zbroi – zmodyfikuj obronę i wyparowania poszczególnych bohaterów). Wszelka magia o działaniu ochronnym lub maskującym jest bardzo mile widziana.

2. Każdy z żołnierzy wyposażony jest w jeden garniec z olejem.
3. Piesi powinni niepostrzeżenie podkraść się do machin i – po dyskretnym zlikwidowaniu strażników – podpalić je, po czym wycofać się do wiadomej furki.



Machin jest sześć – trzy wieże oblężnicze i trzy katapulty. Szansa na skuteczne (tzn. niemożliwe do ugaszenia) zapalenie jednej z nich wynosi 20% na 1 rzucony garniec +20% na każdy kolejny. W „wycieczce” (niezależnie od jej rodzaju) uczestniczy także Farmayel, jeden z czarodziejów, którego zadaniem jest magiczne wywołanie pożaru, jeśli „pociski zapalające” żołnierzy nie spełnią dostatecznie swego zadania. MG powinien zadbać, by został on zabity w trakcie walki (zabłąkana strzałą, przypadkowy cios jednego ze strażników). Po powrocie do miasta bohaterowie zostaną poproszeni o przeszukanie domu zabitego czarodzieja, w którym znajduje się przedmiot mogący wspomóc obronę miasta – szczegóły na ten temat znajdziesz w rozdziale **Dom czarodzieja**.

Przebieg wydarzeń przedstawionych w niniejszym rozdziale zależy wyłącznie od inicjatywy i decyzji MG. Może on w ogóle nie włączać postaci graczy do składu „wycieczki”, stawiając ich jedynie w roli biernych obserwatorów. W takim wypadku opisz im tylko całą scenę, widzianą z perspektywy murów lub jednej z wież – obserwatorzy dostrzegają najpierw w nocnym mroku kilka nieśmiałych płomyków, później gwałtowne płomienie oświetlające płonące wieże. Potem w obozie wroga wybuchnie nagły alarm, słychać będzie zgiełk bezładnej pogoni, a w końcu oczom obrońców ukaże się poblask dogasających, zwęglonych konstrukcji.

Jeśli drużyna bierze aktywny udział w wydarzeniach, MG musi liczyć się z faktem, że bohaterowie mogą zginąć (np. pozostaną zbyt długo na zewnątrz lub sprowokują szybki, skuteczny pościg). Liczba i siła przeciwników zależą tylko od MG – drużyna jest całkowicie na jego łasce.

Katapulta →

Uwaga: Możliwość przeszukania domu czarodzieja (patrz rozdział **Dom czarodzieja**) istnieje również w wypadku biernej obserwacji „wybieczki”.

Poniżej znajdziesz opis machin oblężniczych, używanych przez armię Księcia Płomieni. Wszystkie zbudowane są z drewna.

Katapuła. Na końcu długiej, przygiętej do ziemi belki znajduje się obszerna, skórzana „łyżka”, w której umieszcza się pociski (kamienie; płonące, nasączone oliwą szmaty; padlinę – aby wywołać zarazę – itp.). Po odcięciu przytrzymujących lin, belka gwałtownie prostuje się, wyrzucając pocisk stromym torem. Wadą tej maszyny jest stosunkowo długi czas jej ponownego przygotowania do strzału.

Wieża oblężnicza. Spotykana najczęściej w formie kilkukondygnacyjnej wieży, poruszanej do przodu (na kołach lub podkładanych belkach) siłą pchających ją żołnierzy. Jej ściany stanowią doskonałe schronienie dla nacierających. Na szczycie wieży często znajduje się platforma dla łuczników, rażących strzałami obrońców na murach. Po dotarciu wieży w bezpośrednie pobliże twierdzy zrzucany jest długi pomost, po którym żołnierze (przebywający dotąd we wnętrzu maszyny) wdzierają się na mur atakując obrońców. Przed atakiem wieże oblężnicze obficie polewa się wodą, aby zneutralizować płonące strzały obrońców.

Wieże używane przez armię Księcia Płomieni mogą pomieścić w swym wnętrzu 20 atakujących żołnierzy oraz 5 łuczników.

DZIEŃ SIÓDMY

W trakcie nocnego ataku nie zostały zniszczone wszystkie maszyny oblężnicze. Z otaczającej miasto gęstej, porannej mgły dochodzą obrońców jakieś przeciągłe stuki, skrzypienie drewnianych osi. Po dłuższej chwili ich przerażonym oczom ukazuje się wysoka, czarna sylwetka wieży oblężniczej, wylaniająca się powoli z kłębow wirującej mgły. Jest dokładnie obłożona namoczonymi skórami i płonące strzały nie czynią jej żadnej szkody (czary związane z ogniem osiągają tylko jedną czwartą swego zwykłego efektu). Po chwili widać drugą wieżę, która, z głośnym skrzypieniem, zbliża się do miasta od zachodu. Płonąca kula przelatuje nisko nad murem i łąduje gdzieś między budynkami miasta, wywołując niewielki pożar – to pierwsza z dwóch ocalałych katapult rozpoczyna ostrzał. Ogień zostaje jednak szybko ugaszony przez krążące ulicami patrole. Równocześnie rusza do ataku piechota, biegnąc ile sił w nogach. Szturm jest tak gwałtowny, że większa część muru po zachodniej stronie miasta (w pobliżu Bramy Zachodniej) jest

już po kilku minutach w rękach najeźdźców. Możesz tam posłać drużynę dla wspomoczenia obrony. Wraz z nią nadciąga kilkudziesięciu żołnierzy. Po dłuższej chwili napastnicy zostają odparci, choć wybicie ostatnich wrogów (kilkunastu rozbiegło się wśród ulic miasta, próbując dotrzeć do którejś z bram i otworzyć ją) trwa jeszcze przez jakiś czas.

Tymczasem przy Bramie Wschodniej sprawy przybierają zły obrót. Wieża oblężnicza zatrzymuje się w pewnej odległości od murów, zaś po chwili na jej szczycie ukazuje się samotna, wysoka sylwetka w czarnym, rozwianym płaszczu (jest poza zasięgiem broni miotanej obrońców). To Słagiara, czarodziej pozostający na usługach Księcia Płomieni. Po krótkiej chwili rzuca czar – oślepiająca błyskawica uderza wprost w Bramę Wschodnią. Jedno z jej skrzydeł zostaje na wpół zwęglone, drugie zaś zwisa na jednym zawiasie stanowiąc już raczej wątpliwą osłonę. Ryk tryumfu przetacza się po błoniach otaczających miasto, kilkudziesięciu wojowników wroga rzuca się naprzód, biegnąc wprost do uszkodzonych wrót.

Widząc, co się święci, baron Stillmayer skrzykuje kilkunastu rycerzy. Dosiadłszy koni, wypadają za bramę przypuszczając wściekłą szarżę na atakujących. Impet uderzenia jest tak wielki, że powala dwa pierwsze szeregi napastników. Rycerze porzucają szczątki skrwawionych kopii i chwytają za miecze. MG może włączyć do tego oddziału konnych wojowników grupy, jeśli nie są akurat zajęci np. walką przy murze zachodnim. Słagiara nie włącza się do walki, jako że wyczerpał znaczącą większość posiadanego zapasu PM. Wielu rycerzy ginie w nierównej walce, ale impet ataku załamuje się. W końcu, przerażeni fanatyczną zaciekłością obrońców, żołdacy w panice, porzucając ekwipunek, uciekają w stronę obozu. Kilku ocalałych rycerzy wraca do miasta wioząc zwłoki poległych współtowarzyszy, a pomiędzy nimi ciało Stillmayera.

Wieść o śmierci powszechnie lubianego i szanowanego barona jest ciężkim ciosem dla obrońców. Jego ciało, obmyte z krwi i obleczone w ceremonialne szaty, zostaje złożone w jednej z miejskich świątyń, gdzie mieszkańcy żegnają się z nim. Rankiem następnego dnia baron zostanie pochowany w podziemiach jednej ze świątyń. Morale wyraźnie spada, niektórzy zaczynają przebąkiwać o konieczności rokowań. Cały znajdujący się w mieście PM zostaje przeznaczony dla kleryków (bohaterowie również zostaną poproszeni o oddanie posiadanego zapasu), którzy potrzebują go, by ratować rannych. Mimo to zaczyna go brakować i wielu ludzi umiera z ciężkich ran, otrzymawszy jedynie ostatnie namaszczenie.

Lalki - 4
Char: -
ZYW 100 SF 120
ZR 100 SZ 60
INT - MD -
UM 40 CH -
PR - WI - ZW -
ODPORNOŚCI:
1-6 - całkowita
odporność; 7-50;
8-30; 9-10 - 75;
BRON: ręce;
bgł 78; TR 101;
opóz. 3; SKUT 85
tn; OB +2; SPB;
AT 2;
broń o zasięgu 0;
ANTYMAGIA:
15%
ZBROJA: brak;
OGR. -, -; OB
bl/dal. +65/+65;
WYP 40/40/40

Straty tego dnia są wielkie. Pod wieczór zdolnych do walki jest jedynie czterdziestu żołnierzy, sześciu rycerzy, trzystu mieszczan i przymusowo wcielonych przyjezdnych...

No i dwóch czarodziei.

Jeden z nich - Termanis - prosi bohaterów o pomoc w odnalezieniu pewnego magicznego przedmiotu, który może w wydatny sposób wspomóc obronę. Jest on ukryty w domu zmarłego maga Farmayela - tego, który zginął w trakcie „wycieczki”. Przedmiot ów (złota, magiczna kołatka) należał niegdyś do Termanisa, który podarował go przyjacielowi. Zgodnie z umową, którą zawarli, po śmierci Farmayela kołatka winna powrócić do pierwotnego właściciela. Ponieważ jednak dom zmarłego czarodzieja strzeżony jest przez magicznych strażników, niezbędna jest pomoc zbrojnych, aby móc spokojnie przeszukać pracownię czarodzieja.

Termanis nie zwlekając udaje się pod właściwy adres, prosząc członków grupy, aby towarzyszyli mu. Jeżeli nasi bohaterowie odmówią pomocy, czarodziej poprosi żołnierzy z Wysokiego Zamku, którzy pójdą z nim bez wahania. W poniższym opisie przyjęto założenie, że grupa towarzyszy Termanisowi.

Dom składa się z kuchni, pracowni (będącej także sypialnią Farmayela), komory z zapasami i narzędziami, strychu i obszernej werandy.

Jeżeli bohaterowie pofatygują się z Termanisem, możesz przedstawić im pomieszczenia w dowolny sposób. Nie dotyczy to pracowni, której opis znajdziesz poniżej.

PRACOWNIA FARMAYELA

Pod jedną ze ścian niewielkiego, kwadratowego pomieszczenia piętrzy się sterta rzuconych na kupę opasłych foliałów, zwojów pergaminów i różnego rodzaju niedbale powiązanych szpargałów. Większość z nich jest mocno ruszona zębem czasu i przedstawia się niezbyt imponująco (łączna wartość tych materiałów nie przekracza 600-700 sztuk złota). Obok, na podłodze, walają się resztki połamanego regału na książki. Pod przeciwległą ścianą stoi proste łóżko. W kącie - niewielki stolik z papierem i przyborami do pisania. Tuż obok większy stół, zasłany szczątkami roztrąskanych retort i słoików wydzielających nieprzyjemny zapach. Za oknem zamontowano teleskop, jednak jego elementy optyczne są rozbite.

Żadna ze znalezionych ksiąg czy pergaminów nie jest magiczna. Czarodziej nie posiadał ksiąg magicznych poza własną - jego studia, rozprawy i zapiski mają charakter czysto teoretyczny, a nawet filozoficzny. W końcowym okresie swojego życia zajmował się najchętniej astrologią i prostymi eksperymentami alchemicznymi.

Oto tytuły sześciu największych ksiąg, które znajdują się pomiędzy leżącymi na stercie pod ścianą:

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

W kącie pomieszczenia stoi niewielka skrzynia, na której posadzono kilka szmacianych lalek. Ich niepozorny wygląd najwidoczniej zmylił rabusia, który w poszukiwaniu ksiąg i magicznych przedmiotów dokładnie zdemolował całe pomieszczenie - niewielka smużka zaschniętej krwi ciągnie się od wejścia do skrzyni. Zaschnięta krew widoczna jest również na twarzach i dłoniach szmacianych postaci. Lalki są bowiem magicznie stworzonymi istotami, strażnikami pilnującymi ukrytych w skrzyni przedmiotów, a wśród nich i Złotej Kołatki. Jeśli ktokolwiek poza Farmayelem zbliży się do skrzyni, zostanie natychmiast zaatakowany. Po pokonaniu przez drużynę strażników, Termanis otwiera skrzynię i - zabrawszy jedynie Złotą Kołatkę - odchodzi natychmiast, nie interesując się pozostałymi, znajdującymi się w skrzyni przedmiotami. Ich rodzaj, liczba i przeznaczenie zależą jedynie od MG. Mogą to być magiczne księgi lub pergamiны, mikstury, niewielka liczba broni itp.

Termanis udaje się natychmiast do uszkodzonej Bramy Wschodniej i rozciąga wokół niej magiczną barierę (z zewnątrz nie może przedostać się przez nią żadne ciało materialne - jest to możliwe tylko od strony miasta). Dopóki czarodziej posiada przy sobie Złotą Kołatkę, bariera działa. Jeśli zaś straci ją z jakiegokolwiek powodu, brama ponownie stanie otworem. Niestety, moc artefaktu jest zbyt mała, by objął swym działaniem cały obwód murów - jest skuteczny tylko na stosunkowo niewielkiej przestrzeni.

DZIEŃ ÓSMY

Na nieszczęście dla obrońców Słagiar (wrogi czarodziej) orientuje się co do charakteru magicznej bariery, która otacza Bramę Wschodnią. Miał niegdyś w ręku Złotą Kołatkę i kilkakrotnie wypróbował jej działanie. Wie, że oddzielona od noszącego ją czarodzieja przestanie działać i główna brama do miasta ponownie stanie otworem. A wtedy nic już nie powstrzyma na-

cierających, bowiem większość rycerzy – najlepiej wyszkolonych i uzbrojonych obrońców – zginęła w trakcie ostatniego szturmu.

Po naradzie z Księciem Płomieni, Słagiar teleportuje do miasta (wykorzystując resztę posiadanego PM) kilku zabójców. Mają oni za zadanie odnaleźć i zlikwidować czarodzieja, który używa Złotej Kołatki, i ukryć artefakt do czasu zdobycia miasta przez główne siły (będzie to kwestia najwyżej kilku godzin). Dodatkowym ułatwieniem dla zabójców jest fakt, że Termanis – dla podtrzymania magicznej bariery – musi co kilka minut energicznie potrząsać kołatką, która wydaje wówczas niosący się daleko po całym mieście, charakterystyczny dźwięk.

Wszystkich zabójców (jest ich trzech) powinny powstrzymać patrole, choć dobrze byłoby, gdyby nasi bohaterowie przyłożyli do tego rękę. Jeśli z własnej inicjatywy nie zaproponują Termanisowi ochrony, czarodziej sam ich o to poprosi. Stanie się to po złapaniu przez strażę pierwszego zabójcy. Spotkanie z pozostałymi dwoma przeprowadź w odpowiedniej atmosferze (wieczorny zmrok, ponury zaulek, cichy świst rzuconego sztyletu, blask księżyca odbijający się w kładzie noża). Pamiętaj jednak, by tak pokierować walką, aby czarodziej nie zginął. Jeśli jednak do tego dojdzie, masz do wyboru dwie możliwości:

1. Jeden z bohaterów przejmie rolę czarodzieja, co jakiś czas potrząsając kołatką (jeśli nie będzie wykonywał tej czynności przynajmniej raz na kwadrans, magiczna bariera zniknie). W oczywisty sposób ogranicza to nieco możliwość działania grupy.
2. Magiczna bariera znika i następuje ostateczny szturm na miasto. Nie muszą chyba wspominać o konsekwencjach...

INNE ZDARZENIA

A oto kilka wydarzeń, które mogą mieć miejsce tego lub jakiegokolwiek innego dnia. Potraktuj je jako przerywniki w stosunku do głównego nurtu wydarzeń. Wprowadź je wtedy, gdy gracze zaczęli wykazywać znużenie lub zniecierpliwienie monotonią obłączenia.

1

Jeden z zabójców zatruł główną studnię miejską na Rynku. Kilka osób umiera w męczarniach z objawami silnego zatrucia. Nim odkryte

zostanie źródło trucizny, miasto przez kilka godzin żyje w śmiertelnym strachu (z początku nie wiadomo, co jest przyczyną śmierci, później zaś, która ze studzien została skażona). Po wyjaśnieniu sprawy, główna studnia zostaje wyłączona z użycia (nie ma problemów z wodą, gdyż w mieście istnieje kilka pomniejszych ujęć).

2

Na ulicach pojawia się prorok (mieszczanie rozpoznają w nim młodego kleryka jednej ze świątyń), nawołujący do posłuchu. Kiedy zbierze się już odpowiedni tłum, prorok gniewnym głosem wyklina barona Stillmayena i jego ród jako zciocieli szatana. Nilkad Prorok nie jest jednak wrogim agentem, lecz nieszczęsnym szaleńcem. Psychika młodego człowieka (wychowanego w ideałach miłości i tolerancji) nie wytrzymała okropieństw wojny, która uderzyła w niego z całą brutalnością. Widząc rannych i konających w męczarniach (brak PM na czary leczące – patrz wyżej uwagi na ten temat), Nilkad wmawia sobie, że to baron Stillmayen jest winien wszystkim nieszczęściom – odmawia spełnienia żądań Księcia Płomieni, narażając tym samym mieszkańców Hergamonu na dalsze straszliwe cierpienia.



Zabójcy – 3 elfy

Char: N.Z.

(zabójca 4 poz.)

ŻYW 120 SF 110

ZR 130 SZ 120

INT 90 MD 80

UM 60 CH 55

PR 60 WI 20

ZW 5

ODPORNOŚCI:

1-80; 2-70; 3-60;

4-50; 5-50; 6-60;

7-55; 8-60; 9-70;

10-60;

BRON 1: sztylet

typowy; bgł 95;

TR 119; opóz. 1;

SKUT 85 kl; OB

+10; SPS; AT 5;

ZBROJA:

ubranie ; OGR. -;

-; OB bl./dal.

+83/+83; WYP

5/10 /15

W trakcie wygłaszania swej mowy Nilkad Prorok zostaje aresztowany (podżeganie do zdrady) i wtrącony do aresztu miejskiego. Mieszczanie rozchodzą się szybko do swych obowiązków – nikt nie chce być posądzony o sprzyjanie zdrajcy i szaleńcowi. Możesz we własnych słowach streścić bohaterom słowa Nilkada, wygłoszone przezeń na wiecu, lub też skorzystać z przedstawionej niżej propozycji, modyfikując ją zgodnie z własnym gustem.

Oto przemówienie Nilkada Proroka:

Mieszkańcy Hergamon! Słuchajcie mnie! Słuchajcie mnie dobrze, albowiem wieszczę wam prawdę, której nie chcą widzieć oślepienie oczy wasze. Otwórzcie swe uszy na słowa prawdy o baronie Stillmayer, czcicielu demonów i wyznawcy mocy piekielnych! Wyklęty niech będzie Magnus Stillmayer, baron, i całe potomstwo jego, aż po kres świata! Niechaj wykreślony będzie z Księgi Dobrego i zapisany w Księdze Złego. Niech będzie przeklęty w domu swym, przy stole i w łóżu, w pracy i w odpoczynku, w walce i w zabawie. Niech imię jego zniknie na zawsze z życzliwych dusz, bo wieczne potępienie...

W tym miejscu przemowę Nilkada Proroka przerywa przybyły patrol. Młodzieniec zostaje powalony na ziemię, skuty łańcuchami i odprowadzony do aresztu.

Uwaga: Klątwa wygłoszona przez Nilkada Proroka nie jest żadnym czarem (to tylko gwałtowna przemowa wzburzonego szaleńca) i nie przynosi jakichkolwiek skutków.

3

Kiedy grupa przechodzi nocą w okolicach Bramy Zachodniej, dostrzega w świetle jednej z nielicznych pochodni uciekającego w dół ulicy mężczyznę. Jeśli ruszy za nim w pościg, człowiek będzie się starał zmylić tropy, lecz ostatecznie zostanie złapany. Równocześnie rozlegnie się alarmujący sygnał rogu. To niewielki oddział wroga próbuje przekraść się w pobliże bramy (zostanie jednak odparty bez większych problemów).

Po krótkim przesłuchaniu (jeśli grupa nie wykaże odpowiedniej inicjatywy, zajmie się tym przechodzący w pobliżu patrol) okaże się, że mężczyzna jest przekupionym zdrajcą, który o umówionej porze miał otworzyć Bramę Zachodnią. Zdołał on jednak tylko ciężko ranić

jednego ze strażników i – nie wypełniwszy swej misji – uciekał właśnie w głąb miasta, a wtedy natknęła się nań drużyna bohaterów.

Jeśli zdrajca zostanie zabity w trakcie walki, możesz uznać ten epizod za zakończony. Jeśli jednak przeżyje, jeszcze tego samego dnia nastąpi szybki proces (z wiadomym wyrokiem), zaś następnego dnia rankiem na Rynku odbędzie się egzekucja.

Tak jak w poprzednim epizodzie, możesz nakreślić go graczom własnymi słowami lub skorzystać z poniższego opisu (w razie potrzeby modyfikując go odpowiednio):

Kiedy dochodzicie na Rynek, pierwsze promienie słońca oświetlają już szafot – pośpiesznie sklecony z desek pomost, ustawiony na środku placu, nie opodal zatrutej studni. Widzicie, że oprócz was na miejsce kaźni przybyło kilkudziesięciu mieszczan. Wszyscy z nienawiścią obserwują prowadzonego właśnie skazańca. Jego eskorta również nie okazuje mu przesadnej sympatii, brutalnie poszturchując go i kopiąc. Zgniłe owoce – słynne jabłka z Hergamon – sypią się z tłumy na jego głowę, w ślad za przekleństwami i wyzwiskami. Zdrajca powoli wchodzi na szafot i siada na wysokim krześle. Tępy wzrokiem wpatruje się w czerwoną kulę wschodzącego słońca. Jeden z żołnierzy sprawnie przywiązuje go do poręczy i oparcia, mocno zaciskając węzły. Inny podchodzi z tyłu do skazańca, ciskając przekleństwami – los wyznaczył go dziś na kata, jako że urzędowy oprawca zginął poprzedniego wieczoru, broniąc jednej z bram miasta. Żołnierz szybkim ruchem zarzuca na szyję siedzącego cienką linkę i zaciska ją z całych sił. Po dłuższej chwili jest już po wszystkim. Tłum zaczyna się powoli rozchodzić, ktoś odwiązuje i zabiera ciało. Żołnierze zaczynają powoli rozbiierać szafot, lecz jeden z oficerów powstrzymuje ich – rusztowanie może się jeszcze przydać.

4

W samo południe do Bramy Zachodniej podjeżdża na koniu Czarny Rycerz Morten Kill, wyzywając jednego z obrońców na pojedynek. Wyzywającym jest Sitolian Naser, jedyny paladyn w mieście (nie mówimy tu o paladynach będących ewentualnie w składzie drużyny). Sitolian oczywiście przyjmie wyzwanie, choć jego strata byłaby kolejnym osłabieniem obrońców. Pojedynek odbędzie się tego samego dnia, w połowie drogi pomiędzy murami miasta a wrogim obozem. Jego wynik nie ma większego znaczenia, lecz chodzi tu przede wszystkim o ładny, malowniczy opis całej walki, który powinieneś sobie wcześniej dokładnie przemyśleć i przygotować. Jeśli w składzie grupy znajduje się członek

Kasty Rycerskiej (Rycerz, Czarny Rycerz lub Paladyn), zdarzyć się może, że Morten Kill wyzwie właśnie jego. Zamiast proponowanego przeze mnie przeciwnika może to też być stary, zawzięty wróg naszego bohatera, który dowiedział się o jego obecności w mieście i postanowił wreszcie skończyć od dawna toczący się spór. Niezależnie od powodu walki, MG może ustami przeciwnika negocjować warunki walki i zwycięstwa:

- ◆ Walka do pierwszej krwi (zranienie) lub do śmierci.
- ◆ Zwycięzca zabiera cały ekwipunek, konia, zbroję i broń pokonanego. Ewentualnie, pokonany jest jeńcem do chwili zapłacenia ustalonego wcześniej okupu.
- ◆ Walka składa się z trzech sekwencji (powtarzanych aż do uzyskania przez jedną ze stron warunków zwycięstwa):
 - A. Szarża z użyciem kopii
 - B. Trzy rundy walki bronią podstawową – miecze, szable itp.
 - C. Trzy rundy walki bronią zapasową – topory, korbacze itp.

Przy braku rozstrzygnięcia zabawa zaczyna się od początku (szarża, broń główna, broń pomocnicza).

Do podanych wyżej reguł obie strony mogą ustalić warunki i zobowiązania dodatkowe (np. pochówek zabitego na koszt zwycięzcy, oczywiście z całym ceremoniałem), pamiętając jednak, by nie wykroczyć poza ramy Kodeksu Rycerskiego i honoru.

Jeśli pojedynek wygra przedstawiciel obrońców (paladyn Sitolian Naser lub bohater gracza), nie niepokojony powraca do miasta, gdzie owacyjnie witają go zebrani na murach obrońcy. Jeśli przegrał, lecz przeżył, wraca nagi (zwycięzca zabiera cały jego dobytek – jeśli taka była umowa), a towarzyszy mu ponure milczenie. Jeżeli przedstawiciel obrońców zginął, zwycięzca zezwala żołnierzom zabrać ciało poległego rycerza z pola walki. Przez nikogo nie niepokojeni powracają do miasta i składają je w katakumbach jednej ze świątyń (lub oddają do dyspozycji drużyny, jeśli zmarły był jej członkiem).



DZIEŃ DZIEWIĄTY

Przed południem katapulty, regularnie ostrzeliwujące dotąd miasto płonącymi szmatami i głazami, zmieniają rodzaj amunicji. Do miasta zostaje wrzuconych kilka odciętych głów. Gdy jeden z patroli chce usunąć te makabryczne „pociski”,

okazuje się, że są to głowy zwiadowców, wysłanych kilka dni w celu sprowadzenia odsieczy. Wiadomość ta powoduje niemal zupełny upadek ducha wśród obrońców. Jedynie żołnierze, nawykli do posłuszeństwa i wypełniania rozkazów, pełnią jeszcze straż na murach i wieżach. Tych kilka niepozornych pocisków uczyniło w sercach obrońców większe spustoszenia niż pełne krwawych szturmów i bohaterskiej, zacieklej walki oblężenie. Zresztą siły mieszkańców są już na wyczerpaniu. Nie ma godziny, by nie zginęło kilka osób – od ran, szerzących się chorób lub przyniesionych pociskami z katapult, które strzelają na okrągło przez całą dobę. Armia Księcia Płomieni konstruuje już nowe maszyny, tym razem pilnowane przez znacznie większe stráže.

Miasto przedstawia opłakany widok. Krucze Pole (chaty za murami) zostały zrównane z ziemią w trakcie poprzednich szturmów. Większość domów w obrębie murów została uszkodzona lub spalona w wyniku ostrzału z katapult. Wolne place wykorzystuje się jako prowizoryczne cmentarze, próbując nie dopuścić do wybuchu epidemii. Obrońcy słaniają się ze zmęczenia, przeważając większość nie śpi już od kilku dni. Około południa wydaje się, że nadciąga wreszcie upragniona odsiecz. Oto obserwatorzy na wieżach dostrzegają w oddali kolumnę pieszych, posuwającą się śpiesznie w stronę miasta. Jakież jednak jest rozczarowanie obrońców, gdy w pobliżu miasta maszerujące wojsko podnosi wrogie sztandary. To Bractwo Żelaznych Bród – sławny oddział krasnoludzkich najemników, dołączający jako ostatni do armii Księcia Płomieni.

Kilka godzin później od obozu wroga przetransportowana zostaje ogromna katapulta, budowana przez całą armię od kilkudziesięciu godzin. Już pierwszy pocisk wybija we wschodnim murze, nie opodal bramy, wielką dziurę. Kolejne głazy poszerzają wyłom – wyrwa ma już kilka metrów szerokości. Wtedy też rusza natarcie – ostateczny szturm z udziałem wszystkich dostępnych sił. Zmęczeni, słaniający się na nogach obrońcy podrywają się do kolejnej walki. Nie na wiele jednak zdają się ich męstwo i odwaga w konfrontacji z rozwścieczonym, żadnym walki i łupów żołdactwem, które przez wyrwę w murze wlewa się do miasta. Walki toczą się o każdą ulicę i każdy dom. Powierzchnie przeszkoleni mieszczanie nie są jednak żadnym przeciwnikiem dla zaprawionych w boju żołdaków, wśród których prym wiodą krasnoludy z Bractwa Żelaznych Bród, wkraczające do walki nieomal z marszu. Widząc, co się święci, Talmon Zielona Dłoń (jeden z ocalałych rycerzy, który przejął dowództwo po śmierci barona Stillmayena) nakazuje wszystkim zdolnym jeszcze do walki wycofanie się do Wysokiego Zamku i podniesienie zwodzonego mostu. Rycerz wysyła również

Morten Kill

– człowiek

Char: P.Z.

(Czarny Rycerz – 5 poz.)

ŻYW 145 SF 150

ZR 55 SZ 60

INT 70 MD 50

UM 50 CH 90

PR 100 WI 40

ZW 8

ODPORNOŚCI:

1-3 – 55; 4-75;

5-60; 6-10– 70;

BRON 1:

Toporomiecz

typowy; bgł 115;

TR 148; opóz. 3;

SKUT 165 tn; OB

+16; SPS; AT 2;

BRON 2: Kopia

typowa; bgł 105;

TR 138; opóz. 5;

SKUT 175 kl; OB

-; SP 2B; AT 1;

ZBROJA:

plaszczyznowa

typowa oraz tar-

cza rycerska

typowa; OGR.

1/3, 1/3; OB

bl./dal. +96/+56;

WYP 125/170/135

małego barona Derghana (syna i spadkobiercę Stillmayena) daleko poza mury. Poprzez tajemne podziemne tunele prowadzi go dwaj zaufani żołnierze. Wylot labiryntu znajduje się daleko za linią oblegających wojsk, więc młody władca ma szansę bezpiecznie ujść z rzezi. Zbyt mało jest jednak czasu, by ewakuować wszystkich obrońców – pierwsi żołdacy przeciwnika są już na sąsiedniej ulicy. Żołnierze z Hergamon pośpiesznie jednak odciągają ich od wejścia do podziemi (znajduje się ono w piwnicach jednej z miejskich świątyń) w stronę Wysokiego Zamku. Żołdacy nacierającej armii nie mają pojęcia o wejściu do podziemi i rzucają się w pościg za umykającymi obrońcami, dzięki czemu młody baron chwilowo nie musi obawiać się pogoni. Dalsze informacje na jego temat znajdziesz w rozdziale **Podziemia**.

Kiedy podnosi się zwodzony most Wysokiego Zamku, w jego obrębie znajduje się (oprócz grupy) trzech rycerzy, trzydziestu żołnierzy i sześćdziesięciu kilku mieszczan.

Jakie jest w tym miejscu zadanie dla graczy? Uczestniczyć będą w walkach ulicznych, nigdy nie natykając się jednak na więcej niż 3-5 przeciwników. Po jednej, dwóch lub trzech takich potyczkach (o ich liczbie decyduje MG na podstawie własnej oceny sytuacji i aktualnego stanu grupy), usłyszą przeciągły odgłos rogu, wzywający obrońców do Wysokiego Zamku. Jeśli grupa nie zastosuje się do sygnału, zaatakują ją kolejne, coraz liczniejsze oddziały wroga (m.in. krasnoludy z Bractwa Żelaznych Bród), co w konsekwencji doprowadzi do jej stopniowego wykrwawienia i zagłady. Most zwodzony do Wysokiego Zamku jest już wtedy podniesiony i zatrzęsnięty na głucho, zaś bohaterom pozostaje jedynie bieżanina wśród opustoszałych ulic w ucieczce przed coraz liczniej napływającym, żądnym krwi i łupów, żołdactwem.

Niezależnie od rozwoju sytuacji (wycofanie grupy do Zamku lub pozostanie w mieście), postaraj się nakreślić atmosferę upadającego miasta. Być może pomoże ci w tym poniższy opis:

Nad umierającym miastem zapadła już noc. Przemykacie się wśród opustoszałych uliczek, pełnych śladów niedawnej walki. Gdzieś z sąsiedniej ulicy dochodzą rozkazy, wykrzykiwane w obcej mowie. W różnych punktach miasta rozbłyśnie ogień – początkowo nie ma go wiele, lecz już po dłuższej chwili płomienie z trzaskiem strzelają wysoko w górę, obejmując całe kwartaly domów. Wrzaski dobijanych rannych unoszą się ponad hukiem ognia, w perspektywie ulicy dostrzegacie pierwsze sylwetki wrogów, biegnących z pochodniami od domu do domu. Wielu z nich wynosi z domostw cenne sprzęty, inni wyciągają z nich rannych mieszczan, zabijając

wprost na ulicy. Nagle jeden z oprawców dostrzeże waszą grupę, krzykiem alarmując kompanów. Brudni, umazani krwią ruszają w waszą stronę z potępińczym wyciem. Ich broń błyszczy rdzawymi refleksami, lecz nie wiecie, czy jest to poblask ognia od płonących domów, czy też krew obrońców, ledwie zaschła na żeleźcach...

W tym miejscu MG może pozwolić grupie uciec do Wysokiego Zamku przez wciąż jeszcze opuszczony most zwodzony lub też (jeśli scena ta rozgrywa się już po podniesieniu mostu) pozwolić jej zginąć – tradycyjnie decyzja należy tylko do niego. Być może kilku żołnierzy również nie zdąży wycofać się na czas – będą bronić się przez czas jakiś samotnie, okrążeni chmurą wrogów, lecz ich los jest przesądzony. Jeśli bohaterowie zdążyli się ewakuować, wykorzystaj informacje znajdujące się w poniższej części.

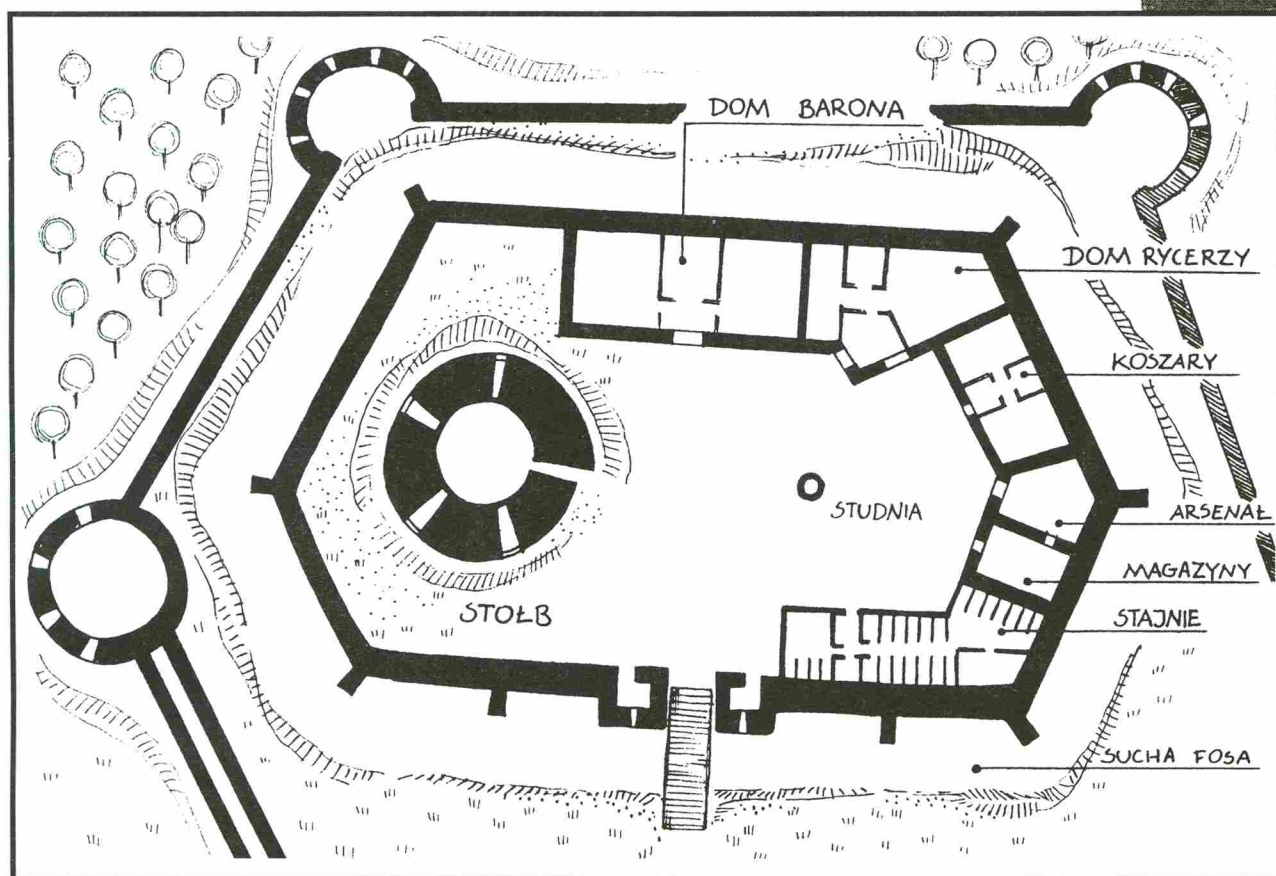
OBRONA WYSOKIEGO ZAMKU

Obrońcy zamykają się we wnętrzu Wysokiego Zamku. Widząc to, upojeni walką i faktem zdobycia większej części miasta, szturmujący natchmian przystępują do ataku. Mury są tu wyższe i mocniejsze, więc trzeba je w inny sposób skruszyć (nawet wielka katapulta nie jest w stanie poważnie im zaszkodzić, zaś mniejsze trzeba wpięrcz przetransportować w głąb miasta, mają bowiem niewielki zasięg). Równoległe z tradycyjnym szturmem po drabinach, krasnoludy z Bractwa Żelaznych Bród przystępują do wykuvania otworu w murze. Chroni je krótki, przenośny korytarz z drewna.

Tego rodzaju osłona składa się z dwóch ścian i sufitu z grubych belek. Niosąc ją na ramionach, można w miarę bezpiecznie podejść pod sam mur, bowiem chroni ona przed zrzucanymi z góry kamieniami. Dodatkowe skórzane uszczelnienia zapobiegają przeciekaniu do wnętrza wylewanego przez obrońców wrzątku i gorącej smoły, zaś obfite polewanie wodą chroni przed ognistymi strzałami.

Jest to tylko teoria, bowiem co pewien czas drewniany korytarz ulega zniszczeniu i trzeba sięgać po kolejną osłonę. Zanim jednak zostanie dostarczona w pobliże muru, kilku krasnoludów ginie, zostaje rannych lub poparzonych przez przeróżne pociski, które nieustannie miotają obrońcy.

Mimo tych wszystkich przeciwności, praca nie ustaje ani na chwilę. Na miejsce pokonanego krasnoluda rzuca się dwóch następnych i chwytają upuszczony kilof. Determinacja i wściekłość Żelaznych Bród rośnie. Krasnoludy nie zważają



na straty i metodycznie wgrzają się w mur. Część oskardów jest magiczna, co znacznie ułatwia pracę. Wybrano ponadto miejsce, w którym mur nie jest zbyt gruby. Wygląda na to, że do południa atakujący przebijają się na drugą stronę. Jeśli w grupie jest krasnolud, to dojdzie do tego wniosku po oględzinach wewnętrznej strony muru i udany teściu MD.

W nocy przeciwnicy zajmują się tylko i wyłącznie podkopem. Książę Płomieni stracił podczas oblężenia wielu żołnierzy, zaczął więc oszczędzać swych wojowników i nie szafuje nadmiernie ich życiem. Dlatego też nie podjęto normalnego szturmowania – przyniosłoby to duże straty (obrońcy mają teraz do obsadzenia kilkakrotnie krótszą linię murów i tylko jedno, silnie wzmocnione wejście). Nie ma zresztą takiej potrzeby, bowiem krasnoludy radzą sobie całkiem nieźle.

Widoczny z okien Wysokiego Zamku Hergamon przedstawia sobą wstrząsający widok. Wszystkie dzielnice płoną – nad miastem unosi się wielka chmura dymu. Ogromna katapulta systematycznie niszczy mury i kolejne wieże. Na szczęście dla obrońców jest zbyt ciężka, by można było ruszyć ją z miejsca, zaś zbyt mały zasięg nie pozwala na bezpośrednie rażenie Wysokiego Zamku. Z wysokości murów mieszkańcy z bezsilną wściekłością obserwują pijane, rozwrzeszczane bandy żołdaków niszczących ich dobytek i domy, bezczeszczących ciała bliskich.

Nikt spośród pozostałych przy życiu hergamonczyków nie myśli już o poddaniu się, o rokowaniach czy układach. Nie ma nikogo, kto nie stracił kogoś bliskiego – brata, ojca, syna. Mieszkańcy nie chcą już wiele. Chcą tylko zabić wrogów, pomścić bliskich. Marzą, by krasnoludy przebiły się wreszcie przez mur i znalazły śmierć w mrocznym wnętrzu twierdzy.

I tylko gdzieś w sercu czai się żal, że nikt nie pomści ich śmierci.

DZIEŃ DZIESIĄTY

Do południa sytuacja nie ulega większym zmianom. Jedyne pożary powoli dogasają. Nie ma już Hergamonu. Po pięknym mieście pozostało tylko zrujnowane pogorzeliśko. Jednak w południe (lub około południa) mają miejsce dwa ważne wydarzenia. Pierwszym z nich jest pojawienie się kolejnego oddziału na wzgórzu. Równocześnie przylatuje gołąb (wysłany dziewięć dni temu z prośbą o pomoc) z wiadomością od Ogwena Steelfingera. Ponieważ zostaje ona natychmiast ogłoszona wszystkim obrońcom, możesz głośno odczytać ją graczom (patrz następna strona).

Radosna wieść obiega cały Zamek, dodając sił zmęczonym obrońcom. Wartownicy o najbystrejszym wzroku dostrzegają znaki klanu Ogwena Steelfinger, jaki niesie świeżo przybyły

Mapa nr 2
(WYSOKI
ZAMEK)

*Od Ogwena Steelfingera
pana na Srebrnej Górze
do barona Nagnusa Stillmayena
władcy prześwietnego miasta Hergamon*

Pozdrowienie!

Gołąb ten jest jednym z trzech, jakie przybyły do mojej dziedziny z twym postaniem, baronie, i wszystkie trzy odsyłam z powrotem, niosące moją odpowiedź.

Wiedz zatem, baronie, iż Ogwen Steelfinger nie zapomina swych przysiąg i obietnic. Rozesłałem już wici po całej okolicy, po obu stronach Srebrnej Góry, nie zapominając o brzegach rzeki Gorbaq, jako że mieszkające tam krasnoludy należą do pokrewnego mi rodu, niejednokrotnie udowadniając swą biegłość w wojennym rzemiośle. Gdy tylko zbierze się nas większa siła, wyruszamy bezzwłocznie.

Ogwen Steelfinger

oddział. Wrogowie również dostrzegają nadciągającą odsiecz. Duży oddział jazdy rusza w tamtą stronę. Krasnoludy, widząc zbliżającą się szarżę, sprawnie rozwijają szyk bojowy. W międzyczasie ma miejsce drugie wydarzenie, niestety o wiele mniej przyjemne. Bractwo Żelaznych Bród – pomimo nieustannego przeciwdziałania obrońców – przebija się wreszcie przez mur. Krasnoludy zaczynają wdzierać się do wnętrza twierdzy. Walka jest twarda, bezpardonowa – nikt nie prosi o miłosierdzie i nikt go nie okazuje. Krasnoludy wykorzystują jednak swą przewagę liczebną i znajomość wojennego rzemiosła. Większość obrońców opuszcza mury, próbując zatać się wlewając się do Zamku strumień wrogów. W końcu jednak pozostaje już tylko jedno miejsce, do którego można się wycofać – stołb, obronna wieża w centrum Zamku. Do niej (poza bohaterami, jeśli wciąż jeszcze są żywi) ewakuuje się ośmiu żołnierzy i dziesięciu mieszczan oraz ostatni z rycerzy, Talmon Zielona Dłoń. Pozostali obrońcy giną w nierównej walce.

Powyższe wydarzenia możesz rozegrać tak samo, jak ewakuację z Hergamon do Wysokiego Zamku. Staraj się przede wszystkim podkreślić

nastrój, zwróć uwagę na opisy poszczególnych scen, atmosferę paniki ogarniającą żołnierzy. Być może ostatni z uciekających ze strachu pomyli kierunki i wpadnie wprost pod topory nadciągających wrogów. Jeszcze inni, widząc beznadziejność sytuacji, zatrzymają się w miejscu, gotując do ostatniej walki. Wymyśl kilka podobnych, niewielkich scenek, które dostrzegą uciekający do stołbu bohaterowie.

Ewakuacja do wieży jest tylko jedną z możliwości. Bohaterowie mogą przecież zdecydować się na stoczenie swej ostatniej, nierównej, acz honorowej walki, spróbować ukryć się w którymś z zakamarków Zamku itp. Przedstawiona tu opcja ukrycia się ostatnich obrońców w wieży to przecież tylko jedno z wielu rozwiązań. Jako MG musisz reagować elastycznie na poczynania graczy. Kieruj się logiką i oceną prawdopodobieństwa wydarzeń.

W proponowanym rozwoju wydarzeń, grupa oraz ocalała reszta obrońców ukrywa się w stołbie. Dla lepszego zrozumienia sytuacji zapoznaj się z umieszczonym poniżej krótkim opisem stołbu.

KONSTRUKCJA STOŁBU

Stołb ma kształt kamiennej wieży na planie koła lub kwadratu. Składa się z kilku kondygnacji, na których mieszczą się pomieszczenia mieszkalne, zapasy wody i żywności. Wejście do wnętrza (chronione przez solidne odrzwia, z reguły wzmocnione metalem) znajduje się na wysokości kilku metrów. Prowadzące doń drewniany pomost lub drabina były zwykle podpalane przez ostatnich wchodzących (aby nie ułatwiać życia wrogowi). Wąskie okienka na różnych poziomach wieży umożliwiają skuteczny ostrzał przedpola z łuków lub kusz.

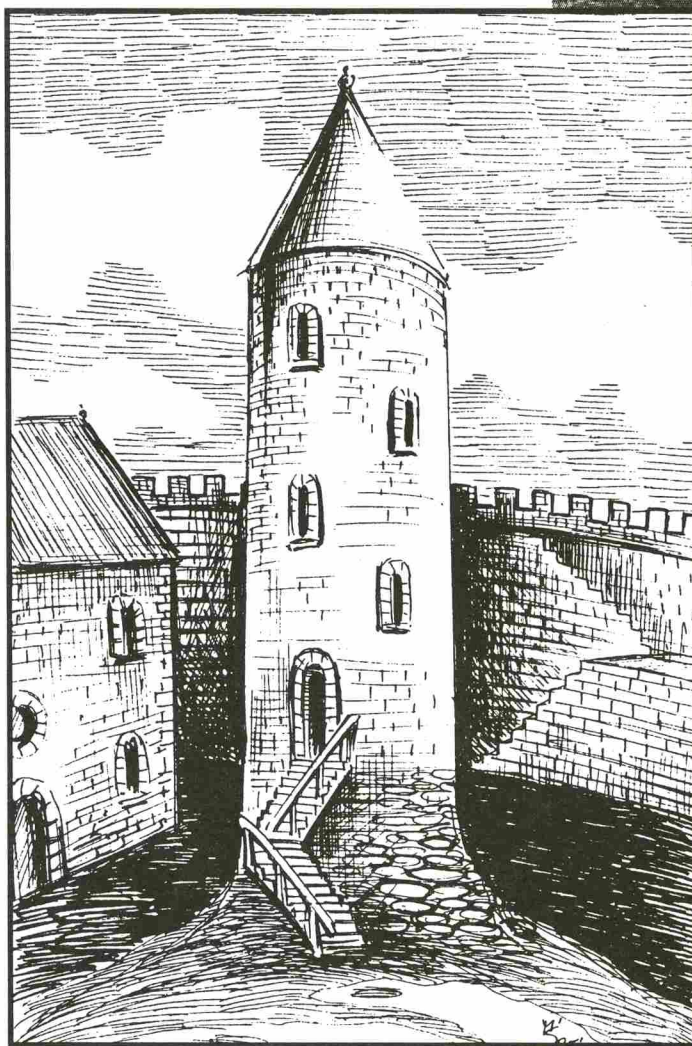
Po zamknięciu stołbu większość obrońców (poza kilkoma żołnierzami ostrzeliwującymi napastników przez wąskie okienka) gromadzi się na najwyższej kondygnacji, obserwując bitwę rozgrywającą się w pobliżu zrujnowanych murów miejskich. W międzyczasie napastnicy zajmują się metodycznym plądrowaniem (a później paleniem) poszczególnych budynków Zamku, zostawiając sobie stołb „na deser”.

Tymczasem wojska Ogwena Steelfingera rozbijają w drzazgi konnicę Księcia Płomieni i zbliżają się do obozu przeciwnika. Zaalarmowani żołdacy opuszczają teren Zamku, śpiesząc na pomoc swym kompanom. Tylko kilkunastu z nich pozostaje, by pilnować stołbu. Bohaterowie graczy mogą zechcieć się z nimi rozprawić, jednakże Talmon nie zezwoli na opuszczenie stołbu – wrogowie mogą w każdej chwili wrócić, a on nie może jeszcze bardziej uszczuplać pozostających pod jego dowództwem wyjątkowo skromnych sił (w wieży przebywa tylko kilkanaście osób). Jeśli jednak bohaterowie „uprą się”, wypuści ich na zewnątrz. Będą musieli wtedy zeskoczyć z wysokości około 5-6 metrów na ziemię (przeprowadź odpowiednie testy – może ktoś złamać sobie nogę) i stawić czoło 2k6+4 przeciwnikom, którzy natychmiast zbiegną się do nich, niczym muchy do miodu.

Aż do chwili przybycia odsieczy, rola graczy polega w zasadzie jedynie na biernej obserwacji rozgrywających się wydarzeń. Steelfinger nie zasypia gruszek w popiele. Jego żołnierze uderzają na obóz przeciwnika. Znajdujący się w nim żołnierze byli pewni, że konnica zwycięży, więc nie nawet przygotowali się do walki. Po pewnym czasie widać ogień, który rozprzestrzenia się wśród namiotów i taborów. Do uszu obrońców dochodzi odległy, stłumiony zgiełk bitwy. Jakieś pół godziny później oczywiste staje się, że wojska Księcia Płomieni przegrają. Nieliczne, kilk osobowe grupki pieszych i konnych w pośpiechu uciekają z pola bitwy, porzucając cięższy sprzęt. Duży oddział krasnoludów kieruje się w stronę miasta. Naprzeciw nim wychodzi Bractwo Żelaznych Bród. Wbrew pozorom nie dochodzi

jednak do walki. Krasnoludy osiągają porozumienie (widać posłów z obu stron, pertraktujących ze sobą przez dłuższy czas na środku pola). Po pewnym czasie Bractwo formuje szyk marszowy i odchodzi z pola walki pod uniesionymi sztandarami. Po kilkudziesięciu minutach oddziały znikają za horyzontem. Kiedy późnym popołudniem wojska Ogwena Steelfingera wkraczają do miasta, w jego murach nie napotykają ani śladu wroga – widząc co się święci, pozostali w mieście żołdacy skwapliwie poddają się załodze stołbu.

↙ STOŁB



KONIEC OBLĘŻENIA

Po wkroczeniu odsieczy do miasta, Talmon Zielona Dłoń, w imieniu poległego barona Stillmayena, zwalnia Ogwena z wszelkich zobowiązań wobec jego rodu, dziękując mu jednocześnie za okazaną pomoc, bez której miasto czekałoby całkowita zagłada. Zresztą nie jest to już miasto – przy życiu pozostało zaledwie 10% pierwotnej liczby mężczyzn (niektórzy zdołali uniknąć śmierci chowając się przed żołdakami Księcia Płomieni



w różnych zakamarkach miasta). Niemal wszystkie budynki zostały zniszczone. Większość murów i wież leży w gruzach. Wszystko trzeba zaczynać od początku.

Talmon poważnie myśli o odbudowie Hergamon. Ma teraz pełne ręce roboty. Najpierw posyła kilku mężczyzn (z dobrą eskortą krasnoludów) do lasu, by sprowadzili kobiety i dzieci. Później w towarzystwie Ogweny dokonuje oględzin miasta, wstępnie oceniając zniszczenia, gromadzi wszelkie ocalałe zapasy itp. Przybyłe krasnoludy okazują mu życzliwość, oferując daleko idącą pomoc, przede wszystkim przy

odbudowie domostw, murów i umocnień. Rycerz nie zapomina też o naszych bohaterach. Są przecież jedynymi ludźmi spoza miasta, poza wojskami Ogweny, którzy przeżyli. Zwalnia ich więc z przymusowej służby, dziękując za okazaną odwagę i poświęcenie. Słowa rycerza brzmią może sucho, ale Talmon nie jest skłonny do roztkliwiania się i wylewnego wyrażania uczuć. Dziękuje tak jak żołnierz żołnierzowi, co w jego ustach jest najwyższym komplementem.

Być może bohaterowie zechcą pozostać i pomóc przy odbudowie miasta. Takie rozwiązanie, zwłaszcza jeśli większość członków grupy ma dobry lub praworządny charakter, jest bardzo prawdopodobne i MG powinien wziąć je pod uwagę. Bez względu na to, czy drużyna postanowi odejść, czy nie, Talmon poprosi ją o wyświadczenie jeszcze jednej, być może ostatniej przysługi. Chodzi o odnalezienie małego Derghana, który prawdopodobnie wciąż jeszcze błąka się w korytarzach pod miastem. Wyślany do wylotu podziemi żołnierz powrócił z wieścią, że wyjście jest nie naruszone. Powierzenie tej misji drużynie jest wielkim wyróżnieniem ze strony Talmona i docenieniem pozytywnej roli, jaką bohaterowie odegrali w trakcie ostatnich wydarzeń – w końcu składa w ich ręce życie następcy tronu! Jeśli awanturnicy podejmą się odnalezienia chłopca, na osobistą prośbę Talmona jeden z krasnoludzkich kapłanów (jest ich kilkunastu w armii Ogweny) wyleczy ich z wszystkich ran i obdaruje ewentualnie niewielką ilością (2k10) PM.

Uwaga: Misja odnalezienia Derghana zostaje powierzona grupie tylko wtedy, jeśli ta sprawdziła się w walce i nie podejmowała jakichś nagannych moralnie działań. Mówiąc wprost – jeśli była odważna, honorowa i waleczna. Jeżeli jednak Talmon ma jakiegokolwiek wątpliwości lub grupa odmawia dalszej współpracy, zostanie grzecznie odprowadzona i pożegnana przy bramach miasta. W takim przypadku scenariusz kończy się w tym miejscu (rycerz wyśle na poszukiwania krasnoludy Ogweny). Jeśli jednak bohaterowie postanowią zejść do podziemi, przejdź do poniższego rozdziału.

PODZIEMIA

Drużyna zostaje zaprowadzona do wejścia do podziemi, które znajduje się w piwnicach jednej ze świątyń boga kupiectwa i mądrości – Oriaka (ma on w Hergamon licznych wyznawców).

Uwaga: W Hergamon znajdują się jeszcze 3 świątynie. MG powinien ustalić, jakim bóstwom oddaje się w nich cześć. Jego wybór jest dowolny, musi jedynie pamiętać, że nie mogą to być bogowie chaotyczni i/lub źli (tego typu kultury działają raczej w ukryciu, z dala od zaludnionych miejsc).

Wejście ukryte jest w ustronnym kącie piwnicy, wśród beczek mszalnego wina – kłapa prowadząca w wilgotną czeluść ukryta jest pod jedną z nich. Pod spodem znajdują się kamienne schodki, które prowadzą do wąskiego, ciągnącego się gdzieś na północ korytarza. Dalsze wskazówki przedstawiane graczom skonsultuj z odpowiednimi punktami na **Mapie Podziemi**.

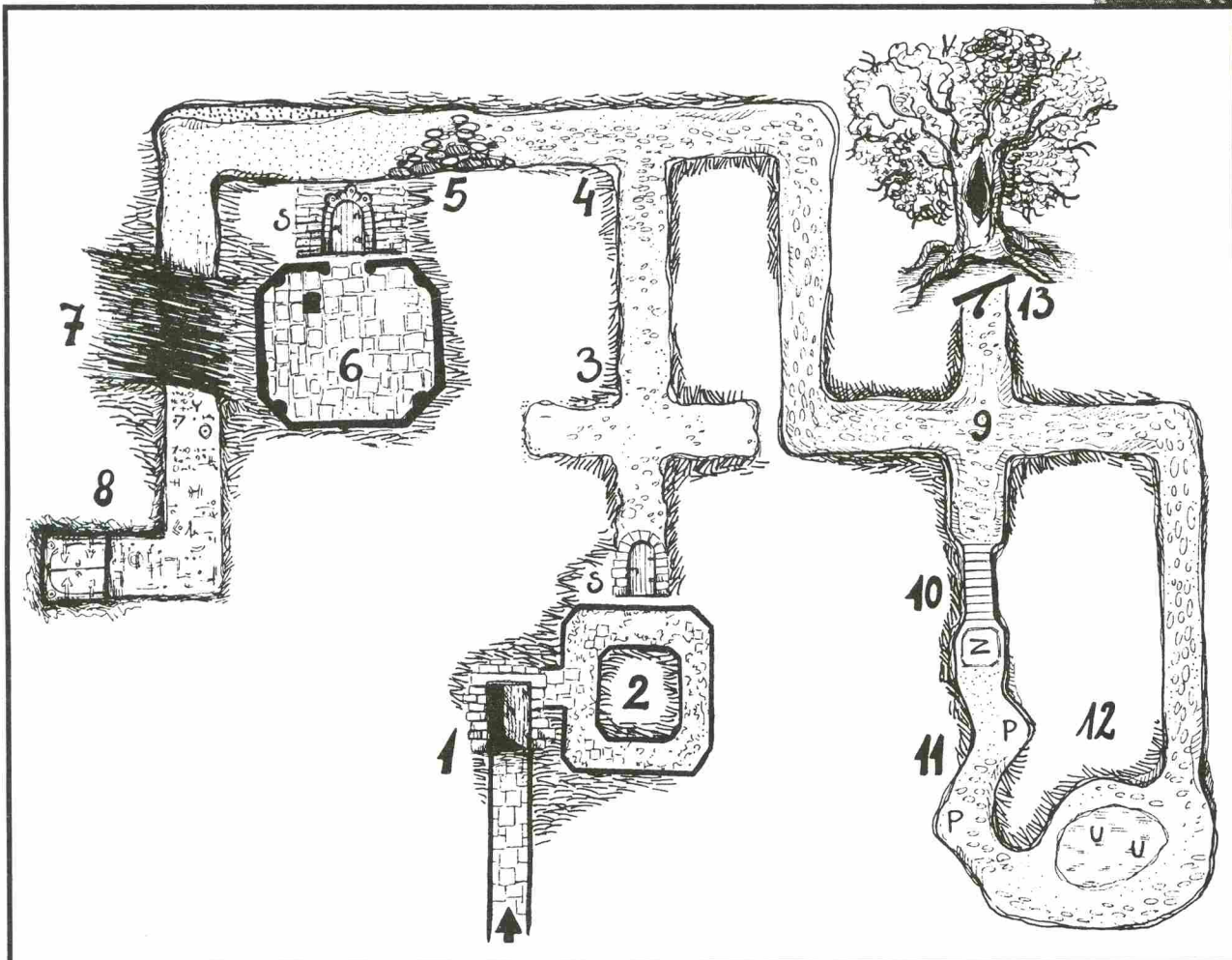
1. Korytarz jest wąski i niski (2 x 2 m), prowadzi prosto na północ. Po kilkunastu metrach kończy się drewnianymi, rozsypującymi się drzwiami – są uchylone, a z wnętrza następnego pomieszczenia szączy się przyćmione, zielonkawe światło.

2. Za drzwiami korytarz rozwidła się i zatoczywszy koło powraca w to samo miejsce. Wszystkie ściany, podłoga i sufit porośnięte są fosforyzującym mchem, wydzielającym słabe światło. W jego mdłym blasku dostrzec można kilka wmurowanych w ściany kamiennych płyt z wypisanymi na nich imionami. Są to grobowce kilku kapłanów świątynnych. Od wielu jednak lat to miejsce jest już zupełnie zapomniane. Na pierwszy rzut oka nie ma tu żadnego dalszego przejścia, ale w północnej ścianie znajdują się sekretne drzwi. Aby je znaleźć i otworzyć, bohaterowie muszą wykonać odpowiednie testy, nakazane przez MG.

3. Korytarz za tymi drzwiami jest szerszy i wyższy (3 x 3 m). Prowadzi w dół, choć nachylenie nie jest zbyt wielkie. Po kilkudziesięciu metrach drużyna natknie się na poszarpane ciało jednego z żołnierzy barona (należał do eskorty Derghana). Obok, w głębokiej niszy, leżą rozsiekane ciała trzech zombie. Broń i ekwipunek żołnierza zostały zabrane, zaś ożywieńce nie posiadają przy sobie żadnych przedmiotów. Po około 150 krokach korytarz ponownie rozwidła się.

4. Rozwidlenie (w kształcie litery T) prowadzi na lewo i prawo.

Mapa nr 3
(PODZIEMIA)



Derglan – człowiek

Char: N.D.

ZYW 30 SF 40

ZR 60 SZ 50

INT 80 MD 45

UM – CH 30

PR 70 WI 20

ZW 2

ODPORNOŚCI:

1-20; 2-20; 3-30;

4-35; 5-40; od 6

do 10 – 40;

BRON 1: dziecię-

cy sztylecik, pest-

ki wiśni, kłębek

sznurka, mała

podkowa,

kawałek drutu,

okruszy ciasta –

MG we własnym

zakresie powinien

ustalić wszystkie

współczynniki

tych nadzwyczaj

śmiercionośnych

narzędzi.

ZBROJA:

kubraczek su-

kienny (pod-

wójnie brudny);

OGR. -, -; OB

bl./dal. +5/+5;

WYP 5/5/5



5. Przez kolejnych kilkadziesiąt metrów wszystko jest w porządku. Potem jednak przejście zostaje zablokowane przez zwały ziemi i kamieni, które piętrzą się aż do połowy wysokości korytarza – wygląda to jak korytarz wyryty przez olbrzymiego kreta. Jeśli grupa zdecyduje się podążać dalej tą drogą, musi przeczłochać się na drugą stronę zwałowiska.

6. W tym miejscu ukryte jest wejście do kryjówki czarnoksiężnika. Mag uciekł przed swymi wrogami do podziemi i mieszkał w tym pomieszczeniu naprawdę dawno temu. To właśnie on rozmieścił martwiaki w różnych punktach labiryntu. Miały go ostrzegać i obronić przed ewentualną pogonią. Zamierzał dokonywać jakichś mrocznych eksperymentów, lecz w trakcie swych badań umarł nagłą śmiercią i przemienił się w upiora. Jeśli grupa odkryje sekretne wejście do komnaty i wejdzie do środka, zostanie zaatakowana przez ożywieńca. Po walce, wśród rozpadających się ze starości sprzętów, drużyna znajdzie 2000 sztuk złota i 6 przedmiotów magicznych (MG podejmuje decyzję co do ich rodzaju, należy jedynie zwrócić uwagę, aby były związane z profesją Czarnoksiężnika).

7. Po dalszych kilkadziesiąt metrach korytarz przecina szeroka rozpadlina. Jej drugi brzeg znajduje się w odległości 10 m. Oba brzegi spina wąski (szeroki na 1 m), niewidzialny, lecz pewny most. Jeśli drużyna go odkryje i zdecyduje się przejść na drugą stronę, każdy bohater powinien wykonać test ZR (i ewentualnie odwagi – decyzja MG).

8. Korytarz jest tu zupełnie inny niż poprzednio. Ze ścian sączy się łagodne, niebieskie światło, co jakiś czas dostrzec można nakreślone na posadzce runy (ostrzegają przed niebezpieczeństwem). Po godzinie marszu korytarz skręca pod

kątem prostym. Tuż za załomem dalszą drogę zagradza duża (5 x 5 m), wykonana z płyty granitu, pokryta licznymi runami i znakami magicznymi brama. Chronią ją czary i mechaniczne zabezpieczenia, które pownien ustalić MG. Bohaterowie na tych poziomach nie powinni mieć szansy pokonania tej przeszkody. Jeśli jednak jakimś cudem uda im się otworzyć bramę, MG musi już sam się martwić, co za nią znajdują. Może to stara, zapomniana droga, do którejś z podziemnych twierdz krasnoludów? Może kryjówka dawno pogrzebanego zła, które bohaterowie niebacznie obudzili do życia? W każdym razie jest to okazja do rozpoczęcia nowej przygody.

Jeśli gracze zawrócą, to bez żadnych niespodzianek docierają do rozwidlenia korytarza (patrz pkt. 4)

9. Po kilkuset metrach marszu drużyna dochodzi do kolejnego rozwidlenia – tym razem ma ono kształt krzyża.

10. Po kilkadziesiąt metrach drużyna natyka się na wąskie schodki, za którymi jest pułapka – zapadnia. Wpadnie w nią pierwsza idąca osoba (pułapka może być wykryta przez złodzieja w standardowy sposób lub ominięta przy udanym rzucie na połowę aktualnej ZR) i otrzymując k50+50 ran (upadek na dno z wysokości ok. 6 m).

11. W zakamarkach korytarza na nieostrożnych wędrowców oczekują dwa ghoule.

12. Korytarz prowadzi do niewielkiej, naturalnej małej jaskini. Na jej środku znajduje się płytka bajoro. Na brzegu, częściowo zanurzone w wodzie, leży ciało drugiego żołnierza. Jeśli ktoś zacznie przeszukiwać trupa, zostanie zaatakowany przez cztery utopce, które czające się pod lustrem wody. Po ich pokonaniu można spokojnie przeszukać kieszenie zmarłego. Poza bronią

i ekwipunkiem (przy ciele znajduje się również ekwipunek drugiego żołnierza – patrz pkt. 3) jest w nich także kawałek papieru. Jest to fragment mapy podziemi. Talmon dał tę mapę, która pierwotnie należała do barona, jednemu z żołnierzy. Miała ona pomóc w ucieczce Derghana. Niestety, papier jest zupełnie rozmiękły i dosłownie rozpada się w palcach – odcyfrowanie zeń jakichkolwiek informacji jest niemożliwe. MG może ewentualnie umieścić w tym pomieszczeniu jakiś skarb (przedmioty odporne na działanie wody).

13. Ten korytarz prowadzi wprost do wyjścia z podziemi, choć trzeba maszerować kilka mil. Kiedy już bohaterowie bliżej są klaustrofobii (od kilku godzin przebywają w ciasnych pomieszczeniach), w świetle latarni dostrzegają koniec korytarza. Nie opodal, skulony z zimna, siedzi mały chłopiec – to Derghan, syn barona i aktualny władca Hergamon. Chłopiec jest zziębnięty i przestraszony obecnością drużyny, ale jego ogólny stan zdrowia nie jest najgorszy. Szybko też odzyskuje rezon, wskazując solidnych rozmiarów wajchę, wystającą z sufitu za załomem korytarza (Derghan nie miał dość siły, aby ją samodzielnie uruchomić – w końcu ma tylko osiem lat...). Z opowieści chłopca wynika, że żołnierze zmylili drogę i zostali kolejno zabici przez czające się w labiryncie potwory. Jemu samemu udało się uciec. Przy okazji odnalazł wyjście, lecz nie potrafił go samodzielnie otworzyć.

Jeśli któryś z bohaterów pociągnie za wajchę, we wnętrzu spróchniałego dębu otworzy się kłapa. Po niewielkiej drabince można wyjść na górę, po czym wydostać się z drzewa przez dziupłę, której otwór jest na wysokości około 1,5 m nad ziemią.

Grupa znajduje się w niewielkim, ustronnym zagajniku na szczycie wzgórza. Z jego wysokości widać odległy o kilka mil, zrujnowany Hergamon.

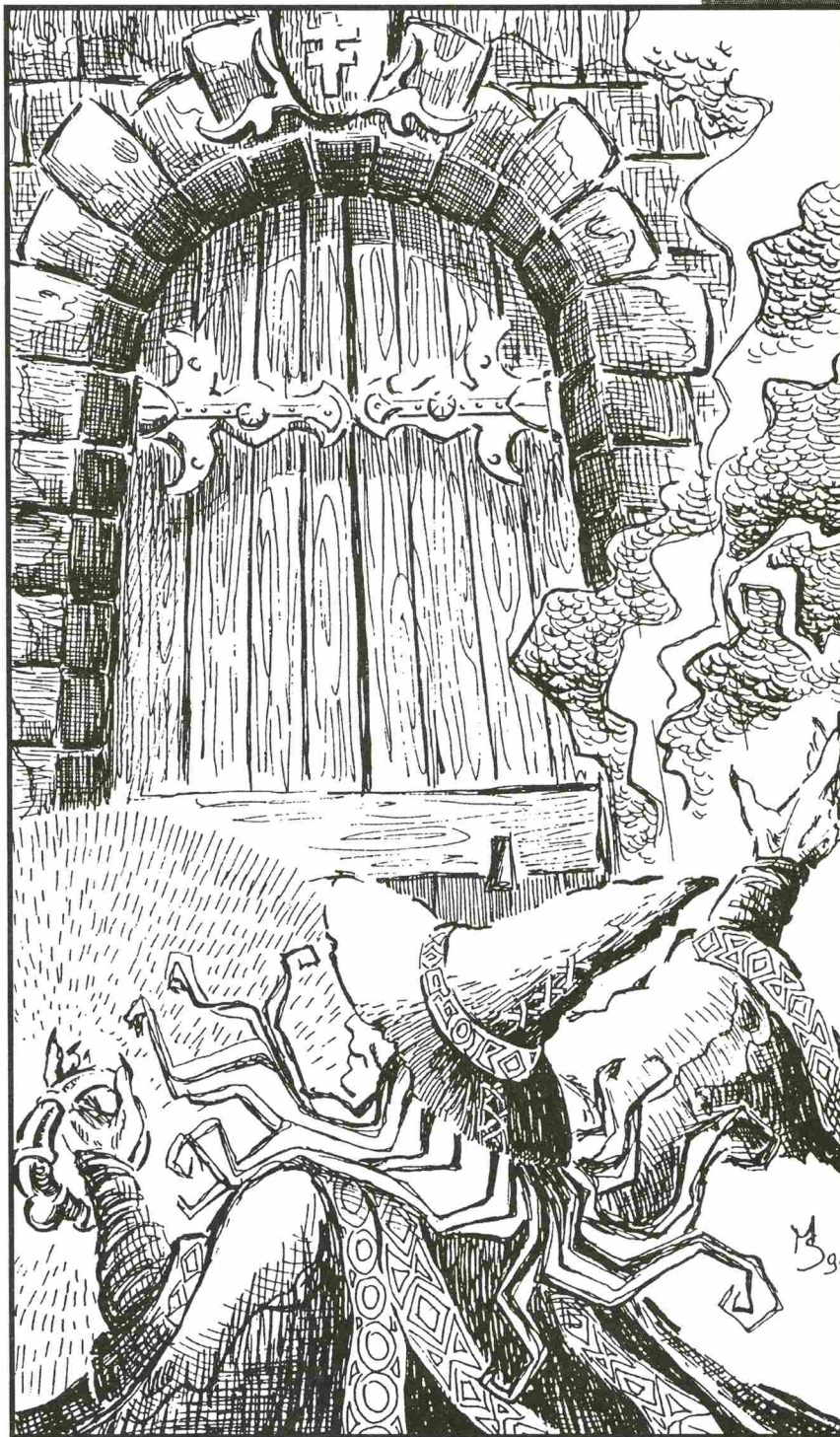
Uwaga: Otwarcie wyjścia jest możliwe tylko od strony korytarza (dlatego też bohaterowie musieli zacząć poszukiwania wchodząc wejściem terenie miasta).

Po odprowadzeniu chłopca do miasta, Talmon dziękuje bohaterom, oznajmiając, że po odbudowaniu Hergamon zostanie im nadane honorowe obywatelstwo. Fakt ten (jak również znajomość miejscowych

władz w osobie Talmona) może być punktem wyjścia dla MG do przyszłych scenariuszy, w których miasto odegrać może istotną rolę.

WSKAZÓWKI DLA MG

Powyższa przygoda, jak już wspominałem we wprowadzeniu, ma charakter otwarty. MG może poprowadzić scenariusz ściśle według podanych



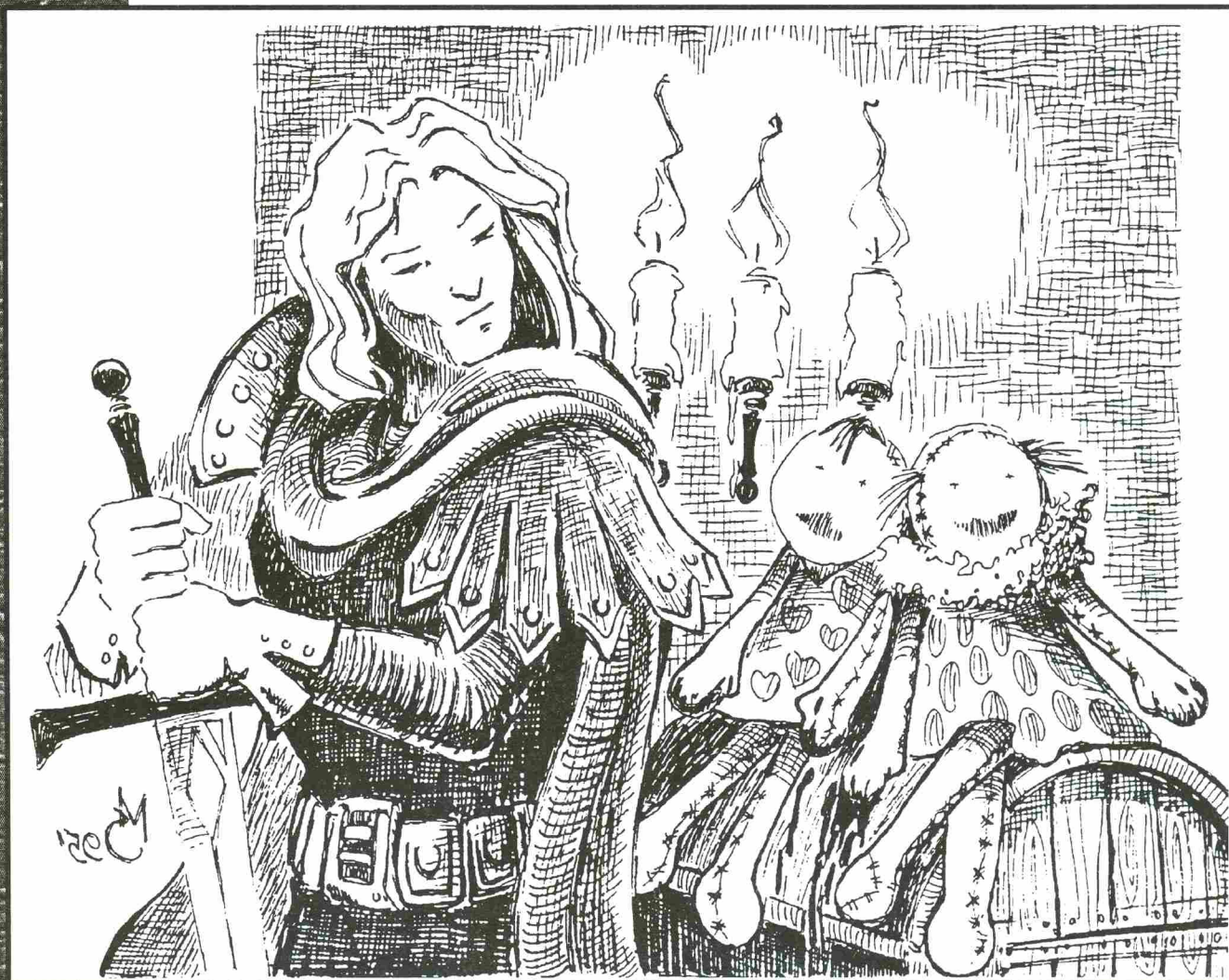
wskazówek. Może też przedstawić własną historię, wykorzystując tekst jedynie jako luźne tło. Nic nie stoi na przeszkodzie, by MG zmienił poszczególne sceny, dodając własne, lepsze rozwiązania poszczególnych sytuacji. Może np. w ogóle pominąć trzecią część scenariusza (**Podziemia**), ignorując wątek Derghana i skupiając się na samym oblężeniu. Pamiętać również należy, że charakterystyki wszystkich przeciwników to jedynie propozycje, a nie obowiązujące współczynniki. Jeśli niektórzy wrogowie są zbyt silni (np. upiór w Podziemiach), należy odpowiednio ich osłabić, dostosowując do możliwości drużyny. To samo dotyczy skarbów (dodać kilka w odpowiednich miejscach, jeśli jest ich za mało, lub zabrać część, jeżeli MG nie chce wzbogacać drużyny), magii itp.

Jednak najważniejszą częścią scenariusza jest **Oblężenie** i na nią MG powinien zwrócić szczególną uwagę. Temu właśnie służy w miarę szczegółowy opis (**Miasto**), który powinien zachęcić MG do poszukiwania własnych rozwiązań. Wszystko, co podkreśli atmosferę i obraz oblężonego miasta – a co MG umieści w przedstawianych graczom opisach – będzie tu przydatne.

Ponieważ przy charakterystykach przeciwników podano również ich liczebność, MG może przeprowadzić oblężenie na własną rękę, według swoich pomysłów. Wtedy z całego scenariusza zachowane zostaną jedynie ogólne ramy intrygi i motywy działań poszczególnych osób, zaś reszta zależy tylko od inwencji MG i... graczy.

MAGIA

W tym scenariuszu nie znajdziesz zbyt wiele magii, co nie oznacza oczywiście, że jej używanie jest niemożliwe lub zakazane. Istnieje jednak kilka narzuconych z góry ograniczeń. Bohaterowie Niezależni nie używają jej zbyt często z racji małej ilości PM. Dzięki temu ich wpływ na rozwój sytuacji nie jest zbyt wielki, a ich rolę mogą przejąć gracze. W ogóle dobrze byłoby, gdyby przed przygodą MG zredukował do minimum ilość dostępnego drużynie PM. Jeśli tego nie uczyni, niechaj nie dziwi się później, że gracze niezbyt dobrze wczuwają się w rolę obrońców miasta, systematycznie umierających od śmiertelnych ran. Jeśli bowiem czary leczące



będą w pełni dostępne (a PM nie skonfiskowały), nie będzie tu dramatyzmu topniejących niczym śnieg sił obrońców, lecz jedynie rutyna potężnych, na prawo i lewo rzuconych czarów, które podnoszą na nogi nawet zmarłych.

MG może ewentualnie wprowadzić element spekulacji Potencjałem Magicznym w oblężonym mieście (tak jak w średniowiecznych, oblężonych miastach spekulowano żywnością), osiągniętym horrendalne ceny w pokątnej, nielegalnej sprzedaży (zgodnie z zarządzeniem w trakcie oblężenia Hergamon wszystkie źródła PM zostają zarekwirowane na potrzeby rannych – patrz tekst) – nawet do 50-100 sztuk złota za jeden punkt. Jest to oczywiście propozycja, która nie musi wcale być zastosowana.

LISTA PŁAC

Przy opisach przeciwników i BN uwzględniono w kolejności następujące informacje:

1. Nazwa (rasa)
2. Rozdział, w którym dana osoba występuje (jeśli jest wspomniana w tekście kilkakrotnie, podano tylko rozdział, w którym spotykamy ją po raz pierwszy)
3. Liczebność
4. Współczynniki
5. Opis

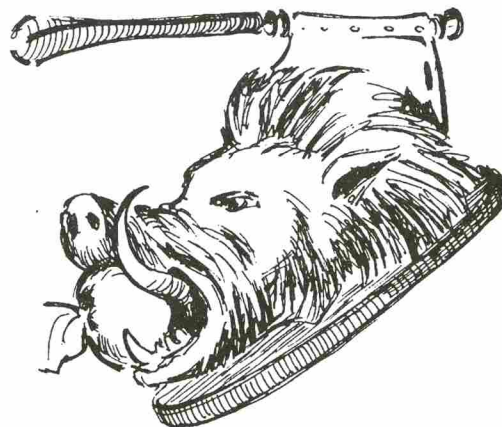
Uwaga: Punkty Doświadczenia za poszczególnych przeciwników (jak również za dobre pomysły i udane działania w trakcie całej przygody) MG powinien przydzielać zgodnie z własnym uznaniem – w poniższych opisach PD nie są uwzględnione.

Opyski z karczmy „Pod Czarnym Smokiem” (Miasto – Wygląd – Krucze Pole [4]) – półorki

Char: C.Z. (zabójca 1-2 poz.)
ŻYW 135 SF 120 ZR 60 SZ 50 INT 80 MD 60 UM 40 CH 40 PR 50 WI 20 ZW 3
ODPORNOŚCI: 1-30; 2-40; 3-50; 4-80; 5-60; 6-70; 7-70; 8-60; 9-50; 10-50;
BRONŃ 1: puginał; bgł 90; TR 108; opóz. 2 ; SKUT 110 kł; OB +15; SP B; AT 2;
BRONŃ 2: pięści (boks); bgł 80; TR 98; opóz. 1; SKUT 80 ob; OB +8; SP B; AT 1;
ZBROJA: ubranie; OGR. -, -; OB bl./dal. +13/+10; WYP 10/15 /20

Trudno o tych panach powiedzieć cokolwiek dobrego. Ich głównym źródłem dochodu są kradzieże i bójki, które wszczynają z upatrzoną wcześniej ofiarą. Jeśli którykolwiek z przebywających w karczmie bohaterów oddali się od reszty grupy (np. za potrzebą), niechybnie

zostanie przez nich zaczepiony – zażądają oddania broni i pieniędzy. Jeżeli natrafią na zdecydowany opór (a zwłaszcza jeśli któryś z nich zginie lub zostanie ciężko ranny), spróbują uciec, znikając w zakamarkach Kruczego Pola. Każdy z nich posiada przy sobie (oprócz broni) k100 sztuk srebra, trochę miedzianej biżuterii (bransolety, obręcze na ramię, pierścienie) i garść osobistych drobiazgów.



Baron Magnus Stillmayen (Miasto – Wydarzenia – Dzień 1) – człowiek

Char: P.N. (rycerz 8 poz.)
ŻYW 200 SF 180 ZR 80 SZ 60 INT 70 MD 65 UM 50 CH 140 PR 100 WI 50 ZW 10
ODPORNOŚCI: 1-80; 2-90; 3-80; 4-120; 5-70; 6-80; 7-90; 8-90; 9-70; 10-80;
BRONŃ 1: miecz długi; bgł 126; TR 164; opóz. 4; SKUT 225 tn; OB +20; SP S; AT 3;
BRONŃ 2: morning star; bgł 110; TR 148; opóz. 3; SKUT 165 ob; OB +16; SP 2B; AT 1;
BRONŃ 3: kopia typowa; bgł 115; TR 153; opóz. 5; SKUT 185 kł; OB -; SP S; AT 1;
ZBROJA: płaszczynowa ciężka oraz tarcza rycerska typowa; OGR. 1/3, 1/4; OB bl./dal. +101/+61; WYP 125/180/140

Jest potomkiem starego rodu, od pokoleń władającego miastem Hergamon. Jego małżonka zmarła przy porodzie Derghana, ukochanego syna, a zarazem spadkobiercy barona. Cieszy się szacunkiem i poważaniem zarówno wśród mieszczan, jak i żołnierzy (nie mówiąc o pospólstwie, zamieszkującym Krucze Pole i należące do miasta wsie), co jest sytuacją raczej wyjątkową. Niestety, nie wszedł w żadne związki dynastyczne z sąsiednimi władcami (żonę, zakochaną w nim po uszy, przywiózł aż z sąsiedniego Archipelagu), co zaowocowało stopniową izolacją Hergamon na arenie politycznej. Pozostawione samo sobie stało się łupem zachłannych sąsiadów, a przede wszystkim Ligi Wolnych Miast (patrz **Miasto – Kilka słów o aktualnej sytuacji...**). Wiadomo tylko o jakimś wątlym sojuszu

barona z krasnoludami. Kiedyś drużyna rycerzy barona uratowała przed śmiercią bezbronna i wyczerpana po długim marszu przez pustkowia rodzinę Ogweny Steelfingera. Nikt z napastników nie bierze jednak na poważnie zagrożenia ze strony karłów (ten fakt mści się na nich później). Baron ginie siódmego dnia oblężenia, prowadząc szarżę na wojska Księcia Płomieni, szturmujące jego miasto.

Dergan (Oblężenie – Dzień dziewiąty) – człowiek

Char: N.D.

ŻYW 30 SF 40 ZR 60 SZ 50 INT 80 MD 45 UM
– CH 30 PR 70 WI 20 ZW 2

ODPORNOŚCI: 1-20; 2-20; 3-30; 4-35; 5-40;
od 6 do 10 – 40;

BRONŃ 1: dziecięcy szylecik, pestki wiśni, kłębek sznurka, mała podkowa, kawałek drutu, okruchy ciasta – MG we własnym zakresie powinien ustalić wszystkie współczynniki tych nadzwyczaj śmiertelnych narzędzi.

ZBROJA: kubraczek sukieny (podwójnie brudny); OGR. -, -; OB bl./dal. +5/+5; WYP 5/5/5

Mały, przestraszony, zabłąkany w labiryncie chłopiec. W tej historii nie odgrywa większej roli (choć w przyszłości – kto wie?), nie ma więc sensu szerzej go przedstawiać. Po śmierci ojca jest prawnym władcą Hergamon, choć do czasu osiągnięcia pełnoletności (16 lat) w imieniu młodego barona będzie rządzić wybrany spośród szlachty regent.

SIŁY WOJSKOWE MIASTA HERGAMON

Żołnierze (Oblężenie [80]) – ludzie, półorki, półelfy, półolbrzymy

Uwaga: Poniższe współczynniki mają wartości średnie, nie uwzględniające różnic rasowych i wynikających z wysokości poziomów poszczególnych żołnierzy. W razie potrzeby MG powinien dokonać odpowiednich zmian.

Char: P.N. (gwardzista poz. 1-4)

ŻYW 130 SF 190 ZR 50 SZ 80 INT 60 MD 60
UM 40 CH 70 PR 60 WI 30 ZW 5

ODPORNOŚCI: 1-40; 2-50; 3-50; 4-80; 5-40; 6-70; 7-80; 8-80; 9-70; 10-65;

BRONŃ 1: miecz półtoraręczny; bgł 80; TR 105; opóz. 5; SKUT 195 tn.; OB +22; SP 2B; AT 1;
BRONŃ 2: wekiera; bgł 75; TR 100; opóz. 3; SKUT 145 ob.; OB +16; SP B; AT 2;

ZBROJA: łuskowa typowa oraz tarcza drewniana normalna; OGR. 1/2, 1/2; OB bl./dal. +54/+24; WYP 60/110/75

Jest to załoga Wysokiego Zamku (tam znajdują się ich koszary). Przedstawione powyżej charakterystyki stanowią jedynie propozycję dla MG. Wielu z nich może posiadać cięższe zbroje i tarcze – łukami posługuje się tylko 30 odpowiednio wyszkolonych żołnierzy (łuk prosty typowy; bgł 85; TR 110; opóz. 3; SKUT. 145 kł; OB-; SP B; AT 2;). Pozostają pod dowództwem ośmiu dziesiątków, wszyscy zaś podlegają rycerzom.



Zwiadowcy (Oblężenie [10-20]) – elfy i półelfy

Char: N.N. lub N.D. (łowca 2 poz.)

ŻYW 120 SF 130 ZR 100 SZ 110 INT 70 MD
90 UM 70 CH 70 PR 90 WI 30 ZW 5

ODPORNOŚCI: 1-60; 2-65; 3-70; 4-50; 5-60; 6-50; 7-55; 8-65; 9-45; 10-60;

BRONŃ 1: miecz krótki; bgł 70; TR 91; opóz. 2; SKUT 85 kł; OB +16; SP B; AT 2;

BRONŃ 2: łuk refleksyjny lekki; bgł 100; TR 121; opóz. 4; SKUT 125 kł; OB -; SP S; AT 2;
ZBROJA: kurtkowa typowa oraz puklerz; OGR. -, 1/2; OB bl./dal. +69/+59; WYP 25/60/55

Część z nich ginie w ciągu pierwszych dni walki, pozostali pomagają w obronie murów. Na początku scenariusza każdy ze zwiadowców

posiada konia. Z wysłanych z poselstwem do Ogwena Steelfingera 5 zwiadowców żaden nie powrócił (zostali zabici przez patrole Księcia Płomieni). Podlegają dwóm dziesiątkom wybranym spośród siebie, wszyscy zaś rycerzom.

Rycerze (Oblężenie [20]) – ludzie, półolbrzymi

Char: P.N. lub P.D. (rycerz 4 poz.)
ŻYW 170 SF 160 ZR 50 SZ 60 INT 70 MD 60
UM 40 CH 110 PR 100 WI 30 ZW 6
ODPORNOŚCI: 1-60; 2-65; 3-50; 4-90; 5-60; 6-70; 7-65; 8-60; 9-55; 10-60;
BRONŃ 1: miecz długi; bgł 110; TR 131; opóź. 4;
SKUT 160 tn; OB +20; SP S; AT 2;
BRONŃ 2: topór typowy bojowy; bgł 100; TR 121;
opóź. 4; SKUT 170 tn; OB +16; SP 2B; AT 1;
BRONŃ 3: kopia typowa; bgł 105; TR 126; opóź. 5;
SKUT 185 kł; OB -; SP S;
AT 1;

ZBROJA: płaszczyznowa typowa oraz tarcza rycerska typowa; OGR. 1/3, 1/3; OB bl./dal. +96/+56; WYP 125/170/135

Stanowią osobistą drużynę barona, doświadczoną w walce i znającą swe rzemiosło. W razie potrzeby każdy z nich samodzielnie dowodzi żołnierzami i mieszczanami broniącymi miasta. Część z nich ginie w szarży, przeprowadzonej przez barona siódmego dnia oblężenia.

Na podstawie powyższych współczynników i wiadomości umieszczonych w tekście możesz przygotować charakterystykę Talmona Zielonej Dłoni i paladyna Sitoliana Nasera, jak również rycerzy armii Księcia Płomieni. Jest ich 100 (charaktery: P.N. i P.Z.) – na analogicznych poziomach – z czego dziesiąta część to Czarni Rycerze.

Książę Płomieni (Oblężenie) – półolbrzym

Char: P.Z. (Czarny Rycerz – 14 poz.)
ŻYW 255 SF 260 ZR 110 SZ 120 INT 65 MD 80 UM 105
CH 130 PR 50 WI 40 ZW 10
ODPORNOŚCI: 1-70; 2-80; 3-90; 4-140; 5-75; 6-110; 7-100; 8-120; 9-90; 10-100;

BRONŃ 1: szlapyr ciężki zębany (magiczny); bgł 150; TR 237; opóź. 7; SKUT 405 tn; OB +16; SP 2S; AT 2;

BRONŃ 2: młot krótki; bgł 129; TR 184; opóź. 5; SKUT 275 ob; OB +17; SP S; AT 1;

BRONŃ 3: kopia ciężka; bgł 122; TR 175; opóź. 5; SKUT 215 kł; OB -; SP S; AT 1;

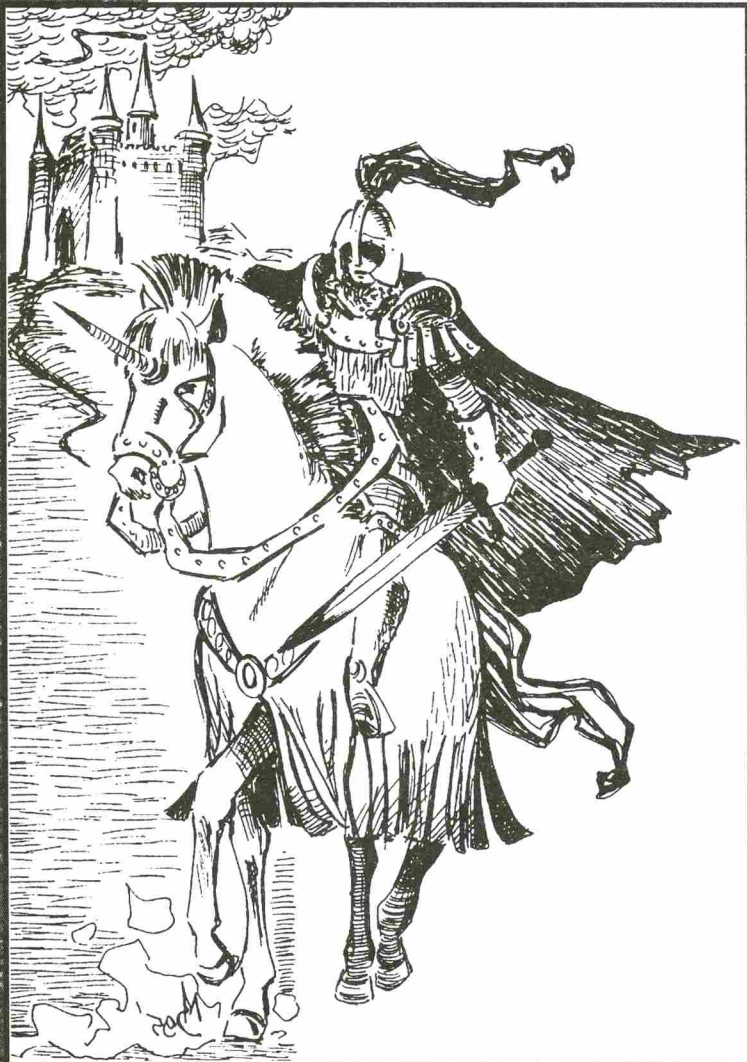
ZBROJA: płytowa miarowa oraz tarcza rycerska duża (magiczna); OGR. 1/4, 1/3; OB bl./dal. +160/+95; WYP 185/230/190

Książę Płomieni jest głównodowodzącym wojsk Ligi Wolnych Miast. Jego okrucieństwo jest nieomal legendarne, podobnie jak postrach wzbudzany zarówno wśród wrogów, jak i własnych żołnierzy. Nikt nie zna jego prawdziwego imienia, zaś swój przydomek zyskał od systematycznego palenia zdobytych miast i zamków. Tym razem niezbyt mu się powiodło, głównie za sprawą nie przewidzianej odsieczy, która



uratowała zdobyte już niemal miasto. Zmuszony do opuszczenia pola walki (słowo „ucieczka” dla Czarnych Rycerzy po prostu nie istnieje) w towarzystwie kilku innych rycerzy, Książę Płomieni poprzysiął zemstę. I można być pewnym, że powróci tu za jakiś czas, lecz ze znacznie liczniejszym wojskiem. Hergamon jest pierwszym miastem, które mu się oparło, a Książę Płomieni pierwszy raz poznał smak porażki.

Jeśli MG prowadzi przygodę wg oryginalnych wskazówek, bohaterowie raczej nie będą mieli okazji go spotkać.



Morten Kill
(Obłężenie – Dzień ósmy) – człowiek

Char: P.Z. (Czarny Rycerz – 5 poz.)
 ŻYW 145 SF 150 ZR 55 SZ 60 INT 70 MD 50
 UM 50 CH 90 PR 100 WI 40 ZW 8
 ODPORNOŚCI: 1-3 – 55; 4-75; 5-60; 6-10 – 70;
 BRONŃ 1: toporomiecz typowy; bgł 115; TR 148;
 opóz. 3; SKUT 165 tn; OB +16; SP S; AT 2;
 BRONŃ 2: kopia typowa; bgł 105; TR 138; opóz.
 5; SKUT 175 kł; OB -; SP 2B; AT 1;
 ZBROJA: płaszczynowa typowa oraz tarcza

rycerska typowa; OGR. 1/3, 1/3; OB bl./dal.
 +96/+56; WYP 125/170/135

Rycerz armii Księcia Płomieni. W trakcie oblężenia wyzywa na pojedynek paladyna Sitoliana Nasera lub jednego z bohaterów (patrz tekst).

WOJSKA KSIĘCIA PŁOMIENI

Żołdacy
(Obłężenie [2500]) – ludzie, półorki, orki, półolbrzymy

Char: N.N., C.N., N.Z., C.Z. (wojownik 0-2 poz.)
 ŻYW 140 SF 130 ZR 50 SZ 60 INT 60 MD 50
 UM 30 CH 40 PR 50 WI 20 ZW 5
 ODPORNOŚCI: 1-3 – 30; 4-60; 5-50; 6-10 – 55;
 BRONŃ 1: miecz długi; bgł 80; TR 98; opóz. 4;
 SKUT 150 tn; OB +20; SP B; AT 1;
 BRONŃ 2: łuk typowy; bgł 75; TR 93; opóz. 3;
 SKUT 130 kł; OB -; SP B; AT 2;
 ZBROJA: kolczuga typowa oraz tarcza drewniana normalna; OGR. 1/2, 1/2; OB bl./dal.
 +47/+17; WYP 40/120/40

„Mięso armatnie”, które MG może dostarczać graczom w dowolnych ilościach. Z tymi właśnie żołnierzami bohaterowie walczą na murach, w trakcie zdobywania miasta, pod stołbem, itp.

Bractwo Żelaznych Bród
(Obłężenie [300]) – krasnoludy

Char: C.N., N.N., C.Z., N.Z. (wojownik 4-8 poz.)
 ŻYW 180 SF 160 ZR 55 SZ 60 INT 50 MD 90
 UM 40 CH 80 PR 70 WI 25 ZW 6
 ODPORNOŚCI: 1-50; 2-50; 3-60; 4-85; 5-60; 6-70;
 7-90; 8-80; 9-75; 10-60;
 BRONŃ 1: berdysz; bgł 120; TR 159; opóz. 6;
 SKUT 190 tn; OB +14; SP S; AT 1;
 BRONŃ 2: kusza ciężka; bgł 110; TR 149; opóz.
 12; SKUT 150 kł; OB -; SP S; AT 1/2r.;
 ZBROJA: ciężki pancerz tułowia oraz tarcza metalowa normalna; OGR. 1/3, 1/3; OB bl./dal.
 +57/+27; WYP 85/130/100

Bractwo Żelaznych Bród powstało około stu lat temu jako kompania najemników, wynajmująca się w przeróżnych lokalnych konfliktach. Z biegiem czasu zyskało niezbyt chwalebny sławę jako sprawne i karne wojsko, nie cofające się przed żadnym zadaniem (oczywiście za odpowiednią opłatą). Większość jego członków jest spokrewniona w różny sposób z rodem Hagwen, stanowiącym podstawowy trzon Bractwa. Wszystkie należące doń krasnoludy (bo tylko krasnoludy są przyjmowane) farbują włosy na stalowy kolor – stąd nazwa całego stowarzyszenia – nierzadko tatuując ciała przeróżnymi wojennymi symbolami. Choć znaleźć tu można wielu młodych krasnoludów, żaden z nich nie jest w wojennym rzemiośle nowicjuszem.

Zasadą Bractwa jest jednak utrzymywanie w miarę pokojowych stosunków ze swymi ziomkami – z reguły odmawiają walki, jeśli po stronie przeciwnika stoją krasnoludy.

UWAGA: Na podstawie powyższych współczynników (i opisu) możesz przygotować charakterystykę wojsk Ogweny Steelfingera. W ich skład wchodzi wojownicy na poziomach 6-8 (nieco wyższe współczynniki) o charakterach: P.D., N.D lub C.D. w liczbie 1500 krasnoludów.

Zabójcy (**Oblężenie – Dzień ósmy [3]**) – elfy

Char: N.Z. (zabójca 4 poz.)
ŻYW 120 SF 110 ZR 130 SZ 120 INT 90 MD 80
UM 60 CH 55
PR 60 WI 20 ZW 5
ODPORNOŚCI: 1-80; 2-70; 3-60; 4-50; 5-50; 6-60; 7-55; 8-60; 9-70; 10-60;
BRON 1: sztylet typowy; bgł 95; TR 119; opóz. 1; SKUT 85 kł; OB +10; SP S; AT 5;
ZBROJA: ubranie; OGR. -, -; OB bl./dal. +83/+83; WYP 5/10 /15

Teleportowani do miasta z rozkazem zabicia maga noszącego magiczną Złotą Kołatkę (patrz tekst). Przesłuchiwani odmawiają zeznań, umierając w przypadku jakichkolwiek tortur – zabójcy zostali magicznie zabezpieczeni przed wyciągnięciem z nich jakichkolwiek informacji.

UWAGA 1: Broń wszystkich zabójców powleczone jest śmiertelną trucizną. Zraniona ofiara musi wykonać rzut obronny na odporność nr 6 (trucizna). Jeśli jest on nieudany, delikwent umiera po 1 rundzie, jeśli zaś udany – otrzymuje tylko k100 ran.

UWAGA 2: Zdrajca (**Dzień ósmy**) – próbujący otworzyć jedną z bram miejskich – posiada takie same współczynniki jak Zabójcy, nie posługuje się jednak trucizną.

Przy poniższym opisie martwiaków z rozdziału **Podziemia** (pkt. 12-14) wykorzystano zdolności specjalne, opisane w 10 numerze „MiM”. Wykorzystanie tych umiejętności nie jest jednak konieczne – można z nich po prostu zrezygnować, jeśli MG nie posiada odpowiednich materiałów.

Upiór (**Podziemia – pkt. 6**)

Char: N.Z.
ŻYW 360 SF 200 ZR 220 SZ 180 INT 100 MD 120
UM 110 CH 80 PR 45 WI – ZW -
ODPORNOŚCI: 1-50; 2-60; 3-80; 4-60; 5-8 – 55; 9-80; 10-90;
BRON: łapy; bgł 80; TR 137; opóz. 3; SKUT 170 tn; OB +20; SP 2B; AT 3;

ZBROJA: ubranie; OGR. -, -; OB bl./dal. +153/+153 ; WYP 5/10/15
SPECJALNE ZDOLNOŚCI: 4; 7; 10; 13-17; 29; 31; 46; 48; 52; 56; 57; 59; 61; 62

Ghoul (**Podziemia – pkt. 11 [2]**)

Char: N.Z.
ŻYW 260 SF 130 ZR 70 SZ 60 INT 30 MD 35
UM 20 CH 30 PR 25 WI – ZW -
ODPORNOŚCI: 1-20; 2-30; 3-60; 4-50; 5-50; 6-8 – 55; 9-65; 10-55;
BRON: łapy; bgł 45; TR 65; opóz. 3; SKUT 65 tn; OB +10; SP B; AT 2;
BRON: pysk; bgł 35; TR 55; opóz. 4; SKUT 55 kł; OB +5; SP B; AT 1;
ZBROJA: łachmany; OGR. -, -; OB bl./dal. +23/+23; WYP 5/10 /15
SPECJALNE ZDOLNOŚCI: 2; 4; 7; 11; 13; 16; 25; 27

Utopiec (**Podziemia – pkt. 12 [4]**)

Char: N.Z.
ŻYW 180 SF 280 ZR 40 SZ 35 INT 35 MD 30
UM 50 CH 7 PR 6 WI – ZW -
ODPORNOŚCI: 1-25; 2-30; 3-55; 4-40; 5-55; 6-8 – 50; 9-60; 10-50;
BRON: łapy; bgł 45; TR 67; opóz. 3; SKUT 95 tn; OB +10; SP B; AT 2;
ZBROJA: brak; OGR. -, -; OB bl./dal. +2/+2; WYP 0/0/0
SPECJALNE ZDOLNOŚCI: 2; 4; 5; 6; 6; 7; 21; 22

UWAGA: Współczynniki czarodzieja Termanisa (**Dzień siódmy**) nie są uwzględnione, lecz MG powinien – w razie potrzeby – opracować je we własnym zakresie, przydzielając również odpowiednie czary. Termanis jest alchemikiem na 6. poziomie zaawansowania.

Lalki (**Dzień siódmy [4]**)

Char: -
ŻYW 100 SF 120 ZR 100 SZ 60 INT – MD –
UM 40 CH – PR – WI – ZW -
ODPORNOŚCI: 1-6 – całkowita odporność; 7-50; 8-30; 9-10 – 75;
BRON: ręce; bgł 78; TR 101; opóz. 3; SKUT 85 tn; OB +2; SP B; AT 2; broń o zasięgu 0;
ANTYMAGIA: 15%
ZBROJA: brak; OGR. -, -; OB bl./dal. +65/+65; WYP 40/40/40

Magiczni strażnicy pracowni Farmayela. Mają tylko jedno zadanie – bronić stojącej w kącie skrzyni przed niepowołanymi intruzami. Nie poruszają się, póki nikt się do nich nie zbliży.

**Nie każdy opuszczony dom
to spokojne miejsce...**



Dariusz Paszkowski

DOM

Ilustracje: Tomasz Łęczyński

Informacje dla mistrza gry

Niniejsza przygoda może zostać rozegrana w dowolnym systemie RPG. Scenariusz został skonstruowany w taki sposób, że powinien zapewnić dobrą zabawę nie tylko graczom, ale i mistrzowi gry. Celem przygody jest przetestowanie integralności drużyny, zaufania do towarzyszy i odporności na stresowe sytuacje. Zadaniem mistrza gry będzie wywołanie w bohaterach takich emocji, które mogą doprowadzić do rozpadu grupy. Osiągnąć to będzie można poprzez odpowiednie oddziaływanie na psychikę graczy. Przykładowe metody, za pomocą których można osiągnąć te efekty, przedstawiam dalej. Prowadzący powinien odpowiednio dostosować je do swoich potrzeb, a także dodać kilka własnych. Nikt przecież nie zna tak dobrze graczy, jak ich mistrz gry, który z pewnością będzie wiedział, jak najlepiej podburzyć bohaterów przeciwko sobie i w jaki sposób wywołać w drużynie niezdrową atmosferę ogólnej podejrzliwości.

Od redakcji: *Naszym zdaniem tę przygodę można w prosty sposób dopasować do każdej gry, w której występują elementy nadprzyrodzone – niekoniecznie gry fantasy czy science fiction. Zew Cthulhu jest tu dobrym przykładem. Wszystkie opisane w scenariuszu testy mistrza gry powinny być dostosowane do prowadzonego przez siebie systemu, kierując się podanymi w tekście wskazówkami.*

Streszczenie

Poniżej znajduje się krótki opis przygody, przeznaczony wyłącznie dla mistrza gry.

Miejszem akcji jest dom starego uczonego Markusa – samotnika i introwertyka. W młodości utracił w tragicznych okolicznościach żonę i córkę. Od tamtej pory zamknął się w sobie, a z czasem znalazł ukojenie w pracy. Całym sercem poświęcił się pasji odrzebywania zapomnianej wiedzy. Ma niewielu przyjaciół w mieście, nie lubi nikogo zapraszać do swojego domu. Czasami wychodzi do pobliskiej tawerny na piwko. Nie interesują go plotki ani problemy tego świata. Utrzymuje się głównie

z tłumaczenia starych rękopisów, przepisywania ich oraz własnych rozpraw naukowych cieszących się dużym uznaniem w świątku mędrców. Jakiś czas temu Markus wszedł w posiadanie starego, oprawnego w skórę i doskonale zachowanego diariusza. Dziennik ów nie posiada żadnego tytułu, nie ma w nim także nazwiska jego właściciela ani żadnej daty, która mogłaby wskazać okres, z jakiego pochodzi. Uwagę uczonego przykuło pismo, w jakim napisano dziennik.

W większej części diariusz został napisany w tajemnym, starożytnym języku mrocznej magii – co wskazywałoby na jego przynależność do jakiejś istoty zła bądź złego czarownika (te ustalenia zależą od konkretnego świata, w którym przygoda będzie prowadzona). Nie wiadomo, w jaki sposób Markus wszedł w posiadanie tego dziennika, znał jednak na tyle ów starożytny język, aby móc rozszyfrować znajdujące się w nim zapiski. W kilku miejscach znajdują się niewielkie uwagi w innych językach (głównie w różnych mrocznych dialektach). Diariusz jest wypełniony w trzech czwartych swojej objętości. Ostatnie wolne kartki wykorzystał Markus na własne notatki, które mogą się okazać bardzo pomocne (znajduje się w nich wskazówka, w jaki sposób pozbyć się ducha). Dziennik zawiera zapiski starożytnego czarnoksiężnika parającego się nekromancją i jej najmroczniejszą stroną. Markusa szczególnie zainteresowały hipotezy dotyczące świata pozagrobowego i możliwości nawiązywania kontaktów ze zmarłymi oraz przyzywania duchów zmarłych. Cała wiedza zawarta w diariuszu (z wyjątkiem notatek Markusa, wykonanych w zrozumiałym dla bohaterów języku) jest dla drużyny nieprzydatna, a to z dwóch powodów:

Po pierwsze: Notatki zostały sporządzone w zapomnianych językach. Praktycznie nie ma szans, aby bohaterowie znaleźli kogoś, kto będzie mógł (i chciał) im je odczytać. Jeśli nawet znajdą mędrca, który zna starożytny język magii, z pewnością nie zechce on rozpowszechniać wiedzy nekromantycznej, a wręcz będzie nalegał na zniszczenie niebezpiecznych zapisków.

W większej części diariusz został napisany w tajemnym, starożytnym języku mrocznej magii – co wskazywałoby na jego przynależność do jakiejś istoty zła bądź złego czarownika.

Duch jest istotą z innego wymiaru. Na razie jest słaby, ale szybko rośnie w siłę i wkrótce może przekształcić się w coś, co ludzie nazywają demonem. Swoją moc czerpie z silnych negatywnych emocji istot żywych: bólu, zazdrości, nienawiści, strachu, chciwości...

Po drugie: Informacje zawarte w dzienniku przeznaczone są dla kogoś, kto zna sztukę nekromancji. Są to głównie teorie i rozważania na dość skomplikowane tematy, a nie książka pod tytułem „Jak zrobić zombiego”.

Notatki Markusa nie posiadają dat, dlatego też bohaterowie nie będą w stanie zorientować się, czy zawarte w nich informacje są aktualne i czy odnoszą się w jakikolwiek sposób do obecnej sytuacji.

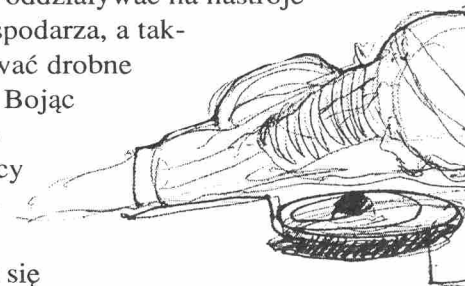
Rozszyfrowując zapiski, stary mędrzec trafia na bardzo ciekawą hipotezę wiążącą nasz świat ze światem duchów. Posiadając dość dużą wiedzę na ten temat, opracowuje eksperyment, którego celem ma być przywołanie i uwięzienie ducha. Mając pod swoją kontrolą istotę z zaświatów, Markus liczy na możliwość nawiązania z nią kontaktu i uzyskania odpowiedzi na nurtujące go pytania, dotyczące życia pozagrobowego.

Wszystko wskazuje na to, że eksperyment zakończył się pełnym powodzeniem. Duch został przywołany i uwięziony w przygotowanym wcześniej przechowalniku. Wkrótce potem Markusowi udało się nawiązać z nim kontakt telepatyczny. Niestety, współpraca z obcą istotą nie okazała się tak łatwa, jak to przewidywał. Przede wszystkim nastąpił konflikt pojęć i sposobów postrzegania świata. Markus zdał sobie sprawę, że upłynie jeszcze sporo czasu, zanim uda mu się wydobyć od przybysza jakieś użyteczne dla siebie informacje. W międzyczasie zaczęły pojawiać się komplikacje. Chcąc nawiązać kontakt z duchem, stary uczyony wprowadził się w trans przy użyciu specjalnych mikstur własnej produkcji. Po kilku dniach zażywania specyfiku zaczęły go dręczyć nieprzyjemne koszmary senne. Chcąc nie chcąc, trzeba było na jakiś czas odstawić proszki. Sytuacja jednak nie poprawiła się – sny uporczywie pojawiały się każdej nocy. W pewnym momencie, ku swojemu zdziwieniu, stary Markus odkrył, że może komunikować się z duchem bez środków wspomagających. Zaintrygowany podjął przerwany eksperyment. Niestety, okazało się, iż obiekt badań nie jest już tak skłonny do współpracy, jak na początku. Co więcej, za każdą cząstkę wiedzy kazał sobie płacić informacją

dotyczącą naszego świata. Dość szybko stary uczyony zdał sobie sprawę, że z badacza stał się obiektem badań. Taka sytuacja początkowo go bawiła. Jednak tylko do czasu, kiedy odkrył próbę manipulowania jego umysłem za pomocą zręcznie przygotowanych sugestii i dość mocnego oddziaływania psychicznego ze strony ducha. Przez krótką chwilę doświadczył mentalnego zespolenia z przybyszem. Teraz nie było już żadnych wątpliwości – to, co sprowadził, nie jest duchem człowieka – jest to jakaś obca forma życia. Zaniepokojony mędrzec przerwał wszelkie eksperymenty. Sytuacja wydawała się patowa. Dopóki nie było bezpośredniego kontaktu z tajemniczą istotą, jego umysł był bezpieczny, choć nie uzyskiwał od niej żadnych informacji. Z biegiem czasu jednakże sprawy zaczęły się powoli komplikować. Duch stawał się coraz silniejszy, był już w stanie oddziaływać na nastroje swojego gospodarza, a także kontrolować drobne przedmioty. Bojąc się dalszego wzrostu mocy obcego, stary uczyony zdecydował się przepędzić go z powrotem w zaświaty. Aby tego dokonać, wystarczyło znaleźć przechowalnik, w którym znajdował się duch. Nie było to trudne, jako że za przechowalnik posłużyła gliniana figurka wojownika. Niestety, Markusowi nigdy nie udało się zrealizować tego zamierzenia. Wyczuwając wrogie zamierzenia starca, duch pozbył się problemu, zrzucając ciężki kandelabr na głowę naukowca.

Kim albo czym jest duch?

Tak jak podejrzewał Markus, duch jest obcą istotą z innego wymiaru. Na razie jest słaby, ale szybko rośnie w siłę i wkrótce może przekształcić się w coś, co ludzie nazywają demonem. Swoją moc czerpie z silnych negatywnych emocji istot żywych: bólu, zazdrości, nienawiści, strachu, chciwości itp. Tuż po przywołaniu



był bardzo słaby, nie był nawet w stanie komunikować się z otoczeniem, a tym bardziej penetrować je. Na szczęście, jego gospodarz sam nawiązał z nim kontakt, a że nie był człowiekiem bez skazy (kierowała nim chorobliwa żądza wiedzy, pod powierzchnią której ukrywała się skrzętnie pielęgnowana nienawiść do ludzi), przybysz mógł czerpać z jego uczuć niezbędną mu początkowo energię. Wkrótce też nabrał wystarczająco dużo sił, aby rozpocząć badanie otoczenia. Jego pierwszym krokiem

Był jeszcze zbyt słaby, aby sięgnąć swoją mocą poza pomieszczenie, w którym się znajdował. Sytuacja zmieniła się pewnej nocy, gdy do domu włamało się dwóch złodziei. Nasyciwszy się emanacją ich uczuć (spotęgował je jeszcze, wzbudzając

Ulice
miasta
zawsze są
pełne niego-
dziwców,
a, jak głosi
znane powie-
dzenie, apetyt
rośnie
w miarę
jedzenia.



było dręcze-
nie starego naukowca ko-
szmarnymi snami. Wywo-
ływało to rozdrażnienie
Markusa, który
dzięki temu ła-
twiej

poddawał się negatyw-
nym emocjom, dostarczając tym samym
więcej energii duchowi. Wkrótce stwór
mógł manipulować znajdującymi się bli-
sko przedmiotami. Gdyby Markus wcze-
śniej zdecydował się pozbyć niebezpiecz-
nego gościa, nie miałby z tym żadnego
problemu. Niestety, padł ofiarą własnego
eksperymentu.

Po pozbyciu się gospodarza, duch rozpo-
czął poszukiwania nowych źródeł energii.

w opryskach pa-
niczny strach), mógł teraz
sięgnąć poza posesję Markusa. Jako że uli-
ce miasta zawsze są pełne niegodziwców,
miał wystarczająco dużo pożywki, żeby
wzmocnić swoją moc do poziomu pozwa-
lającego na badanie dalszych obszarów.
Jak głosi znane powiedzenie, apetyt rośnie
w miarę jedzenia. Dalszy rozwój istoty

Wież o na-
wiedzonym
domu szybko
rozeszła się
w światku
przestępczym
i od tej pory
wszyscy oko-
liczni złodzie-
je z daleka
omijali to
niebezpieczne
miejsce.
Wkrótce
duch zmienił
taktykę.
Rozpoczął
badanie naj-
bliższej okoli-
cy, szukając
osób, które
najlepiej
nadadzą się
do jego celów.
Wybór padł
na członków
drużyny.

uwięzionej w glinianej figurce zależy od coraz silniejszych emocji, a takie trudno znaleźć na ulicy bądź w domach rodzinnych. Najlepiej by było, gdyby udało się jej rozpuścić uczucia, które doprowadziłyby do zabójstwa. W tym celu należało zwabić kogoś do domu, bowiem możliwości wpływania na psychikę ofiary maleją w miarę odległości. Niczym pajak zaczajony w pułapce, niesamowity przybysz czekał cierpliwie na swoją kolejną ofiarę. Cierpliwość i upór na ogół bywają nagradzane, tak też było i w tym przypadku. Wkrótce w domostwie pojawił się kolejny złodziej, tym razem sam. Za niefortunnym włamywaczem zatrzasnęły się drzwi, a w domu rozpoczął się pokaz grozy: przesuwające się meble, dziwne odgłosy, skrzypienie itd. Przerażony złodziej próbował uciec, jednakże drzwi wejściowe nie chciały się otworzyć. Na szczęście dla rabusia duch nie zatrzasnął okiennic – jedynej możliwej drogi ucieczki, z której nocny włamywacz skwapliwie skorzystał. Więść o nawiedzonym domu szybko rozeszła się w światku przestępczym i od tej pory wszyscy okoliczni złodzieje z daleka omijali to niebezpieczne miejsce. Wkrótce zniecierpliwiony czekaniem duch zmienił taktykę. Rozpoczął badanie najbliższej okolicy szukając osób, które najlepiej nadadzą się do jego celów. Wybór padł na członków drużyny.

Dlaczego drużyna?

Są to osobniki zdolne kogoś zabić, szukające wrażeń – łatwiej nimi manipulować i nie uciekną, kiedy pojawią się pierwsze problemy. Poza tym najprawdopodobniej zjawia się w domu całą grupą, a to by bardzo odpowiadało duchowi – wszak w grupie zawsze pojawiają się jakieś animozje.

Taktyka ducha

Po zwabieniu drużyny do domu rozpocznie się gra, mająca na celu wydobyć z bohaterów negatywnych emocji i w ostateczności spowodowanie zniszczenia całej grupy. Jeśli bohaterowie

okażą się odporni na manipulacje, wówczas duch będzie próbował unicestwić drużynę za pomocą dostępnych mu środków. Opis sposobów oddziaływania na drużynę został podany w dalszej części przygody. Nauczony doświadczeniem stwór zablokuje wszelkie drogi ucieczki: drzwi, okna, komin. Dowolny przedmiot znajdujący się wewnątrz domu może mu służyć za broń. Duch zaatakuję drużynę dopiero wtedy, kiedy wszystkie próby oddziaływania na bohaterów skończą się niepowodzeniem. Przez cały czas będzie dążył do stworzenia takiej sytuacji, w której bohaterowie stracą do siebie zaufanie i sami zaczną się mordować.

W jaki sposób zwabić drużynę do domu Markusa?

Metoda zwabienia bohaterów w pułapkę jest dość prosta. Dzięki zdolnościom odbierania emocji, duch wybierze na swoją ofiarę osobę posiadającą najwięcej cech negatywnych. W tym miejscu mistrz gry powinien wykazać się znajomością graczy i wybrać najbardziej odpowiedniego bohatera – chciwego, lubiącego wszczynać kłótnie, niezbyt dobrze współpracującego z resztą drużyny. Od tego momentu duch zaczyna oddziaływać na wybraną ofiarę poprzez sny (w praktyce jeden sen, powtarzający się co noc i coraz bardziej intensywny). Jeżeli bohater będzie ignorował sen, wówczas stanie się on dla niego koszmarem – nieszczęśnik zacznie się budzić w środku nocy zlany potem, rano będzie czuł się zmęczony (obniży cechy fizyczne postaci). Bohater będzie pamiętał rano treść snu, nie będzie natomiast w stanie określić, co go w nim tak przeraża. Kierując się zapamiętaną ze snu drogą, bez problemu będzie można odnaleźć dom Markusa.

Stojąc przed alternatywną ciągłą niedyspozycją fizyczną (zmniejszone cechy), nasz bohater najprawdopodobniej wcześniej lub później zechce wyjaśnić sytuację i zwróci się do kolegów o pomoc. Na to właśnie liczy duch.

Informacje

Jeśli bohaterowie zainteresują się nawiedzającym kolegę kozłarem, zechcą zapewne zasięgnąć informacji o posesji ze snu. Potrzebną wiedzę znajdą u sąsiadów, strażników miejskich bądź w miejscowej karczynie.

Jeżeli któryś z bohaterów postanowi zasięgnąć informacji u jednego z sąsiadów Markusa, należy wykonać test inteligencji (lub jego odpowiednik w systemie, który prowadzisz). Jeśli wypadnie negatywnie, sąsiad odniesie się do bohatera z dużą podejrzliwością i nie zechce z nim rozmawiać. Następne próby uzyskania informacji u tej samej osoby, nawet podejmowane przez innych bohaterów, są z góry skazane na niepowodzenie. Jeśli nie uda się zdobyć wiadomości u jednego sąsiada Markusa, można się zwrócić do innego – bohaterowie mają do wyboru siedem okolicznych domów – jest szansa, że w którymś z nich czegoś się dowiedzą. Można też spróbować pomóc losowi i zaproponować odpowiednią łapówkę. W takim przypadku należy wykonać kolejny test inteligencji – jeżeli się powiedzie, oznacza to, że pytana osoba przyjęła pieniądze (w zależności od przekazanej sumy, mistrz gry powinien zastosować odpowiedni modyfikator do testu). Jeżeli próba uzyskania informacji się powiedzie, bohaterowie dowiedzą się, do kogo należy dom, a także uzyskają trochę informacji o samym Markusie.

Informacje o Markusie uzyskane od sąsiadów

Starszy pan, po pięćdziesiątce. Samotnik, z nikim się nie przyjaźni. Chyba jakiś mędrzec, czasami można go zobaczyć na ulicy, jak podąża gdzieś ze zwojami papieru pod pachą. Ludzie mówią, że to czarodziej. Widziano, jak po jego ogrodzie krążą czarne koty. Niekiedy słychać też jakieś jęki, dochodzące od strony jego domu... na ogół późną nocą. Lepiej trzymać się od niego z daleka. A poza tym to spokojny człowiek, nikomu się nie narzuca. Czasami wpada „Pod żelaznego ogiera” na piwko... naprawdę bardzo rzadko.

Próba zasięgnięcia informacji o posiadłości ze snu u strażników patrolujących ten teren także będzie wymagała wykonania testu inteligencji. Im również można zaproponować łapówkę – wykonaj test, czy przyjmą pieniądze (jeśli tak, zdobycie informacji będzie o wiele łatwiejsze). Konsekwencje nieudanego przekupstwa zostały podane powyżej (strażnicy mogą jednak zechcieć aresztować łapówkarzy). Jeżeli test się nie powiedzie, stróże prawa zainteresują się bohaterami i będą mieli ich na oku przez kilka dni. W tym przypadku drużyna ma tylko jedną szansę. Jeśli zakończy się ona niepowodzeniem, dalsze wypytywanie strażników nic nie da, a może nawet wpędzić bohaterów w kłopoty.

Informacje o Markusie uzyskane od strażników

Dom należy do starszego pana o imieniu Markus. Porządny obywatel, nigdy nie sprawiał kłopotów. Mieszka samotnie. Ma jakieś powiązania z tutejszą radą miejską – czasami bywa w ratuszu. Chyba nie ma w mieście nikogo bliższego – przynajmniej strażnicy nigdy nie widzieli, żeby ktoś go odwiedzał. Nie zatrudnia nawet gosposi. Czasami można go spotkać w pobliskiej karczynie „Pod żelaznym ogierem”.

W okolicznej karczynie będzie można bez trudu zasięgnąć informacji o Markusie u barmana. Jest tylko jeden warunek – trzeba coś zamówić.

Informacje o Markusie uzyskane od barmana

Czasami przychodzi do karczmy, kupuje piwo i siada w kącie. Nie jest rozmowny. Skupuje starocie: pergaminy, książki i tym podobne bzdety. Do karczmy pewnie przychodzi tylko po to, żeby ubić z kimś interes. Dość często przysiadają się do niego jakieś podejrzane typki.

W radzie miejskiej nikt nie zechce rozmawiać z bohaterami o Markusie. Jedyna informacja, jaką uda się zdobyć, to zapewnienie, że jest on szanowanym naukowcem. Poza tym osobom postronnym nie udziela się żadnych informacji o członkach rady, ani o osobach z nią współpracujących.

Czasami można go zobaczyć na ulicy, jak podąża gdzieś ze zwojami papieru pod pachą. Ludzie mówią, że to czarodziej. Widziano, jak po jego ogrodzie krążą czarne koty.

Sen

Z sennego niebytu docierają do ciebie powoli jakieś wrażenia. Czujesz, jakbyś się unosił w powietrzu. Nie masz ciała, nie docierają do ciebie żadne bodźce czuciowe – zupełnie jakby twoja dusza unosiła się w nieskończonej pustce. Powoli płyniesz w niebycie, niczym jesienny liść unoszony podmuchem listopadowego wiatru. Z pustki wyłania się przed tobą szara plama. Jest to jedyna rzecz, którą dostrzegasz wokół siebie. Zbliżasz się do tej szarości, która szybko rozrasta się, przybierając kształt kłębiastych chmur. Przebijasz je... i nagle znajdujesz się na ulicy, tuż obok swojego domu. Jest szare, pochmurne popołudnie. Przechodzący ludzie wydają się w ogóle ciebie nie zauważać. Wszystkie dźwięki dochodzą mocno stłumione, jakby przez gęstą mgłę. Codzienne odgłosy oplatają cię pajęczyną hipnotycznych szmerów.

Dochodzący z oddali odgłos uderzeń młota o kowadło,
zdaje się wołać wibrującym głosem: INTRUZI! INTRUZI!

Powoli płyniesz przed siebie. Wszystko wydaje się takie nierealne. Przez chwilę przyglądasz się kilkuletniemu chłopcu, który z obojętną miną męczy małą, zieloną żabkę. Mieszkańcy w milczeniu przemierzają leniwym krokiem ulice miasta, zupełnie jakby nikt nigdzie się nie spieszył. Po drugiej stronie ulicy ktoś zapamiętałe okłada kundla kijem. Próbujesz skupić się na twarzach mijanych osób, jednakże w jakiś niewytłumaczalny sposób wszystkie rysy rozmywają się tym szybciej, im usilniej starasz się je zapamiętać. Przypomina to trochę szybką jazdę. Kiedy patrzysz przed siebie na drogę, widzisz wszystkie szczegóły. Wystarczy jednak spojrzeć w bok i skupić się na jakimś detalu, a obraz zaraz się rozmywa i zaciera. Podświadomie odnosisz wrażenie, jakbyś był widzem jakiegoś teatralnego przedstawienia – bardzo starego i zapomnianego.

Jedyna rzecz wyraźnie tkwiąca w twojej pamięci to droga, którą podążasz. Masz pewność, że gdybyś zechciał, mógłbyś bez problemu wrócić pod swój dom. Nie robisz jednak tego, tylko pozwalasz unosić się dalej. Nadpływasz przed zaniedbaną posiadłość, odgradzoną od reszty miasta niezbyt wysokim murkiem. Żelazna brama otwiera się przed tobą z głośnym jękiem ukazując zaniedbany ogród, za którym majaczy niewyraźny kształt domu. Mijając zardzewiałe skrzydła wpływasz do ogrodu. Zdziczałe drzewka chciwie wyciągają w twoim kierunku nadmiernie rozrośnięte gałęzie, niczym jakieś olbrzymie, szkieletowate dłonie. Tu i ówdzie, spomiędzy chwastów i kretowisk, wyzierają w niebo jaskrawe oczy dzikich kwiatów. Bardziej przypomina to podmiejskie łąki niż zadbane, cieszące oko działki. Tak jak ulice miasta wydawały się nienaturalnie wyciszone, tak ogród sprawia wrażenie wręcz martwego. Nie słychać żadnych typowych dla takich miejsc odgłosów – śpiewu ptaków, bzyczenia owadów, szelestu liści na wietrze, skrzypienia gałązek... nic! Nie widać też żadnego ruchu w dziko rosnących krzewach i drzewach.

Nie zważając na otaczający cię krajobraz, suniesz wzdłuż ścieżki, która doprowadza cię przed drzwi niedużego domku. To dziwne, ale kształt chatki wydaje się bardzo nieostry. Wyraźnie widzisz tylko drewniane drzwi wejściowe, wzmocnione metalowymi okuciami. Reszta domu jest dla ciebie tylko mrocznym cieniem, mającym na skraju widoczności. To tak, jak gdybyś został nagle przyciągnięty tuż przed drzwi i nie był w stanie skierować wzroku gdzieś w bok. Całe pole widzenia przestania ci ta solidna, dębowa zaporą oddzielająca świat zewnętrzny od mrocznych czeluści domostwa, które cię tu sprowadziło. Wpatrujesz się w mosiężną kołatkę, przedstawiającą rozwartą paszczę lwa. Metalowy kocur sennie unosi ciężkie powieki i spogląda na ciebie spokojnymi, mądrymi oczyma. Wydaje ci się, że w lwim spojrzeniu dostrzegasz szyderstwo i kpinę. Po chwili powieki wolno opadają. Słyszysz kliknięcie jakiegoś mechanizmu. Drzwi powoli, zapraszająco, uchylają się przed tobą, odstawiając wejście do wnętrza domu. W twoje eteryczne nozdrza uderza zapach śmierci i zgnilizny. Przed tobą majaczy czarna gardziel, w którą zostajesz wciągnięty niczym niesiony strumieniem patyk, przed którym nagle powstaje wodny wir. Otacza cię ciemność przedSIONKA. Drzwi zatrząskują się ze złowieszczym hukiem. Przed tobą otwierają się kolejne, za którymi znajduje się słabo oświetlony hol. Młde światło lampy tworzy długie cienie na ścianach pomieszczenia, falujące lekko w rytm płomienia. Po prawej stronie widzisz uchylone drzwi, a za nimi prowadzące na górę stopnie. Przyciągany jakąś magnetyczną siłą, wpływasz do pomieszczenia znajdującego się naprzeciwko schodów. Pokój wygląda tak, jakby został urządzony zupełnie przypadkowo, bez pomysłu i idei. Meble nie pasują do siebie ani kolorem, ani stylem. Wystrój wnętrza kłóci się z wszelkimi kanonami dobrego smaku. Podłogę przykrywają zwierzęce skóry (każda innego rodzaju). Obok prostego, wręcz topornego łóżka ustawiono precudnie rzeźbiony stolik nocny. Na jednej ze ścian wisi obraz przedstawiający kompozycję z owoców. Tuż obok znajduje się praca jakiegoś innego autora, przedstawiająca scenkę z zimowego polowania. Przy ścianie na wprost wejścia stoi szafka. Tuż obok, na podłodze, postawiono duży, stary i zniszczony kufer, który w jakiś magiczny sposób przyciąga twoją uwagę. Nie możesz oderwać od niego wzroku. Wszystko wokół przestaje mieć dla ciebie jakiegokolwiek znaczenie. Czujesz, jak jakaś siła popycha cię w jego kierunku. Zbliżasz się powoli. Rozróżniasz już drobne rysy na jego wieku. Chciałbyś sięgnąć w jego kierunku ręką i go otworzyć. Nie posiadasz jednak rąk, którymi mógłbyś to zrobić. Natężasz siłę woli pragnąc ujrzeć zawartość kufra. Niestety, bezduszna skrzynia wydaje się być całkowicie odporna na twoje wysiłki. Sytuacja zaczyna cię coraz bardziej męczyć. Czujesz, że jeśli zaraz czegoś nie zrobisz, twoja jaźń rozleci się na drobne kawałki. Bezgłośnie krzyczysz... i w tym momencie budzisz się w swoim łóżku, zlany potem. Doskonale pamiętasz cały sen, zupełnie jak gdyby to wszystko przydarzyło ci się naprawdę.

Duch, jako istota niematerialna, jest niezniszczalny. Jedynym sposobem uwolnienia się od jego destrukcyjnego wpływu jest przepędzenie go z naszego świata.

Odnalezienie domu Markusa

Tak jak to powiedziano wcześniej, z odnalezieniem domu starego uczonego nie powinno być żadnych problemów. Wystarczy kierować się zapamiętaną ze snu drogą. Sama posiadłość znajduje się w średnio zamożnej części miasta. Jest to nieduży domek otoczony ogrodem. Dom i przyległy ogród otacza dwumetrowy murek. Brama wejściowa nie jest zamknięta na kłódkę. Żeby ją otworzyć, wystarczy popchnąć. Ogród jest zaniedbany, tak jak ukazywał to sen. Od bramy do ganku biegnie zwirowana ścieżka. Drzwi do domu także nie zostały zamknięte. Są dokładnie takie, jak we śnie: dębowe, wzmacniane, z mosiężną kołatką w kształcie lwiej głowy z rozwartą paszczą.



Najlepszy czas do działania

Bohaterowie zapewne będą chcieli się zorientować, jaka pora dnia jest najlepsza do zbadania domu. Postaraj się przekonać ich, że najkorzystniej byłoby zbadać dom po zmierzchu. W ciągu dnia po ulicach krążą patrole, które mogłyby ich aresztować za wtargnięcie na cudzą posesję. Dzieci sąsiadów bawią się przy furtce – one też mogłyby zaalarmować straż. Nocna pora jest znacznie bezpieczniejsza do tego typu rzeczy. Jeżeli jednak bohaterowie zdecydują się na działanie w dzień, zastaną drzwi wejściowe do domu zamknięte. Tak samo furtkę w ogrodzeniu. Jeśli przedostaną się za murek, zauważy ich wścibiśki sąsiad, który przepłoszy bohaterów bądź też zawoła straż.

Duch

Duch, jako istota niematerialna, jest niezniszczalny. Jedynym sposobem uwolnienia się od jego destrukcyjnego wpływu jest przepędzenie go z naszego świata.

Można tego dokonać niszcząc pojemnik, w którym został zamknięty przez Markusa (czyli glinianą statuetkę wojownika). Duch, aby pozostawać w naszym świecie, musi posiadać jakiś przechowalnik. Na razie jest zbyt słaby, żeby mógł przenieść się do innego, wybranego przez siebie. Gdy tylko będzie w stanie dokonać transferu, zechce opanować jakąś żywą istotę, której ciało posłuży mu za nowy „pojemnik”. Ten moment nastąpi już wkrótce. Być może członkowie drużyny dostarczą mu niezbędnej energii, a wówczas ciało jednego z bohaterów stanie się gospodarzem dla nowej, mrocznej i złej duszy.

Jak to wspomniano wcześniej, duch czerpie energię z negatywnych emocji, emanowanych przez istoty żywe. Dla potrzeb mistrza gry trzeba je w jakiś sposób pogrupować. Przyjmijmy, że każda emocja lub wywołane nią działanie ma jakąś wartość wyrażoną w jednostkach energii psi. Mistrz gry będzie musiał notować wyzwolone przez bohaterów ilości energii (dodane do siebie punkty będą odpowiadały energii pochłoniętej przez ducha). Gdy przekroczą one pewną ściśle określoną wartość, duch wkroczy w kolejną fazę swojego rozwoju.

Energia psi

Poniżej umieszczono sugerowaną wartość energii psi za niektóre rodzaje uczuć i zachowań:

chciwość	1
zawiść	1
obłuda	1
skąpstwo	1
pogarda	1
zazdrość	1
gniew	1
szantaż	2
żądza (dowolnego rodzaju)	2
nienawiść	2
wściekłość	2
sadyzm	3
furia	3
strach	3
zabójstwo	1000
atak na żywą istotę	2 – za każde uderzenie powodujące ranę, 10 – za okaleczenie

Rozwój ducha

Poniżej podano kolejne etapy rozwoju ducha, wraz z liczbą energii psi potrzebną do ich osiągnięcia. Po przemianie następuje wyzerowanie puli energii. W kolejnych etapach opisano tylko nowe właściwości oraz te, które uległy jakiejś zmianie. Wszystkie inne są dziedziczone w niezmienionej formie.

Etap aktualny

Telekineza. Potrafi przemieszczać obiekty o wadze do 20 kg. Przedmioty o wadze do 5 kg mogą być używane jako pociski.

Odczytywanie emocji. Pomocne przy określaniu taktyki postępowania względem bohaterów (atakować, straszyc, podjudzić).

Iluzja. Potrafi stworzyć dowolny wizerunek przedmiotu lub żywej istoty (bez możliwości poruszania się i wydawania dźwięków, za to w dotyku sprawiającą wrażenie realnej). Najchętniej obleka iluzją istniejące przedmioty materialne.

Projekcja psychiczna. Potrafi przesyłać informacje (obraz, dźwięk, zapach) bezpośrednio do mózgu odbiorcy. Warunek: osoba, do której wysyłana jest wiadomość, musi odciąć się od innych bodźców (sen, hipnoza, trans). Potrafi też oddziaływać na emocje i odczucia istot aktywnych.

Etap 1 (psi = 10)

Telekineza. Potrafi przemieszczać obiekty o wadze do 40 kg. Przedmioty o wadze do 10 kg mogą być używane jako pociski.

Iluzja. Potrafi stworzyć dowolny wizerunek przedmiotu lub istoty żywej (z możliwością poruszania się, ale bez wydawania dźwięków).

Psychiczny atak. Kosztem 10 punktów psi może ogłuszyć żywą istotę na 1K6 minut. Ofiara wykonuje test obronny – w większości systemów będzie to jakiś parametr oznaczający odporność na magię, względnie test inteligencji. Jeżeli wynik będzie pozytywny, wówczas atak się nie udał.

Etap 2 (psi = 1000)

Telekineza. Potrafi przemieszczać obiekty o wadze do 60 kg. Przedmioty o wadze do 20 kg mogą być używane jako pociski.

Iluzja. Potrafi stworzyć dowolny wizerunek przedmiotu lub żywej istoty (z możliwością poruszania się, wydawania dźwięków, a także zapachem).

Psychiczny cios. Kosztem 10 punktów psi może ogłuszyć istotę żywą na 2K6 minut. Ofiara wykonuje test obronny – w większości systemów będzie to jakiś parametr oznaczający odporność na magię, względnie test inteligencji. Jeżeli wynik będzie pozytywny, wówczas atak się nie udał.

Zawładnięcie jaźnią. Opanowuje ciało istoty żywej. Warunek: istota musi najpierw zostać ogłuszona psychicznym ciosem. Następnie wykonuje ona test obronny (jeżeli się nie powiedzie, wówczas jej osobowość zostaje zniszczona, a ciało przechodzi pod kontrolę ducha, stając się jego nowym przechowalnikiem).

Mistrz gry powinien zadbać o zdobycie jak największej liczby punktów energii psi, poprzez wywołanie u bohaterów odpowiednich reakcji.

Rozgrywka

Zgodnie z ustalonymi wcześniej założeniami, mistrz gry powinien zadbać o zdobycie jak największej liczby punktów energii psi, poprzez wywołanie u bohaterów odpowiednich reakcji. Wszystkie przedmioty opisane w poniższych przykładach są oczywiście iluzjami, stworzonymi przez ducha dla osiągnięcia pożądanych efektów.

UWAGA: Informacje przeznaczone dla pojedynczego gracza nie powinny być czytane przy wszystkich na głos. Najlepiej przekazać je osobie zainteresowanej na

karcie lub wyjść z nią do innego pokoju i tam opisać sytuację. Niech gracze sami skaczą sobie do gardeł, niech nie wiedzą, że są manipulowani przez mistrza gry.

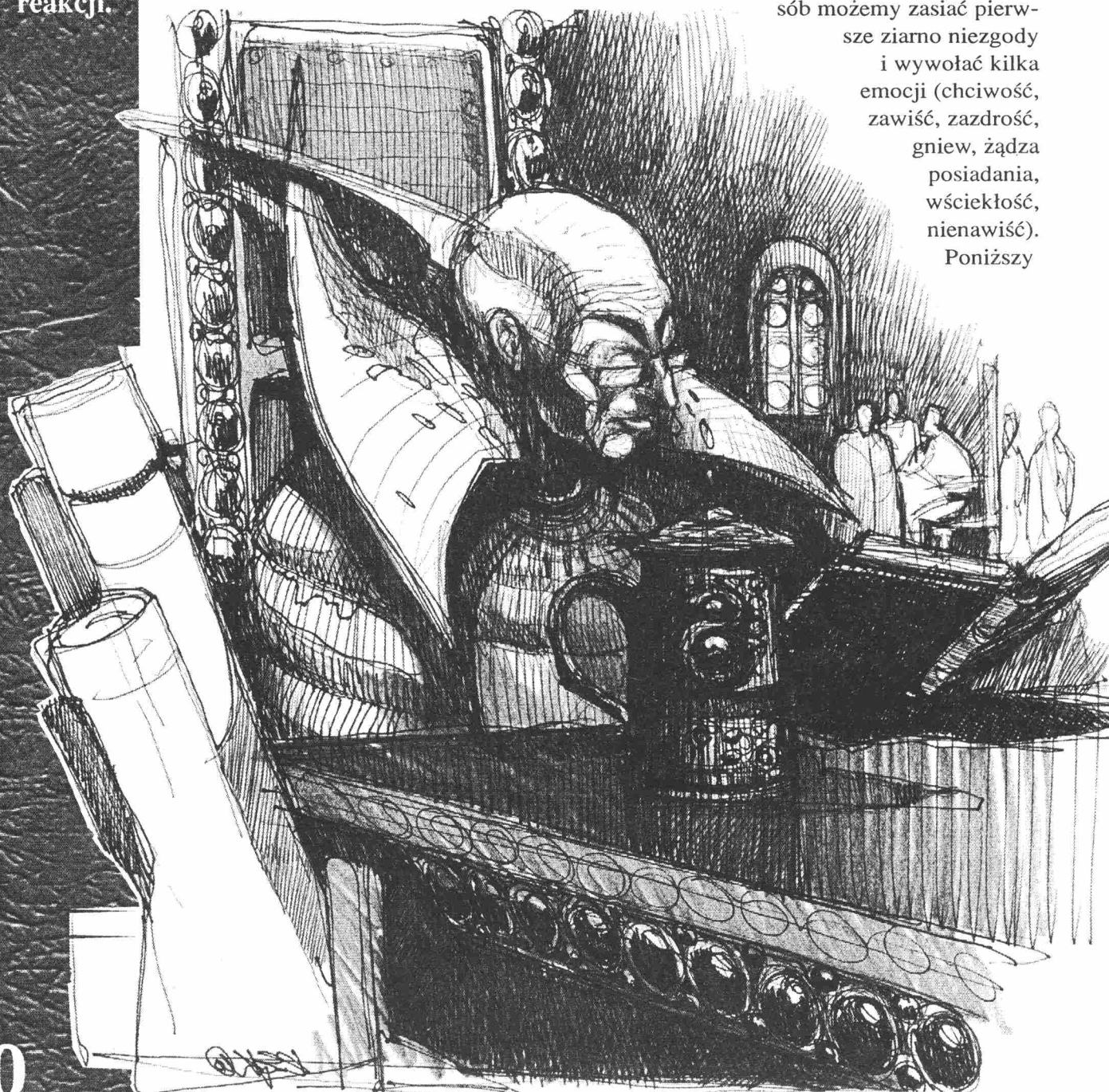
1

Skłócenie bohaterów wydaje się być najkorzystniejszą opcją. Jeżeli w drużynie znajduje się osoba, która bardzo czegoś pragnie (np. magicznego miecza, księgi, pieniędzy), należy pozwolić, aby ten obiekt pożądania znalazł inny bohater (najlepiej taki, który niechętnie odstępuje innym to, co znajdzie, nawet jeśli jest mu

to nieprzydatne). W ten sposób możemy zasiać pierwsze ziarno niezgody

i wywołać kilka emocji (chciwość, zawiść, zazdrość, gniew, żądza posiadania, wściekłość, nienawiść).

Poniższy



fragment należy przeczytać dwóm osobom: znalazcy miecza oraz innemu bohaterowi, dla którego taki miecz mógłby być przydatny. Najlepiej zrobić to na osobności, aby gracze z początku nie zdawali sobie sprawy, że ich bohaterowie mają takie same odczucia.

Miecz w jakiś szczególny, magnetyczny sposób przykuwa twoją uwagę. Wyraźnie odczuwasz bijącą od niego energię, która okrywa cię niczym kokon. Masz wrażenie, jakbyś był już kiedyś jego właścicielem, jakbyście należeli do siebie. Teraz, po latach, twoja własność wróciła do ciebie, odnalazła swego pana i chce mu służyć. Czujesz przedsmak bitwy, zwycięskiej bitwy. Czujesz zapach krwi i jęki pokonanych wrogów. Czujesz moc płynącą od ostrza. Moc tak wielką, że mógłbyś kruszyć skały, mógłbyś stawić czoło dziesięciu wrogom i pokonać ich. Czujesz się po prostu wspaniale, tak jak nigdy dotąd.

2

Tylko jeden z bohaterów znajduje jakieś cenne przedmioty. Jak zachowają się inni bohaterowie, gdy tylko jeden z nich będzie znajdował coś ciekawego, a reszta tylko bezwartościowe rupiecie? Czy w ich sercach nie zagości chciwość, zawiść, zazdrość, gniew, żądza posiadania? Czy wybrany szczęściarz podzieli się z kolegami, czy też będzie sekretnie napychał sobie kieszenie co ciekawszymi znaleziskami okazując chciwość i żądzę posiadania?

Wygląda na to, że twój kolega po raz kolejny miał szczęście. Tym razem wpadł mu w ręce pięknie wykonany pierścień z turkusowym oczkiem. To dziwne, ale zaglądałeś do tej szuflady wcześniej i go nie zauważyłeś. Pewnie był dobrze ukryty. A może ten szczęściarz po prostu wie, gdzie szukać? Tylko skąd niby miałby to wiedzieć? Powinieneś go chyba mieć na oku. Właśnie dotarło do ciebie, że nie jesteś jedynym, któremu się nie poszczęściło w poszukiwaniu łupów. Inni koledzy z drużyny, tak jak i ty, nie znaleźli do tej pory nic ciekawego.

3

Jednemu z bohaterów będzie się wydawało, że któryś z kolegów, w tajemnicy przed innymi, napycha sobie kabzę. Na tym etapie duch zρέcznie posłuży się iluzją: rozbiegany, czujny wzrok; wyraz zakłopotania na twarzy podejrzanego; ręka zaciśnięta na jakimś drobnym przedmiocie, zapewne biżuterii. To może wywołać pogardę, gniew, chęć szantażu.

Wydaje ci się, że jeden z kolegów sięgnął przed chwilą od niechcenia w kierunku biurka i ukrył coś w dłoni. Wyglądało to tak, jakby chciał się podeprzeć. Jesteś jednak pewien, że kiedy odrywał dłoń, coś się w niej znajdowało – jakiś drobny, błyszczący przedmiot. Kiedy spojrzawsz w jego oczy, zauważyłeś czujność i skupienie powoli ustępujące miejsca odprężeniu i pewności siebie. Rysy twarzy, przez chwilę spięte i wyostrzone, szybko nabierają normalnego, beztroskiego wyrazu. Twoim zdaniem, zbyt beztroskiego. Takiego sztucznego, na pokaz.

4

Bohater (najlepiej osoba zapalczywa) znajduje coś cennego. Po jakimś czasie zauważa brak tego przedmiotu. Wkrótce potem okazuje się, że ma go ktoś inny z drużyny. Sytuacja podejrzana: czyżby kradzież? Czy nasz bohater nie będzie czuł pogardy, gniewu, wściekłości? W tym przykładzie duch posłuży się iluzją (nada jakiemuś drobiazgowi cechy przedmiotu wartościowego – złoto, klejnoty) oraz telekinezą (zmiana właściciela). Tej opcji należy użyć tylko wtedy, jeśli w drużynie znajdują się bohaterowie nie mający do siebie pełnego zaufania lub niechętnie dzielący się znaleziskami.

No, nareszcie masz szczęście. Na stole przed tobą spoczywa niewielka czaroka. Wygląda na niezwykle cenną. Wytopiono ją ze złota, a w kunsztownie wykonane roślinne motywy wkomponowano szlachetne kamienie, nadając jej tym samym

**Wpadł mu
w ręce
pięknie
wykonany
pierścień
z turkusowym
oczkiem. To
dziwne, ale
zaglądałeś do
tej szuflady
wcześniej i go
nie zauważy-
łeś. Pewnie
był dobrze
ukryty.**

Z każdego rogu, niczym poranna mgła powstająca nad moczarami, unosi się groza. Otula was swymi oparami, wywołując mroczne wizje i przyzywając tłumione w dzieciństwie strachy. Niesamowity nastrój potęguje eisza... absolutna cisza.

niepowtarzalny urok. Podnosisz ją i dokładnie oglądasz. Jest piękna. Światło odbijające się od krawędzi kamieni zabarwia delikatne listki zdobiące boki miseczki, nadając im przepiękne kolory, niczym pani jesień malująca liście drzew. Chowasz znalezione do torby i kontynuujesz przeszukiwanie pomieszczenia. Niestety, nic ciekawego już nie odkrywasz.

Po pewnym czasie widzisz, jak jeden z kolegów kładzie sakwę na ziemi. Robi to jednak tak nieudolnie, że sakwa przewraca się i na podłogę wypada miseczka, dokładnie taka sama, jaką niedawno znalazłeś. Otwierasz własną torbę, sprawdzasz i... miseczka zniknęła. Nie ma! Przepadła!

5

Duch spróbuje wywołać strach. Pojawia się cienie, które otaczają grupę. Z mrocznych zakamarków i kątów na bohaterów będą spoglądać zimne oczy. Takie rzeczy powinny wywołać strach u każdej normalnej osoby. W jaki sposób sprawdzić ich oddziaływanie na bohaterów, ocenić, czy mają pietra, czy nie? To proste – jeżeli gracze zaczną działać z przesadną ostrożnością, nadmiernie się asekurować, będzie to oznaczało, że ich bohaterowie najwyraźniej działają pod wpływem strachu. Jest to przedostatni etap. Należy go wykorzystać w momencie, kiedy skończą się już pomysły skłócenia bohaterów. Spowoduje on chwilową konsolidację drużyny i wprowadzi nastrój grozy, niezbędny do rozebrania ostatniego etapu.

W pewnym momencie zaczynacie czuć się nieswojo. Podświadomie zdajecie sobie sprawę, że w powietrzu coś wisi. Jakaś groza, coś obcego i niewytłumaczalnego. Coś, co powoduje, że włosy na karku stają dęba, a wzdłuż kręgosłupa zaczynają coraz szybciej pełzać lodowe robaczki. Cienie wokół was jakby zgęstniały i nabrały dziwacznych kształtów. Cień kandelabra wygląda niczym uśmiechająca się złośliwie, demoniczna twarz. Wtórują mu inne cieniste kompozycje mebli, układające się w jakieś koszmary prosto ze złego snu:

szponiaste łapy, rozwarłe paszcze, zdeformowane oblicza. Z każdego rogu, niczym poranna mgła powstająca nad moczarami, unosi się groza. Otula was swymi oparami, wywołując mroczne wizje i przyzywając tłumione w dzieciństwie strachy. Niesamowity nastrój potęguje cisza... absolutna cisza. Dopiero teraz dociera do was, jak bardzo cichy jest ten dom. Cichy i martwy, niczym grobowa krypta.

6

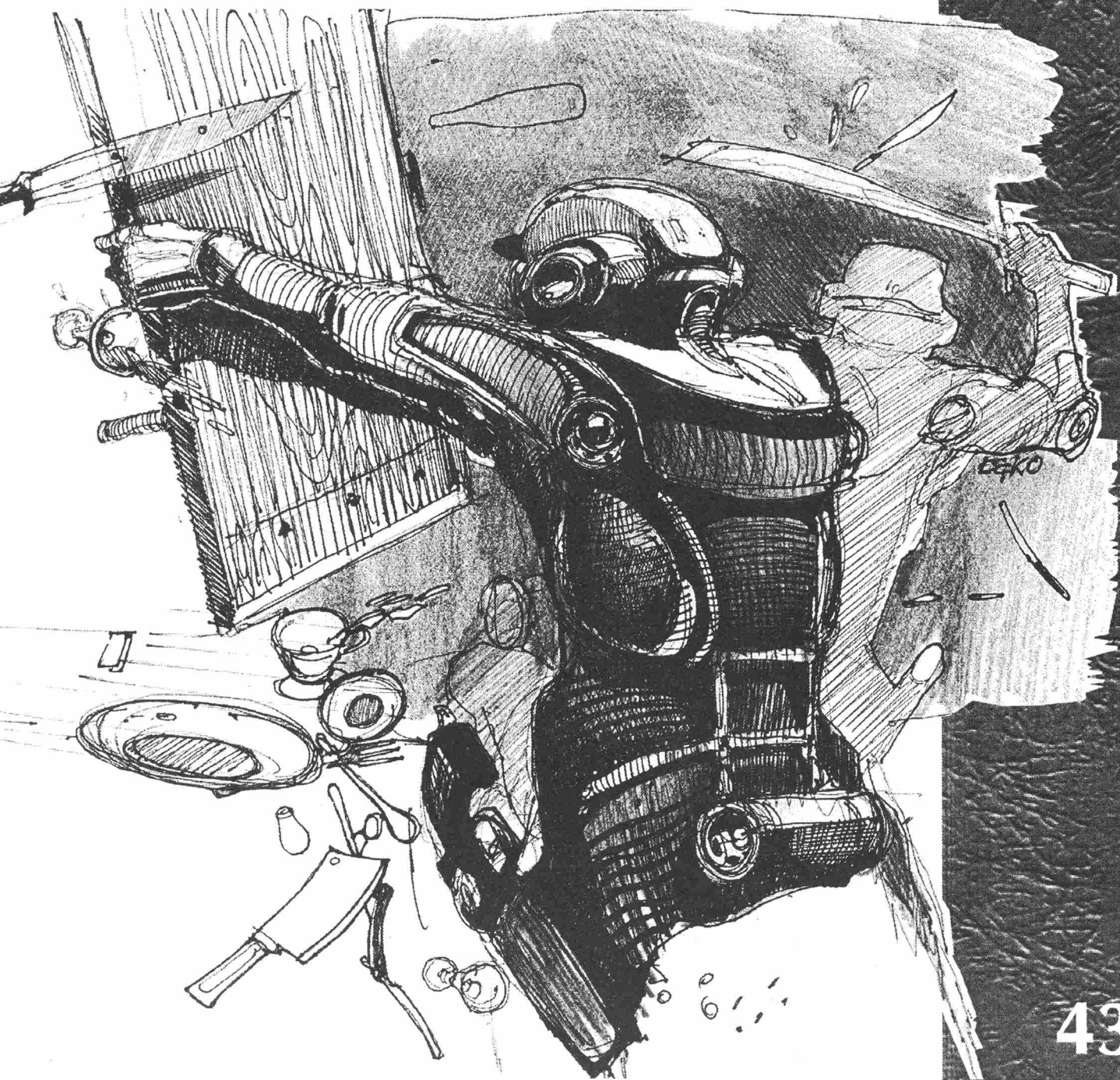
Punktem kulminacyjnym powinno być skierowanie agresji bohaterów przeciwko jednemu z nich. Mistrz gry musi upatrzeć sobie ofiarę. Najlepiej, gdyby stała się nią osoba, która aktualnie cieszy się najmniejszym zaufaniem w drużynie (najprawdopodobniej będzie to właśnie bohater, który sprowadził grupę do domu). Na niej skupi się cała podejrzliwość. Należy tak pokierować wydarzeniami, aby inni bohaterowie uznali swego kolegę za kogoś obcego, za sprawcę wszystkich dziwnych wydarzeń. Jak tego dokonać? W bardzo prosty sposób. W piwnicznej komórce (pomieszczenie nr 10) znajdują się zwłoki Markusa. Dzięki swoim zdolnościom, duchowi udało się spowodować, aby smród rozkładającego się ciała nie wydostawał się poza komórkę do czasu, aż ktoś otworzy drzwi. Dzięki temu nikt w drużynie nie powinien podejrzewać obecności trupa w piwnicy. Pozwoli to duchowi pobawić się drużyną i skłócić bohaterów w wystarczającym stopniu, aby osiągnąć zamierzony efekt. Jeżeli któryś z awanturników zechce zajrzeć do komórki zbyt wcześnie, zostanie zamknięte drzwi. Najprawdopodobniej drużyna najpierw przeszuka dostępne pomieszczenia, a dopiero później zabierze się za forsowanie zamkniętego przejścia. Kiedy przyjdzie odpowiedni moment (gdy skończy się zasób sztuczek), któryś z bohaterów powinien odnaleźć zwłoki Markusa (może poczuje nagle smród nieboszczyka). Odnalezione zwłoki nie będą jednak wyglądały na właściciela domu. Trup w komórce będzie miał twarz bohatera, którego duch (czyli mistrz gry) wybrał na ofiarę. W tym

samym czasie rysy twarzy prawdziwego bohatera ulegną drobnej transformacji, nadającej mu trochę diaboliczny wygląd. Podenerwowani członkowie drużyny powinni wysnuć wniosek, że wśród nich znajduje się obca istota, podszywająca się pod ich towarzysza, który w tej chwili leży martwy w komórce. Co zrobią? Czy z miejsca zaatakują podejrzaną osobę (na co właśnie liczy duch), czy też spróbują wyjaśnić sytuację? Czy uwierzą zapewnieniom nieszczęsnego kolegi, że padli ofiarą jakiejś straszliwej mistyfikacji, czy poddadzą nieszczęśnika torturom próbując wydobyć prawdę? Cokolwiek by się wydarzyło, powinno być to korzystne dla ducha.

W poniższym cytacie posłużono się fikcyjną osobą o imieniu Waldi. Mistrz gry powinien w to miejsce wstawić imię odpowiedniego bohatera, który ma stać się ofiarą mistyfikacji.

Ostrożnie uchylacie drzwi do komórki... i natychmiast z obrzydzeniem zatykacie nosy, w które uderza ohydna fala smrodu, wylewając się z zamkniętego dotąd pomieszczenia, niczym wezbrana rzeka po zerwaniu zapory. Śmierć, cuchnąca śmierć! Obrzydliwy smród przylega do was, zdaje się wdzierać przez wszystkie pory skóry. Czujecie mdłości, robi się wam niedobrze. Po chwili opanowujecie się na tyle, żeby

Z obrzydzeniem zatykacie nosy, w które uderza ohydna fala smrodu, wylewając się z zamkniętego dotąd pomieszczenia, niczym wezbrana rzeka...



Te drobne zmiany, do tej pory nie zauważone, zdają się przemieniać stojącą przed wami osobę w kogoś zupełnie obcego. W jakąś podstępna istotę, która przebiegłością i sprytem toruje sobie drogę ku waszemu zaufaniu.

ostrożnie zajrzeć do środka. Komórka jest ciemna, więc musicie sobie przyświecać. W mdłym świetle dostrzegacie półki, jakieś narzędzia i pojemniki. Waszą uwagę przyciąga leżący na podłodze, bezwładny kształt. Ktoś się pochyla, przyświeca... i z okrzykiem zdziwienia odskakuje do tyłu. Z zaciekawieniem przybliżacie się do nieboszczyka. Waszym oczom ukazuje się zakrwawiona twarz. Górna część czaszki została zmiażdżona jakimś silnym uderzeniem. Wybałuszone w przedśmiertnym zdumieniu oczy wpatrują się w wasze twarze w oskarżycielski sposób, jakby chciały zapytać: dlaczego?

To, co jednak najbardziej wami wstrząsnęło, to nie smród rozkładu bijący od nieboszczyka, nie rana, przez którą wyziera mózg, ale twarz trupa. Znana wam wszystkim twarz. Twarz waszego kolegi – Waldiego.

Ale jak to możliwe? Przecież Waldi jest tu z wami, stoi tuż obok. Wasze oczy biegną w jego kierunku, szukając odpowiedzi na to zagadkowe pytanie. Przyglądacie się uważnie waszemu koledze i dostrzegacie drobne zmiany w rysach jego twarzy. Wokół oczu i ust rysują się wyraźnie zmarszczki. Brwi jakby się wydłużyły i zgęstniały. Skóra na kościach policzkowych wydaje się być napięta do granic możliwości, nadając twarzy trupi wyraz. W oczach pojawia się dziwny połysk. Na ustach wykwiata okrutny grymas. Niby to ta sama twarz, ale jakby inna, bardziej demoniczna. Drobne zmiany dostrzegacie też w innych częściach ciała. Paznokcie wyglądają na zdecydowanie dłuższe – przypominają szpony. Skóra sprawia wrażenie jakby grubszej, nieludzkiej. Te drobne zmiany, do tej pory nie zauważone, zdają się przemieniać stojącą przed wami osobę w kogoś zupełnie obcego. W jakąś podstępna istotę, która przebiegłością i sprytem toruje sobie drogę ku waszemu zaufaniu.

Jeżeli grupa orientuje się, że jest manipulowana i zechce opuścić nawiedzony dom, duch zabarykaduje wszelkie możliwe drogi ucieczki i spróbuje zniszczyć drużynę. W tym celu posłuży się przedmiotami, używając ich jako pocisków. Szczególnie skuteczne i budzące grozę będą ostre narzędzia kuchenne (noże, tasaki, rożen),

a także nie zabezpieczona broń bohaterów (nagle miecz wysuwa się z pochwy i atakuje swojego właściciela).

Mistrz gry powinien sam określić statystyki ducha oraz obrażenia, jakie może zadawać posługując się dostępnymi mu przedmiotami. Siła ataku powinna być na tyle duża, aby uniemożliwić drużynie ucieczkę.

Wydostanie się z domu nie będzie łatwe. Należy sforsować okiennice, które trudno wyłamać, za to bez problemu można je rozbić toporem, bądź drzwiami. Te ostatnie są łatwiejsze do wyłamania. Trudno je jednak rozbić. Żeby móc je wyważyć, trzeba będzie najpierw uprzątnąć hol wokół nich (okolice drzwi będą zagrane różnymi rupieciami, utrudniającymi dostęp). Po wyważeniu drzwi z holu do sieni, pozostają jeszcze drzwi wyjściowe (tutaj nie ma bałaganu, można od razu przystąpić do wyważania).

Dom Markusa

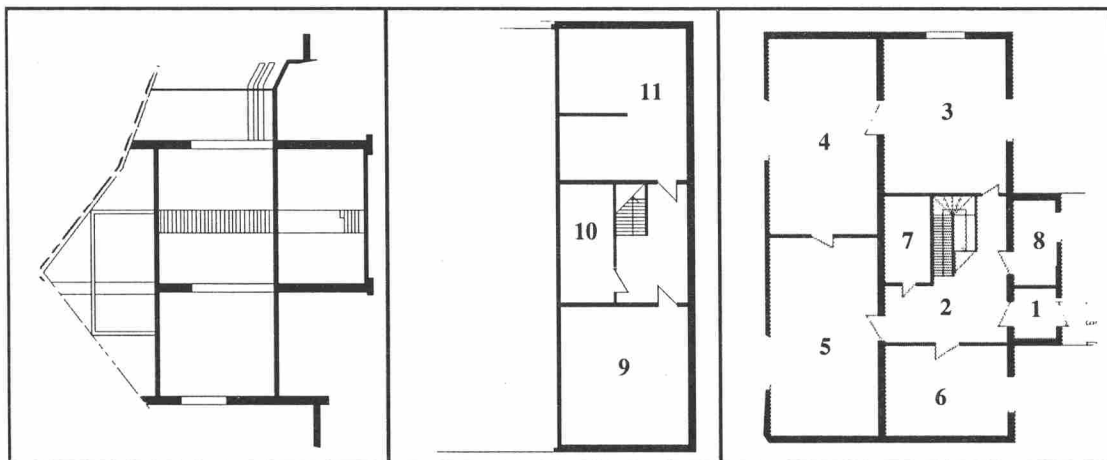
UWAGA: Wszystkie okiennice są zatrzęsnięte. Lampy znajdujące się w domu zdążyły już się wypalić. W pomieszczeniach jest więc ciemno, nawet w dzień. Jeżeli drużyna nie posiada własnego źródła światła, będzie musiała uzupełnić olej w lampach i ponownie je zapalić. Wszystkie okna posiadają okiennice, a przewód kominowy kratownicę. Żadne drzwi nie są zamknięte na klucz. Pomieszczenia pokrywa kilkadziesiąt kurz.

1. Sien

Ciemna, bez jakichkolwiek ozdób. Na podłodze znajduje się mały, zniszczony dywanik – najwyraźniej służący do wycierania butów przed wejściem do domu.

2. Hol

Oświetlony dwiema lampami. Jedna wisi na ścianie, po lewej stronie od wejścia, w końcu korytarza. Druga, tuż przy drzwiach, po prawej stronie. Podłogę pokrywa ciemnobrunatny dywanik. Na ścianach brak jakichkolwiek ozdób. Pośrodku holu, po prawej stronie, widać drzwiczki, za którymi znajdują się schody wiodące na strych i do piwnicy. Z tego miejsca



można także dostać się do sześciu innych pomieszczeń.

Przy ścianie, po lewej stronie od wejścia, znajduje się szafa na odzież wierzchnią oraz półka na buty. Tuż obok szafy stoi wiklinowy kosz, przeznaczony na parasolki i broń. W głębi korytarza, pod lampą, widać niewielką komodę. W środku można znaleźć zapasy oliwy do lamp, szmatki do czyszczenia butów, łój, szczotki do odzieży itp. Na ścianie, tuż obok schodów, zawieszono duże lustro oprawione w proste, drewniane ramy.

Pomieszczenie wygląda tak, jakby gospodarz nie za bardzo przykładał się do sprzątania. Na półkach widać grubą warstwę kurzu. Ściany przy lampach są wyraźnie okopcone. Dywanik aż prosi się o porządne trzepanie. W rogach pomieszczenia można dostrzec pajęczyny.

3. Kuchnia

Widne pomieszczenie (dwa okna), oświetlone solidnym, zwisającym z sufitu kandelabrem. Ściany kuchni obwieszane zostały przeróżnymi półkami i szafeczkami. Znaleźć na nich można typowe dla takiego pomieszczenia rzeczy: przyprawy, garnki, zastawę stołową, narzędzia kuchenne itd. Co większe okazy przyborów kuchennych (tasak, duże noże i warząchwie) wiszą na gwoździach, nad dużym stołem umieszczonym w rogu pomieszczenia, między oknami. Obok stołu stoi duża balia, przy niej wiadro na wodę, a tuż obok wiadro na odpadki. W przeciwnym rogu znajduje się solidny piec.

4. Jadalnia

Środek pokoju zajmuje obszerny stół pokryty licznymi plamami. Wokół niego

ustawiono sześć krzeseł, stanowiących osobliwą mieszaninę stylów, nie pasujących zarówno do stołu, jak i do siebie. Ściany jadalni zdobią obrazy przedstawiające różne kompozycje owocowe i kwiatowe. Także i w tym wystroju rzuca się w oczy nonszalancja w doborze dekoracji. Część obrazów wykonano w jaskrawych kolorach, część w pastelowych, a prawie każdy zupełnie inną techniką. W rogach pomieszczenia umieszczono duże donice z roślinami ozdobnymi, zaniechanymi i usychającymi. Przy ścianie, na wprost wejścia do saloniku, stoi kredens. W jego szufladach znajdują się czyste obrusy i serwetki. Górną część kredensu zajmuje barek, wyposażony w kilka butelek zawierających różne gatunki trunków oraz puchary.

Pomieszczenie oświetlane jest przez duży, stojący na stole lichtarz oraz dwie lampy umieszczone na przeciwległych ścianach.

5. Salonik

Pokój gościnny sprawia wrażenie surowego, acz przytulnego. Podłogę i ściany pokrywają skóry dzikich zwierząt. W pokoju znajduje się kominek, dwa niewielkie, owalne stoliki, cztery wygodne, głębokie fotele, sofa oraz szafka ścienna. Oświetlenie dają dwa świeczniki, po jednym na każdym stoliku. Oprócz nich na stolikach znajdują się popielnice oraz drewniane szkatułki, zawierające tabakę i tytoń. Ścianę na wprost wyjścia do jadalni pokrywają półki, uginające się pod ciężarem różnych pergaminów i ksiąg. Przy oknie znajduje się sekretarzyk, a na nim inkaust i pojemnik na pióra (w środku dwa pióra do pisania). W szufladzie leżą

Pomieszczenie wygląda tak, jakby gospodarz nie za bardzo przykładał się do sprzątania. Na półkach widać grubą warstwę kurzu. Ściany przy lampach są wyraźnie okopcone. Dywanik aż prosi się o porządne trzepanie. W rogach pomieszczenia można dostrzec pajęczyny.

Na środku pomieszczenia znajduje się pieńek do rąbania drewna, o który oparto siekiere.

rachunki, cenniki (głównie starych ksiąg, manuskryptów i prac Markusa) oraz nieduży diariusz oprawny w czarną skórę, bez żadnego tytułu i znaków na oprawie. Jest to opisywany wcześniej dziennik w starożytnym języku. Obok podano notatki wykonane przez Markusa, w języku zrozumiałym przez bohaterów.

6. Sypialnia

Pomieszczenie to wygląda dokładnie tak samo, jak we śnie. W kufrze, który zapewne najbardziej interesuje bohaterów, znajduje się odzież podróżna używana przez Markusa podczas wypadów za miasto, sakiewka z pieniędzmi, sakwa podróżna, bukłak, pejcz i zwój liny.

7. Toaleta

Znajduje się tu duża balia do kąpieli, szafka z ręcznikami, dwa wiadra – jedno drewniane na zimną wodę i jedno metalowe, do podgrzewania wody.

8. Spizarka

Jak sama nazwa wskazuje, jest to pomieszczenie do przechowywania zapasów żywności. Aktualnie jest prawie puste. Można tu znaleźć jedynie worek z mąką, wypełniony w szóstej części, trochę suszonego mięsa, ziemniaki, kilka słoików z przetworami, małą beczkę kiszonych ogórków (też prawie pustą), worek ziaren kukurydzy (pełny w piątej części), paczkę sucharów, suszone owoce.

9. Pracownia

Pomieszczenie trochę przypomina pracownię alchemika, a trochę magazyn muzealny. Oświetlane jest przez trzy zawieszane na ścianach latarnie oraz ciężki, mosiężny kandelabr, walający się teraz po podłodze. Podstawa kandelabru jest lekko zdeformowana i pokryta jakąś ciemną, zaschlą substancją. Na lewo od wejścia, w starych szafach i na stole, umieszczono przeróżne eksponaty: gliniane figurki i naczynia, pokryte tajemniczymi symbolami; jakieś skorupy, najprawdopodobniej wykopane ze zrujnowanych miast; kamienne tabliczki; wazy; noże o przedziwnych kształtach – najprawdopodobniej rytualne; urny z prochami. Wśród figurek ustawionych na stole (pomalowane na

czarno, drewniany ogier, gliniana kobieta wznosząca ręce nad głowę, porcelanowa maskara przedstawiająca mitycznego smoka, kamienny mężczyzna z odłupaną głową), znajduje się gliniany wojownik dzierżący miecz w prawej dłoni i zasłaniający się dużą, okrągłą tarczą. Ta niewielka rzeźba ma kluczowe znaczenie w całej przygodzie, ponieważ to właśnie w niej Markus zaklął demona.

Druga część pomieszczenia pozbawiona jest jakichkolwiek mebli i ozdób. Gołe ściany i podłogę zdobią przedziwne znaki. Na podłodze leży mata wykonana z niedźwiedziej skóry. O ile znaki wyryte na ścianie stanowią coś w rodzaju piktoqramów, o tyle podłogę pokrywa skomplikowany wzór, którego sens trudny jest do odczytania dla niewprawnego oka (zbiegające się i krzyżujące pozornie bezładnie faliste linie tworzą skomplikowany symbol przywoływania).

10. Komórka

Ciemne pomieszczenie używane jako skład narzędzi. Można tu znaleźć: łopate, grabie, miotłę, podniszczone wiadro, stare szmaty, cęgi do przycinania gałązek, strug, obcęgi, puszkę gwoździ itp.

Aktualnie w komórcie znajduje się także ciało Markusa.

11. Skład opatu

Nie oświetlone pomieszczenie stanowi magazyn drewna opałowego. Pocięte drewno ułożono pod ścianami w przyzmac. Na środku pomieszczenia znajduje się pieńek do rąbania drewna, o który oparto siekiere.

Strych

Strasznie zagracony i zakurzony. Znajduje się tu mnóstwo rupieci, z których większość już dawno powinna zostać wyrzucona na śmietnik: trzy kufry wypełnione znoszonymi ubraniami; dwa rozpadające się stołki; stary stolik, na którym spoczywa zdezelowany kandelabr; sofa z wyblakłym i podziurawionym przez myszy obiciem; mosiężny dzbanek z urwanym uchem; wydrążona tykwa z nieznanego drewna; stary hamak; niemodne już kapełuszki; dziurawe buty (dwie pary); gruba lina; stłuczona lampa; rama do obrazu itp.

Diariusz – zapiski Markusa

*Niektóre z rytuałów wydają się być bardzo niebezpieczne.
Zbyt duże szanse ściągnięcia na siebie uwagi Kusiciela.*

*Bardzo dobra znajomość rytuałów pogrzebowych.
Niektóre z nich wydają się pochodzić z epoki wielkich wojen.*

Ciekawa teoria metempsychozy – sprawdzić od strony praktycznej:

*Techniki medytacyjne wydają się w znacznym stopniu zwiększać wrażliwość
na niektóre zjawiska. Sprawdzić działanie proponowanych halucynogenów.*

*Teoria kryształów nie sprawdza się tak dobrze, jak to sugeruje autor.
Może to ja robię coś źle?*

*Pierwszy pozytywny kontakt z tamtą stroną.
Muszę zmodyfikować sensybilizator – powoduje nieprzyjemne skutki uboczne.*

Przymierzam się do próby przywołania. Kierując się znalezionymi uwagami i wskazówkami przygotowałem listę niezbędnych składników (proporcje trzeba będzie jeszcze dopracować): łój, wosk, proszek z okrzężnicy, monilia, sardion, tanalbin, przeżeracz (wzmocniony kilkoma kroplami serotu), żywica (koniecznie świeża), korektor, zamrożone światło, słona woda, korczyk, kawałek srebra (bez domieszek), przechowalnik.

*Jestem gotów. Najdłużej zastanawiałem się nad przechowalnikiem.
Doszedłem do wniosku, że musi to być coś nietrwałego, żeby w razie kłopotów mógł łatwo pozbyć się gościa. Wybrałem do tego celu glinianego wojownika.
Za osiem dni będzie odpowiedni układ gwiazd.*

*Eksperyment zakończył się pełnym sukcesem.
Duch wydaje się chętny do współpracy.*

Mimo chęci z obu stron nie udało mi się uzyskać wyczerpujących informacji na interesujące mnie tematy. Mam podejrzenia, że mój gość nie jest ze mną szczery. Muszę na jakiś czas zrezygnować ze wspomagaczy, bo wywołują koszmarny sny.

Sny nie ustały, stają się coraz gorsze. Podejrzewam próby manipulacji moim umysłem.

Nie wiem co robić, czuję się tak strasznie zagubiony. Duch staje się coraz silniejszy, może już oddziaływać na przedmioty materialne. Nie mogę dociec, co jest źródłem jego energii. Gdybym je odnalazł, mógłbym nad nim zapanować.

Jestem przerażony. Straciłem nad nim wszelką kontrolę. Jutro go zniszczę. Nie wiem co zrobić z księgą. Powinna zostać także zniszczona, jednakże moje serce naukowca buntuje się przed taką stratą.

Jakie tajemnice kryje odcięty od cywilizacji monastyr
położony gdzieś w Grecji?
Czy Badaczom uda się przeżyć spotkanie
z mrocznymi mocami?

Maciek

Kocuj

Podróż

do
Grecji

Ilustracje:
Hubert
Czajkowski

Akcja poniższej przygody rozgrywa się w latach 20. naszego wieku, na terenie Grecji. Dokładniej w jednym z położonych wysoko na skałach monastyrów w pobliżu wioski Kalambaka. Mogą brać w niej udział zarówno zaawansowani, jak i początkujący gracze. Scenariusz zakłada, że Odkrywczy Tajemnic wyruszają do Grecji ze Stanów Zjednoczonych, ale równie dobrze przygoda może rozpocząć się w Europie. Właściwie czas akcji może zostać przesunięty do 1890 roku, pod warunkiem, że z krajobrazu zostaną usunięte samochody i ciężka broń automatyczna.

Niezwykłe wydarzenie

W jednym z greckich monastyrów ma dojść wkrótce do dość niecodziennego wydarzenia. Mają zostać otwarte dwa niewielkie pomieszczenia, które zostały zamurowane w połowie XVI wieku. Są to cele dwóch mnichów, którzy postanowili się zamurować i spędzić resztę życia w odosobnieniu. Pozostawiono im jedynie dwa niewielkie otwory, przez które dostarczano pożywienie. Później, gdy mnisi dożyli w samotności swych dni, pomieszczenia zamurowano do końca. Nie byłoby w tym wszystkim nic interesującego, gdyby nie to, że ściany monastyru były w tym czasie pokryte od wewnątrz pochodzącymi z XIV wieku freskami i mozaikami. Około roku 1750 ówczesny przełożony monastyru polecił mnichom zniszczyć wszystkie ozdoby i ornamenty. Rozkaz został sumiennie wykonany i bezcenne dzieła sztuki przestały istnieć. Nie tknięte pozostały jedynie zamurowane dwa wieki wcześniej pomieszczenia. Obecny przełożony postanowił otworzyć cele i godnie pochować spoczywające w nich szczątki mnichów.

Monastiry pozostają przeważnie zamknięte dla ludzi z zewnątrz. Niektóre z takich miejsc są niedostępne nawet dzisiaj. Mnisi po prostu nikogo nie wpuszczają. W tym jednak przypadku okazali się wspaniałomyślni (no może nie do końca, bo mają w tym swój ukryty cel) i pozwolili asystować przy odmurowywaniu cel paru osobom z zewnątrz. Nie trzeba chyba dodawać, że wzięcie udziału w takim wydarzeniu to prawdziwa gratka dla każdego Odkrywcy Tajemnic.

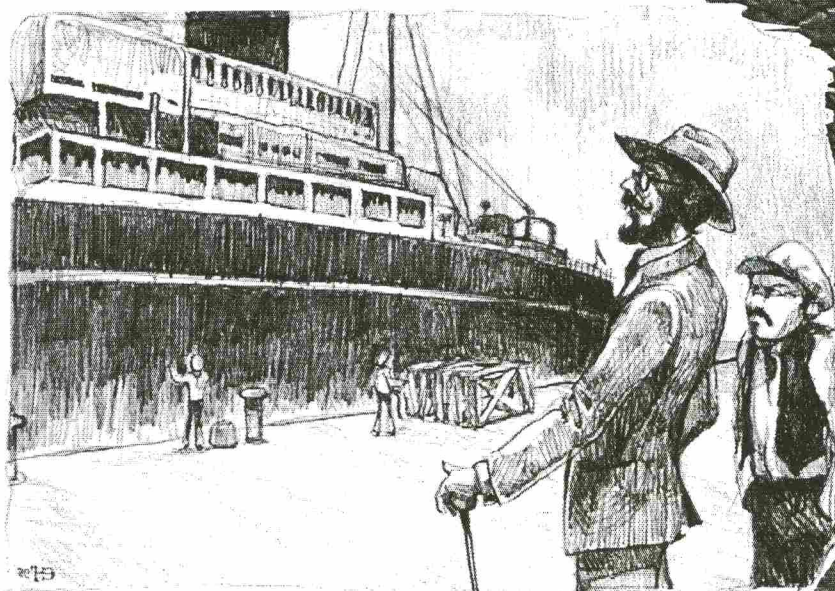
Początek

Strażnikowi Tajemnic najłatwiej będzie rozpocząć przygodę, jeżeli wśród Badaczy znajdują się naukowcy, dziennikarze lub prywatni detektywi.

Profesorowie historii, archeolodzy, czy też inni znawcy sztuki (na przykład artyści) zostaną zaproszeni do Grecji przez profesora Mastorakisa. Mastorakis jest po prostu ich dawnym przyjacielem ze studiów lub znajomym ze zjazdów naukowych. Jest dość znanym greckim archeologiem. Od lat mieszka i pracuje w Atenach. Przełożony monastyr poprosił go o zaproszenie kilku gości (najlepiej z Ameryki), aby uczestniczyli w ceremonii odmurowania cel mnichów. Oczywiście będą mogli zbadać freski i mozaiki, które prawdopodobnie znajdują się w tych pomieszczeniach, a także zwiedzić cały monastyr.

Jeżeli któryś z Badaczy jest dziennikarzem, to zostanie po prostu wysłany do Grecji przez gazetę, z którą aktualnie współpracuje. Właścicielowi pisma udało się zdobyć zaproszenie na uroczystość odmurowywania cel. Oczekuje, że wysłany przez niego dziennikarz napisze interesujący reportaż z tego niecodziennego wydarzenia, o którym głośno w światku archeologów.

Do Grecji wybiera się również profesor Kirsch oraz jego żona, Laura. Oni także otrzymali



zaproszenie i będą asystować przy odmurowywaniu cel. Edgar Kirsch jest profesorem historii, a jego żona – doktorem sztuk plastycznych. Profesor to lekko przygarbiony, pięćdziesięcioletni mężczyzna. Na pierwszy rzut oka daje się rozpoznać jego żydowskie pochodzenie. Laura jest trzydziestoletnią kobietą, nieciekawą pod każdym względem. Ma przeciętną urodę, lubi prowadzić nudne rozmowy, nosi niezbyt gustowne stroje.

Profesor Kirsch chce wynająć prywatnego detektywa lub kogoś do ochrony, aby czuwał nad bezpieczeństwem jego żony (ma w tym swój ukryty cel, o którym później będzie jeszcze mowa). Osobą tą będzie zapewne któryś z pozostałych Badaczy.

Edgar Kirsch jest profesorem historii, a jego żona – doktorem sztuk plastycznych. Profesor to lekko przygarbiony, pięćdziesięcioletni mężczyzna. Laura jest trzydziestoletnią kobietą, nieciekawą pod każdym względem.

Edgar Kirsch

S 8

KON 10

BC 12

INT 17

MOC 16

ZR 9

WG 11

P 75

WYK 21

WT 11

Laura Kirsch

S 7

KON 12

BC 10

INT 14

MOC 10

ZR 11

WG 10

P 50

WYK 18

WT 11

Edgar Kirsch

S 8 KON 10 BC 12 INT 17 MOC 16

ZR 9 WG 11 P 75 WYK 21 WT 11

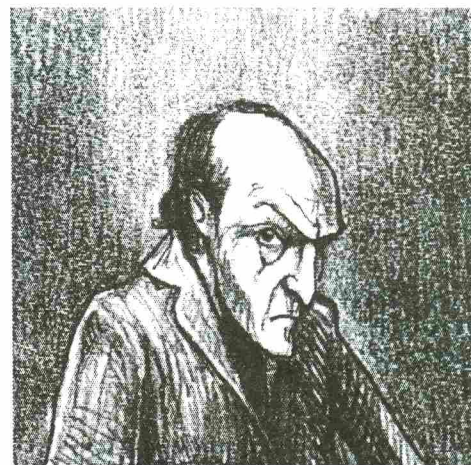
PP 63 Pomysłowość 85% Szczęście 80%

Wiedza 110% Punkty magii 16

Umiejętności: antropologia 20%, archeologia 70%, astronomia 20%, biologia 40%, chemia 30%, fizyka 10%, francuski 25%, geologia 15%, greka 49%, historia 90%, korzystanie z biblioteki 60%, łacina 40%, okultyzm 12%, perswazja 25%, pistolet 35%, prawo 18%, psychologia 33%, spostrzegawczość 50%, targowanie się 40%, wiarygodność 60%, wmawianie 30%.

Ekwipunek: pistolet, latarka, lina (10 m).

Pochodzący z Nowego Jorku profesor historii nowożytnej. Jest niewysokim, 50-letnim mężczyzną. Na pierwszy rzut oka daje się rozpoznać jego żydowskie pochodzenie. Jest dobrym znajomym profesora Mastorakisa. Edgar Kirsch ma zamiar wykraść z monasteru jedną ze znajdujących się tam ikon. Jego współnikiem w tym przedsięwzięciu jest mnich Jonas, którego poznał rok temu w Szkocji. To od niego dowiedział się o znajdujących się w monasterze niezwykle cennych ikonach. Teraz chce skorzystać z nadarżającej się okazji i wykraść jedno z bezcennych dzieł sztuki. Jonas już dawno zdradził profesorowi jedną z tajemnic monasteru. Edgar Kirsch wie o znajdujących się pod klasztorem skalnych jaskiniach i łączącym je z monasterem tajnym przejściu. Ma ze sobą sporządzone przez Jonasa plany tych korytarzy



i właśnie tą drogą ma zamiar wynieść bezcenną ikonę. Laura zna zamiary swego męża, nie bierze jednak bezpośredniego udziału w kradzieży.

Plan Edgara i Jonasa jest następujący. Profesor Kirsch po przybyciu do Kalambaki uda, że zachorował i nie może odwiedzić monasteru. Mnich Jonas, gdy tylko nadarzy się okazja, ukradnie ikonę i wyniesie ją do jednej ze znajdujących się pod monasterem jaskiń. Profesor Kirsch zabierze stamtąd malowidło i natychmiast uda się w drogę powrotną. W Kalambace zostawi wiadomość, że poczuł się lepiej i postanowił poczekać na pozostałych w Atenach.

Na wszelki wypadek Edgar wynajął kogoś do ochrony (prawdopodobnie któregoś z Badaczy). Osoba ta ma czuwać nad bezpieczeństwem jego żony, a poza tym zawsze może być przydatna, gdyby z jakichś przyczyn plan się nie powiódł. Póki co, ochroniarz nie wie nic na temat planowanej kradzieży.

Laura Kirsch

S 7 KON 12 BC 10 INT 14 MOC 10

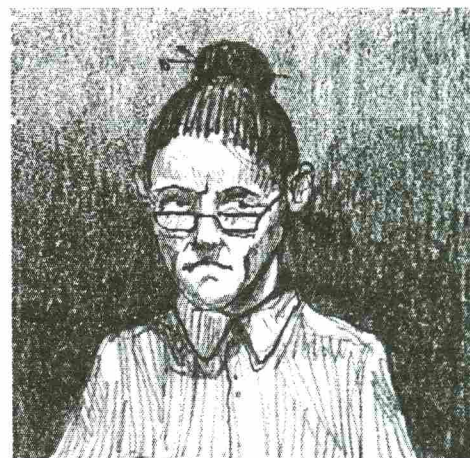
ZR 11 WG 10 P 50 WYK 18 WT 11

PP 50 Pomysłowość 70% Szczęście 50% Wiedza 90% Punkty magii 10

Umiejętności: archeologia 30%, biologia 25%, chemia 50%, historia 74%, angielski 70%, łacina 35%, francuski 45%, korzystanie z biblioteki 70%, medycyna 25%, okultyzm 5%, pierwsza pomoc 46%, prawo 15%, psychologia 20%, spostrzegawczość 20%, sztuka: malarstwo 30%, wmawianie 25%.

Ekwipunek: latarka i aparat fotograficzny.

Laura jest trzydziestoletnią kobietą. Podobnie jak jej mąż pochodzi z Nowego Jorku. Z wykształcenia jest doktorem historii sztuki. Ma przeciętną urodę i niezbyt gustowną fryzurę. Nie rozstaje się ze swymi okularami w rogowych oprawkach i nosi stroje, które już



dawno wyszły z mody. Lubi prowadzić długie i nudne rozmowy. Jest nieciekawa pod każdym względem.

Laura wie o planach dotyczących kradzieży ikony. Ma zaufanie do mnicha Jonasa, bo jest on przyjacielem jej męża.

Przez Atlantyk

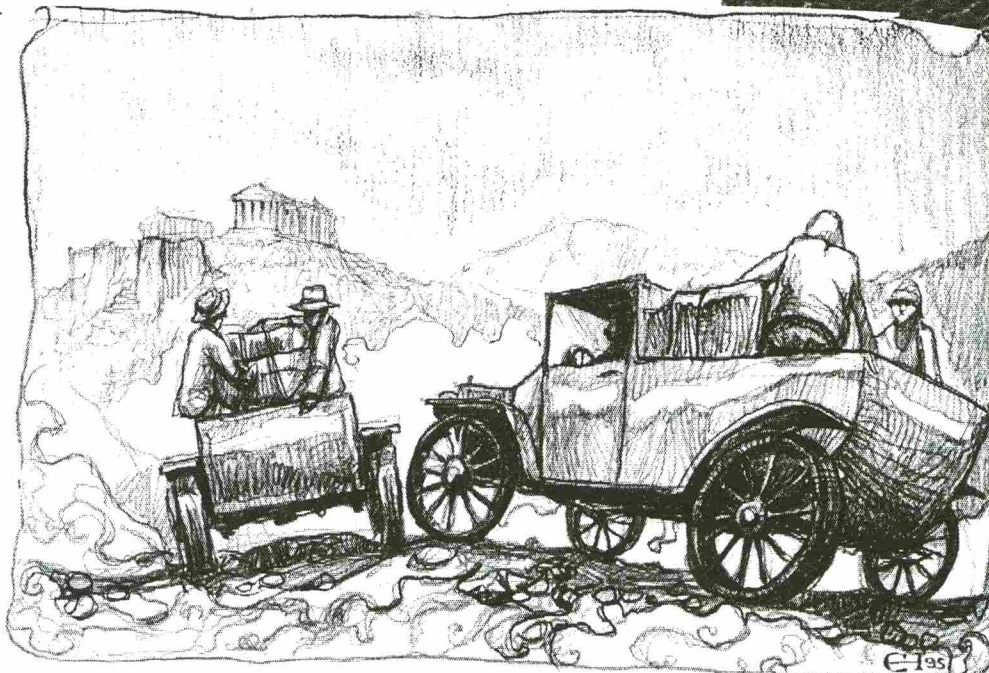
W ten czy inny sposób wszyscy Badacze znajdują się na pokładzie podążającego do Europy hiszpańskiego transatlantyku – *Margherita*. Będą jadać posiłki przy wspólnym stoliku razem z Edgarem i Laurą Kirsch. Jeżeli biorący udział w przygodzie Odkrywcy Tajemnic nie znali się wcześniej, to właśnie tam będą mogli spotkać się po raz pierwszy. Z pewnością szybko wyjdzie na jaw, że mają wspólny cel podróży. Badacze będą mieli wystarczająco dużo czasu na poznanie się nawzajem i wymianę poglądów.

Po paru tygodniach *Margherita* zawinie do portu w Barcelonie i wszyscy ci, którzy udają się do Grecji, będą musieli przesiąść się na statek płynący do Pireus.

Na greckiej ziemi

Po kilkudniowej żegludze przez Morze Śródziemne, państwo Kirsch i pozostali Badacze dotrą do portu w Pireusie. Na nabrzeżu będzie już na nich czekał profesor Mastorakis, który wylewnie przywita się ze swoimi przyjaciółmi i znajomymi. Po chwili wszyscy zostaną upakowani w dwóch

zdezelowanych półciężarówkach i wyruszą w kilkugodzinną podróż do Aten. Przenocują w jednym z niewielkich hotelików w centrum miasta. Następnego dnia ci, którzy wyrażą chęć, będą mogli wybrać się na zwiedzanie Akropolu lub stadionu olimpijskiego. Profesor Mastorakis zajmie się



w tym czasie wynajęciem niezbędnych do dalszej podróży koni i mułów. Następnego dnia wszyscy wyruszą w kierunku wioski Kalambaka.

Profesor Mastorakis

S 10 KON 10 BC 12 INT 15 MOC 13
ZR 11 WG 13 P 65 WYK 17 WT 11

**PP 65 Pomysłowość 75% Szczęście 65%
Wiedza 85% Punkty magii 13**

Umiejętności: angielski 59%, antropologia 80%, archeologia 45%, biologia 60%, geologia 5%, greka 75%, historia 80%, historia naturalna 40%, korzystanie z biblioteki 70%, łacina 50%, perswazja 25%, prawo 20%, psychologia 33%, spostrzegawczość 35%, staro-cerkiewno-słowiański 28%, targowanie się 40%, wiarygodność 40%, wmańwanie 30%.

Profesor Mastorakis jest niezbyt postawnym mężczyzną w średnim wieku (ma około 40 lat). Ukończył uniwersytet w Oxfordzie i przez kilka lat wykładał tam archeologię. Parę lat temu powrócił jednak do Grecji i zamieszkał w swych rodzinnych Atenach. Pragnie uchodzić za światowca



i prawdziwego dżentelmena. Ubiera się w angielskim stylu i nigdy nie rozstaje ze swoim binoklem. Ma całkowicie szczere intencje i nic nie wie na temat tajemnic monasteru. Godzinami może rozprawiać na temat różnych archeologicznych znalezisk. Prócz tego jest trochę tchórzliwy i dosyć uparty.

**Profesor
Mastorakis**
S 10
KON 10
BC 12

INT 15
MOC 13
ZR 11
WG 13
P 65
WYK 17
WT 11

Mnich

Jonas

S 13

KON 14

BC 13

INT 12

MOC 11

ZR 10

WG 9

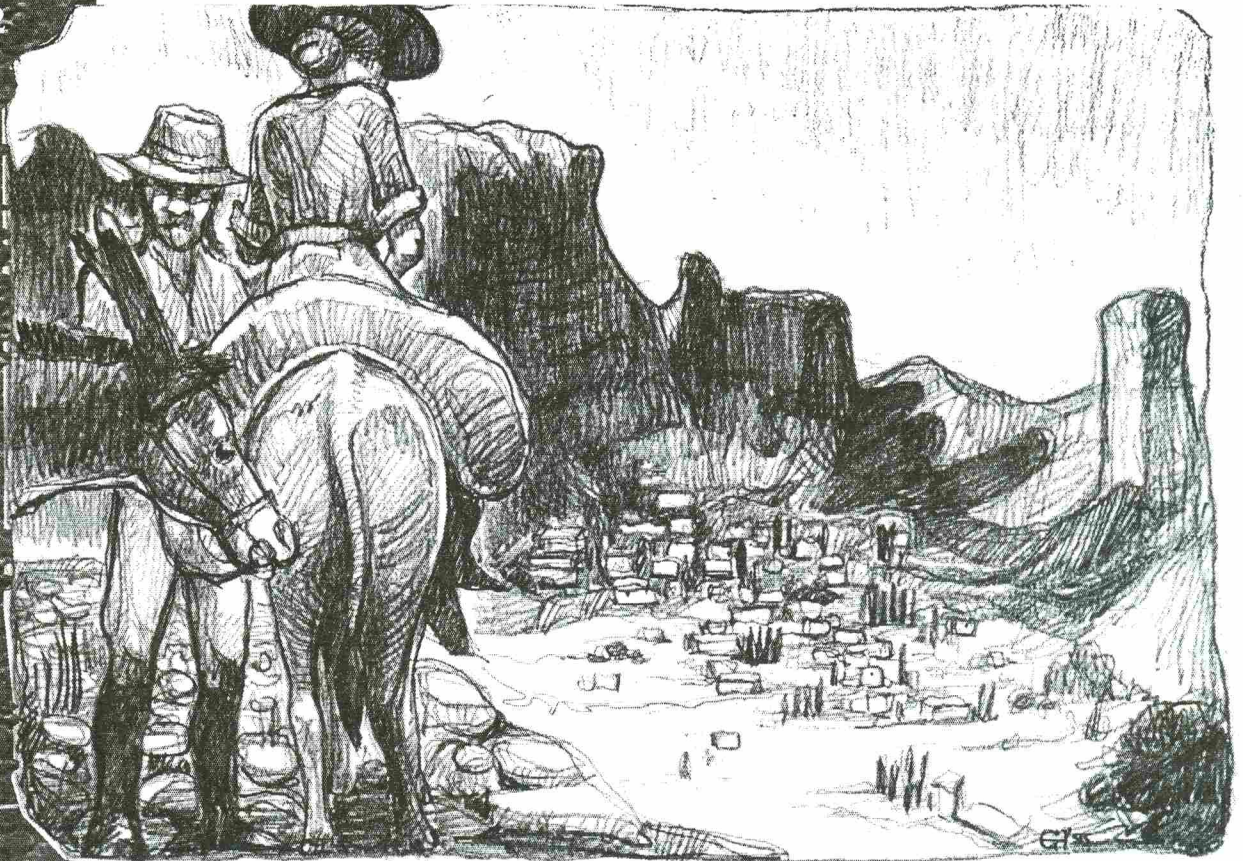
P 55

WYK 14

WT 13

Po tygodniu podróży przez górzyste i odludne tereny, oczom Badaczy ukaże się mała wioska położona w niewielkiej dolinie pośród skał. Jest to kilkanaście nędznych, parterowych domków otoczonych kilkoma oliwnymi i pomarańczowymi gajami. Profesor Mastorakis

załatwi wszystkim nocleg w najbardziej okazałym domostwie. Jego właścicielem jest miejscowy handlarz oliwek. Dzięki temu, że przyjmie do siebie tak znamienitych gości, wzrośnie jego prestiż wśród pozostałych mieszkańców wsi. Badacze dotrą do Kalambaki pod wieczór



Mnich Jonas

S 13 KON 14 BC 13 INT 12 MOC 11
ZR 10 WG 9 P 55 WYK 14 WT 13

**PP 55 Pomysłowość 60% Szczęście 55%
Wiedza 70% Punkty magii 11**

Umiejętności: historia 50%, język angielski 40%, język grecki 60%, kartografia 15%, korzystanie z bibliotek 35%, łacina 20%, nasłuchiwanie 35%, perswazja 40%, pierwsza pomoc 45%, prawo 30%, religioznawstwo 65%, skradanie się 25%, spostrzegawczość 70%, staro-cerkiewno-słowiański 28%, uderzenie pięścią 60%, uniki 40%, wiarygodność 25%, wmawianie 20%.

Jonas ma 29 lat. Jest Grekiem pochodzącym z Albanii. Studiował teologię na jednej ze szkockich uczelni. Przebywa w monasterze dopiero od roku. Nie został jeszcze wtajemniczony w sekrety tego miejsca. Nic nie wie na temat planów odzyskania świętej re-

likwii. Nie poinformowano go też o znajdującym się pod monastylem labiryntie jaskiń. Tę tajemnicę odkrył jednak we własnym zakresie. Sam sporządził plany podziemnych korytarzy i wysłał je swemu współnikowi – profesorowi Kirschowi.



i będą tak zmęczeni, że natychmiast udadzą się na spoczynek.

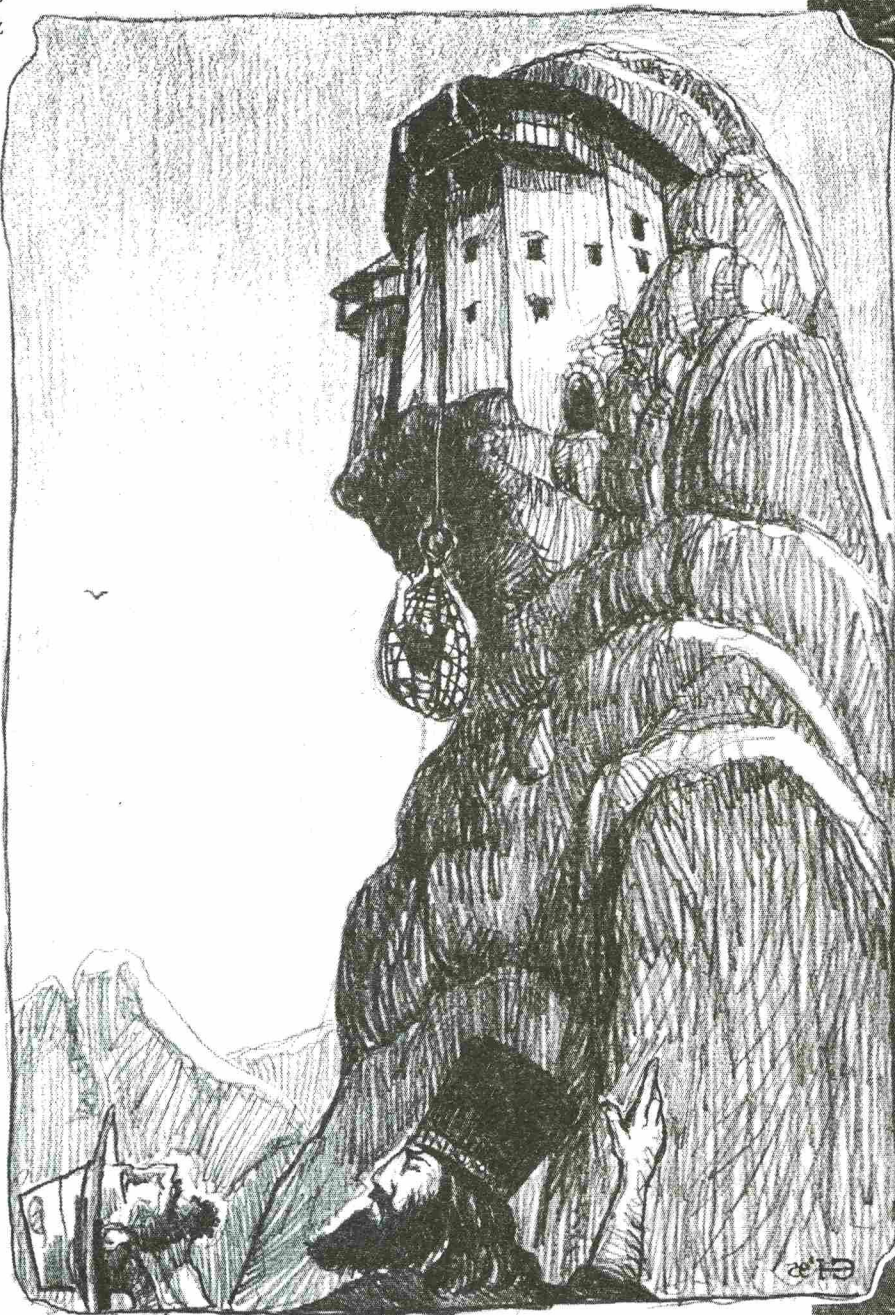
Następnego dnia rano będzie już na nich czekał mnich Jonas, który od ponad tygodnia regularnie odwiedza Kalambakę, wypatrując oczekiwanych gości. Ma około trzydziestu lat i pochodzi z Albanii. Zna bardzo dobrze język angielski, gdyż przez dwa lata studiował teologię na jednej ze szkockich uczelni. Od roku jest mnichem w pobliskim monasterze i został wyznaczony do opiekowania się gośćmi. Jest gotów w każdej chwili wyruszyć w drogę.

Gdy wszyscy zaczynają szykować się do wymarszu, pojawia się Laura Kirsch z wiadomością, że jej mąż nie czuje się najlepiej i nie może wyruszyć w dalszą drogę. Jeżeli ktoś zechce porozmawiać z profesorem, przekona się, że jest on nieco blady i mówi lekko zachrypniętym głosem. Bardzo żałuje, że nie będzie obecny przy odmowywaniu celu. Dodaje jednak, że to jego żona jest większą od niego znawczynią sztuki sakralnej, więc wystarczy, jak ona wszystko obejrzy i zrobi dokładne notatki. Jeżeli któryś z Odkrywców posiada odpowiednie umiejętności i zechce zbadać profesora Kirscha, to nie stwierdzi u niego objawów żadnej choroby. Edgar nie ma gorączki ani nie uskarża się na żadne konkretne bóle.

Monastyr

W drogę wyruszają więc: profesor Mastorakis, doktor Laura Kirsch i biorący udział w przygodzie Badacze. Przez ponad dwie godziny będą podążać ścieżką wśród skał za prowadzącym ich mnichem. Nagle ich oczom ukaże się niesamowity widok: trzydziestometrowa, niedostępna skała, na której szczycie zawieszony jest wiekowy monastyr. Właściwie nie znajduje się on na samym wierzchołku. Budowla jest raczej wtłoczona w skałę tuż poniżej szczytu. Trudno jest

kolwiek innym sposobem niż drogą powietrzną. Gdy Badacze zdołają to sobie uświadomić, z wnętrza budowli zacznie wolno opadać gruba lina, zakończona siecią okazałych rozmiarów. Jonas powiadomi wszystkich, że jest to jedyna droga, jaką można dotrzeć do monastynu. Po



kilkudziesięciu minutach goście zostaną po kolei wciągnięci na górę.

Żaden mnich (oprócz Jonasa) nie zna języka angielskiego. Właściwie potrafią oni mówić tylko po grecku, choć kilku z nich zna trochę łacinę. Warto pamiętać, że greką umie posługiwać się Mastorakis (jest przecież rodowitym ateńczykiem). Ten język nie jest też obcy profesorowi Kirschowi, ale, jak pamiętamy, pozostał on w Kalambace.

Trzydziestometrowa, niedostępna skała, na której szczycie zawieszony jest wiekowy monastyr. Właściwie nie znajduje się on na samym wierzchołku. Budowla jest raczej wtłoczona w skałę tuż poniżej szczytu.

Cyryl był twórcą pisma staro-cerkiewno-słowiańskiego i autorem pierwszego przekładu Pisma Świętego na ten język. Metody uzyskał zgodę Rzymu na wprowadzenie języków słowiańskich do liturgii. Został arcybiskupem Moraw. Był prześladowany i więziony przez biskupów niemieckich. Obydwu niedługo po śmierci ogłoszono świętymi.

Historia monasteru

Monaster, w którym toczy się akcja poniższej przygody, został zbudowany pod koniec XII wieku. Nie wyróżnia się on niczym szczególnym od innych, powstałych w tym samym okresie, greckich monasterów. Wszystkie tego typu budowle wznoszono wtedy w niedostępnych miejscach, aby tym samym ułatwić ich obronę. W XIV wieku monaster został ozdobiony licznymi freskami i mozaikami. Około roku 1750 wszystkie te ozdoby zostały całkowicie starte i zniszczone (przetrwało tylko kilka malowideł w zamurowanych wcześniej pomieszczeniach, które Badacze będą mieli okazję obejrzeć w trakcie przygody).

Na początku XIII wieku do monasteru trafiła jedna z bardzo znanych i cennych relikwii – palec świętego Cyryla. Natychmiast wzrósł prestiż i sława tego miejsca. Niestety, niedługo po tym, podczas jednego z tureckich najeżdów, relikwia zaginęła. Podobno ówczesny przełożony monasteru przeraził się myślą, że palec świętego Cyryla może wpaść w ręce niewiernych i ukrył go w jednej z pobliskich jaskiń. Monaster nie został zdobyty, Turcy odstąpili od oblężenia, jednak relikwii nie udało się odnaleźć. Podobno przeor postradał zmysły i nie potrafił wskazać miejsca, w którym ukrył święty palec. Monaster stracił na swej świetności i stał się jedną z wielu zwyczajnych budowli sakralnych. Mnisi boleją nad tym do dziś.

Powyższą historię usłyszą Badacze, gdy tylko zechcą porozmawiać na temat monasteru z którymś mnichem. Mogą im zostać również opowiedziane dzieje świętego Cyryla i Metodego.

Cyryl i Metody byli braćmi greckiego pochodzenia. Pod koniec IX wieku prowadzili działalność misyjną na Morawach. Cyryl był twórcą pisma staro-cerkiewno-słowiańskiego i autorem pierwszego przekładu Pisma Świętego na ten język. Metody uzyskał zgodę Rzymu na wprowadzenie języków słowiańskich do liturgii. Został arcybiskupem Moraw. Był prześladowany i więziony przez biskupów niemieckich. Obydwu niedługo po śmierci ogłoszono świętymi.



Chińscy „mnisi”

S 11 KON 14 BC 10 INT 16 MOC 16
ZR 12 WG 11 P 80 WYK 16 WT 12

**PP 63 Pomysłowość 80% Szczęście 80%
Wiedza 80% Punkty magii 16**

Umiejętności: archeologia 30%, astronomia 5%, historia 60%, angielski 40%, chiński 90%, korzystanie z bibliotek 50%, łacina 30%, Mity Cthulhu 17%, okultyzm 78%, perswazja 50%, pistolet 50%, prawo 50%, spostrzegawczość 40%, strzelba 30%, targowanie się 64%, ukrywanie się 60%, uni ki 70%, wmawianie 30%.

Ci goście przybyli do monasteru na zaproszenie ojca Nicolaosa. Przyjechali jednak nie z Chin, a prosto ze Stanów Zjednoczonych. Są przedstawicielami kultu Zenth, który utrzymuje kontakty z wielką rasą z Yith. Stworzenia te, zwane również Umysłowymi Podróżnikami w Czasie, przybyły przed wiekami na Ziemię i opanowały umysły miejscowych stożkowatych istot i przez długie lata prowadziły wojnę z latającymi polipami. Wielka rasa z Yith pokonała swych wrogów i większość polipów została uwięziona głęboko pod ziemią, w wykonanych specjalnie w tym celu kamiennych studniach. Jedna z tych istot została zamknięta w znajdujących się pod monasterem jaskiniach. Latający polip jest od wieków więziony w tej samej studni, do której wrzucono relikwię świętego Cyryla. Ojciec Nicolaos poprosił Chińczyków o pomoc w pokonaniu mrocznej istoty i odzyskaniu relikwii.

Umysłowi Podróżnicy w Czasie nieustannie badają wszechświat. Wysyłają swe umysły w przyszłość lub w przeszłość, wyszukują odpowiednie istoty i wymieniają się z nimi umysłami. Właśnie w tych poszukiwaniach pomocny jest wielkiej rasie z Yith kult Zenth. W zamian za okazaną pomoc, goście rewan-



żują się przekazywaniem zaawansowanych technologii lub nauką magicznych zaklęć.

Chińczycy mają zamiar zniszczyć uwięziony w podziemiach latający polip za pomocą broni energetycznej, używanej przez wielką rasę z Yith. Ową podobną trochę do kamery broń ma im dostarczyć podczas specjalnej ceremonii jeden z Umysłowych Podróżników w Czasie. Istota ta otrzyma w zamian kilka interesujących umysłów, z których będzie mogła sobie wybrać najbardziej odpowiedni i na jakiś czas umieścić w nim swoją świadomość. O sprowadzenie odpowiednich „umysłów” ma zadbać ojciec Nicolaos. Doskonałą okazją staje się planowana ceremonia odmurowania cel.

Chińczycy mają ze sobą dwie okultystyczne księgi w języku angielskim. Jedna z nich dotyczy świętych relikwii, a druga znaków chroniących przed wpływem złych mocy. Posiadają też jedną księgę mitów. Jest to zapisany po chińsku zwój pergaminów.



Chińscy

„mnisi”

S 11

KON 14

BC 10

INT 16

MOC 16

ZR 12

WG 11

P 80

WYK 16

WT 12

Ojciec
Nicolaos
S 8
KON 10
BC 11
INT 13
MOC 13
ZR 8
WG 11
P 65
WYK 13
WT 11

Ojciec Nicolaos

S 8 KON 10 BC 11 INT 13 MOC 13
ZR 8 WG 11 P 65 WYK 13 WT 11

PP 65 Pomysłowość 65% Szczęście 65%
Wiedza 65% Punkty magii 13

Umiejętności: historia 60%, język grecki 65%, korzystanie z bibliotek 45%, łacina 30%, perswazja 46%, pierwsza pomoc 55%, religioznawstwo 45%, spostrzegawczość 40%, staro-cerkiewno-słowiański 55%, wiarygodność 45%.

Nicolaos jest siedemdziesięcioletnim Grekiem. Siedem lat temu został przełożonym monasteru. Jego największym pragnieniem jest odzyskanie relikwii świętego Cyryla (patrz ramka z historią monasteru). W tym celu chce skorzystać z pomocy kultu Zenth i wykorzystać przybyłych do klasztoru gości (patrz następna ramka). W je-

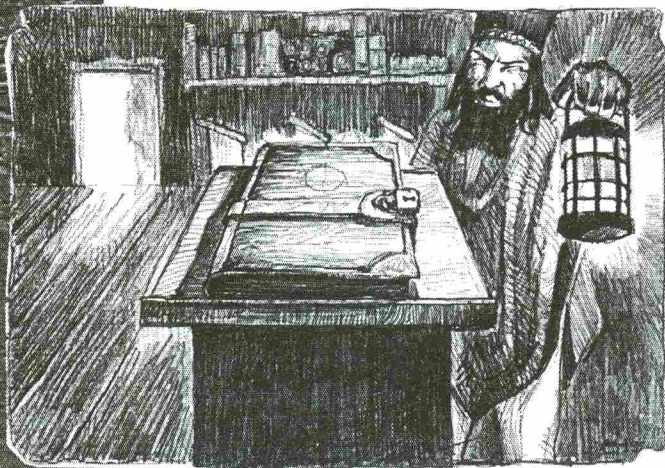


go plan wtajemniczeni są wszyscy mnisi oprócz Jonasa. Ojciec Nicolaos chce zmusić gości do wzięcia udziału w sekretnej ceremonii. Aby nie dopuścić do ucieczki, rozkaże podczas drugiej nocy odciąć linę od kołowrotu.

Goście zostaną niezwłocznie przyjęci przez przełożonego klasztoru, ojca Nicolaosa. Tam Badaczy czeka niespodzianka. W pomieszczeniu, do którego zostaną zaprowadzeni, oprócz siedemdziesięcioletniego przeora znajduje się dwóch chińskich mnichów. Obydwaj są łysi i ubrani w jednakowe, brunatne szaty. Siedzą pod jedną ze ścian i palą przed sobą kolorowe kadzidełka.

W rozmowie Badaczy z ojcem Nicolaosem będzie pośredniczyć mnich Jonas. Przełożony monasteru serdecznie powita przybyłych. Zapewni, że chętnie odpowie na wszelkie pytania gości, jednak po chwili rozmowy przeprosi mówiąc, że musi się udać na wieczorną modlitwę.

Każda z przybyłych osób otrzyma własną celę. Pomieszczenia nie różnią się niczym od cel innych mnichów. Wyposażenie każdego z pokoi stanowią: słomiany siennik, gruby koc i mały, drewniany zydel. Cele nie posiadają drzwi; każdą z nich oddzie-



la od korytarza gruba kotara. Gdy tylko goście zostawią w swych pokojach bagaże, mnich Jonas zabierze ich na wieczorny posiłek do wspólnej sali jadalnej. Później wszyscy zostaną poproszeni o udanie się na spoczynek, gdyż następnego dnia będą musieli wstać o wschodzie słońca.

Dzień pierwszy

Od samego rana w monasterze trwa spory ruch. Mnisi są pochłonięci przygotowaniami do mającej nastąpić jutro ceremonii odmurowania cel. Jedyne Jonas nie bierze udziału w tych pracach, bowiem ma za zadanie pokazać gościom cały monaster i odpowiedzieć na wszystkie pytania. Badacze mogą obejrzeć sobie główną kaplicę z ozdobnym ołtarzem i trzema wspaniałymi ikonami. W znajdującym się obok kaplicy refektarzu stoją dwie imponujące rzeźby. Jedna z nich przedstawia świętego Cyryla, a druga świętego Metodego. Piętro niżej znajduje się skryptorium. Tu mnisi sporządzają różne dokumenty oraz uczą się pisać i czytać w staro-cerkiewno-słowiańskim. Centralne miejsce tego pomieszczenia zajmuje wielka księga o wymiarach metr na półtora metra. Ma ona grubą, skórzaną oprawę i zamknięta jest na żelazną kłódkę. Jest to kronika monasteru opisująca najważniejsze wydarzenia od początku powstania tego miejsca (czyli od połowy XIII wieku), aż do dzisiaj. Klucz do niej ma ojciec Nicolaos.

Tego dnia nie tylko Badacze leniwie przemierzają korytarze monasteru. Można się również natknąć na błakających się bez celu dwóch

chińskich mnichów, którzy zawsze uśmiechają się i wszystkim grzecznie kłaniają. Z wielką chęcią nawiążą rozmowę. Niestety, mówią tylko po chińsku. Mnich Jonas może wyjaśnić, że przybyli oni z Kitaju na zaproszenie przeora. Kilka lat temu jeden z miejscowych mnichów odwiedził ich buddyjski klasztor i od tego czasu obydwa zgromadzenia prowadzą ze sobą korespondencję.

Dzień drugi

Z samego rana zjawi się mnich Jonas, aby zaprowadzić gości na śniadanie. Na pierwszy rzut oka widać, że jest on czymś mocno zdenerwowany i poruszony. Od razu oświadczy, że w nocy stało się coś niedobrego. Ktoś odciął od kołowrotu linę i wyrzucił ją na zewnątrz. Przy śniadaniu wszyscy mnisi (oprócz Jonasa) zachowują się normalnie i nie zdradzają oznak zaniepokojenia. Na pytania dotyczące odciętej liny ojciec Nicolaos odpowie, że mnisi zajmą się tym później. Teraz najważniejsza jest ceremonia odmurowania cel. Zaleci spokój i powie, że monaster był już w o wiele większych tarapatach. Na przykład kilkakrotnie zdarzyło się, że miesiącami oblegały go tureckie wojska.

W południe rozpocznie się ceremonia. Dwóch silnie zbudowanych mnichów będzie pracować kilofami, podczas gdy pozostali będą śpiewać psalmy. Pomieszczenia zostaną otwarte jedno po drugim. Najpierw wejdzie do nich przeor z kadzidłem, a następnie dwóch mnichów z dużą, miedzianą misą, w której zostaną złożone szczątki. Później kości zostaną zanieśone do kaplicy, gdzie zostaną nad nimi odprawione modły. Gdy tylko mnisi opuszczą pomieszczenia, będą mogli do nich wejść Badacze i obejrzeć znajdujące się tam freski.

Malowidła przedstawiają różne wydarzenia z życia świętego Cyryla. Pokazana jest jego męczeńska śmierć, a także losy związanych z nim relikwii.

Pozostałą część dnia mnisi spędzą na modlitwach, opędzając się zapewne od natrętnych Badaczy. Dopóki nie zakończą się wszystkie modły i ceremonie, nikt nie ma zamiaru zająć się problemem odciętej liny. Jeżeli Badacze będą się bardzo upierać, przełożony monasteru pozwoli im poszukać w pomieszczeniach magazynowych zapasowego sznura. Nie ma tam jednak nic takiego, więc Odkrywcy Tajemnic spędzą resztę dnia przekopując się przez kosze rupieci i sterty zdezelowanych mebli.

Co mogą zrobić Badacze?

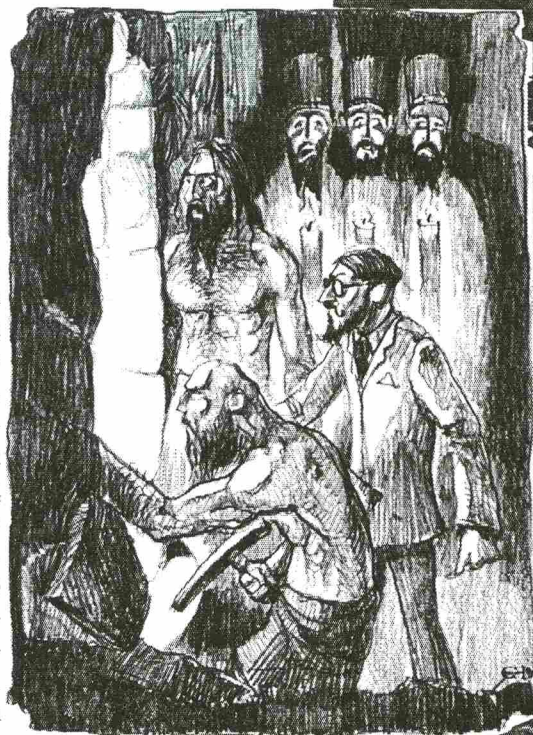
Odkrywcy Tajemnic mogą wpaść na pomysł przeszukania cel chińskich mnichów. Mają 40%, że nikogo w nich nie zastaną. Udanym testem

spostrzegawczości pozwoli im znaleźć ukryte księgi okultystyczne. Badacze zorientują się zapewne, że Chińczycy nie są tymi, za których się podają i nie jest im obcy język angielski. Mogą ich teraz nakłonić do mówienia prawdy za pomocą udanych testów *perswazji* lub... zmusić ich do tego siłą (-1 PP dla prowadzących na zakończenie przygody). Chińczycy gotowi są ujawnić wszystkie szczegóły ich misji. Nie zdradzą tylko, jaką rolę mają odegrać w ceremonii Badacze. Jeżeli Odkrywcy Tajemnic zgodzą się pomóc mnichom w odzyskaniu relikwii, to od razu można przejść do rozegrania końcowych sekwencji przygody.

Badacze mogą też zainteresować się bliżej losami palca świętego Cyryla. W tym celu sięgną do kroniki monasteru. Bez problemu otrzymają na to pozwolenie ojca Nicolaosa. Większość tekstu napisana jest w staro-cerkiewno-słowiańskim, ale niektóre fragmenty i komentarze są po łacinie. Udanym testem *korzystania z bibliotek* pozwoli znaleźć odpowiednie fragmenty, a dzięki udanemu testowi *łaciny* można będzie je odczytać. Jest w nich mowa o bezdennej studni, która wchłonęła relikwię i o mrocznych siłach, które trzymają ją w swych kleszczach.

Dzień trzeci

O wschodzie słońca Badacze obudzi niesamowity zgiełk. Korytarzami monasteru biegają zdenerwowani mnisi, głośno pokrzykując i lamentując. Z kaplicy zniknęła jedna z ikon! Przez większą część dnia wszyscy będą szukać świętego obrazu, zaglądając w różne zakamarki budowli. Zostaną też przeszukane pomieszczenia zajmowane przez Badaczy. Nigdzie jednak nie ma nawet śladu po zaginionej ikonie. Zgodnie z planem, obraz wykradł mnich Jonas i ukrył go w jednej ze znajdujących się pod monasterem jaskiń. Jednak nie wszystko idzie po jego myśli. Jonas przypadkowo podsłuchał rozmowę dwóch mnichów na temat mającej się odbyć w jaskiniach ceremonii. Zaniepokoiła go zwłaszcza rola, jaką mają w niej odegrać przybyli do monasteru



Dwóch silnie zbudowanych mnichów będzie pracować kilofami, podczas gdy pozostali będą śpiewać psalmy. Pomieszczenia zostaną otwarte jedno po drugim.

**Utrata
Punktów
Poczytalności:
1k4/1k8;
premia do
mitów
Cthulhu +6%.**

Szan-lei (Księga Gromu)

Jest to pochodzący z VI wieku zwój w języku chińskim. Opowiada on historię wielkiej rasy z Yith. Mówi o tym, jak owe istoty (zwane również Umysłowymi Podróżnikami w Czasie) przybyły przed wiekami na Ziemię i opanowały umysły miejscowych, stożkowatych istot. Mowa jest też o latających polipach i o wojnie, jaką prowadziły z wielką rasą z Yith. Opisane jest to, co zostawiły po sobie obydwie cywilizacje: wykute w bazalcie, zaginione miasta latających polipów oraz potężne bronie energetyczne Umysłowych Podróżników w Czasie.

*Utrata Punktów Poczytalności: 1k4/1k8;
premia do mitów Cthulhu +6%.*

Zwój zawiera też zaklęcie **Przywołanie/Spętanie Umysłowego Podróżnika w Czasie**.

Do rzucenia tego czaru potrzebne są dwie osoby. Jedna z nich wprowadza się w trans (oczyszcza swój umysł z nieporządkowanych myśli i odizolowuje się od otoczenia), a druga musi w tym samym czasie wypowiedzieć odpowiednie formuły. Spętać przedstawiciela wielkiej rasy z Yith może jedynie ktoś, kto posiada dwukrotnie większą od niego moc.

Wprowadzenie się w trans jest naprawdę bardzo skomplikowaną czynnością, wymaga długiego treningu i specjalnych umiejętności.

Utrata Punktów Poczytalności: 1k3/1k6.



goście. Dochodzi do wniosku, że szykuje się coś bardzo niedobrego. Postanawia затroszczyć się o bezpieczeństwo żony swego współnika. Ma zamiar wyprowadzić ją na zewnątrz podziemnymi korytarzami. Zrobi to wieczorem, gdy wszyscy mnisi pogrążą się w smutku po stracie ikony.

Nocna ucieczka

Ojciec Nicolaos podejrzewa, że ikonę ukradł któryś z gości. Chwilowo jednak o wiele ważniejsze jest odzyskanie relikwii. Z tego względu zarówno on, jak i pozostali mnisi będą postępowali zgodnie z wcześniejszym planem. Mieszkańcy monastynu pójną spać jeszcze przed zachodem słońca, by tuż przed północą wyruszyć do jaskiń.

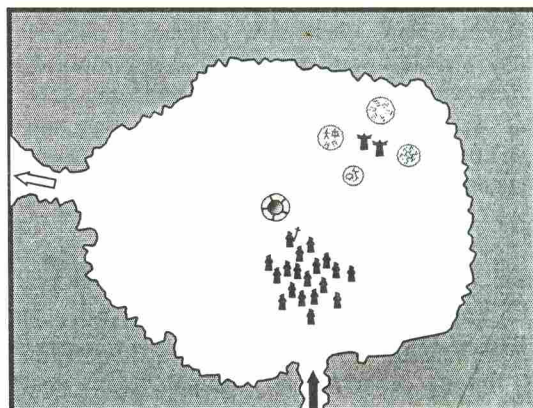
Tymczasem profesor Kirsch zabrał przyniesioną przez Jonasa ikonę. W drodze powrotnej, u podnóża monastynu, natknął się jednak na odciętą linę. Poważnie go to zaniepokoiło i postanowił sprawdzić, czy Laurze nie grozi jakieś niebezpieczeństwo. Powróci więc do jaskiń i tajnym przejściem przedostanie się do monastynu. W tym samym czasie mnich Jonas wyprowadzi na zewnątrz jego żonę.

Późnym wieczorem, około godziny dziesiątej, Badacze usłyszą na korytarzu czyjeś kroki.

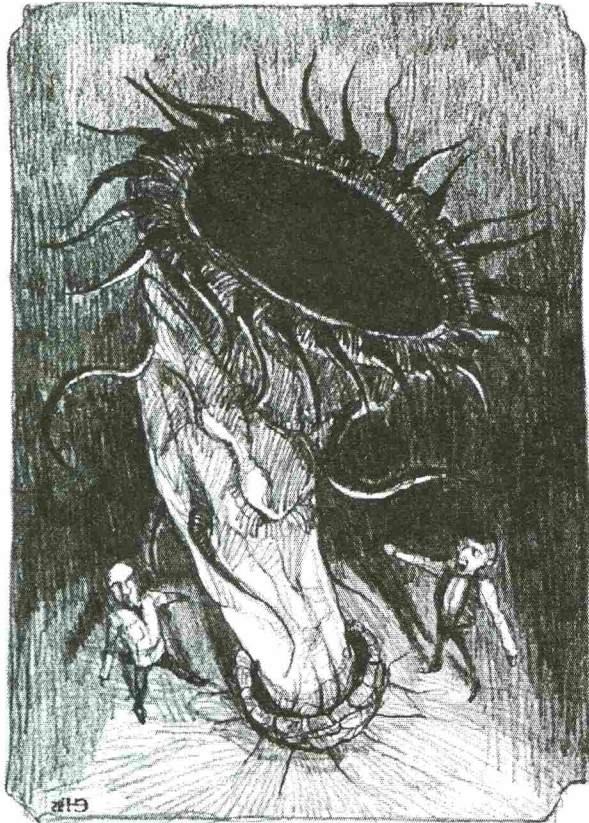
Zapewne bardzo się zdziwią na widok profesora Kirscha. Na pytanie, co tutaj robi, Edgar Kirsch odpowie, że przyszedł odwiedzić żonę. Chwilę później, gdy tylko okaże się, że Laura zniknęła, emocje sięgną zenitu. Zanim ktokolwiek zdąży się zastanowić, co powinien w tej sytuacji począć (lub zrobić coś głupiego pod wpływem zdenerwowania), pojawi się mnich Jonas. Widząc zdenerwowanego profesora, natychmiast powie, gdzie jest Laura. Wspomni też, że szykuje się coś niedobrego i byłoby rozsądnie opuścić monastyr.

Zapewne większość Badaczy zechce uciec z tego dziwnego miejsca. Ci jednak, którzy nie uciekną wraz z profesorem Kirschem i mnichem Jonaszem, mogą pozostać w monastyrze. Osoba, która zostanie, będzie z pewnością profesor Mastorakis. Jeżeli żaden z Badaczy nie poszedł go obudzić, ciągle śpi w swojej celi. Jeśli jednak bierze udział we wspomnianej wcześniej rozmowie, to jest przeciwny wyprawie do podziemi i nakłania innych do pozostania w monastyrze.

Tak czy inaczej, większość Badaczy zagłębi się wraz z profesorem Kirschem i mnichem Jonaszem w labirynt podziemnych jaskiń. Stanie się to około godziny jedenastej. Wędrówka ciemnymi korytarzami będzie trwać dość długo.



**zaklęcie :
Przywołanie/
Spętanie
Umysłowego
Podróżnika
w Czasie:**



Zdenerwowani przewodnicy kilkakrotnie zmylą drogę. Cała grupa będzie błądzić przez ponad dwie godziny.

W tym czasie mnisi przystąpią do realizowania swego planu. O północy wpadną do zajmowanych przez Badaczy cel i obezwładnią profesora Mastorakisa oraz tych gości, którzy zdecydowali się pozostać w monasterze. Następnie wyruszą w drogę do jaskini, w której została ukryta relikwia. O pierwszej w nocy wokół zamurowanej, kamiennej studni rozpocznie się ceremonia. Chińczycy wyrysują na skale magiczne symbole i zaczną rzucać zaklęcie przywołujące Umysłowego Podróżnika w Czasie. Kilku mnichów będzie odmurowywać studnię, a pozostali, pod przewodnictwem ojca Nicolaosa (wznoszącego ku górze

duży, drewniany krzyż), będą odprawiać modły. Po chwili nad leżącym bezwładnie pod ścianą ciałem profesora Mastorakisa (lub któregoś z pojmanyh Badaczy) zacznie formować się jakiś niewyraźny kształt. Opisaną powyżej sytuacja ukarze się oczom tych, którzy ponad dwie godziny temu wyruszyli w drogę przez podziemia.

Wyjście na zewnątrz znajduje się po drugiej stronie jaskini, w której odbywa się ceremonia. Profesor Kirsch i mnich Jonas zaczną przemykać się pod ścianami w kierunku wyjściowego korytarza. Pozostali Badacze mogą postąpić inaczej, ale i tak jest już za późno na przerwanie ceremonii. Po chwili w rękach jednego z Chińczyków pojawi się podobna do kamery broń energetyczna, a z głębi kamiennej studni zaczynają dochodzić głuche pomruki. Badacze mogą albo przeszkodzić, albo pomóc w zabicu latającego polipa. Mają tylko kilka chwil na podjęcie decyzji. Najrozsądniejsza oczywiście jest w tej sytuacji ucieczka. Z pewnością dojdą oni do tego wniosku w momencie, gdy ze studni wyłoni się przerażająca istota. Wtedy może być już jednak na wszystko za późno.

Zakończenie przygody

Ciężko przewidzieć, jak zakończy się to niesamowite wydarzenie. Ostateczna decyzja należy oczywiście do Strażnika Tajemnic. Należy jednak brać pod uwagę, że na skutek tak gwałtownej walki może dojść do zawalenia się jaskini. Zwycięzcami zostaną wtedy ci, którzy zdołają uciec na czas.

Badacze, którzy wezmą udział w walce z latającym polipem i wyjdą z niej cało, powinni otrzymać 1k3 Punkty Poczytalności. Jeżeli uda im się pokonać Koszmar z Podziemnych Czeluści, dostaną 2k6 PP.

Za każde morderstwo lub inny akt terroru, jakiego dopuszczą się Badacze na mnichach, każdy z nich otrzyma -1 PP.

Latający polip, Koszmar z Podziemnych Czeluści

S 44 KON 24 BC 48 INT 14 MOC 16
ZR 13 WT 36 Szybkość 8/12 w locie

Modyfikator obrażeń +5k6 (tylko do podmuchu wiatru)

Broń: macki 85%: 1k10 obrażeń; podmuch wiatru 70%: 5k6 obrażeń (minus 1k6 za każde 10 metrów)

Pancerz: 4 punkty. Broń palna zadaje mu minimalne obrażenia. Przebicie zadaje podwojone minimalne obrażenia. Zakłęte bronie

i elektryczność działają na stwora normalnie.

Czary: nie zna żadnych zaklęć.

Utrata Poczytalności: 1k3/1k20 Punktów Poczytalności za zobaczenie polipa.

Dokładne informacje na temat tej istoty znajdują się w podręczniku do gry **Zew Cthulhu** na stronie 107. Należy pamiętać, że wyrysowane przez Chińczyków magiczne symbole nie pozwolą polipowi stać się niewidzialnym. Opis działania broni energetycznej używanej w walce z latającym polipem zamieszczony jest w tym samym podręczniku na stronie 123.

Latający
polip,
Koszmar
z Podziem-
nych Czeluści

S 44

KON 24

BC 48

INT 14

MOC 16

ZR 13

WT 36

Szybkość 8/

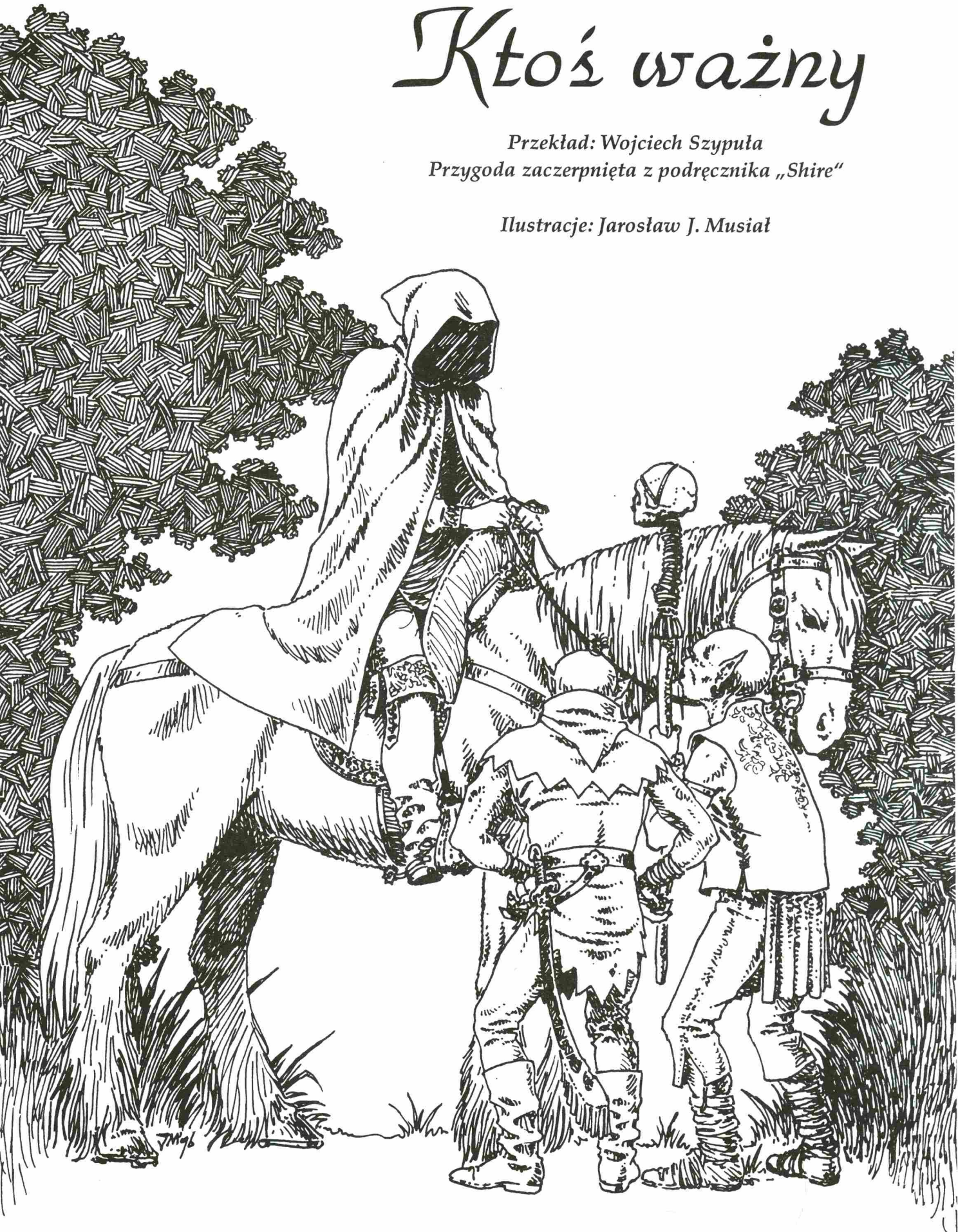
/12 w locie

Wesley Frank

Ktoś ważny

Przekład: Wojciech Szypuła
Przygoda zaczerpnięta z podręcznika „Shire”

Ilustracje: Jarosław J. Musiał



Czas i miejsce akcji:

Gdzieś w Eriadorze podczas Dni Wędrowki.

Wymagania:

Od jednego do trzech awanturników na średnich poziomach, z których nie wszyscy są hobbitemi.

Spodziewana pomoc:

Obeznany z lasem klan Dzikich Hobbitów.

Nagrody:

Wszystko, co uda się odebrać wrogom, którzy nawiedzają ziemie Wolnych Ludów.

Uwaga:

Niniejszy scenariusz zakłada, że bohaterowie będą jeńcami uratowanymi przez hobbicki klan Periwottów. Należy jednak liczyć się z tym, iż nie wszystkim spodoba się zastosowanie takiego rozwiązania. Jeśli uznasz, że gracze mogą poczuć się oszukani czy manipulowani, spróbuj wprowadzić ich w tę przygodę w inny sposób: niech natkną się na orki w chwili, gdy te odkrywają tylne wejście do smajala Periwottów.

Opowiesz

Odważni i nieustraszeni chętnie słuchają licznych wieści o czyhających gdzieś w pobliżu orkach. Jednak w tej historii zawarto więcej prawd niż w innych. Otóż duża banda tych istot z dwoma kapłanami-szamanami z Angmaru potajemnie rozbiła obóz w lesie Neffwin, planując schwytać w zasadzkę pewnego ważnego dunedaińskiego panicza. Miejscowi drwale okazali się łatwym kąskiem. Na poszukiwania wysłano bardziej zaprawionych w bojach ochotników, którzy również zostali pokonani – szamani nieszkodliwili ich za pomocą narkotycznych purchawek. I kiedy orkowie w najlepsze świętowali, nieoczekiwanie ktoś włączył się do rozgrywki. W swych planach gobliny nie uwzględniły niewielkiego klanu Harfootów, który od pokoleń spokojnie żył w tych lasach. Hobbici postanowili uratować jeńców i podjęli ogromne ryzyko zaciągając ich do swego smajala. Orkowie rozpoczęły poszukiwania zagubionej kolacji. Póki co, robią to bezskutecznie, ale w końcu zajrzą do właściwych nerek i krzaków, odnajdując ukryte wejścia do hobbickiej kryjówki.

Zadanie

Bohaterowie mają odciągnąć orków i zniweczyć ich plany. Jeśli BG są postaciami o dobrym nastawieniu, za punkt honoru powinni poczytywać sobie ochronę niziołków, którzy pomogli im w trakcie przygody.

Nieprzyjaciele

Dwaj szamani, którzy dowodzą zgrają, są bardziej inteligentni od swoich współbraci i,

co za tym idzie, bardziej niebezpieczni. Starszy z nich, Ragavaug, to ekspert w dziedzinie ziół i trujących roślin. Zaś młodszy, Kargmaushat („Mięsoszarp”) to charyzmatyczny przywódca, taktik i intrygant. Nie zmartwi się zbyt, gdy Ragavauga spotka chwalebny koniec. Obaj szamani spędzili bardzo dużo czasu w Komnatach Przeszywającej Agonii w Litash. Nie mają wielkiego pojęcia o rzeczywistym świecie (nie mówiąc już o hobbitech), natomiast do dzikusów, którzy służą im jako żołnierze, czują jedynie pogardę.

Sprzymierzeńcy

Periwottowie, klan Harfootów, który uratował jeńców, są niewinni i nie obeznani z prawami szerokiego świata. Biorąc pod uwagę ich niewielki wzrost, może to wywołać u przybyszów chęć potraktowania niziołków jak dzieci. Nie byłoby to mądre posunięcie – Dzicy Hobbici znają swój kraj, umieją walczyć bronią i wiedzą, czego im trzeba. Nie zawahaliby się poderżnąć gardło gościowi, który próbował ich zdradzić lub zastraszyć. Podobnie jak inni hobbici, cenią sobie natomiast lojalność i przyjaźń. Większość chętnie pomoże w realizacji sensownego planu, dzięki któremu pozbędą się przeczesaujących ich lasy goblinów.

Władzę u Periwottów sprawują trzy osoby. Isundras Kociołek, najstarszy członek klanu, polował już na gobliny i wiele widział za młodu. O purchawkach i podobnych broniach orków wie tak dużo, jak Ragavaug. Niestety, starość uczyniła go powolnym i sennym. Jest zapewne najmądrzejszym z periwockich przywódców, działa jednak tylko do chwili, w której zaczyna wspominać dawne dzieje lub po prostu nie przyśnie.



Pencho Włócznik jest najlepszym w klanie myśliwym, tyle że dość upartym z natury. Oczywiście chętnie poprowadziłby *Dumwurdur* (w jęz. kuduk „gwardia domowa”, hobbicki kontyngent klanowy – przyp. tłum.) Periwottów przeciw goblinom. Istnieje jednak ryzyko, że w pośpiechu postąpi nierozważnie lub wręcz głupio.

Jasny Dar, samozwańcza rzeczniczka periwockich kobiet, publicznie będzie odradzać uciekanie się do przemocy – chce się przypodobać pokojowo nastawionym plecniczkom. Jednak za ich plecami chętnie uknuje z BG plany pozbycia się orków.

Jęńcy budzą się

Uratowani przez hobbitów jeńcy odzyskują świadomość. Widok, który ukazuje się ich oczom nie jest zbyt budujący. Znajdują się w wykopanej w ziemi, wilgotnej norze. Dłonie i kostki mają luźno spętane rzemieniami (ich usunięcie wymaga udanego manewru *Giętkie Ciało +20*). Porośnięta fosforyzującym grzybem, poskręcana gałąź rzuca wokół mdłe światło. Właściwie mogliby znajdować się w grobie, gdyby nie sienniki,

koce na posłaniach (Łatwy, +20, manewr percepcji) i słaba woń warzyw, przenikająca powietrze (Średnio Trudny manewr percepcji). Z niewielkiej odległości dobiegają stłumione szepty. Więźniowie nie pamiętają, jak znaleźli się w obecnym położeniu. Periwottowie, Dzicy Hobbici zamieszkujący to miejsce, ujawnią się dopiero po jakimś czasie. Jeśli pojmani nie spróbują się z nimi zaprzyjaźnić, hobbici zostawią ich w lochu, żeby zgnili.

Uwaga: Tymi więźniami są bohaterowie. Jeżeli jednak uznasz, że graczom to rozwiązanie mogłoby się nie spodobać, awanturnicy spotkają jeńców w dalszej części przygody.

Fabula

Po pewnym czasie „goście” – czy to więźniowie, czy też awanturnicy, którzy pokonali orków próbujących się dostać do smajala – zyskają zaufanie

Periwottów. Mogą wtedy zacząć planować zwiady, nękanie nieprzyjaciela, a wreszcie wojnę przeciw goblinom. Sprytni bohaterowie postarają się zmęczyć wroga podjazdami i atakami z zaskoczenia (otwarta napaść na orkowe obozowisko doprowadziłaby zapewne do rzezi hobbitów). Ponieważ



angmarscy szamani nie rozumieją swych niewielkich przeciwników, zareagują niezbyt fortunnie. Spróbują nawet stawiać bariery z zaklęć, które chronią przed istotami magicznymi. Orkowie znajdują wreszcie wejście do smajala Periwottów (w przeciwieństwie do grupki, której plany pokrzyżowali BG na początku) i przeznaczą część swych sił do prowadzenia oblężenia. Kiedy orkowie sforsują wejście, walka może się przenieść do podziemnych tuneli. Bohaterom powinno udać się przełamać oblężenie na tyle szybko, by udaremnić próbę zastawienia pułapki na dunedaińskiego rycerza, Eldacara na Fairegalen – gburowatego, aroganckiego typu. Nastawienie możnego zmieni się dopiero podczas narady wojennej. Zabijanie orków sprawia mu równie wielką przyjemność, co krasnoludom. Nie będzie więc miał nic przeciw współpracy z jakimiś maluchami, byle tylko dopiąć swego.

Lesna krotka

Większość drzew rosnących w lesie Neffwin to dorodne dęby i buki. Od czasu do czasu krajobraz urozmaicają wznoszące się ponad

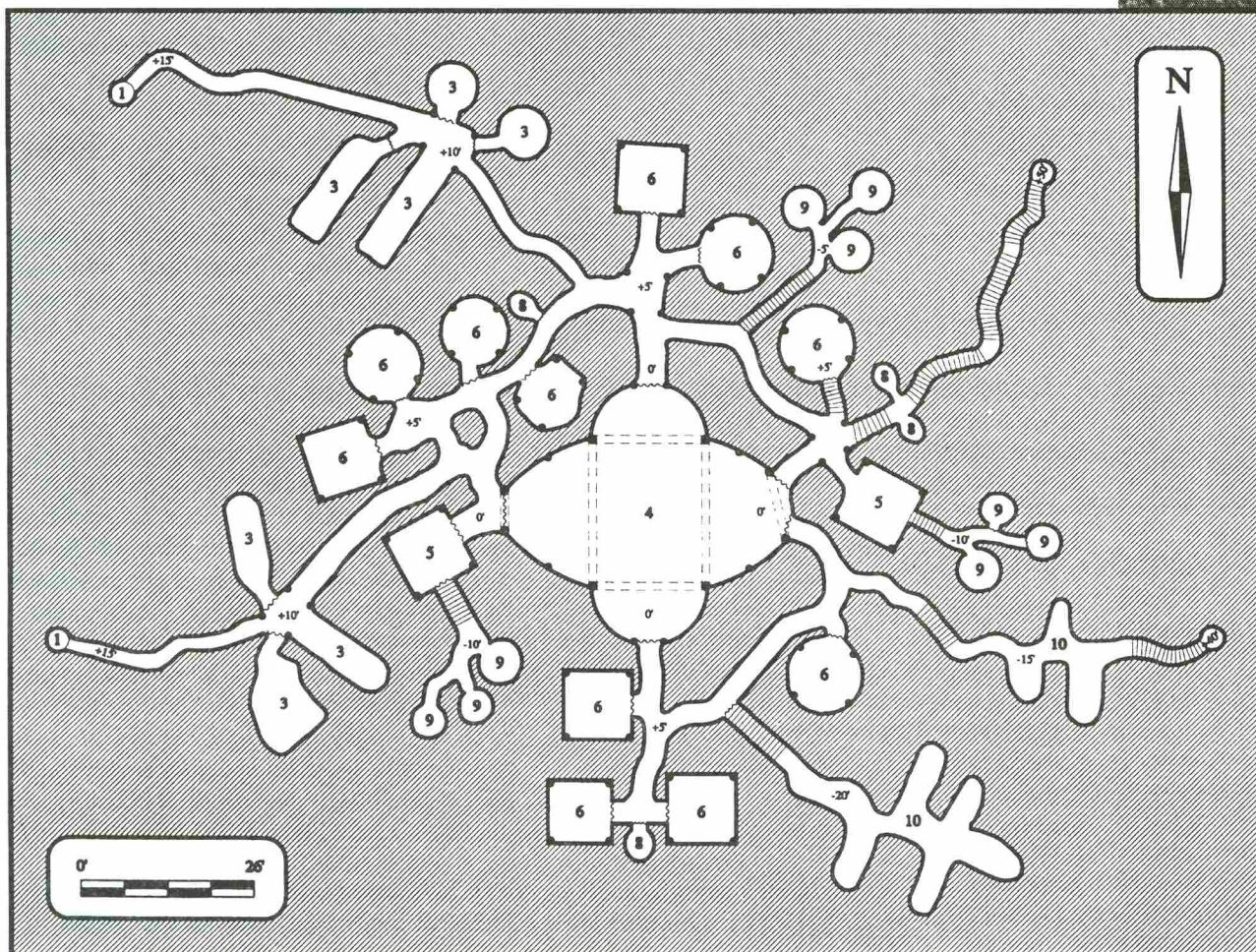
korony drzew skały. Tak zwykle wyglądają zalesione tereny centralnego Eriadoru. Sprytni BG mogą wykorzystać nagie, kamienne podłoże do zgubienia pościgu. Dno względnie czystych strumieni jest kamieniste, a same potoki nie głębsze niż metr lub półtora. W cieniu drzew orkowie poruszają się niezgrabnie (-20 do wszystkich działań) – nie dotyczy to obszaru, gdzie rozbili obóz. W dzień na polanach są oczywiście prawie niezdolni do normalnego działania (-50) – ten modyfikator zmienia się zależnie od pogody. Natomiast nocą stają się panami lasu.

1. Aleja. Osłonięty drzewami szlak. Po obu stronach traktu znajdują się ruiny, zarosnięte dróżki i drzewa owocowe pamiętają czasy starego Arnoru. Miejsca te nadają się doskonale na robienie zasadzek.

2. Kwatera główna. Ruiny budowli, której dach zastąpiły gałęzie drzew. Mieszkają tu szamani i czwórka strażników. Periwottowie znają wszystkie, nawet najmniejsze szczeliny w zewnętrznym murze. Wiedzą również, że co parę dni nocuje tu chatmoig, który odbywa obchód swego terytorium.

Opcja dla MG: Chatmoig, jeśli wróci, może zakraść się do budynku, kiedy orków akurat nie

↙ Smajal





będzie, lub kręcić się po obrzeżach obozowiska. Jest stworem mało inteligentnym i bardzo nie lubi goblinów.

Gdyby okazało się to potrzebne, Periwotowie mogą wejść w ruiny i podsłuchać rozmowę szamanów. Ponieważ jednak Ragavaug i Kargmaushat zwykle porozumiewają się w Morbeth, na nic się to nie zda – chyba że któryś z BG zna ten język. Jeżeli bohaterowie będą wraz z hobbitami patrolowali las, dowiedzą się o pewnym podejrzanym indywiduum. Otóż w środku dnia przybył do kwatery głównej opatulony w płaszcz z kapturem nieznajomy. Obaj szamani mówią o nim „Odmieniec” – to zdrajca, który pomaga w zastawieniu zasadzki na swego władcę. Odmieniec nie pozwoli nikomu dostrzec swojej twarzy, ale zostawi trzy wskazówki, pomocne w odgadnięciu jego tożsamości:

◆ Woń dymu z fajki, nabitej słodko pachnącą mieszanką ziół. Udany Niezwykle

Trudny manewr Znajomości Ziół (z kategorii „Wiedza” – przyp. tłum.) pozwala rozpoznać między innymi jakąś odmianę mięty.

◆ Wypowiadane głębokim, chrapliwym głosem słowa „mój drogi, błogosławiony władca”. Odnoszą się one do Eldacara i zawsze brzmią sarkastycznie.

◆ Sporządzony w języku que-nejskim – który Ragavaug trochę zna – plan podróży, podający datę i porę dnia, kiedy Eldacar będzie przejeżdżał przez las. Elfie runy wypisane są ciemnobrunatnym węglem, charakterystycznym, pochylonym pismem. Jedynym sposobem zdobycia tego dowodu jest zabicie Ragavauga i odebranie mu dokumentu.

Jeśli bohaterowie spędzą z Eldacarem choć trochę czasu, powinni się zorientować, że Tilmarina, osobistego skryby lorda, nie było w orszaku w dniu, kiedy Odmieniec odwiedził orkowych szamanów.

a) Zablockowana komnata. Można tu znaleźć jednego, może dwóch więźniów: młodsze, smaczniejsze kęski w rodzaju jagniąt, cieląt, prosiąt i wioskowych dzieci.

b) Spizarnia. Pod stertą zapasów żywności i posłaniami leżą dwie

skórzane sakwy zawiązane miedzianym drutem, na którym wypisano *Runy Ostrzegawczego Wiązania*. Zawierają 200 ss, 300 md i 2-20 porcji użytecznych ziół i leków.

c) Kryjówka szamanów. Można tu znaleźć skóry, ubrania i średniej jakości sprzęty, warte razem około 80 sz. Wśród używanych przez szamanów naczyń znajduje się pochodzący z Arthedainu komplet herbaciany (30 sz), wysoce ceniony przez właściciela – Ragavauga, który pije z niego tajemnicze wywary (a na ziołach zna się świetnie). Kargmaushat natomiast przywiązał sobie do posłania swą kolekcję narkotycznych i halucynogennych ziółek. Dwie z piętnastu torebek (wystarczających na czterogodzinną wyprawę do Krańca Pustki lub Chmur Wielkiego Bólu) są zabójcze dla ludzi (trucizna z 10 poziomu).

3. Sekretny obóz. Wąwóz, wystarczająco duży, by pomieścić wszystkich orków. Za

dnia jedynymi istotami pozostającymi na zewnątrz są dwa psy (półwilki). Bohaterowie albo hobbici pewnie dadzą się im we znaki. Zwierzęta nie miały dotąd do czynienia z niziołkami, a poza tym są kiepskimi tropicielami. Tu również przetrzymywanych jest czterech ludzkich jeńców, sześć świń i pięć wynędzniałych owiec. Każdego dnia jedna z tych piętnastu istot ginie, stając się pożywieniem orków. Podobnie kończą wierzchowce więźniów, których uratowali Periwottowie.

4. Chaty przy strumieniu. Kiedyś mieszkali tu wieśniacy, jednak teraz chaty pełnią rolę więzienia. Skowyt, jaki daje się tu słyszeć każdej nocy, wydaje się duch jednego z zamordowanych ludzi. Dźwięki te uchyną po paru dniach.

5. Zarośla. Kiedyś były tu winnice, ale obecnie winogrona przemieszały się z jeżynami i innymi splątanymi krzewami. Hobbici łatwo mogą się wśród nich ukryć, natomiast o głowę wyżsi i szersi orkowie muszą mozolnie przedzierać się przez gąszcz potykając się przy tym dosyć często.

6. Smajal Cichy Kącik. Widać tylko wejścia i wyloty dymu. Poniżej znajdziecie

szczegółowy opis smajala, zamieszkanego przez Ukryty Lud, w latach 500 TE – 100 CE.

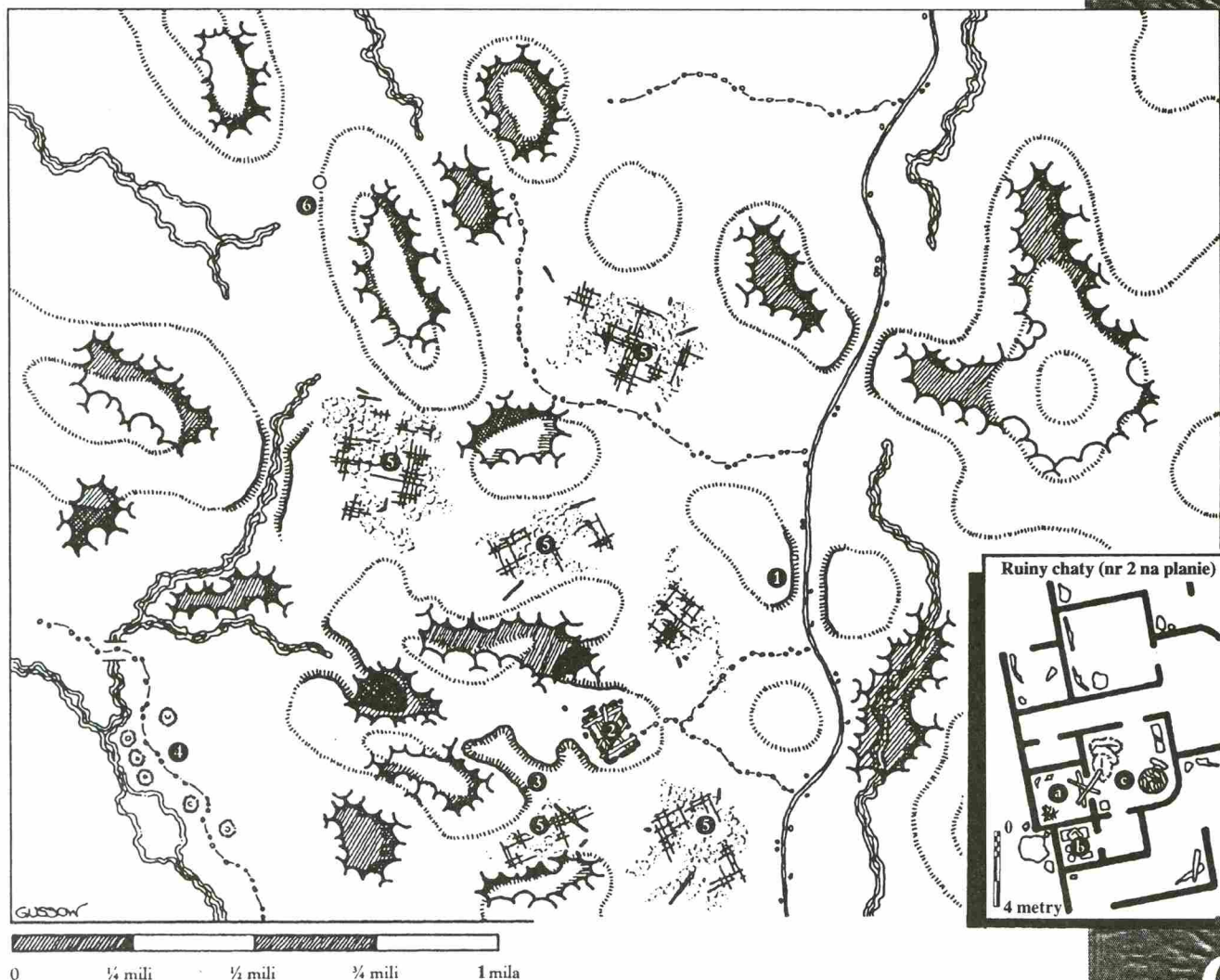
Przed założeniem Shire, jeszcze nawet przed Dniami Wędrowki, rodziny i klany niziołków próbowały zmienić na lepsze swój tułaczy los, chcąc zarazem zachować bezpieczeństwo i nie rzucać się w oczy. Hobbickie pojęcie wygód uległo znacznej przemianie, przede wszystkim pod wpływem przejętych od krasnoludów i Dunedainów zdobyczy cywilizacji. Co więcej – zdobycze te przyczyniły się do wzrostu liczności niziołków. Klany rozrastały się, a budowanie i późniejsza ochrona coraz bardziej złożonych norek wiązały się ze znacznymi nakładami pracy i umiejętności.

Smajal Cichy Kącik jest typową dla Trzeciej Ery klanową norą dzikich hobbitów, jakich wiele spotykało się rozrzuconych po Glennen i południowym Eriadorze. Przypomina trochę smajale Stoorów, którzy mieszkają w klinie między Szarą Wodą a Grzmiącą Rzeką, oraz siedziby kardolańskich Harfootów. Podobny, choć mało znany, był również dom, w którym mieszkali Deagol i Smeagol (później przemianowany Golumem), skryty wśród zarośli Pól Gladden.

Nie była to szkaradna, brudna, wilgotna nora, rojąca się od robaków i cuchnąca błotem, ani też sucha, naga, piaszczysta nora bez stołka, na którym można by usiąść, i bez dobrze zaopatrzonej spiżarni; była to nora hobbita, a to znaczy: nora z wygodami.

„Hobbit”, str. 1,
przekład: Maria Skibniewska

☛ Lasy Periwottów



Przez stulecia ukrycie smajala było dla wielu rozwiązaniem problemu prowadzenia spokojnego życia w niebezpiecznym świecie.

Jeśli w opisie nie podano inaczej, sufit pomieszczeń smajala Cichy Kącik znajduje się na wysokości 120 cm.

Uwaga: Każda istota wyższa od hobbita musi się tu poruszać i walczyć niemal na klęczkach, z modyfikatorem -25 (dla krasnoludów i orków -10) przy atakach pięścią, sztyletem i włócznią oraz -50 (dla krasnoludów i orków -30), jeśli włada bronią w rodzaju np. miecza, której skuteczność zależy od możliwości zamachnięcia się nią.

1. Wejścia. Wszystkie wejścia są ukryte i chronione solidnymi, opatrzonymi w sztaby drzwiami. Wiele z nich można znaleźć w kępach zarośli, w których nie zmieściłby się nikt większy od hobbita. Próba ich odnalezienia, jeśli nie wiadomo właściwie czego szukać, to czyste szaleństwo (-50). Drzwi są okrągłe, drewniane, zaś „sztaby” to po prostu grubsze gałęzie, które można usunąć, wsuwając rzemienie pomiędzy szpary w drzwiach i w ten sposób zdejmując drażgi (Średnio Trudny manewr otwierania zamków, zajmujący 2-3 rundy). Drewniane obramowanie podtrzymujące strop tunelu smajala zaczyna się jakieś 5-6 metrów w głębi nory, toteż można ją omyłkowo wziąć za dziurę zamieszkaną przez gobliny czy kopyczki leśnych duszków.

2. Pułapki. Pułapki są zastawione tylko wówczas, gdy hobbitci wiedzą, że zbliżają się jakieś kłopoty. Są to proste mechanizmy, uruchamiane przez stąpienie na deseczkę

ukrytą pod warstwą ziemi (której zauważenie jest Bardzo Trudnym manewrem percepcji, -20). Spadającą kłodę traktuje się jak dwa ataki: +70 Średni, Up oraz +30 Mały, Ro od zaostzonych kolców, którymi jest nabita. Po zastawieniu pułapki, u wejścia do tunelu wieszka się na kawałku sznurka chusteczkę, by ostrzec hobbitęta. Wchodząc z zewnątrz można ją dostrzec, ale jest to Bardzo Trudne (-20). Pułapki rozbezpiecza się rankiem, kiedy pierwszy hobbit wychodzi ze smajala.

3. Zewnętrzny magazyn. Żywność, drewno, krzesiwa, hubki i skóry.

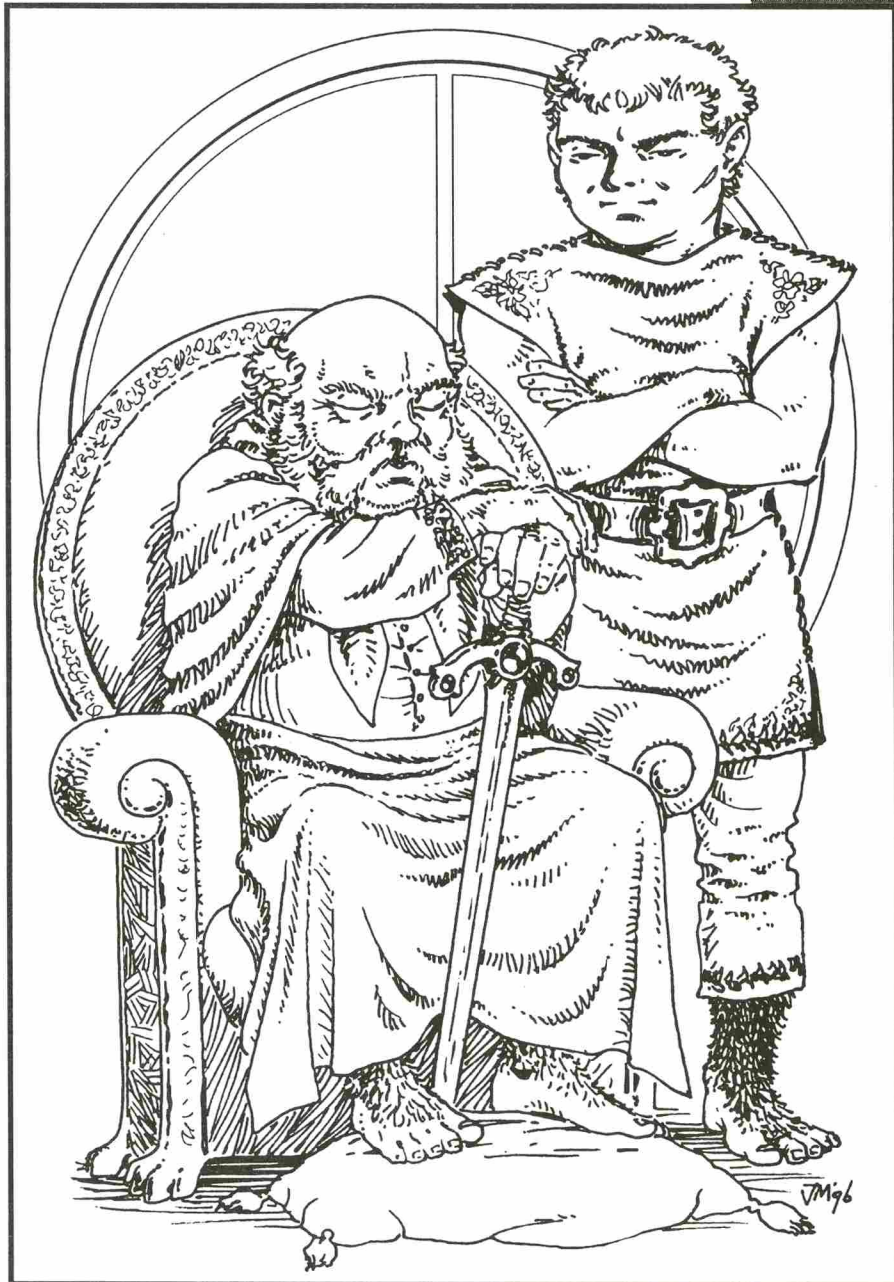
4. Główna sala. Tutaj sufit znajduje się na wysokości nieco ponad 2 metrów. Wśród krzątających się bez przerwy hobbitów przemykają dwa-trzy niewielkie psiaki i zaferowany borsuk. Wieczorem hobbitci zbierają się tu, by posłuchać opowieści i pieśni, wykonywanych z towarzyszeniem fletów, lir, lutni, bębenków i grzechotek. Ciężkie, skórzane zasłony tłumią dźwięk, by nie przedostawał się do sąsiednich tuneli. Hobbitci, wykazujący pewne zamiłowanie do czystości i porządku, starannie zalepili gliną szpary i dziury w ścianach, dzięki czemu w pokoju jest sucho. Pod salą i przylegającymi doń pomieszczeniami bieżą wypełnione kamieniami kanały odwadniające, które zapobiegają zbieraniu się wód gruntowych i pleśni. Mimo to unosząca się w powietrzu woń każdemu Dunedainowi czy Rohirrimowi przypomina zapach zagrody dla owiec.



5. **Kuchnie.** Także i te pomieszczenia są wyższe (ponad 2 metry). Kominy wiają się ku górze, mają dość dobry ciąg. Wiedząc o obecności orków w pobliżu, hobbici przygaszą ogień i sięgną do zapasów węgla drzewnego, dającego mniej dymu. Jeden z kominów wyprowadzono przez znajdujące się na powierzchni, puste w środku drzewo. Jest wystarczająco duży, by w razie potrzeby służył za drogę ucieczki. W obu pomieszczeniach wykopano studnie, dzięki czemu nawet podczas suszy czy długich, zimowych mrozów nie brak tu czystej wody.

6. **Norki rodzinne.** W każdej z nich mieszka od dwóch do pięciu hobbitów – zwykle para małżonków z dziećmi. Wdowy i wdowcy czasem zasiedlają prywatne nory, jednak większość z nich zostaje z dziećmi i wnukami. Dwie norki są puste, w tym jedna, świeżo wykopana dla nowożeńców. Wszystkie zostały oddzielone od korytarzy zasłonami, zaopatrzone w skóry, futra, koce i świece do oświetlenia, a szpary w ścianach starannie pozalapano. Są dzięki temu zaskakująco wygodne, choć jeśli ktoś ma ponad 165 cm wzrostu, będzie musiał spać na podłodze. Ponieważ hobbici nie mają skarbcza, wszystkie kosztowności w smajalu można znaleźć właśnie w tych norkach.

7. **Norki robocze.** Te pomieszczenia wyposażono w oddzielną wentylację, a prowadzi się w nich różne prace. Tu mielone jest ziarno, tu powstają wyroby rękodzielnicze, tu również znajdują się warsztaty tkackie. Na rzeźnię i garbarnię wykorzystuje się zewnętrzne magazyny. Hobbici nie są najlepszymi kowalami. Większość metalu zdobywają prowadząc potajemny handel, zbierając złom i „pożyczając” od innych. Odwiedziny na polu bitwy bądź zwycięskie starcie z orkami zaspokajają ich zapotrzebowanie na siekiery i noże na kilka lat. Miejsca nadawania metalowi pożądanym kształtów – brudna, cuchnąca robota w wysokiej tempe-



raturze – niziołki przeniosły do kryjówek, które znajdują się blisko lasu.

8. **Toalety.** Zamykane, systematycznie czyszczone przez młodych hobbitów, którym należy przypomnieć, co to takiego dyscyplina. Ich lokalizację uzależniono od położenia studni, które muszą znajdować się na najwyższym poziomie.

9. **Głębokie piwnice.** Chłodniejsze i czystsze magazyny niż te, które znajdują się powyżej. Tu przechowuje się warzywa, owoce i inną żywność suszoną, wędzoną bądź zasoloną – są to zapasy na ciężkie, zimowe dni.

10. **Nory cmentarne.** Odosobnione, kręte tunele z wejściami zasłoniętymi kotarami. Gliniane tabliczki oznaczają nisze w ścianach, w których pochowano zmarłych.

Tabela Bohaterów Niezależnych

Współczynniki do Śródziemia

Imię	Poziom	Obrażenia	TZ	PO	Tarcza	Nar/Nag	PA wręcz	PA z dystansu	PR
Eldacar	10	135	PE	45	tak,+10	+/+	120 @ma	115 ck	0

Uwagi: Dunedain – Wojownik

Tilmarin	7	55	SK	40	tak,+5	-	55 km	50 lk	15
----------	---	----	----	----	--------	---	-------	-------	----

Uwagi: Bard z Kardolanu

Członkowie orszaku Eldacara

	3	65	SU	25	tak	+/-	65 m	60 lk	10
--	---	----	----	----	-----	-----	------	-------	----

Uwagi: Wojownicy z Kardolanu

Ragavaug	7	55	SU	45	tak,+10	(+/-)	80 ks	65 lk	15
----------	---	----	----	----	---------	-------	-------	-------	----

Uwagi: Ork – Animista. Posiada 4 magiczne przedmioty dobrej jakości. 28 PM. Zna 9 list czarów Przepływu do 10 poziomu

Kargmaushat	5	48	SU	40	tak,+5	(+/-)	55 sz	60 lk	15
-------------	---	----	----	----	--------	-------	-------	-------	----

Uwagi: Ork – Animista. Posiada 3 magiczne przedmioty dobrej jakości. 20 PM. Zna 6 list czarów Przepływu do 10 poziomu

Orkowie	2	45	SK	25	tak	-	50 sz	50 lk	10
---------	---	----	----	----	-----	---	-------	-------	----

Uwagi: Orkowie – Wojownicy

Isundras Kociołek

	7	55	SK	20	tak	-	60 km	70 lk	30
--	---	----	----	----	-----	---	-------	-------	----

Uwagi: Harfoot – Strażnik

Pencho Włócznik

	5	51	SK	35	nie	-	75 wł	90 wł	45
--	---	----	----	----	-----	---	-------	-------	----

Uwagi: Harfoot – Wojownik

Jasny Dar	6	49	brak	25	nie	-	36 p	46 lk	35
-----------	---	----	------	----	-----	---	------	-------	----

Uwagi: Harfoot – Bard. 12 PM, pałka jest dodajnikiem +2. Zna cztery listy zaklęć leczniczych do 5 poziomu

Periwottowie	2	42	SK	35	tak	-	35 wł	45 lk	35
--------------	---	----	----	----	-----	---	-------	-------	----

Uwagi: Harfootowie – Strażnicy

Periwockie kobiety

	1	33	brak	20	nie	-	20 wł	30 ka	30
--	---	----	------	----	-----	---	-------	-------	----

Uwagi: Kobiety Harfootów – Zwiadowcy. Kilka z nich świetnie zna się na leczeniu ziołami, ale żadna nie włada magią powyżej 3 poziomu

Periwockie dzieci

	0	20	brak	20	nie	-	-	20 ka	30
--	---	----	------	----	-----	---	---	-------	----

Uwagi: Harfootowie – Zwiadowcy

Uwaga:

TZ – Typ Zbroi,

Nar/Nag –

Naramienniki/

Nagolenniki,

PO – Premia do

Obrony,

PA – Premia do

Ataku,

PR – Premia

Ruchu,

PE – zbroja

plytowa,

SK – Skóra,

ck – ciężka kusza,

lk – lekka kusza,

lk – luk krótki,

ks – kostur,

m – miecz,

km – krótki

miecz,

sz – szabla,

p – pałka,

wł – włócznie,

ka – kamień.

Ewentualne liczby

po słowie „tak“

w rubryce

„tarcza“

oznaczają

dodatek do

Premii do

Obrony,

wynikający

z wyjątkowej

jakości tarczy.

Tablica Bohaterów Niezależnych

Współczynniki do Władcy Pierścieni

Cecha	Eldakar	Tilmarin	Orszak	Ragavaug	Kargamus	Isundras	Pencho	Jasny Dar
Siła	2	0	2	0	0	-1	0	-3
Zwinność	1	0	1	0	0	3	3	2
Inteligencja	0	2	0	2	2	0	0	2
Poruszanie	0	0	0	0	0	-2	-1	-2
Obrona	2	1	1	1	0	3	4	2
Zwarcie	8	2	3	4	2	3	4	1
Pociski	7	2	3	3	3	5	6	3
Ogólne	3	3	1	2	1	5	3	4
Przebiegłość	3	1	0	1	0	5	3	3
Percepcja	4	3	1	3	2	5	4	4
Magia	-2	9	-2	8	6	-3	-3	6
Wytrzymałość	135	55	65	55	48	55	51	49

Cecha	Hobbici – mężczyźni	Hobbici – kobiety	Hobbici – dzieci
Siła	-1	-2	-3
Zwinność	3	3	3
Inteligencja	0	0	0
Poruszanie	-1	-2	-3
Obrona	3	2	2
Zwarcie	0	-1	-2
Pociski	4	3	2
Ogólne	1	2	1
Przebiegłość	2	2	2
Percepcja	2	2	3
Magia	-3	-3	-4
Wytrzymałość	42	33	20

Ekwipunek Eldakara: Tarcza (+2 Obrona).

Ekwipunek Tilmarina: Tarcza (+1 Obrona).

Listy czarów Tilmarina: Zna siedem czarów do wyboru przez MG.

Ekwipunek Ragavauga: Tarcza (+2 Obrona).

Listy czarów Ragavauga: Zna dziewięć czarów do wyboru przez MG.

Ekwipunek Kargamusa: Tarcza (+1 Obrona).

Listy czarów Kargamusa: Zna sześć czarów do wyboru przez MG.

Ekwipunek Jasnego Daru: Laska (pozwala rzucić dwa zaklęcia dziennie bez otrzymywania obrażeń).

Listy czarów Jasnego Daru: *Leczenie, Żywność, Szczęście.*

Ekwipunek Hobbitów – kobiet: Zioła (działają jak czar *Leczenie*).

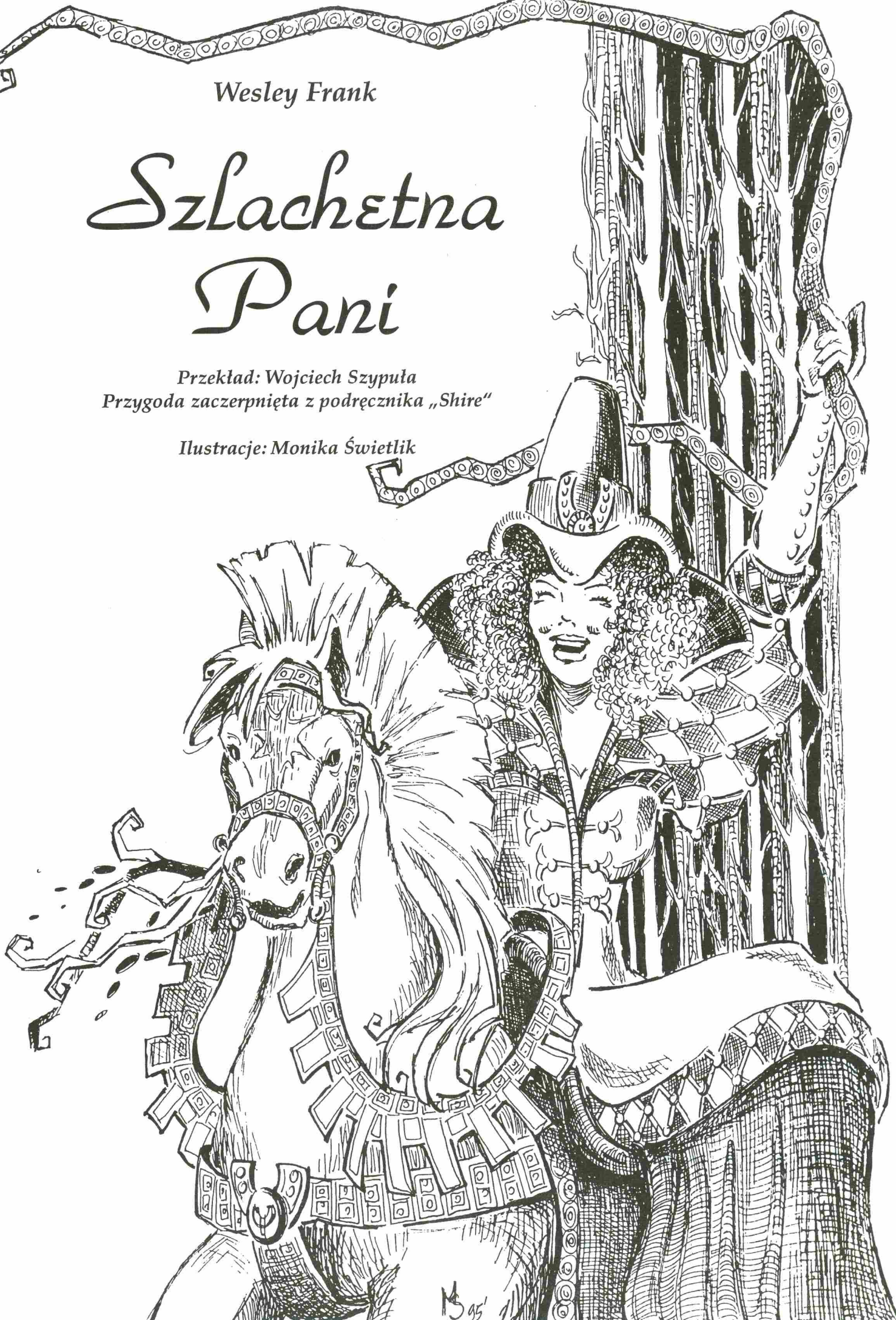
Współczynniki do Władcy Pierścieni opracował Smoq

Wesley Frank

Szlachetna Pani

Przekład: Wojciech Szypuła
Przygoda zaczerpnięta z podręcznika „Shire”

Ilustracje: Monika Świetlik



Czas i miejsce akcji:

Shire w kilka lat po Wielkim Morze.

Wymagania:

Przeciętnie wyszkolona drużyna złożona z przedstawicieli różnych ras, dla których dyplomacja i takt nie są pustymi słowami.

Spodziewana pomoc:

Bohaterowie otrzymają pomoc od każdego przedstawiciela prawa i porządku w Siragale, jeśli o takową się zwrócą. Jeżeli jednak misja szlachetnej pani ma się powieść, oficjalne kontakty powinny zostać ograniczone do minimum.

Nagrody:

Umiejętnie rozegrana przygoda powinna umożliwić BG wykazanie się zarówno w dziedzinie dyplomacji, jak i na polu bitwy. Jeżeli poszukiwacze przygód odniosą sukces, zyskają sobie powszechne poważanie i zdobędą wysoko postawionych przyjaciół w Fornoście.

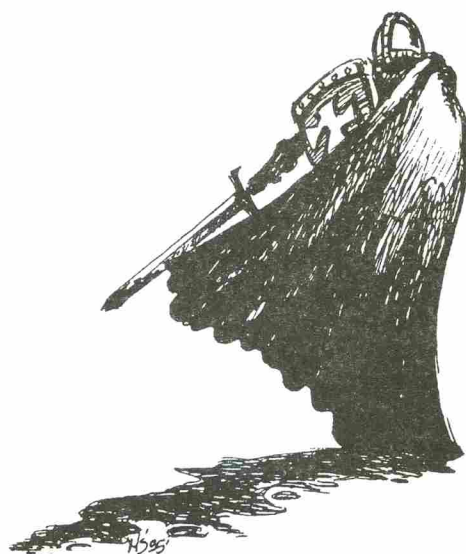
Opowieść

Kilku szeryfów i ich zaufanych przyjaciół poproszono o eskortowanie i poprowadzenie w charakterze przewodników grupki czworga ludzi: Camariny, zajmującej się handlem żywnością Dunedainki z Fornostu, Ciardy, rudowłosej zielarki z Dorwinionu, oraz dwojga sług Camariny – starszawej Severthy, służącej, i Duinhira, niemowy, do którego zwracają się „Myśliciel”. Sama Królowa Arthedainu zamierza przybyć tu z wizytą i zadaniem Camariny jest zorganizowanie zakupu najlepszego jadła i napojów, zanim wieść o odwiedzinach się rozejdzie. Szeryfowie mają towarzyszyć wędrowcom w podróży przez Cwiartki, załatwiając dostawę świeżych produktów w określonym czasie we właściwe miejsca. Niestety, Camarina jest osobą wścibską i czasami nieco arogancką – ludziom i hobbitom łatwo ją urazić lub poczuć się przez nią obrażonym. Lubi też wtykać nos w nie swoje sprawy i odwiedzać niebezpieczne, cieszące się złą sławą miejsca. Co gorsza – jej tropem podążają co najmniej dwa dziwne typki. Całkiem możliwe, że banda miejscowych opryszków zamierza obrabować ją lub jej dostawców, by posiać ferment na królewskim dworze. Podróżujący z Camariną bohaterowie powinni powoli uświadomić sobie całą złożoność sytuacji i odpowiednio zareagować.

Kupaj

Camarina, handlarka żywności. Dunedaińska kobieta w średnim wieku, wyróżniająca się dobrymi manierami oraz przepięknym głosem. W rzeczywistości jest to podająca się za „dwórkę” Królowa Liriel, która,

podróżując w przebraniu, chce poznać nieznane sobie ziemie i lud. Czarne oczy, włosy i wysoka, ostro zarysowana sylwetka robią wrażenie, choć Liriel nie jest piękną. W jej ruchach i mowie daje się zauważyć wrodzony wdzięk i pewność siebie. Może drażnić swym zachowaniem co bardziej nieokrzesanych członków eskorty. Lubi dobre potrawy i trunki – podczas oficjalnej wizyty ma zamiar skosztować wiele miejscowych dań. Wydaje dużo pieniędzy, zadaje kłopotliwe pytania ludziom, którzy z jakichś powodów budzą jej wątpliwości, trzyma swych strażników w ciągłej gotowości. Uwaga: Ostro sprzeciwi się zbędnym aktom przemocy dokonywanym w jej imieniu.



Ciarda. Śliczna Ciarda Ognistoręka naprawdę zna się na ziołach. Wyszukany strój i spokojna powierzchowność kryją jednak jej prawdziwą naturę. Ciarda jest twardą



Camarina ↗

awanturniczką – czarodziejką specjalizującą się w magii ognia, poleconą do tej misji przez Gandalfa Szarego. Od kilku lat ścieżki jej życia kierują ją na zachód. Podczas swych wędrówek gromadzi wiedzę na temat ziół, poznaje sekrety elfiej magii i zbiera informacje dotyczące Czarnoksiężnika dla pewnego na polu tajnego zakonu w jej ojczyściej krainie. Zachowuje się jak szlachcianka tylko wtedy, gdy musi, a magią posługuje się tylko w razie potrzeby. Prawdziwą tożsamość Camariny poznała dopiero po złożeniu przysięgi, że będzie bronić Królowej i jej towarzyszy. Kiedy zda sobie sprawę (jeśli do tego dojdzie) z odpowiedzialności, jaką obarczył ją Gandalf, jej wściekłość da się we znaki wszystkim towarzyszom.

Duinhir. Po uzbrojonym po zęby Duinhirze łatwo poznać, że pełni raczej funkcję przy-

bocznego strażnika Camariny, aniżeli jej służącego. Myśliciel, Dunedain w średnim wieku, o nieskazitelnym manierach i spokojnym usposobieniu jest aroque-nem z Tirrim Aran i jednym z najznakomitszych wojowników w zachodnim Endorze. Nasi awanturnicy mogą zwrócić uwagę, że jest prawie całkowicie pozbawiony głosu – paskudna blizna przecinająca jego gardło nie pozwala mu wznieść głosu powyżej szeptu, a nawet to kosztuje go wiele bólu. Duinhir – to jego prawdziwe imię – maskuje wrodzoną czujność niedbałym sposobem bycia i zwyczajem czytania poezji, a strzeże Królowej Liriel już od dwudziestu lat. Niewiele umknie jego uwadze, bowiem zna się na swojej robocie i niełatwo go wyprowadzić w pole. Będąc członkiem elitarniej formacji gwardzistów traktuje wykonywanie przyziemnych, obozowych posług jako drobną niedogodność. Jeśli tylko Duinhir znajduje się w pobliżu, grożące Camarinie niebezpieczeństwa wyraźnie tracą na znaczeniu. Jako że w jego obecności niektórzy czują się onieśmiele-

ni, Królowa dość często unika jego towarzystwa lub rozkazuje mu oddalić się.

Severtha. Podstarzała, zrzędlawa służąca Camariny jest snobką w znacznie większym stopniu niż jej pani. W trakcie podróży przywiązuje dużą wagę do własnej wygody – porównywalną z uwagą poświęcaną Królowej. Za każdym razem, gdy czyni jakieś nadmiernie zjadliwe uwagi na temat hobbitów i innych „prostaków” zamieszkujących Siragale, Camarina ucisza ją jednym gestem lub spojrzeniem.

Wrogowie, faktyczni i domniemani

Lhunraka. Poszukujący pracy w mijanych wioskach wędrowiec, który podaje się za bezrobotnego grabarza. Ten brudas i wieczny ponurak to w rzeczywistości płatny

zabójca i szpieg wysłany przez nielojalnego zarządcę królewskiego dworu z zadaniem obserwowania podróżującej grupy. Paskudny wygląd i manieri sprawiają, że nie najlepiej wywiązuje się ze swych obowiązków. Dopuszczenie kogoś tak podejrzanego w pobliżu Camariny będzie ze strony strażników wielką nieroztropnością.

Mugsnort. Niechlujny, mały zarozumialec, który podaje się za Dzikiego Hobbita, specjalistę od tropienia małych zwierząt i rozpoznawania grzybów. W rzeczywistości Mugsnort jest Feadagnirem, złym duchem, który przybrał postać hobbita. Włosy „porastające” jego stopy są przyklejone do skóry. Czasem na nogach wyskakują mu pęcherze – rzecz prawie nie do pomyślenia pośród hobbitów. Przyłączył się do Królowej i jej towarzyszy gdzieś na skraju Starego Lasu. Zapomniał już, jakie zadania wyznaczył mu Czarnoksiężnik – szansę zdobycia chwały widzi w zmuszeniu Camariny czarami do zdradzenia sekretów dworu Arthedainu.

Czarodziejska moc czyni z Feadagnira groźnego przeciwnika. Dzięki niej może przyzwać potwory, aby osłabiły grupę, jednocześnie unikając jakichkolwiek podejrzeń. Będzie udawał przyjaciela, chce bowiem zbliżyć się do Camariny na tyle blisko, by ją otruć lub omamić zaklęciem. Ma również pewne słabe punkty, do których należy porywczność i nachodząca go od czasu do czasu chęć na obiad z surowego, krwawego, ciepłego mięsa. Musi bardzo uważać, kiedy przekracza próg wielu strzeżonych czarami domostw w Shire. Najczęściej radzi sobie mówiąc: „Czy ktoś tutaj postawi mi drinka?”. Oczywiście nieodmiennie nikt się nie zgłasza, a wówczas Mugsnort rzuca: „Dobra, a może to ja komuś postawię?”. Ta i podobne sztuczki pomagają mu zdobyć *zaprośnienie* i w ten sposób przelać nawet najpotężniejsze zaklęcia ochronne.

Talmabrith. Pozornie wesoly były dworzanin i handlarz ziół, którego, jak twierdzi, interesuje uwiedzenie Ciardy i powrót do Fornostu. Tak naprawdę jest szpiegiem na



usługach Angmaru, mającym za zadanie poznać rozkład dnia Królowej, a później otruc ją. Kiedy zostanie ujawniona prawdziwa tożsamość Camariny, jego historyjka powinna wzbudzić wątpliwości: przecież gdyby mieszkał, jak twierdzi, w Fornoście, powinien ją rozpoznać. Talmabrith wie, że grupa bandziorów i orków oczekuje na jego rozkazy gdzieś po drodze, na szlaku, którym podąża Królowa i towarzyszące jej osoby. Postępuje jednak bardzo rozważnie, aby uniknąć fuszerki.

Drake Mallet. Przywódca rzeźmieszków/najemników, bystry i czarujący, choć niespecjalnie wyrafinowany. Zamierza zrobić trochę pieniędzy na orszaku Camariny – wychodzi z założenia, iż jest ona dwórką wiozącą sporo złota. Nigdy nie pomyślałby nawet o skrzywdzeniu Królowej. Jeśli zrobi się niebezpiecznie, stanie po stronie silniejszego.

Tablica Bohaterów Niezależnych

Współczynniki do Śródziemia

Imię	Poziom	Obrażenia	TZ	PO	Tarcza	Nar/Nag	PA wręcz	PA z dystansu	PR
Ciarda	9	65	SK	40	nie	+/+	40 ks	30 st	15

Uwagi: Mag – Dorwinionka. Znajomość ziół 55. Znajomość win 50, Westron i Sindarin 4. Nosi Płomieniste Rękawice, które pozwalają jej rzucić czary z listy Praw Ognia, z poziomów 1-5, o wartości do 10 PM dziennie; poza tym może dzięki nim rzucać własne czary z tej listy bez uprzedniego przygotowania. Pierścień ochronny +15, mnożnik PM x2. Ciarda ma 54 PM, zna 11 list czarów Esencji do 10 poziomu; jej ulubioną jest lista Prawa Ognia.

Camarina	18	88	SK	50	nie	-	100 km	100 st	30
----------	----	----	----	----	-----	---	--------	--------	----

Uwagi: Bard – Dunedainka. Polityka 90, Gra na lutni i śpiew 80, Historia Arnoru 80, Percepcja 60, Jeździectwo 50, Jadło i wino 50, Aktorstwo 40, Podkradanie się/Krycie się, Czytanie śladów, Wyszukiwanie pożywienia 40, Znajomość ziół 30. +30 do większości RO. Ma 108 PM, zna wszystkie listy czarów Barda i Otwarte listy czarów Przepływu. Posługuje się laską z nożem (elfiej roboty); wstawiony w rączkę laski klejnot świeci po wypowiedzeniu rozkazu – zwykle skrywa go skórzany kapturek. Ukryty w lasce nóż po rzuceniu powraca do ręki (trzykrotnie w ciągu dnia). Dzięki pierścieniowi Camarina rzuca *Odbicie pocisku* i *Odbicie ostrza* 2 razy dziennie.

Drake Mallet	9	115	KO	40	tak	-	110 t	67 t	5
--------------	---	-----	----	----	-----	---	-------	------	---

Uwagi: Arthedaiński Wojownik. Zbieranina oprychów gdzieś w pobliżu – 15 Wojowników i Zwiadowców z 2 poziomu.

Mugsnort	10 (15)	220	brak	60	nie	-	125 pi	120 ka	45
----------	---------	-----	------	----	-----	---	--------	--------	----

Uwagi: Feadagnir – Mag. Jeśli się skoncentruje, trafienia krytyczne pięścią traktuje się jak ciosy maczugą. Trafienia kamieniem traktuje się jak trafienia pociskiem z procy (jeśli odpowiednio mocno go rzuci). Mały kamyk (jak paciorek różańca) jest dodatkiem czarów +3. Mugsnort ma 40 PM., zna złe, „odwrócone“ wersje zaklęć z list *Wzmocnienie fizyczne* i *Tworzenie*, posługuje się również czarami z listy *Ścieżki światła/dźwięku* do tworzenia ciemności, *Władza nad zwierzętami* do przywoływania podwójnej liczby zwierząt i złych istot nadnaturalnych.

Talmabrith	9	70	SK	30	tak	-	75 km	80 st	20
------------	---	----	----	----	-----	---	-------	-------	----

Uwagi: Arthedaiński Zwiadowca. Jego sztylet i tarcza są magiczne, +5. Sześć gatunków trucizny (40) ukrytych w pasie. W czterech rozsianych po lesie obozach czeka na jego rozkazy 16 orków i 10 ludzi – Wojowników, 4 orków – Zwiadowców, 4 ludzi – Strażników (wszyscy z 2 poziomu) oraz 3 wilki bojowe.

Severtha	3	35	brak	0	nie	-	25 st	35 st	0
----------	---	----	------	---	-----	---	-------	-------	---

Uwagi: Bard z Arthedainu.

Duinhir	17	155	SK	30	nie	+/-	165 m	130 dł	20
---------	----	-----	----	----	-----	-----	-------	--------	----

Uwagi: Dunedain – Wojownik. PA 120 dla dowolnej broni. Skórzana kurta +15 chroni przed trafieniami krytycznymi w korpus (pozwala dzielić na pół wynik każdego z nich). Miecz +10 zadaje złym istotom wtórne trafienie krytyczne, Cięcie. +20 przy próbach oparcia się działaniu magii, +40 przy odpieraniu ataków na umysł, kiedy walczy w obronie Camariny. W saskiewce ma 12 porcji ziół leczniczych o silnym działaniu. Gotowanie 40, Obróbka skóry 40, Poezja i Pieśni 40.

Uwaga:

TZ – Typ Zbroi,

PO – Premia do

Obrony,

PA – Premia do

Ataku,

PR – Premia

Ruchu,

SK – Skóra,

KO – Kółczuga,

Nar/Nag –

Naramienniki/

Nagolenniki,

m – miecz,

km – krótki

miecz,

ks – kostur,

pi – pięść/

kopnięcie,

t – toporek,

ka – kamień,

dł – długi łuk.

Tablica Bohaterów Niezależnych

Współczynniki do Władcy Pierścieni

Cecha	Ciarda	Camarina	Drake Mallet	Człowiek wojownik	Człowiek łowca
Siła	0	0	2	2	1
Zwinność	0	0	1	1	0
Inteligencja	2	3	0	0	1
Poruszanie	0	1	0	0	0
Obrona	0	1	2	1	1
Zwarcie	2	4	6	4	3
Pociski	1	4	4	2	3
Ogólne	2	6	1	2	2
Przebiegłość	2	4	0	1	2
Percepcja	3	4	1	2	2
Magia	8	12	-2	-2	-2
Wytrzymałość	65	88	115	60	50

Cecha	Mugsnort	Talmabrit	Severtha	Duinhir
Siła	1	0	0	3
Zwinność	1	1	0	2
Inteligencja	2	0	2	1
Poruszanie	1	1	0	1
Obrona	2	0	0	2
Zwarcie	7	4	0	10
Pociski	6	4	1	8
Ogólne	1	1	1	3
Przebiegłość	3	4	0	3
Percepcja	4	4	1	6
Magia	10	-2	4	-2
Wytrzymałość	220	70	35	155

Współczynniki Orków i Wargów z *Najazdu na Barluin* (MiM nr 11(23)/95).

Ekwipunek Ciardy: Rękawice (pozwalają rzucić dwa *Ogniste Gromy* dziennie bez otrzymywania obrażeń), Kostur (+4 *Zwarcie*, *2 *Obrażenia*), Pierścień (+3 *Obrona*).

Lista czarów Ciardy: *Ognisty grom*, *Siła*, *Tarcza*, *Szybkość*, *Analiza przedmiotu*, *Ochrona przed magią*, *Koncentracja*, *Szczęście*.

Ekwipunek Camariny: Pierścień (pozwała rzucić dwie *Tarcze* dziennie bez otrzymywania obrażeń).

Lista czarów Camariny: Camarina zna wszystkie czary.

Lista czarów Mugsnorta: *Zauroczenie zwierząt* (może zauroczyć dwukrotnie więcej zwierząt lub nadnaturalnych, złych istot), *Siła* (zna wersję, która działa na przeciwników osłabiając ich), *Żywność* (potrafi rzucić czar o odwróconym działaniu, tzn. powoduje głód).

Ekwipunek Duinhira: Skórznia (+2 *Obrona*), Miecz (+2 *Zwarcie*, +2 *Obrażenia*, +4 *Magia* przy rzutach obronnych na czary), 12 ziół o działaniu jak czar *Leczenie*.

Współczynniki do Władcy Pierścieni opracował Smoq



WSZYSTKIE
GRZECZNE
DZIECI,
GDZIE STRASZNE
GWIAZDY ŚWIECĄ
W NAJDŁUŻSZA, Z
NOCY

**CHRIS
KLEPAC**

**PRZYGODA
ZACZERPNIĘTA
Z PISMA THE
UNSPEAKABLE
OATH NR 10**

**PRZEKŁAD:
GRZEGORZ
ZIELIŃSKI**

**ILUSTRACJE:
HUBERT
CZAJKOWSKI**

P óżny listopad 199_ roku, Pensylwania. Powtarzające się koszmary sprawiły, że wszyscy badacze mieli problemy ze snem. Każdy na własną rękę szukał pomocy u jakiegoś lekarza lub terapeuty. Ekscentryczny psycholog, Lawrence Crosby, natknął się na akta odkrywców i zainteresował nimi. Powód był prosty: opisane w nich sny były bardzo do siebie podobne.

Wszystkim badaczom śniła się wykonana z czarnego kamienia wysoka wieża stojąca na rozległej, pozbawionej jakichkolwiek znaków szczególnych równinie, nad którą rozpościerało się ciemne i obce niebo. Żaden odkrywca tajemnic nie wszedł podczas snu do budowli. Jednak każdej nocy podchodzili do niej coraz bliżej. Jednocześnie nasilało się przenikające ich uczucie grozy i niebezpieczeństwa.

W zeszłym tygodniu dr Crosby badał wszystkich bohaterów, wykorzystując EEG i hipnozę. Chciał poznać naturę ich snów. Nie przyniosło to prawie żadnych rezultatów. Dr Crosby wspominał każdemu badaczowi o innych osobach, które są nawiedzane przez ten sam koszmar. Jednak do tej pory nie przedstawiał ich sobie.

W sobotę rano do każdego z badaczy dzwoni dr Crosby. Sprawia wrażenie podekscytowanego. Zawiadamia, że udało mu się dokonać przełomowego odkrycia w swoich badaniach. Nie chce podawać szczegółów przez telefon. Udany test *psychologii* pozwoli stwierdzić, że jest nie tylko zaaferowany, ale także przerażony. Prosi badaczy o przyjsię do biura o godzinie trzynastej jeszcze tego dnia.

Informacje dla Strażnika

Wydarzenia, na których opiera się ta przygoda, zapoczątkował w pierwszej dekadzie osiemnastego wieku młody Amisz, John Smith. Był to doświadczony podróżnik badający ziemską Krainę Snów. Jego dziwne poglądy sprawiły, że bardzo szybko oskarżono go o uprawianie czarnej magii. Uciekł przed wyrokiem i wraz ze swoją córką schronił się w jaskini łączącej Ziemię z Krainą Snów.

Podczas przejścia do świata snów córka Smitha zmarła, ponieważ jej Moc okazała się niewystarczająca. Przepełniony żalem i gniewem John postanowił zapieczętować drogę: wezwał strażnika i umieścił go w ciele swojego dziecka, uniemożliwiając w ten sposób korzystanie z bramy. Jednak gniew, który go przepełniał, sprawił, że czar się nie udał. Ciało córki Smitha opanowała jedna spośród przerażających istot, które tańczą na dworze sułtana demonów – Azathotha.

Uwięzienie wywołało u stwora straszliwą wściekłość i teraz wyczekuje on okazji, by przyzwać swego władcę na Ziemię i spustoszyć ją.



Oto jednak na scenie pojawia się Kevin Drum – profesor archeologii Uniwersytetu Stanowego Pensylwanii. Kierując się tajemniczą wskazówką znaną z dzienniku pewnego trapera, tydzień temu udał się wraz z grupą badawczą do jaskini. Bezmyślni poszukiwacze sławy zeszli w głąb groty i złamali pieczęć. Przebywająca tam istota natychmiast przejęła ich umysły. Teraz siedzą w swoim obozie, nic nie jedzą i nie śpią. Czeka ją na rozkazy swego nowego władcy.

W międzyczasie stwór rozszerza swoje wpływy, wysyłając wiadomości w formie snów. Badacze odebrali część z nich. Autor książek dla dzieci, Scott Reed, także otrzymał kilka informacji. Pisarz zapadł w specyficzny rodzaj transu i po okresie „podświadomego pisania” stworzył zupełnie nową i niepokojącą historię. Pośród przeróżnych odniesień do znanej badaczom ze snów krainy, w napisanej przez Reeda książce znalazł się również specyficzny opis czaru „Wezwanie Azathotha”. Kiedy stali wydawcy odrzucili pracę pisarza, ten wydrukował ją na własną rękę i rozprowadził kilka kopii wśród przyjaciół i współpracowników. Dr Crosby, który szukał

Dr Lawrence'a Crosby'ego

Budynek Freda Cooka, pok. 23

Niestety, z niezależnych ode mnie przyczyn, nie mogę czekać na was w umówionym miejscu. Rzecz, którą obiecałem wam pokazać, to dziwna książka. Znajdziecie w niej kilka odpowiedzi, ale wiele rzeczy wciąż pozostanie niewyjaśnionych. Książkę złożyłem w Pierwszym Banku Narodowym, w skrytce opatrzonej instrukcją, mówiącą że odebrać ją mogą tylko ja lub wy. Obawiam się o swoje bezpieczeństwo, jednak muszę pozostawić pewne ważne sprawy. Skontaktuj się z nami, gdy tylko pozwolę na to okoliczności

Dr Lawrence Crosby

odniesień do snu w kręgach artystycznych i literackich, dostał jeden egzemplarz. To jest właśnie przełom, o którym mówił badaczom przez telefon. Doktor jest przestraszony, ponieważ wydaje mu się, że ktoś go śledzi i obserwuje każdy jego ruch. Niestety, Crosby nie myli się.

Jest wysoki. Ciemne włosy. Chyba broda... może nie.

Tym kimś jest potomek Johna Smitha (zresztą jego imiennik), który uważnie obserwował prowadzone w jaskini badania. O grocie dowiedział się z zapisków swojego przodka. Jest malarzem i nawiedzały go te same sny, co badacze. Dyskretnie śledzi Crosby'ego, od kiedy ten zaczął przepytować lokalnych artystów. Ma bardzo naiwny plan. Chce zdobyć egzemplarz książki Reeda, zniszczyć wszystkie pozostałe i zdobyć władzę nad tym, co znajduje się w jaskini, czymkolwiek by to było. Pomaga mu cała rodzina – zdegenerowany klan, który uległ jego diabolicznej osobowości.

Akcja przygody rozpoczyna się właśnie w takich okolicznościach. Badacze muszą odnaleźć książkę, rozwikłać jej sekret i powstrzymać

Smitha oraz tajemniczego strażnika, zanim Azathoth powróci na Ziemię.

Spotkanie z dr. Crosbyem

Około godziny pierwszej badacze powinni dotrzeć do gabinetu dr. Crosby'ego, położonego niedaleko kampusu miejscowego uniwersytetu. Mogą zapoznać się ze sobą przed biurkiem. Na pukanie nikt nie odpowiada. Drzwi nie są zamknięte, o czym można się przekonać, próbując je otworzyć. W środku panuje nieład, ale łatwo zauważyć leżącą na biurku kartkę z wiadomością. Znajdziesz ją w przygodzie.

Od tego momentu badacze mogą kontynuować przygodę w dowolny sposób.

Jedną z możliwości jest przeszukanie biura dr. Crosby'ego. Ci, którzy zechcą to zrobić, mogą wykonać test *spostrzegawczości*. Udany rzut pozwala znaleźć dwie rzeczy. Pierwszą z nich jest zmięta kartka papieru w koszu na śmieci. Nabazgrano na niej czerwonym długopisem słowa zamieszczone w szarej ramce obok.

Jest to sporządzony przez Crosby'ego opis mężczyzny, który najprawdopodobniej go śledzi.

Drugą poszlaką jest skrawek papieru, który leży pod Macintoshem Crosby'ego. Jest to długa

lista bibliotecznych numerów katalogowych. Badacz, który będzie chciał sprawdzić te książki, odkryje, że wszystkie zawierają opisy rytualnych ofiar Inków. (To nie jest prawdziwa poszlaka: jest to lista książek potrzebnych Crosby'emu do napisania pracy doktorskiej. Po prostu doktor już od dłuższego czasu nie sprzątał w biurze).

W banku

Badacze zapewne udadzą się do Pierwszego Banku Narodowego bezpośrednio po opuszczeniu biura Crosby'ego. Dotrą tam akurat na czas i będą mogli wykonać test *spozstrzegawczości*. Ci, którym się powiedzie, zauważą, jak wychodzący z banku wysoki Amisz przypatruje im się przez chwilę, po czym znika w jednej z uliczek. Jest to Toby Smith, jeden z synów Johna. Otworzył przed chwilą skrytkę, do której zdążają badacze. W tym celu użył numeru identyfikacyjnego, który przed kilkoma minutami ukradł z domu Crosby'ego. Skrytka była jednak pusta, ponieważ doktor, przemyślawszy sprawę jeszcze raz, już wczoraj zabrał książkę. Crosby porównał swoje notatki z informacjami, które posiadał autor książki – Scott Reed. Teraz obaj – i pisarz, i doktor – są w drodze do jaskini.

Jeśli któryś z badaczy zapyta o skrytkę, zostanie obdarzony pełnym zdziwienia spojrzeniem i dowie się, że została właśnie opróżniona przez dr. Crosby'ego. Spytany o szczegóły pracownik banku opowie doktora – wygląd odpowiada Amiszowi, który przed chwilą opuścił bank. Oczywiście badacze wiedzą, że Crosby wygląda *zupełnie* inaczej. Jeżeli wybiegną przed bank, aby znaleźć osobę, która podszywa się pod doktora, nic nie zauważą.

Być może któryś z badaczy zostanie przed bankiem. Udany Test Szczęścia pozwoli mu określić, którą ulicą uciekł Smith. Strażnik musi sam określić wynik pościgu, biorąc pod uwagę, ile czasu badacze spędzili w banku itp. Jeśli uda im się schwytać Smitha, ten nie będzie nic mówił, chyba że zagrozi się mu użyciem przemocy (powie coś tylko wtedy, gdy będzie się obawiał o swoje życie). Nie ma przy sobie żadnych dokumentów. Jeżeli badacze chcą go oddać w ręce policji, przejdź do fragmentu dotyczącego interwencji władz.

Dom Crosby'ego

Badacze mogą zechcieć skontaktować się z Crosby'ym w jego domu. Jeżeli zadzwonią, usłyszą krótki, przerywany sygnał – linia jest zajęta (słuchawka została zrzuciona z widełek). W tej sytuacji odwiedzenie domu wydaje się logicznym

krokiem. Crosby mieszka na przedmieściach, w dość bogatej okolicy, w białej, piętrowej willi otoczonej równo przyciętym trawnikiem. Posiadłość jest spora, a od sąsiednich budynków oddziela ją rząd drzew. Ani wewnątrz domu, ani na zewnątrz nie palą się żadne światła. Drzwi nie są



zamknięte i otworzą się, kiedy ktoś w nie zapuka. Już na pierwszy rzut oka można zobaczyć, że ktoś wyłamał zamek. (Zrobili to John i Toby Smith, kiedy włamywali się, by zdobyć numer identyfikacyjny skrytki). Jeśli badacze zdecydują się wejść do środka, przywita ich martwa cisza. W domu jest straszny bałagan: przewracane meble, walające się po podłodze rzeczy osobiste. Każdy odkrywca, któremu powiedzie się Test Pomysłowości, domyśli się, że rabunek jest tylko przykrywką: nie zostały wyniesione wartościowe przedmioty, takie jak telewizor, magnetowid, wiza itp. W domu jest jeszcze kilka innych przedmiotów, które mogą zainteresować badaczy.

◆ W gabinecie Crosby'ego, w szufladzie biurka można znaleźć wydrukowane fragmenty pliku, który zawiera wspólne części snów badaczy. Wydruk pokrywają dopiski Crosby'ego – jego spekulacje na temat telepatii, archetypów Junga i innych takich rzeczy. Na ostatniej

Lista Crosby'ego

~~Crosby~~

~~Johannson~~

~~Kofo~~

Miller

Timmons

Castle

Smith

Elder

Ross

Yager

March

Kreutzer



stronie znajdują się zapisane w pośpiechu gryzmoły, które odnoszą się do znalezionej przez doktora książki. Są to odesłania do poszczególnych stron, które odpowiadają snom badaczy. Tytuł książki nie jest wymieniony, ale jest nazwisko autora – Scott Reed, oraz jego numer telefonu. Jeżeli badacze będą szukali oryginalnego pliku, zauważą, że zginęły również akta związane z pracą Crosby'ego.

- ◆ W gabinecie można również znaleźć osobliwą listę: nazwiska i adresy 12 rodzin mieszkających w okolicy. Pierwsze trzy są przekreślone dużym X. Są to rodziny Amiszów, o których dowiedział się Crosby – ma nadzieje, że uda mu dowiedzieć się, kto go śledził. Poza Smithami są to porządne, uczciwe rodziny, nie odgrywające żadnej roli w tej przygodzie. Uwaga: W tekście przygody znajdziesz kopię tej listy (patrz – szara ramka obok).
- ◆ Na stole w sypialni znajduje się skoroszyt, w którym zapisano pewne tajemnicze symbole. Są one związane z inną sprawą, nad którą pracował Crosby. Nie mają nic wspólnego z tą przygodą, ale mogą zmusić badaczy do pewnego wysiłku intelektualnego. Je również znajdziesz w tekście przygody – patrz str. 81.
- ◆ W kuchni czeka na badaczy nieprzyjemna niespodzianka. Gospoia Crosby'ego przyłapała włamywaczy na gorącym uczynku, za co przyszło jej drogo zapłacić. Leży twarzą do podłogi. Jest martwa – ma dwie kule w brzuchu i jedną w piersi. Na plecach nie widać ran wylotowych, jednak ciało leży w kałuży krwi. Krwawe ślady znajdują się również na ścianach.

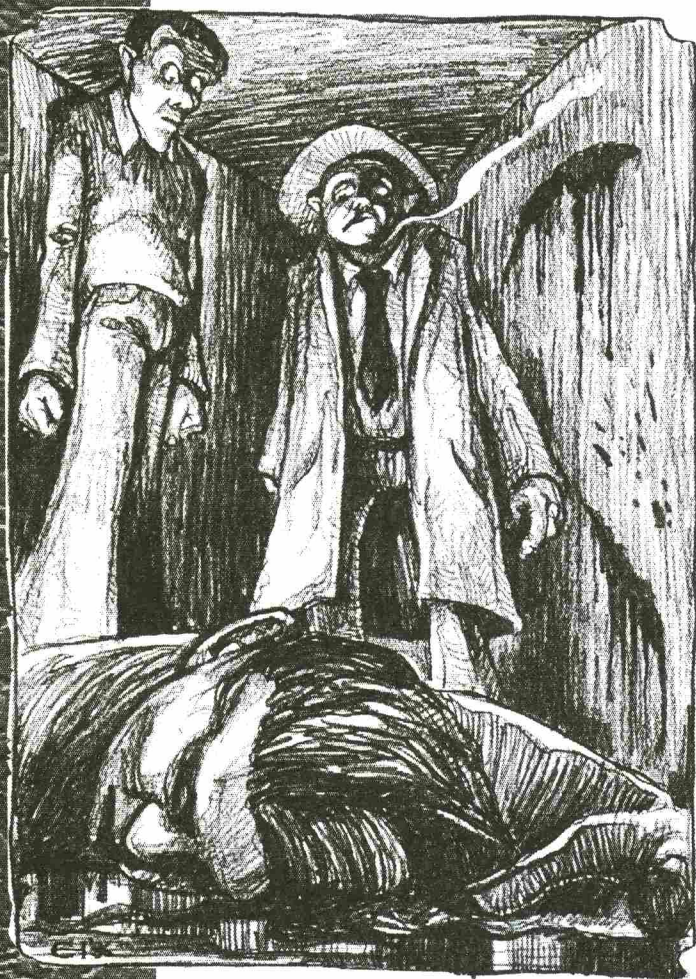
Interwencja policji

Badacze mogą w pewnym momencie skontaktować się z policją. Może to nastąpić, kiedy przekonają się, że skrytka Crosby'ego została opróżniona, gdy odkryją włamanie do domu doktora, znajdą ciało gosposi lub w jakimś innym momencie przygody. Jeśli zrobią to w jakiejś mało ważnej sprawie, zostaną poproszeni o zostawienie numerów telefonów. Policja skontaktuje się z nimi, kiedy coś odkryje. Jeżeli badacze nie odwiedzą domu Crosby'ego, zrobią to policjanci. Odkrywczy tajemnic zostaną wezwani na miejsce, aby zidentyfikować ciało.

Jeśli badacze skontaktują się z policją dopiero po odkryciu morderstwa, zostaną zatrzymani w celu przesłuchania. Strażnik powinien zdecydować, jak wiele rzeczy ustali policja, biorąc pod uwagę ujawnione przez bohaterów informacje. W każdym razie, organy ścigania nie powinny odkryć zbyt wiele, bowiem rozwiązanie zagadki jest przecież zadaniem odkrywców.

Wszyscy śpiący badacze otworzą oczy i przekonają się, że znajdują się na rozciągającej się aż po horyzont równinie pokrytej czarnym pyłem. Po raz pierwszy wszyscy naraz trafili do koszmaru. Nad sobą widzą nocne niebo i konstelacje, których z pewnością nie znają. W samym centrum nieboskłonu znajduje się wielka, fioletowa mgławica.

Zaledwie parę metrów od nich stoi wysoka, pozbawiona okien wieża, wykonana z czarnozielonego kamienia, wysoka na ponad sto metrów. Tuż przed badaczami widać duże, drewniane drzwi, które jakby zapraszają ich do środka.



Możliwe, że odkrywcy nie zechcą wejść do wieży. W takim przypadku możliwości ich działania są dość ograniczone. Badacze przybyli do Krainy Snów w prostych, czarnych ubraniach uszytych z grubego materiału przypominającego płótno. Nie mają żadnych przyrządów, które pozwoliłyby im wspiąć się na wieżę, ani prowiantu na podróż przez pustynię. Szczypanie się, żeby się obudzić, nie przyniesie rezultatów, a jeśli zdecydują się przeczekać sen, to głód, pragnienie oraz nuda będą wydawać się nad wyraz prawdziwe.

Drzwi otwierają się łatwo. Wchodzący badacze znajdują się w wielkim pokoju, którego wymiary wyraźnie przekraczają rozmiary wieży.

Pomieszczenie przypomina ogromną komnatę bogatego zamku, z abstrakcyjnymi gobelinami na ścianach oraz wieloma drzwiami prowadzącymi we wszystkich kierunkach. Oświetlają je umieszczone w rozmaitych punktach pochodnie. Naokoło wewnętrznej ściany wiją się ku górze wielkie schody. Spoglądając w górę można zobaczyć, że pokój jest w istocie dnem gigantycznego szybu, sięgającego dalej, niż można ocenić ludzkim okiem. Jeśli wyteży się wzrok, można dostrzec coś na kształt przesuwających się gdzieś w oddali chmur.

Podłoga została pokryta mozaiką o dziwnych i cudownych wzorach. Część z nich wydaje się zmieniać na oczach badaczy, choć może jest to spowodowane odbitym światłem. Testy *archeologii* i *okultyzmu* nie pozwolą zidentyfikować symboli, ale jeśli któryś będzie wyjątkowo udany, odkrywca tajemnic może sobie przypomnieć opowiadane szeptem historie ekscentrycznych naukowców o cywilizacjach starszych niż ludzka i niedokładne szkice prastarych znaków. Badacz, któremu powiedzie się test umiejętności *Mity Cthulhu*, zda sobie sprawę, że te symbole to starożytne runy ochronne, a środkowy to Znak Starszych Bogów. Ponieważ wszystko dzieje się we śnie, utrata Punktów Poczytalności spowodowana widokiem tych znaków nie obowiązuje.

Jeżeli badacze otworzą któreś z drzwi, przekonają się, iż wychodzą one na pensylwańską autostradę. Wyjście umiejscowiono na poboczu drogi biegnącej pośród gęstego, świerkowego lasu. Niebo ma żółtawy kolor – jak w czasie tornado – co jeszcze bardziej pogłębia surrealistyczny charakter sceny. Jeśli ktoś przejdzie przez drzwi, zobaczy odległy znak, na którym napisano:

Witamy w Stopton. 1321 mieszkańców.

Znak jest już dość stary i można w nim znaleźć trzy dziury po kulach. Jeżeli badacz obejdzie drzwi dookoła, zobaczy prowadzącą w przeciwnym kierunku wstęgę autostrady. Po przeciwnej stronie drogi widać obramowanie drzwi, przed którymi stoi wysoki mężczyzna w czarnym, bezkształtnym ubraniu. Na głowie ma czarny kapelusz o szerokim rondzie, a jego policzki pokryte są gęstą brodą. Jest to starszy John Smith, wygnany dawno temu do Krainy Snów. Na oczach badaczy jego postać to rozplywa się, to znowu formuje, raz wydaje się przezroczysta, by już po chwili zmienić się w całkowicie materialną. Jego moc w tym miejscu, czyli w snach badaczy, jest ograniczona. Jeśli odkrywcy go zaatakują, przekonają się, że ich ręce i broń przechodzą przez ciało Smitha jak przez powietrze. Jeżeli dadzą mu jakąś szansę, przemówi do nich tymi oto słowy:

Musicie się pospieszyć. Zostało już niewiele czasu. Przybądźcie do tego miejsca, częściowo po tej stronie, częściowo po drugiej. Pieczęć jest drzwiami, książka jest kluczem. Musicie to powstrzymać.

Badacze mogą zadać Smithowi kilka pytań, odpowie na nie w sposób równie tajemniczy i dwuznaczny. Przykłady podane są obok.

Tuż po jego odejściu (po mniej więcej trzech lub czterech pytaniach) zerwie się straszna wichura, która zmusi badaczy do wycofania się za drzwi. W przeciwnym przypadku padną ofiarą sztormu. Odkrywczy, którym powiedzie się Test Wiedzy, będą pamiętali nazwę Stopton ze świata rzeczywistego. Każdy, kto wykona bardzo udany test, jest w stanie podać dokładne jego położenie – jakieś sto pięćdziesiąt kilometrów na północ od miasta, w którym znajdują się badacze.

Po powrocie do wieży, odkrywczy mają kilka możliwości. Jeżeli zechcą wchodzić w jakieś inne drzwi, Strażnik będzie musiał wykazać się własną inwencją. Niektóre mogą być zamknięte, inne mogą być przejściami do zamieszkanego przez różne maskary labiryntów. W jeszcze innych Strażnik może umieścić wydarzenia ze swoich własnych koszmarów. Badacze mogą błąkać się po bezkresnych krainach rodem ze snów, bądź co chwila natrafiać na ślepe zaułki. Strażnik powinien zastanowić się, ile czasu chce poświęcić tej części scenariusza. Najlepiej byłoby kontynuować tę zabawę, dopóki nie zacznie się ona nudzić.

Jeśli badacze spróbują wyjść z powrotem na zewnątrz lub też zaczną wchodzić po schodach w kierunku szczytu wieży, rozegra się finałowa scena tego snu. Jedna z pobliskich ścian stanie się jakby elastyczna i wybrzusi się na kształt głowy Lawrence'a Crosby'ego.

– Pomocy – jęknął doktor. Rysy twarzy Crosby'ego zaczynają się nagle zmieniać. Po pewnym czasie badacze poznają twarz człowieka, którego spotkali na drodze. Osoby, którym Test Pomysłowości powiedzie się bardzo dobrze, zdadzą sobie sprawę, że choć ci dwaj mężczyźni są niemal identyczni, w rzeczywistości jest to ktoś inny. Jest to ten młodszy John Smith, który w tej właśnie chwili śni kilkanaście kilometrów od badaczy. Zacznie wysuwać się ze ściany, dając odkrywcom jedną rundę na dowolne działania. Jeżeli nikt go w żaden sposób nie powstrzyma, wyciągnie spod płaszcza pistolet i nic nie mówiąc zacznie strzelać do badaczy. Zabici obudzą się z krzykiem na ustach, złani zimnym potem. Ci, którym nie powiedzie się test Poczytalności, tracą 1 PP – sen był naprawdę realny i dodatkowo bardzo brutalny. Jeśli jakiś badacz przeżyje spotkanie zabijając bądź unikając Smitha, także się budzi, ale dopiero rankiem. Jest wypoczęty i choć nadal pamięta



to, co wydarzyło się podczas snu, nie traci żadnego Punktu Poczytalności.

Intruz o północy

Inne ważne wydarzenie będzie miało miejsce w tym samym czasie co sen. Toby Smith włamie się do mieszkania jednego z badaczy (losowo wybranego). Po cichu przeszuka dom, starając się dowiedzieć, co wiedzą odkrywczy. Następnie, wykonując polecenie Johna, będzie chciał zabić właściciela, podpalając mieszkanie.

Gospodarz będzie miał kilka szans zareagowania: w pewnym momencie snu powinien wykonać test *nastuchiwania*. Jeżeli będzie on udany, obudzą go dochodzące z sąsiedniego pokoju hałasy. Jeśli test się nie uda, przeprowadź następny kilka minut później.

Jeżeli drugi test się powiedzie, badacz obudzi się i ujrzy pochylającego się nad nim Toby'ego Smitha. Jest on uzbrojony tylko w nóż, więc sprawny odkrywcza ma sporą szansę pokonania zabójcy. W ostateczności może spróbować uciec.

Jeżeli drugi test też się nie uda, badacz będzie miał ostatnią szansę za kolejne kilka minut. Jeśli ten się powiedzie, odkrywcę obudzi trzask płomieni – jego pokój płonie! Ma tyle czasu, by uciec z gorejącego domu. Może nawet podążyć za uciekającym Tobym.

W przypadku, gdy wszystkie testy są nieudane, odkrywcza obudzi się, gdy ogień zacznie go ranić. Nadal ma szansę uciec, ale nie obejdzie się bez poważniejszych obrażeń, o których powinien zdecydować Strażnik.

Oto parę przykładów pytań, jakie gracze mogą zadać Smithowi:
P: Gdzie jest to miejsce?

O: Stopton, Pensylwania. To miejsce, gdzie spełniają się sny. Na północ od was, na południe ode mnie.

P: Gdzie jest książka?

O: To ciało, te ręce trzymają jedną, ale nie ją mogę dać. Inna została uwięziona przez stwórcę.

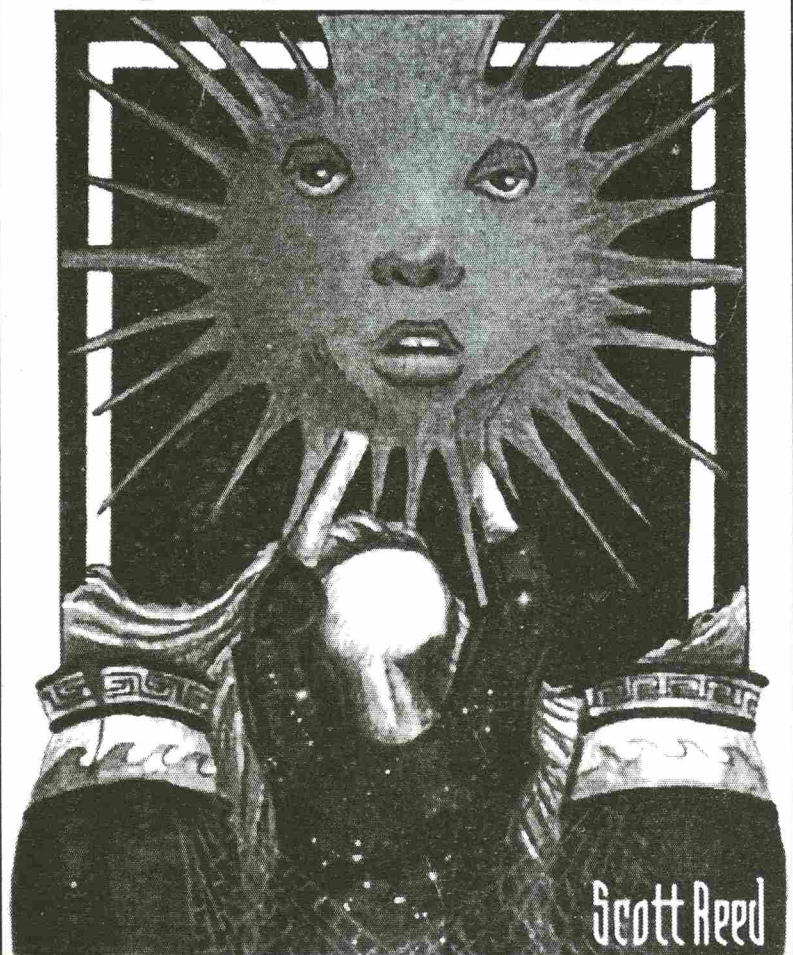
P: Kim jesteś?

O: Starym, zmęczonym człowiekiem. Już dość krwi zostało przelanej w moim imieniu.

P: Dlaczego my?

W odpowiedzi na to pytanie Smith tylko pokręci smutnie głową i po prostu wyblaknie.

TEE TOK POMYŚLNA GWIAZDA



➔
okładka
książki

Poranne decyzje

Jest jeszcze kilka rzeczy, które badacze mogą chcieć zrobić przed podróżą do Stopton i zakończeniem przygody. Niektóre z niżej opisanych sytuacji mogą zajść poprzedniego dnia, przed tajemniczym snem. Oczywiście nie wszystkie muszą zostać wykorzystane – wszak wszystko zależy od inwencji bohaterów.

Scott Reed

Autor i ilustrator książki *Tee Tok – pomyślna gwiazda* nie odpowiada na telefony. Badacze mogą jednak użyć książki telefonicznej i odnaleźć jego adres. Położone na północy miasta mieszkanie jest ładne i gustownie umeblowane. Drzwi są zamknięte i nikogo nie ma w domu. Jednak badacze, biorąc pod uwagę to, co już zaszło, mogą zdecydować się na podjęcie ryzyka i włamać się. Mogą też poszukać zapasowego klucza, który znajduje się w kloszu lampy na progu. Jeśli uda im się dostać do domu, to może natrafią na kilka poszlak?

- ◆ Na krześle w jadalni jest powieszona zielona, sportowa marynarka. Badacze, którym powiedzie się Test Pomysłowości, zdadzą sobie sprawę, że należy ona do Lawrence'a Crosby'ego (widzieli, jak ją nosił).
- ◆ W kuchni, na ladzie, można znaleźć nabażgraną w pośpiechu rozpiskę trasy do Stopton, którą zapomniał z natury roztagoniony Reed.
- ◆ W dużym pokoju, w widocznym miejscu, leży wycięty z jakiejś gazety artykuł dotyczący wykopalisk archeologicznych rozpoczętych niedawno przez Kevina Druma w Stopton, Pensylwania. Umiejscowione są one w jaskini położonej kilkanaście kilometrów na zachód od miasta. Celem przedsięwzięcia jest odkopanie „siedlisk ludzkich o nie znanym wieku i pochodzeniu“. Zamieszczony jest zdjęcie dr. Druma stojącego u wylotu jaskini. Artykuł pochodzi sprzed mniej więcej tygodnia.
- ◆ W pracowni Reeda panuje spory bałagan. Szkice i ilustracje do jego książek dla dzieci zostały zerwane ze ścian, a na ich miejsce przyklejono bardzo realistyczne obrazy o odmiennej, znacznie dziwniejszej tematyce. Jest wśród nich rysunek wieży, którą badacze znają ze snów. Jest również obraz przedstawiający autostradę stanową w okolicy Stopton. Większą część jednej ze ścian zajmuje duży portret człowieka, w którym łatwo jest rozpoznać Johna Smitha. Nie można jednak stwierdzić którego. Równie dużo miejsca zajmuje rysunek nastolatki, siedzącej w bogato zdobionym krześle. Jej twarz jest przeciętna, jednak obraz namalowano z takim uczuciem, że wydaje się wręcz promieniować pięknem. Oba te portrety wykonano z wręcz nienaturalną dokładnością.
- ◆ W pracowni Reeda, w ścianie, znajduje się sejf. Otwierający go szyfr znajduje się na kartce przyklejonej pod spodem biurka. Sejf jest wykonany z lekkiego metalu i można go rozbić za pomocą łomu w godzinę (konieczny jest udany test S x4). Jeśli badaczom uda się otworzyć sejf, będą w końcu mogli zapoznać się z tą dziwną i okropną książką.

Tee Tok – pomyślna gwiazda

Na pierwszy rzut oka książka jest zupełnie inna, niż badacze mogliby oczekiwać. Nie jest to gruby, zakurzony tom w jakimś martwym

języku. Książka jest barwnie ilustrowana i przypomina raczej bajki Brzechwy niż niepokojące dzieło, o którym wspominał Crosby. Jest bardzo cienka i przeczytanie jej zajmuje zaledwie kilka minut.

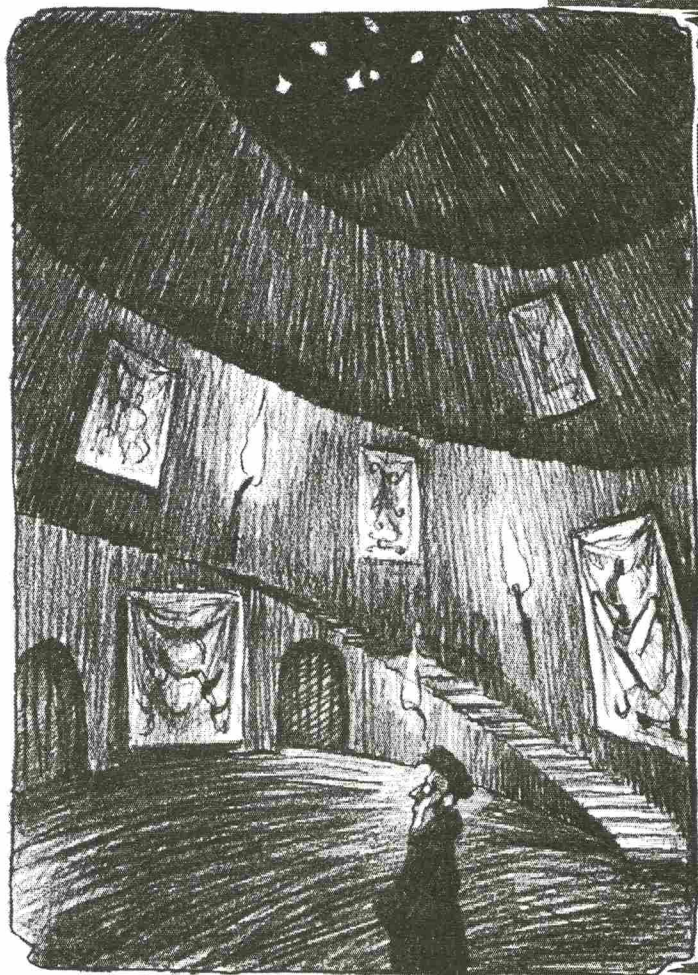
W skrócie jest to historia pewnej dziewczynki, która mieszka sama ze swoim ojcem w wysokiej wieży (tej ze snów badaczy). Czuje się samotna, a jej jedynymi przyjaciółmi są gwiazdy. Jedna z nich, nazywana przez nią Tee Tok, pojawia się i śpiewa dla niej co noc. Dziewczynka chce, żeby zeszła ona z nieba i bawiła się z nią. Niestety, jak mówi Tee Tok, gwiazdy nie mogą opuszczać nieba. Jednak pewnej nocy dziewczynka zdecydowała się sprowadzić swą przyjaciółkę na Ziemię, chce się bowiem z nią pobawić. Wykonuje więc na trawniku dziwaczny śpiewo-taniec, rysuje na ziemi tajemnicze symbole oraz wypowiada słowa w jakimś nieludzkim języku. Tee Tok, myśląc, że widzi inną gwiazdę, schodzi na trawnik do dziewczynki, doszczętnie spalając przy tym jej wioskę. W czasie, gdy wieśniacy płoną, ojciec dziewczynki wychodzi z wieży i za pomocą podobnego śpiewo-tańca odsyła Tee Tok z powrotem na niebo. Gwiazda zawraca, jednak wcześniej zabija ojca dziewczynki wielkim językiem płomieni. Pogrążone w smutku dziecko odchodzi, by do końca swoich dni mieszkać w jaskini. Zawartość książki i zdające się poruszać przed oczami czytającego ilustracje są niezwykle niepokojące: przeczytanie jej powoduje utratę 0/1 Punktów Poczytalności. W śpiewo-taniec dziewczynki wpleciony został czar: „Wezwanie/Odeślanie Azathotha“.

Przeszukiwanie Sunny Day

Odwiedzenie spalonych biur *Sunny Publishing House* mija się z celem. Ogień całkowicie zniszczył budynek – nie można tam znaleźć żadnych poszlak. Badaczom nie uda się nawet stwierdzić, czy było to podpalenie. Jeśli odkrywcy dostaną się na komisariat policji lub w jakiś sposób skontaktują się z funkcjonariuszem prowadzącym śledztwo, mogą dowiedzieć się, że w aktach sprawy jest opisane „dziwne zachowanie płomieni”, które przstraszyło policjantów i strażaków. Jest także wspomniany naoczny świadek, Nathan Taggart, który podał niezbyt prawdopodobny opis wydarzeń. Do akt sprawy nie dołączono tego zeznania, gdyż Taggart nie został uznany za wiarygodnego świadka. Policja nie miała dowodów wystarczających, żeby go aresztować, więc go zwolniono.

Jeśli badacze będą chcieli odszukać Taggarta, to adres znajdujący w aktach sprawy (nie ma on

telefonu). Mieszka w brudnym mieszkaniu w najgorszej części miasta. Ponieważ jest bezrobotny, większość czasu spędza w domu. Jest to wysoki, gamoniowaty mężczyzna. Ma długie, szpakowate włosy, potarganą brodę i rozbiegane oczy. Niezbyt chętnie odpowiada na pytania, ale bohaterowie mogą go jakoś przekonać (lub przekupić). Wtedy opowie, co widział.



Taggart siedział na ławce naprzeciwko wydawnictwa. Koło dziesiątej zobaczył, jak dwóch mężczyzn i kobieta wchodzi do budynku. Mieli na sobie dziwne ubrania i wyglądali jak „pielgrzymi, albo coś w tym rodzaju”. Jakies pięć minut później zobaczył za jedną ze ścian dziwny, czerwony blask. Po chwili wielka kula biało-niebieskiego płomienia wystrzeliła z okna, ciągnąc za sobą ogon czerwonego ognia. Otoczyła kilka razy budynek, po czym wpadła do niego przez inne okno. W tym czasie wieżowiec już płonął, a niedługo potem przyjechały wozy strażackie. Taggart nie zobaczył już więcej owej kuli, ale kilka razy widział „ramiona” płomieni, które strzelały z okien i sięgały w kierunku gaszących pożar strażaków. Nathan jest przekonany, że był to atak UFO.

Inną ciekawą rzeczą, którą badacze mogą znaleźć w aktach policyjnych, jest adres jednej z ofiar, Zake'a Smitha. On też nie ma telefonu.



W domu Smithów

W jakimś punkcie przygody badacze mogą dowiedzieć się, gdzie znajduje się dom nieuchwytnych Smithów. Zapewne zechcą ich odwiedzić. Może to być uprzejma wizyta, nocny rajd szpiegowski lub najazd z bronią w rękę. Zauważ, że ponieważ prawie wszyscy Smithowie są ortodoksyjnymi Amiszami, ich piętrowy dom oświetlony jest tylko świecami. Nie ma w nim telewizora, pralki i innych urządzeń mechanicznych. Troje Smithów – John, Toby i Eliza – traktuje przykazy wiary swobodnie i używa pistoletów.

John ma również ukryty z tyłu domu samochód. Po południu drugiego dnia wóz zniknie, a wraz z nim John, Toby, Jason i Sara. Pojadą oni do Stopton, aby przygotować rytuał, który według Johna pozwoli mu zdobyć wielką moc. Oprócz Elizy, wszyscy inni członkowie rodziny, nawet mały Thomas, uzbrojeni są w noże. Jeżeli badacze spróbują grzecznie i kulturalnie dostać się do środka, będą dobrze traktowani, chyba że zobaczy ich John albo Toby (w tym przypadku zostaną zaatakowani). Jeśli będą chcieli wtargnąć używając przemocy, Smithowie będą się bronić. Jeżeli John będzie w domu w czasie napadu, spróbuje uciec do samochodu i pojechać

bezpośrednio do Stopton. Współczynniki rodziny znajdują się na końcu przygody.

Badacze, przeszukując dom, znajdą w pokoju Johna dwa interesujące przedmioty: dziennik starszego Johna Smitha, zawierający historię opisaną w *Informacjach dla Strażnika* i egzemplarz książki *Tee Tok – pomyślna gwiazda*. Uwaga: książka tam będzie, nawet jeśli John opuścił już dom, bowiem dysponuje on dwoma jej egzemplarzami, które znalazł w biurze *Sunny Day*.

Na ścianach wiszą obrazy autorstwa Johna. Ich tematyka jest bardzo spokojna: przeważają sielankowe krajobrazy i portrety członków rodziny. Widać, że ich autor jest amatorem, ale ma prawdziwy talent.

Witamy w Stopton

Bardzo przezorni badacze mogą próbować skontaktować się z Biurem Szeryfa w Stopton lub jakąś inną tamtejszą instytucją. Nie przynosi to żadnych rezultatów. Wygląda na to, że w całym miasteczku nikt nie odbiera telefonów. Strażnik może dać badaczom do zrozumienia, że uzyskanie jakiejś pomocy od policji przysporzy im więcej kłopotów niż korzyści. Szczególnie teraz, kiedy są uwikłani w sprawę, która ma związek z kilkoma morderstwami, podpaleniem, zniknięciem ludzi i doprowadzającą do szaleństwa książką dla dzieci.

Jazda do Stopton trwa tylko kilka godzin. W miarę jak badacze zbliżają się do celu, mogą dostrzec kilka ciekawych rzeczy. Niebo przybiera dziwny, brudnożółty kolor, jakby miało za chwilę nadejść tornado. Odkrywcy, którym powiedzie się Test Pomysłowości, zauważą, że w miarę jak zbliżają się do miasteczka, ruch na autostradzie się zmniejsza. Od ostatniej miejscowości (odległej od Stopton o około 60 kilometrów) na drodze nie widać samochodu. Ponadto, udany test MOC x4 pozwala odkryć jakąś tajemniczą siłę, odpychającą badaczy od Stopton. Przeciwwstawienie się jej nie jest łatwe, ale można tego dokonać.

Gdy odkrywcy dotrą do granic miasteczka, spostrzegą, że znak z nazwą miejscowości nie jest tym, który widzieli w swoim śnie. Miejsce widziane przez nich musi znajdować się na przeciwnym końcu osady. Kiedy wjadą do centrum, ujrzą mrozącą krew w żyłach scenę.

Główna ulica Stopton przypomina wiele innych w podobnych małych miasteczkach. Wzdłuż niej znajdują się: sklep, poczta, biuro szeryfa itd. Jednak jedna rzecz jest niezwykła: wszyscy mieszkańcy stoją na ulicy. Niektórzy przed sklepem, wciąż trzymając w rękach zapomniane zakupy. Inni na środku jezdni, zastygli w ruchu. Stoi także matka, która wciąż trzyma

dziecko za rękę. Wszyscy mają wzrok utkwiony w jeden punkt na niebie. Nie poruszają się, nic nie mówią, nie zauważają też przyjazdu badaczy. Widać, że stoją tak już od pewnego czasu – są bladzi i wychudzeni. Jedna osoba jest martwa, a przyczyną śmierci było najpewniej odwodnienie. Porzucone ciało leży na ulicy.

Odkrywcom nie uda się przebudzić bądź poruszyć mieszkańców, niezależnie od tego, jak się będą starali. Mogą spróbować odwrócić czyjś wzrok od tajemniczego punktu na niebie, ale już po chwili znów będzie się on w niego wpatrywał tak, jak katatonik powracający do pozycji płodowej. W tej północno-zachodniej części nieba nie widać nic. Jest to jednak kierunek, z którego po długim oczekiwaniu przybędzie Tee Tok (Azathoth), chyba że badaczom uda się temu zapobiec. Sklepy stoją otworem, więc jeśli odkrywcy zechcą uzupełnić zapasy, żaden sklepikarz nie powstrzyma ich przed wejściem i wzięciem sobie wszystkiego, czego potrzebują. W sklepie można znaleźć dwie strzelby, karabin i amunicję do nich oraz dwie paczki naboju do pistoletów. Szeryf ma przy sobie rewolwer .38. Odkrywcy mogą go sobie bez problemu przywłaszczyć. Drugi taki mogą znaleźć w biurze, a z radiowozu można wziąć jeszcze jedną strzelbę.

Miejsce wykopalisk

Badacze mogą poznać lokalizację wykopalisk na kilka sposobów. Została ona podana w artykule, który znajdował się w domu Scotta Reeda, i w dzienniku starszego Johna Smitha. Mogą też przejrzeć mapę okolicy (jedna jest w sklepie), szukając pobliskich jaskiń. Jeżeli nie wykorzystają żadnego z tych sposobów, zawsze mogą podążać w kierunku, w który wpatrują się mieszkańcy Stopton. Po godzinie marszu dotrą do odcinka autostrady, który znają ze snu. Znajduje się on tylko kilometr od oznaczonego kulami znaku zjazdu na drogę prowadzącą do jaskini.

Kawałek dalej, na tej bitej drodze, stoi biały Chrysler. Jeżeli któryś z odkrywców widział samochód Johna Smitha, od razu go rozpozna. W zamkniętym bagażniku znajdują się: łopata, piętnaście metrów liny i trzeci egzemplarz książki *Tee Tok – pomyślna gwiazda*. Najlepiej byłoby, gdyby badacze dotarli na miejsce wczesnym wieczorem, kiedy Smithowie przygotowują się do rytuału. Czworo z nich oraz czterech studentów znajduje się w jaskini i trzymając się za ręce stoi wokół ciała córki Smitha (dobrze zachowanego dzięki przebywającemu w nim strażnikowi). Właśnie rozpoczynają odprawianie rytuału. Używają dziewczynki jako akumulatora Mocy i „łącza” z Azathothem. Dzięki temu mogą rzucać czar pod ziemią.

Dr Drum wraz z pozostałymi trzema studentami ukrył się przed wejściem do jaskini. Są oni teraz bezwolnymi sługami Azathotha i będą się starali za wszelką cenę powstrzymać odkrywców przed dojściem do groty. Drum uzbrojony jest w karabin .22, zaś pozostali mają przy sobie siekiery, noże i inny sprzęt obozowy.

Badacze muszą podążać bitą drogą, aż dotrą do znajdującej się przy wejściu do jaskini polany, na której widać pozostałości po obozie: parę namiotów, trochę narzędzi, ślad po ognisku. Leżą tam również dwa trupy – wystarczająco długo, by zaczęły nad nimi latać muchy. Badacze, którzy podejną do nich (lub użyją lornetki), rozpoznają potwornie zniekształcone ciała Lawrence’a Crosby’ego i Scotta Reeda (jeśli wiedzą, jak wyglądał). Ten widok powoduje utratę 0/1k3 PP. Ciała te są przynętą: archeologowie ukrywają się w lesie. Zatakują, gdy tylko zobaczą kogoś z badaczy. Ich współczynniki podano na końcu przygody.

W jaskini snów

W jaskini panuje kompletna ciemność. Odkrywcy będą potrzebowali latarki, aby ją zbadać. (Jeśli nie mają swojej, mogą znaleźć jedną w obozie).





Jaskinia zakręca spiralnie, schodząc w dół. Badacze, którym powiedzie się test *nastuchiwania*, mogą usłyszeć dochodzący z głębi ziemi śpiew. Po dłuższym spacerze dojdą do końca tunelu, do wykutych wzdłuż ściany, prowadzących w dół schodów. Jakież piętnaście metrów poniżej stoi krąg ośmiu osób w ciemnych szatach. Śpiewają w jakimś starożytnym języku. Pośrodku, na kamiennej płycie nieruchomo siedzi młoda dziewczyna. Szyb oświetlony jest kręgiem osadzonych wzdłuż ściany pochodni. Podłoga została pokryta tymi samymi tajemniczymi symbolami, jak podłoga wieży ze snów.

Istnieje kilka sposobów na pomyślne zakończenie tej przygody:

Zabicie kultystów. Jeśli badaczom uda się dostatecznie szybko wybić Smithów, czar zostanie przerwany i jaskinia będzie bezpieczna. Amisze są jednak uzbrojeni i czujni, więc nie będzie to przypominało strzelania do kaczek. Jeżeli odkrywcy nie będą dostatecznie szybcy i zaczną się strzelanina, magiczna moc wypełniająca pomieszczenie może ulec zniekształceniu i na

miejsce przybędzie coś *innego*. Strażnik powinien wykorzystać swoją chorą wyobraźnię i oprzeć swój wybór na tym, ile czasu zabrakło kultystom do ukończenia czaru, jak długo badacze pozbywali się Smithów i jakie straty przy tym ponieśli.

Odesłanie Azathotha. W czasie rytuału, bądź tuż po jego zakończeniu, badacze mogą spróbować „odesłać Azathotha”, używając do tego czaru. Jeśli tak uczynią, po chwili poczują przy sobie czyjaś obecność. Ujrzą, że starszy John Smith pojawił się wśród nich. Dla potrzeb czaru doda swoją Moc (równą 16) do Mocy badaczy. Jeśli uda się odesłać mrocznego boga, starszy John Smith zaatakuje młodszego. Jeżeli odkrywcy wciąż przebywają w pobliżu szybu, ujrzą, jak jego dno rozwiera się, tak jak w przypadku trzeciej możliwości. Dwaj Smithowie, wczepieni w siebie, wpadną do otworu i nastąpi taka sama eksplozja, jak zostało to opisane poniżej.

Zastrzelenie dziewczyny. Wydaje się to być rozsądnym rozwiązaniem i rzeczywiście jest korzystne dla ogółu ludzkości. Może być jednak dość ryzykowne. Zastrzelenie dziewczyny uwolni uwięzionego w jej ciele Pomniejszego Innego Boga. Rozerwie on jej ciało od środka i pokaże się światu w całej swojej upiornej krasie. W tym samym czasie podłoga jaskini rozpęknie się i badacze poznają szyb, który widzieli w wieży ze swoich snów. Jednak ten opada w dół – odkrywcy jakby wiszą do góry nogami wewnątrz wieży. Kultysty i wszystkie inne osoby stojące na podłodze spadną w głąb szybu, uderzając po pewnym czasie w dno, gdzieś w podziemiach ziemskiej Krainy Snów. Świadkowie tego wydarzenia tracą 1k6/1k20 PP. Jeśli badaczom uda się zabić stwora, zostanie on odesłany do swojego domu, do centrum wszechświata.

Badacze, którzy w chwili śmierci stwora spojrzą w głąb szybu, zobaczą rozszerzający się punkt światła. Jest to eksplozja kosmicznej energii, która na stałe zniszczy przejście. Jeśli bohaterowie zaczną biec, będą mieli akurat tyle czasu, aby uciec z jaskini. Jeśli nie uda im się zabić bestii, opuści ona pieczarę z hukiem (oczywiście rozrywając każdego bezbronnego badacza, którego może dorwać w swoje macki).

Badacze, którzy w chwili śmierci stwora spojrzą w głąb szybu, zobaczą rozszerzający się punkt światła. Jest to eksplozja kosmicznej energii, która na stałe zniszczy przejście. Jeśli bohaterowie zaczną biec, będą mieli akurat tyle czasu, aby uciec z jaskini. Jeśli nie uda im się zabić bestii, opuści ona pieczarę z hukiem (oczywiście rozrywając każdego bezbronnego badacza, którego może dorwać w swoje macki).

Nagrody i kary

Kara za nieudane skończenie tej przygody jest oczywista: jeśli badacze nie powstrzymają czaru, Tee Tok (Azathoth) pojawi się na Ziemi.

Odkrywczy nie muszą martwić się o swój los. Jeśli jednak gracze mają jakieś inne postacie w Pensylwanii, to nadszedł czas, by zbierać już manatki. Poza tym, kiedy Azathoth opuści centrum wszechświata, utrata masy spowoduje jego rozszerzanie się, przez co koniec świata nastąpi o kilkaset tysięcy lat wcześniej. Wszystkiego najlepszego!

Badacze mogą odesłać Azathotha lub nie dopuścić do jego pojawienia się. W takim przypadku, kiedy wyjdą z jaskini zobaczą, że niebo odzyskuje już swój normalny, niebieski kolor. Mieszkańcy Stopton stoją wszędzie wokół zmieszani, jakby się przed chwilą obudzili. Każdy z odkrywców zyskuje 1k20 PP.

Jeśli badacze uwolnią Pomniejszego Innego Boga, to najpewniej ocala świat przed zagładą. W ten jednak sposób w pobliżu Ziemi pojawi się monstrum nie z tego świata. W takim przypadku zyskają tylko 1k6 PP i to tylko tymczasowo. Obecność tej istoty na Ziemi na pewno wywoła w wielu osobach szaleństwo i wielu ludzi doprowadzi do śmierci. Badacze, którzy dowiadują się o tym z gazet, będą sukcesywnie tracili zyskane punkty.



Współczynniki

Rodzina Smithów

	S	KON	BC	INT	MOC	ZR	WG	WYK	P	WYT
John	14	15	14	16	17	13	10	12	0	15
Toby	10	13	12	14	13	12	10	10	40	13
Zeke	6	14	17	10	13	7	12	10	60	16
Jason	13	7	9	12	11	12	13	9	55	8
Sarah	8	18	13	15	14	14	14	11	50	16
Eliza	9	16	13	10	6	13	8	10	60	15
Tim	13	11	15	10	9	12	13	11	45	13
Rebecca	9	11	17	15	5	12	6	12	25	14
Thomas	5	10	8	13	10	14	12	4	50	9

Ekspedycja uniwersytecka

	S	KON	BC	INT	MOC	ZR	WG	WYK	P	WYT
Dr Drum	6	10	12	16	8	13	12	18	0	11
Stud. 1	5	11	17	16	15	8	13	16	0	14
Stud. 2	9	11	15	8	12	13	7	15	0	13
Stud. 3	9	11	10	14	11	13	16	16	0	11
Stud. 4	8	10	13	11	11	15	16	16	0	12
Stud. 5	5	7	13	13	11	6	13	15	0	10
Stud. 6	8	9	11	13	8	12	7	15	0	10
Stud. 7	10	13	14	9	11	13	17	16	0	14

Pomniejszy Inny Bóg

S	KON	BC	INT	MOC	ZR	WG	WYK	P	WYT
41	67	115	0	56	8	-	-	-	91

W OBJĘCIACH LWA



Ilustracje:
Andrzej
Grzechnik

Poniższa przygoda została opracowana dla drużyn składających się z czterech lub więcej bohaterów, którzy mają za sobą przynajmniej dwie profesje (czytaj: dla doświadczonych poszukiwaczy przygód). Jeśli udało się im już ukończyć przygodę „Bracia Krwi“ z *Księgi Wiedzy Tajemnej* – wówczas są przygotowani na chwilę grozy, które przyniesie poniższy scenariusz.

Ty, jako MG, przeczytaj najpierw całość i zapoznaj się z charakterystykami bohaterów niezależnych, potworów i pozostałych wrogów.

Od redakcji: Autor przygody nie przesłał nam swojego nazwiska, ani adresu. Zarówno jego, jak i czytelników bardzo przepraszamy. Twórcę scenariusza prosimy o kontakt z redakcją.

Wreszcie, po pasjonujących, lecz jakże jednocześnie wyczerpujących przygodach, bohaterowie mają nieco „wolnego“ czasu. Spróbuj skłonić ich, by zatrzymali się w rodzinnych stronach jednego z nich. Bohater taki KONIECZNIE musi mieć kogoś bliskiego (np. ojca) zamieszkałego w pobliżu aktualnego miejsca obozowania drużyny.

W czasie, gdy podchmieleni BG bawią się w najlepsze, przybywa do nich dziecko, które zostanie rozpoznane przez „wybranego“ z prawdopodobieństwem 40%.

– Panie! Słyszałem, że jesteście w pobliżu. Musicie pójść ze mną. Wasz ojciec jest bardzo chory! Musicie mu pomóc!

Bez cienia wątpliwości nasz bohater wraz z kompanami natychmiast wyruszą zobaczyć, co się stało. W istocie, ojciec naszego poszukiwacza przygód jest bardzo chory.

W momencie, kiedy bohaterowie przybywają do jego domostwa, w środku jest już zaprzyjaźniony medyk – Joachim. Chłopiec prowadzi gości do pokoju. Joachim siedzi na krześle obok łóżka chorego, przeglądając jakąś księgę. Na widok bohaterów odkłada ją i ze smutkiem kiwa głową:

– Nie jest dobrze. [tu wstaw imię ojca] zapadł na bardzo ciężką i najwiśdoczniej egzotyczną chorobę. Na jego ciele pojawiły się ropiejące krosty, on sam zaś przez cały czas majaczy o podbojach Sigmara. Tradycyj-

na medycyna nie jest w stanie mu pomóc. Mam przyjaciela w Gildii Magów, posłałem po niego. Na pewno coś doradzi.

Pod wieczór rzeczywiście przybywa Theopilus, przyjaciel Joachima. Dzierży opasle, zapisane runami tomisko (jest to „Magia w sztuce leczenia“).

Po dwóch godzinach przebywania sam na sam z chorym, mag woła BG i Joachima.

– Udało mi się stwierdzić, czym jest ta przeklęta choroba. Nazwa schorzenia brzmi – tu mag chrząka – Pseintychiliksantudes Imprituraxus. Nie wiadomo, jak się tym można zarazić, ani jak to wyleczyć. Najlepiej będzie spreparować magiczny wywar. Mógłbym się tego podjąć, ale... no właśnie. Jednym z jego składników jest „pyłus czachus z gigantikus chaotikus bestarie“, czyli „pył z czaszki gigantycznego stworzenia Chaosu“. Jeżeli chory ma żyć, musicie stwora ukatrupić i przynieść mi jego czaszkę. Bez tego wasz ojciec nie przetrzyma długo. No i... lepiej, żeby ten stwór był rzeczywiście gigantyczny...

Przygoda rozpoczyna się w momencie przybycia bohaterów do jakiegoś niewielkiego miasteczka lub wioski. Dla swoich niecnych celów „stworzyłem“ wioskę o wdzięcznej nazwie Halseyca, leżącą... gdziekolwiek (czyli tam, dokąd akurat podążają bohaterowie). Nie jest to jednak całkiem zwyczajne zbiorowisko chłopów, chat i trzody. O nie...

Halseyca (do wiadomości MG)

Jakieś pięćdziesiąt lat temu przybył do wioski i osiadł w niej ktoś o ambicjach nieco większych od zwykłego rolnika. Był to George Herpin – osobnik podający się za lekarza, a w rzeczywistości – kapłan straszliwego Tzeentcha – Boga Chaosu.

Herpin przeprowadzał swe tajemnicze eksperymenty na mieszkańcach wioski. Zmieniły ich one tak, że większość z nich również stała się gorliwymi wyznawcami Pana Przemian. Dwa lata temu Herpin odszedł na zawsze. Przezorny Tzeentch nie pozwolił mu jednak oddalić się bez wyznaczenia swojego następcy. Został nim stolarz Sigmund Ferdinand – najwierniejszy i jednocześnie najokrutniejszy z wyznawców Ciemnego Boga. Do dnia dzisiejszego duża część mieszkańców Halseyca ugina się pod jego jarzmem.

Na domiar złego, ostatnio w okolicy pojawił się okropny stwór, zwany mantikorą. Na kryjówkę obrał sobie jaskinię położoną osiem mil na zachód od wioski. Potwór przebywa tam za dnia, a w nocy udaje się na łowy. Jak powszechnie wiadomo, mantikory należą do stworzeń bardzo inteligentnych i nigdy nie atakują otwarcie dużych grup ludzi preferując porwanie trzody. Jedyne na Pustkowiach Chaosu te przerażające bestie czują się na tyle swobodnie, by bez skrpułów zabić człowieka.

Mroczny pakt

Jako że bohaterowie są zmęczeni długą podróżą, z przyjemnością zdecydują się na nocleg. Jeśli tak nie jest – możesz pomóc im podjąć tę decyzję, przykładowo obniżając im wszystkie cechy odpowiednio o -10 i -1 z uwagi na senność. We wsi znajduje się tylko jedna karczma o wdzięcznej nazwie „Sielanka”.

– *Witamy, witamy miłych gości – uśmiecha się karczmarz, Johann Brick, mężczyzna w sile wieku i z wyraźną nadwagą. – Władzę, żeście bardzo zdrowszeni. Pokoje czekają na was. Może się jednak pierwszej pokrzepicie?*

Nasi poszukiwacze przygód zapewne bez wahania rzucą się na jadło i napoje. Tym lepiej dla nas... Jeżeli jednak zdecydują się najpierw pójść do swoich pokoi, to po kilkunastu minutach zapuka do każdego z nich służąca, informując, że właśnie podano wieczerzę.

Gdy bohaterowie posilają się, do gospody wchodzi mężczyzna mający około czterdziestu lat. Podbiega do niego

karczmarz, sprawiając wrażenie bardzo zdeenerwowanego. Po krótkiej wymianie zdań (bohaterowie nie są w stanie wychwycić ani jednego słowa z powodu gwaru) nieznajomy opuszcza gospodę.

Jeżeli bohaterowie spróbują podążyć za nim, okaże się, że jakimś cudem zniknął.

Ów nieznajomy to Sigmund Ferdynand (przeczytaj jego charakterystykę oraz historię wioski).

Kilka tygodni temu Johann Brick stał się, za namową Sigmunda, wyznawcą Tze-entcha. Stolarz obiecał mu, że jeśli odda swą duszę Panu Przemian, jego gospoda będzie słynąć w całym Starym Świecie z wyśmienitego jadła i piwa, które za każdym razem smakuje inaczej. Ostatnimi czasy wszystko szło idealnie. Johann opływał w dostatki i wiodło mu się jak nigdy dotąd. Codziennie było w karczmie mnóstwo gości. Życie nie umierać! Niestety, jakieś dwa tygodnie

temu w „Sielance” pojawił się dziwny osobnik – Abraham Shultz – najpewniej łowca czarownic. Nieznajomy zaczął wypytywać

o człowieka imieniem Sigmund.

Pocziwy Brick uzmysłowił sobie nagle, że zadaje się ze ZŁYM i postanowił natychmiast poniechać mrocznego kultu.

Po trzech tygodniach pojawił się Sigmund i zachęcił karczmarza, by ten spotkał się z nim następnego dnia w umówionym miejscu. Mroczny kapłan wiedział doskonale o knowaniach Abrahama i postanowił wyeliminować niewygodnego łowcę czarownic.

Przed niespełną tygodniem Sigmund wyszedł czwórkę podróżnych (jednym z nich był nasz łowca). Wynajął więc bandę piętnastu zbirów, aby ich zabili. Plan stolarza prawie się powiódł – trzech towarzyszy Abrahama zginęło, a on sam cudem uciekł. Bandyci nie przyznali się do swego błędu, twierdząc, że ciało „czwartego” zostało rozszarpane przez drapieżne



zwierzęta. Na dodatek, w momencie ataku, jeden z nich zdradził pracodawcę, krzyżąc „To pan Sigmund Ferdynand zafundował wam tę przyjemność!”, co też Abraham bardzo wziął sobie do serca.

Nadzieja

Następnego dnia, w trakcie pysznego śniadania, okazało się, że karczmarz musiał bardzo pilnie wyjechać i zastępuje go jego syn. Nie wie on nic, co mogłoby interesować BG – Johann nie zdradził mu celu swojej wyprawy.

W trakcie posiłku do karczmy wkracza uzbrojony i zakapturzony mężczyzna. Pokazuje gościom wizerunek pewnej osoby i pyta, czy jej nie widzieli. Wszyscy przecząco kiwają głowami. Część z nich, wyraźnie strwożonych, kieruje się ku wyjściu. Zajazd pustoszeje, a nieznamy pozostaje w zasadzie sam na sam z BG i synem karczmarza. Okazuje się, że przybyszem jest Abraham Shultz, znany łowca czarownic. Mówi, że jest „jednym z tych, którzy zostali wybrani, by niszczyć Chaos“ i pokazuje naszym bohaterom wizerunek człowieka. Syn karczmarza rozpoznaje Sigmunda. Abraham odslania głowę i mówi:

– Od niespełna pół roku zawzięcie tropię tego człowieka wraz z kilkoma towarzyszami. To główny kapłan miejscowego kultu przekłętą Tzeentcha, boga przemian. Czy pomogliście mi w przywróceniu ładu w tej wiosce?

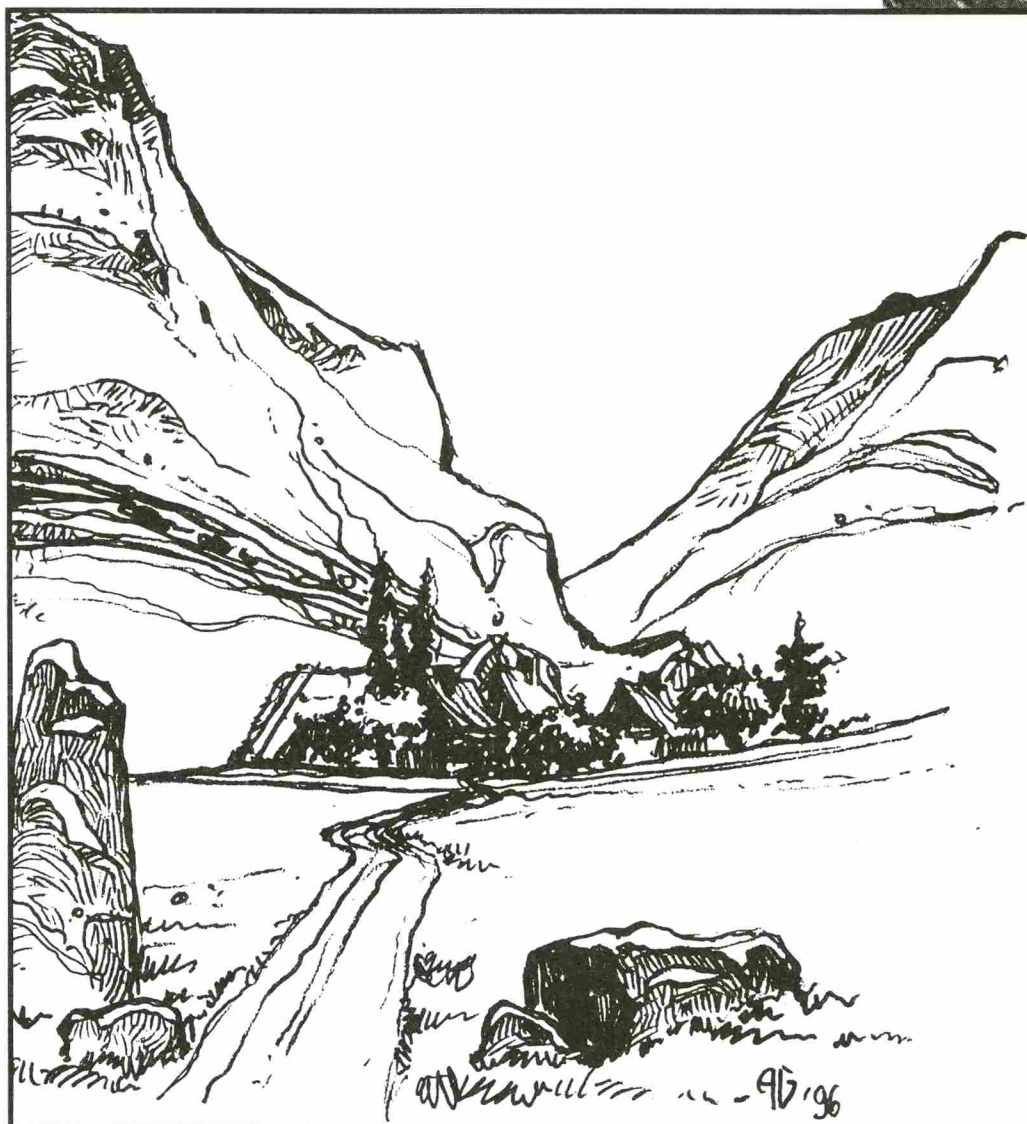
Jeżeli bohaterowie się zgodzą (a na pewno to

uczynią – sic!), pozostanie jeszcze kwestia najważniejsza...

– Nie jestem w stanie zapewnić wam godziwej płacy. Nie można również mieć nadziei, że zrobią to kultyści. Wierzę jednak, że nie przybywacie tu tylko po to, by się wzbogacić. Na pewno macie po temu inne ważne powody, które są dla was cenniejsze niż całe złoto tego świata.

Jeżeli bohaterowie zapytają Abrahama, co stało się z jego towarzyszami, wówczas opuści on głowę i powie:

– Wszyscy zginęli, lecz nie proście mnie, bym wam o tym opowiadał. To była bardzo nierówna i niegodna walka – mówiąc to unosi zaciśniętą pięść ku górze, przez moment milczy, a po chwili dodaje: – Zjawię się tu





pod wieczór. Rozpytajcie mieszkańców wioski o wszystko, co może mieć związek ze sprawą.

Nasi poszukiwacze przygód mają nieco wolnego czasu. Zapewne poświęcą go na zdobywanie informacji o dziwnych wydarzeniach, które miały miejsce w okolicy wioski.

Spytaj graczy, ile czasu ich bohaterowie spędzą na tych czynnościach. Każde pół godziny poświęcone plotkowaniu z wieśniakami może dostarczyć bohaterom informacji. Wykonaj zbiorowy test **Oglądy** z modyfikatorem +10 ze względu na fakt, że BG są gośćmi w wiosce i jeśli się on powiedzie, rzuc K5 (K10/2 zaokrąglając w górę):

1. *To było trzy dni temu, jak uciekł mi pies. Wczoraj myśliwi znaleźli go całego we krwi! To było straszne!*
2. *Matthias mówił, że kiedyś pod wieczór widział smoka, który porwał świnie z farmy Hansa.*

3. *Pytajcie u naszego soltysa Jakoba. Zaczny to człowiek, zna się na wszystkim. Pytany, jak można znaleźć soltysa, powie: *Jakob mieszka w dużym domu, zaraz przy naszej karczynie.**

4. *Już od jakiegoś miesiąca giną mi świnie. Nie to, żeby po kilka od razu, ale co jakieś dwa, trzy dni jedna. U staro Antona też nie jest w porządku, zaś Martin mówi, że raz widział, jak jakiś ogromny cień podkradał się pod jego okno.*

5. *Drodzy panowie. Ilekroć przechodzę obok farmy Herpina, jakoś mi się dziwnie robi, choć nie powiem, że nieprzyjemnie. Herpin nie żyje od dwóch lat, domostwo puste od tamtego czasu zupełnie, a wygląda na bardzo zadbane. Dziwne jest, że nikt wokół niego się nie kręci – przynajmniej ja nikogo nie widziałem. Zresztą sami pójďte zobaczyć. To największa farma w całej Halseyce, a poza tym – jakoś dziwnie przyciąga.*

Herpin nie żyje od dwóch lat, domostwo puste od tamtego czasu zupełnie, a wygląda na bardzo zadbane. Dziwne jest, że nikt wokół niego się nie kręci – przynajmniej ja nikogo nie widziałem. Zresztą sami pójďte zobaczyć. To największa farma w całej Halseyce, a poza tym – jakoś dziwnie przyciąga.

Pierwsza ofiara

Mniej więcej po południu do karczmy wpada dwóch wieśniaków, krzycząc wniebogłosy:

– Ludzie, ratunku! Stało się coś straszego!

Mogą oni zaprowadzić bohaterów na miejsce zdarzenia. Przy rozwidleniu dróg leży przykryte gałęziami zmasakrowane ciało Johanna Bricka, karczmarza „Sielanki“. Zwłoki zostały pozbawione serca. Każdy bohater z umiejętnością leczenia ran stwierdzi po

bliższych oględzinach, że przyczyną śmierci był najpewniej atak jakiegoś dużego zwierzęcia (świadczą o tym rany szarpane).

W rzeczywistości karczmarz został rozszarpany przez mantikorę, zaś serca pozbawili go wyznawcy Tzeentcha, którzy przypadkowo natknęli się na leżące przy drodze ciało.

Po kilkunastu minutach przy zwłokach zbierze się cała niemalże Halseyca. Wieczorem, w gospodzie, bohaterowie spotkają Abrahama Shultza, który powie:

- To, co się dziś stało z Johannem, jest bez wątpienia sprawką Sigmunda i jego kultu. Nikt bowiem nie wyrwałby ofierze serca. Czy słyszeliście kiedyś, do czego używa się świeżych ludzkich serc...? ...Nie? Wiedźcie więc, że nie można bez nich odbyć tajemnego rytuału przyzywania demonicznych istot. Wydaje mi się, że nasz karczmarz musiał maczać palce w czymś nieczystym i spotkała go zasłużona kara. Spotkamy się jutro, by ostatecznie położyć kres złu panującego w Halseyca.

Jeżeli BG nie powiedzieli Abrahamowi o farmie Herpina, wówczas ten poprosi ich, by dowiedzieli się, gdzie wyznawcy Tzeentcha mają swoją siedzibę. Do tego czasu musisz

wstrzymać się z kontynuacją dalszej części przygody.

Złu - nie!

Bohaterowie zostali bardzo wcześnie obudzeni przez promienie wschodzącego słońca. Wkrótce przybywa do nich znajomy łowca czarownic.

- Musimy iść do tej piekielnej farmy i zetrzeć ją z powierzchni ziemi. Naprzód, szkoda każdej chwili!

Po dojściu do farmy Abraham przestrzega bohaterów:

- Nie dajcie się omamić temu przeklętemu miejscu. Pamiętajcie - bez względu na wszystko nie zabijajcie Sigmunda - on jest mój. Przygotujcie broń! Wchodzimy!

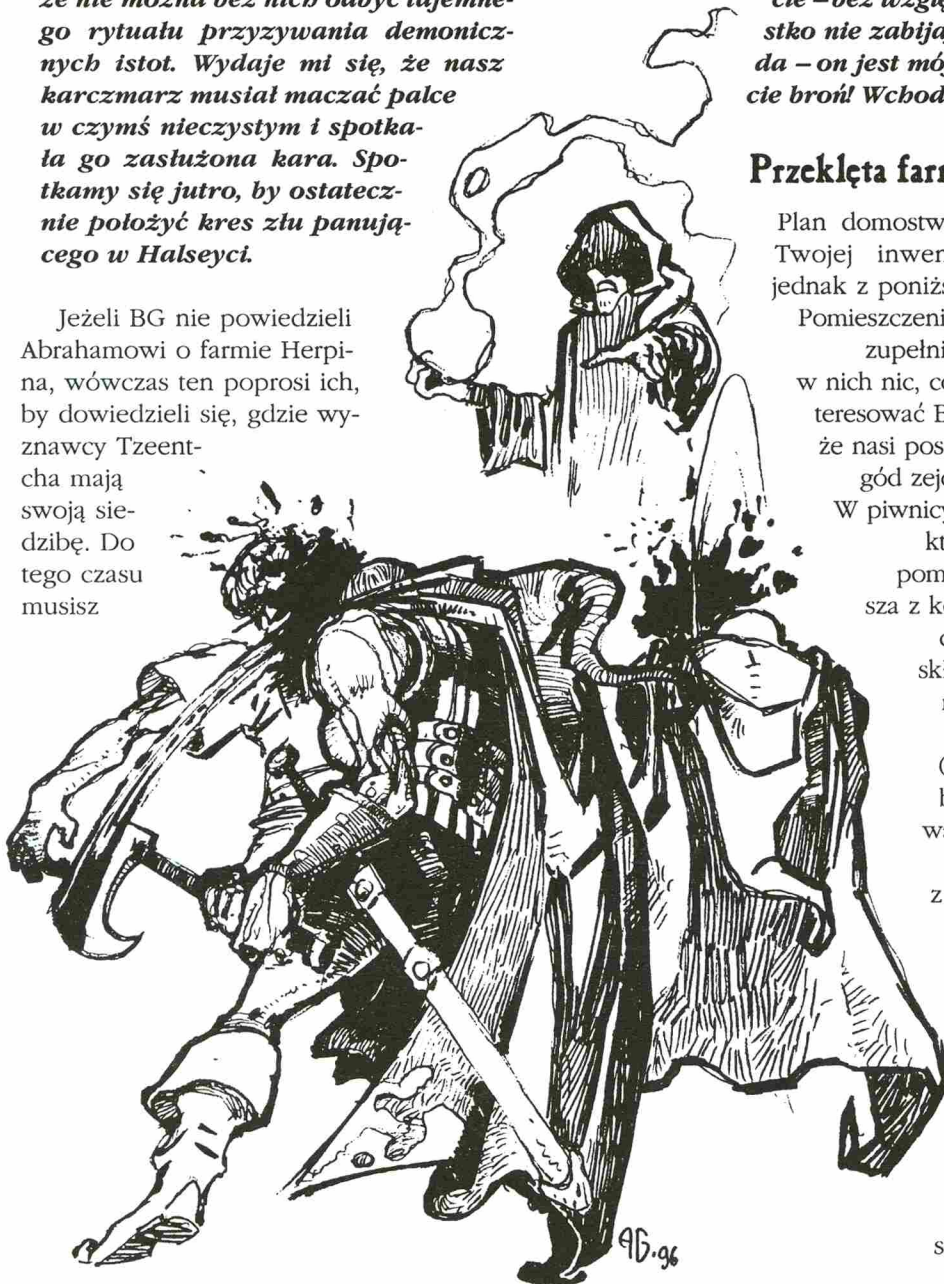
Przeklęta farma

Plan domostwa pozostawiam Twojej inwencji, skorzystaj jednak z poniższych uwag.

Pomieszczenia na parterze są zupełnie puste. Nie ma w nich nic, co mogłoby zainteresować BG. Przypuśćmy, że nasi poszukiwacze przygód zejść po schodach.

W piwnicy łatwo trafią do któregoś z dwóch pomieszczeń. Pierwsza z komnat jest (a raczej kiedyś była)

składowiskiem narzędzi i są tu zarzewia widły (traktowane jako broń improwizowana bez redukcji obrażeń o -1 z 10% szansą wywołania u trafionego infekcji ran). Kolejne pomieszczenie, mimo że zupełnie puste, jest znacznie ważniejsze dla naszych bohaterów.



Każdy poszukiwacz przygód ma szansę usłyszeć (30% szans plus 10% za *czuły słuch*) tajemnicze głosy dochodzące gdzieś zza ściany. Jeżeli BG przeszukają południową ścianę (modyfikator +10, jeżeli usłyszeli, że ktoś tam jest), wówczas znajdą sekretne przejście do sali, w której odbywa się mroczny rytuał przyzwania demona Tzeentcha.

Teraz wszystko zależy od Ciebie. Możesz zdecydować, iż rytuał właśnie został zakończony i demon wkrótce przybędzie lub też, że gracze zakłócili obrzęd. Jedno jest pewne – czeka ich krwawa walka z kultystami (chyba że uciekną, co jest godne potępienia), a może nawet i z pomiotem Chaosu.

Wszyscy przeciwko nam?

W momencie, gdy BG wchodzą tajemnym przejściem, kultysty odwracają się ku nim. Przewodzi im kapłan – Sigmund – trzymający pergamin.

– Witamy, może przyłączycie się do nas? – po czym Sigmund zaczyna najwidoczniej czytać coś z pergaminu.

Kapłan rzuca na łowcę czarownic zakłęcie *Zmiana stron* (z pergaminu), dodatkowo wzmacniając je czterema punktami magii. Szansa odparcia zakłęcia przez Abrahama równa się jego Sile Woli -20% (wzmocnienie czaru) +10% (ogromna nienawiść, którą pała do Sigmunda), czyli 63%. Jeżeli pragniesz zdecydowanie utrudnić bohaterom zbliżającą się walkę, wówczas zignoruj rzut kostką i przyjmij, że łowca czarownic nie oparł się zakłęciu. Wówczas Abraham czyni kilka niepewnych kroków ku kultystom i niespodziewanie dołącza do nich. Odwraca się gwałtownie, a w jego oczach pojawia się złowieszczy blask.

Intencje Sigmunda nie sprowadzają się tylko do wyrżnięcia w pień wszystkich bohaterów – pragnie zrobić to jak najmniejszym kosztem. Spożytkuje całą swą magiczną moc na unieruchomienie naszych poszukiwaczy przygód (czar *Unieruchomienie*, także z pergaminu). Osoby, które nie wykonają testu **Sily Woli** (mimo wszystko powinieneś pozwolić jednemu z BG lub Abrahamowi oprzeć się zakłęciu), zostaną unieruchomione na K6 minut, w czasie których kultysty mogą ich wymordować. Gdy dojdzie do regularnej walki, Sigmund rzuci na siebie *Aurę oporu*. BG czeka więc ciężka bitwa, zaprawiona ognistymi kulami raz po raz ciskanymi przez wrogiego kapłana...

Abraham doskonale wie, że to właśnie Sigmund zapłacił bandytom, by ci zabili jego i jego kompanów. Pała chęcią zemsty, lecz zabicie stolarza pomściłoby śmierć jego przyjaciół tylko połowicznie. Nasz łowca czarownic bez skrupułów zabije każdego kultystę poza Sigmundem, którego będzie próbował ogłuszyć lub w jakiś inny sposób obezwładnić (i nakłoni do tego samego BG). Po walce, jeżeli będzie ona zwycięska, Abraham spróbuje wydusić od stolarza informację, gdzie można znaleźć bandytów, którzy go napadli. Mroczny kapłan niemal na pewno nie powie. Zmusi to łowcę czarownic do bardziej drastycznych metod wyciągania informacji (skorzysta ze swojej umiejętności *torturowanie*).

Ku nowym cierpieniom

Bohaterom udało się wreszcie wyróżnić kultystów, lecz ani na krok nie przybliżyli się przez to do celu przygody (uratowania chorego).

Być może słyszeli już od wieśniaków o dziwnych zdarzeniach z udziałem potwora o głowie człowieka i skrzydłach nietoperza. Jeżeli nie – tym gorzej dla nich.

Następnej nocy umiejętnie przekaz BG wskazówkę 1. Jeżeli nie wyciągną z niej wniosków, poproś ich przez przygodnego chłopca, by popilnowali mu gospodarstwa (wskazówka 2). Jeżeli nadal nic nie pojmą, ześlij na jednego z nich sen (wskazówka 3).

Wskazówka 1. Pewnej pięknej nocy BG zobaczą ogromny kształt, rzucający potworny, bezkształtny cień w świetle księżyca. Zrozumieją, że... „coś jest nie w porządku”.

Wskazówka 2. W wiosce zacznie w zaskakującym tempie spadać liczba trzody. Jest duża szansa, że nasi herosi zdecydują się pomóc zrozpaczonemu wieśniakom i zaciągnąć warty w „strefie zagrożenia”. Jeżeli nie usną w środku nocy i będą zachowywać się wystarczająco cicho, zobaczą ogromnego, skrzydlatego potwora porywającego dwie świnki.

Wskazówka 3. Czy istnieje lepszy przekaz informacji niż sen?

Nie mogąc zasnąć, wstajesz z łóżka i kierujesz się na zewnątrz. Po chwili schodzisz do gospody, otwierasz drzwi i wychodzisz na świeże powietrze. Napawa cię dziwna siła,

czujesz energię przepływającą w twych kończynach. Jakaś niesamowita potęga mówi ci, byś rzucił się do biegu, co też czynisz. W pewnym momencie zaczynasz się unosić ku górze i kilka sekund później szybujesz wysoko niczym ptak. Ta sama, fantastyczna siła kieruje tobą: lecisz nad dużym głazem, mijasz drzewa, łąki, gdy wreszcie dostrzeżasz urwiska skalne. Delikatnie lądujesz i kierujesz się w stronę jaskini. Pałasz przerażeniem, lecz siła mówi ci byś szedł dalej. Wchodzisz i widzisz przerażającą istotę, której nie jesteś w stanie opisać, a która głośno i donośnie ryżąc rusza w twoją stronę.

W tym momencie bohater budzi się złany potem. Jego umysł ciężko przyswaja sobie fakt, iż był to tylko sen.

Teraz już na 90% bohaterowie powinni być poruszeni, a może nawet przerażeni. Bardzo możliwe, że udadzą się „z tym fanatem” do łowcy czarownic, a jeżeli nie – w pewnym momencie zobaczą przechodzącego przez wioskę Abrahama (to powinno sprowokować ich do działania). Sprawa skomplikuje się, jeżeli Shultz zginął w walce z kultystami. Musisz wówczas wprowadzić do akcji jakiegoś innego BN (np. sołtysa Jakoba), który opowie naszym poszukiwaczom przygód o jaskini, do której „ludziska boją się zbliżyć, bo pono tam jaki potwór siedzi”. Przyjmijmy jednak, że Abraham przeżył walkę (co jest bardzo prawdopodobne). Po wysłuchaniu wszelkich nowinek dotyczących się potwora łowca czarownic powie:

– Jeżeli to, co mówicie jest prawdą, a wieście, że po wszystkim, co razem przeszliśmy, wierzę wam, wówczas jesteśmy w poważnych tarapatach. Opisywany przez was stwór musi być mantikorą – ogromnym i potężnym stworzeniem Chaosu. Bez wątpienia ma gdzieś w pobliżu kryjówkę, skoro tak się w tych okolicach naprzykrza. I obawiam się, że my musimy to miejsce odnaleźć. Gdzie proponujecie iść najpierw?

Jaskinia potwora znajduje się osiem mil na zachód od wioski. Jeżeli BG wraz z Abrahamem udadzą się tam bezpośrednio, podróż zabierze im 3 godziny. Możliwe jednak, że skierują się gdzieś indziej i droga zajmie im więcej czasu.

Jeśli chcesz, możesz w czasie ich podróży rozegrać kilka nieznaczących spotkań (np. ze zbierami), nie narażając poszukiwaczy przygód na poważniejsze walki. Przed walką BG z potworem zapoznaj się z jego charakterystyką i opisem.

Czego to oni nie wymyślą...

Twoi gracze mogą Cię w tym momencie zaatakować zupełnie niespodziewanymi pomysłami i musisz być na to przygotowany. Możliwe, iż zechcą przywlec do jaskini beczkę z prochem, by wysadzić potwora. W moim przypadku usiłowali przytaszczyć parę beczek alkoholu, by spalić



bestię żywcem. Wcale nie musisz przeciwdziałać tego typu działaniom, jednakże, aby osłodzić życie poszukiwaczom przygód, możesz skorzystać z poniższych opisów sytuacji:



Eksplzja zmasala jaskinie z powierzchni ziemi, unoszac w gore tumany pyłu. Gdy kurz opada i wszystko cichnie, roztacza się przed wami stosunkowo nieciekawny widok zawalonej groty. Wtem powietrze przesyca się złowrogim rykiem i po chwili z nieba spada gigantyczna bestia o ludzkiej głowie i skrzydłach nietoperza. Cóż. Najwidoczniej urządziła sobie mały wypad. Zmarnowaliście właśnie beczkę prochu, a i to wcale nie oddaliło waszego nieubłagane zbliżającego się końca...

Teraz już mniej więcej masz pojęcie, w czym rzecz. W przypadku wspomnianego alkoholu może okazać się, że wszystko wykiełkło w trakcie podróży (ot, czyjeś niedopatrzenie). Możliwe również, że BG natkną się na bandę trolli, która ich nie przepuści, dopóki nie otrzyma stosownego podarunku. Grunt to pomysłowość.

Jeżeli bohaterowie znajdą mantikorę w dzień, jest 30% szans, że akurat Siostrzyczka (luźno tłumaczone z mrocznej mowy imię potwora) śpi sobie w najlepsze. Istnieje również prawdopodobieństwo (30%), że bohaterowie zbudzą stwora, zanim go ujrzą. Wówczas potworzyca będzie w pełni przygotowana do walki.

Niestety, BG mogą się również zbliżyć do kryjówki Siostrzyczki, kiedy ta czyha w pełnej gotowości. Jeżeli tak – wówczas wychyli swą mordę z jaskini i, jeżeli BG nie znajdą się w zasięgu wzroku, obleci urwisko. W momencie, gdy bohaterowie wejdą do jaskini, mantikora przyleci z powrotem i wylądjuje dokładnie przy wejściu, odcinając im drogę odwrotu. Przedstaw to graczom tak, aby przeszły ich dreszcze:

Weszliście do jaskini. Przed wami roztacza się przerażający widok – kupa kości, obok których leży rozszarpane i umazane krwią ciało zwierzęcia (chyba była to świnia). Sprawcy tej krwawej rzezi najwidoczniej nie ma. RHAGHHHUGHHHH! (zarycz tak, aby gracze podskoczyli na krzeselach).

Obracacie się i ku swemu przerażeniu (wykonaj dla każdego bohatera test strachu) widzicie stojącą przy wejściu do groty straszliwą bestię o ludzkiej głowie, wampirycznych kłach (po których na dodatek sphywa krew) i skrzydłach nietoperza. Potwór z gracją robi krok w waszą stronę. Abraham zlany potem wrzeszczy:

– Do bronii! Uważajcie na ogon potwora!

Potwór rycząc rzuca się na was.

Jeśli odpowiednio opiszesz podobną scenkę, poziom adrenaliny we krwi twoich graczy może gwałtownie wzrosnąć.

Jeżeli jednak poszukiwacze przygód zastaną mantikorę „w domu”, opisz graczom widok pożerającego zwierzynę potwora. W pewnym momencie potwór zaryczy przeraźliwie i wypowie zdanie w mrocznej mowie:

– Odejdźcie, a daruję wam życie.

Zapewne żaden z bohaterów nie zna tego posępnego języka, jednakże całkiem możliwe, iż któryś z nich potrafi władać czarem *Dar języków*. Jeżeli po jednej rundzie od przemowy Siostrzyczki nasi poszukiwacze przygód nie wycofają się z jaskini, wówczas potwór ryknie po raz wtóry i ostrząc pazury ruszy ku nieszczęśnikom.

Jeżeli jednak bohaterowie jakimś cudem opuszczą grotę nie ubijając potwora, wówczas ześlij na nich Siostrzyczkę w najmniej oczekiwanym momencie (np. podczas smażenia kielbasek). Daj im jedną lub dwie rundy na przygotowanie się do odparcia ataku (BG muszą przecież wyjąć broń itd.). Pamiętaj o testach strachu!

A gdy opadnie kurz...

...czeka Cię nieco roboty papierkowej, lecz najpierw powinniśmy wynagrodzić graczom ich trud, czyż nie?

Po morderczej walce do herosów podchodzi bardzo wyczerpany Abraham i mówi:

– Wasze poświęcenie w walce z Chaosem musi zostać nagrodzone. Otrzymałem nigdyś potężną broń zwaną Entbisthal, którą podobno zesłał na nasz świat sam Solkan. Minie jednak nie udało się osiąść jego mocy. Powiadają, że może zniszczyć każdą, nawet najpotężniejszą magiczną broń. To jednak nie wszystko – moc zawarta w Entbisthalu może zabić każdą istotę lub wyznawcę Chaosu. Sądzę, że to święte ostrze winno trafić w inne ręce – to mówiąc wręcza je BG. – Niechaj dzierży je ten, któremu potęga tego miecza oprze się.

A teraz wspomniana robota papierkowa... K8+6 pozwoli Ci ustalić, ile dób chory ojciec przeżyje od momentu zaoferowania pomocy przez BG. Podróż do Helseyci zajęła im około trzech dni. Sprawdź, ile czasu bohaterowie przebywali w wiosce oraz jak długo poszukiwali kryjówek potwora. Wędrówka od jaskini do domostwa chorego zajęła im około trzech i pół dnia. Sprawdź teraz, czy BG po przybyciu do rodzinnych stron zastaną ojca przy życiu, czy też nie.

Dysponując składnikiem w formie czaszki bestii, Theopilus będzie w stanie bez większych problemów przyrządzić magiczny wywar, który uratuje ojca. MG-sadyta może zarządzić test **Wt**, jednakże po tym, co bohaterowie przeszli, lepiej nie pogrążyć ich jeszcze głębiej.

Punkty doświadczenia

- 0-50 – za dobrą grę (wypytywanie ludzi w gospodzie, błyskotliwe pomysły, a przede wszystkim za dobre wczuwanie się w postać),
- 20 – za aktywny udział w walce przeciwko kultystom (+3 za każdego zabitego),
- 30 – za unieszkodliwienie (lub zabicie) Sigmunda,
- 20 – za spalenie farmy Herpina (dla bohatera, który to zaproponował),
- 40 – jeżeli mantikora zginie (w jakikolwiek sposób),
- 50 – jeżeli ojciec bohatera zostanie wyleczony z tajemniczej choroby.

← Sigmund



Jeżeli BG zabili Abrahama po jego „zamroczeniu”, wówczas od sumy punktów doświadczenia każdego odejmij tyle, ile uważasz (np. 100).

Inne nagrody

Jeśli tylko bohaterowie wykazali się walecznością, a Abraham nadal żyje (tzn. nie został ukatrupiony przez BG lub mantikorę),

wówczas zgodzi się przygotować któregoś z bohaterów do profesji łowcy czarownic. Któryś z BG może również poprosić o podszkolenie go przez medyka Joachima lub maga Theopilusa, jeśli tylko uda mu się test **Ogłady** z modyfikatorem +10 (z uwagi na okazane męstwo).

Możliwe również, że któryś z bohaterów jest czarodziejem, wówczas prawdopodobne jest, że skorzysta z ciała mantikory jako zbiorowiska składników czarów (patrz **WFRP: Magia**). Bardzo możliwe, że BG zdecydują się na przeszukanie chaty Sigmunda, jednakże znajdują w niej (poza sakwą zawierającą 58 ZK i 128 szylingów) przedmioty zupełnie bezwartościowe.

Kultysta ↘



Pomysły na przygody

1. Enthisthal – Jest nie do pojęcia, by któryś bohater mógłby dzierżyć tak potężny artefakt bez przejścia wielu ciężkich prób, w większości związanych z walką z Chaosem. Równie ciekawa byłaby przygoda, w której to Enthisthal przepadł, gdyż wykradł go pewien wysoki urzędnik. Sprawa komplikuje się, gdyż ów urzędnik jest na dodatek wyznawcą któregoś z bóstw Chaosu i za wszelką cenę pragnie wykorzystać artefakt do swoich własnych celów lub też po prostu go zniszczyć. Enthisthal jest tematem dość ciekawym.
2. Abraham Shultz – Wyjątkowo ciekawy osobnik. Cóż, nikt nawet nie snułby podejrzeń, iż mógłby być potajemnym

wyznawcą Nurgła (teraz już wiemy, dlaczego tak bardzo dążył do zniszczenia kultu Tzeentcha). Będzie obrzydzał drużynie i tak nędzny żywot, sprowadzając na nią choroby itd., by wreszcie wypaczyć BG do formy straszliwych Siewców Zarazy. W takim przypadku Enthisthal może okazać się, a jakże, potężnym artefaktem, tyle że służącym Chaosowi.

Charakterystyki i opisy

Abraham Shultz (łowca czarownic)

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
4	67	59	5	5	14	63	3	52	56	48	46	76	49

Abraham, niedoszły kapłan Solkana, od dobrych kilku lat trudni się profesją łowcy czarownic. Jeżeli twoi gracze mieli już styczność z podobnymi osobnikami, wówczas najprawdopodobniej wiedzą, że łowcy czarownic dają z siebie wszystko (włącznie z życiem), by niszczyć Chaos w jakiegokolwiek formie. Bez skrupułów zabijają potwory, mutanty, a przede wszystkim wyznawców zakazanych bóstw. Mimo że większość łowców czarownic to ludzie bardzo nieufni, Abraham raczej taki nie jest. Jeżeli BG będą w stosunku do niego uprzejmi i pomogą mu wykonać zadanie, mogą liczyć na jego przyjaźń.

Umiejętności: *celne strzelanie, krasomówstwo, cichy chód na usi, cichy chód w mieście, szósty zmysł, broń specjalna – sieć, broń specjalna – łąska, broń specjalna – pistolet strzałkowy, broń specjalna – rzucona, silny cios*

Przedmioty: pełna zbroja płytowa (1 PP na całym ciele), mithrilowy miecz (1/2 wagi, +1 do zadawanych obrażeń), pistolet strzałkowy i dziesięć pocisków, lina – 10 metrów, 4 noże do rzucania, sakiewka z 56 ZK i 121 szylingami, magiczny miecz Enthisthal (wygrawerowany mały run śmierci przeciwko istotom i wyznawcom Chaosu, zdolność niszczenia broni magicznej pochodzenia chaotycznego).

Kultysty (II) (wieśniacy)

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
3	33	28	3	3	7	32	1	33	37	32	33	34	26

... czyli wyznawcy Tzeentcha. Są zwykłymi, prostymi wieśniakami, oddanymi swemu

ciemnemu bogu. Zrobią wszystko, co rozkaże im stolarz, nie bacząc na konsekwencje.

Przedmioty: sztylet, K6 srebrnych szylingów, K4 złote korony

Sigmund Ferdynand (kapłan Tzeentcha 4 poziomu)

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
3	49	34	4	4	9	58	1	48	58	53	56	59	44

Główny kapłan kultu Tzeentcha w Helseyce. Sigmund jest osobnikiem ponurym, nieufnym i dogłębnie złym. Kiedyś jednak nie był taki. Trudnił się profesją stolarza, uczciwie zarabiał pieniądze... do czasu pierwszego spotkania z Herpinem. On to właśnie wciągnął Sigmunda w przerażające rytuały, zagłębił go w tajniki zakazanej wiary w Tzeentcha – Wielkiego Mutatora. Dziś stolarz pała chęcią służenia swemu mrocznemu bóstwu. Stara się pozyskiwać nowych członków kultu, a bestialsko zabijać wszystkich tych, którzy zaczynają „węszyc”. Dzięki śmierci tychże i sercom wydobytym z ich ciał, Sigmund może odbywać rytuały mające na celu przyzwanie straszliwych demonów zwanych Strachulcami, które podlegają Panu Przemian.

Umiejętności: *stolarstwo, rzucanie czarów – poziomy 1-2, język tajemny – magiczny, medytacja, wykrywanie magicznych przedmiotów, wykrywanie istot magicznych.*

Przedmioty: żelazny pierścień, eliksir leczenia zranień, magiczny pergamin z zaklę-

ciem *Promień wybuchu, Unieruchomienie i Zmiana stron* (po walce pozostanie tylko to pierwsze, jeśli Sigmund go nie odczyta), miśszek z 23 ZK, magiczny sztylet +1 wywołujący strach, laska.

Punkty magii: 28

Znane czary: *Przekleństwo, Uśpienie, Kradzież rozumu, Leczenie lekkich zranień, Ognista kula (z racji na poziom może wytworzyć dwie naraz), Aura oporu, Unieruchomienie.*

Moce: przyzwanie Strachulca (musi odprawić odpowiedni rytuał, do którego niezbędne jest ludzkie serce)

Pamiętaj, że Sigmund jest bardzo inteligentny – skorzysta ze swoich zdolności i czarów, by uratować swoje życie.

Siostrzyczka (mantikora)

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
5	61	-	6	6	43	42	4	-	43	28	43	43	-

Ta potworna istota przybyła w okolice Helseyce z terenów bliskich Pustkowiom Chaosu. Uwiła sobie kryjówkę w jaskini w pobliżu wioski i wiedzie interesujące życie – potajemnie zabija i pożera zwierzęta. Jest istotą inteligentną i włada mroczną mową.

Taktyka walki bestii

Wszystko zależy od tego, czy mantikora zostanie przez BG zaskoczona, czy też ona ich zaskoczy. W pierwszym przypadku będzie walczyć do śmierci. Jeżeli natomiast to bohaterowie zostaną wpędzeni w ślepy zaułek, potwór będzie walczył do momentu, kiedy będzie ciężko ranny. W takim wypadku odwróci się i spróbuje umknąć (ma duże szanse powodzenia).

O czym należy pamiętać w czasie walki

- widok mantikory powoduje strach u mało opanowanych poszukiwaczy przygód;
- czwarty atak (tj. ogonem) może „dotknąć” tylko bohaterów stojących z tyłu lub po bokach potwora; nie zapomnij również, że jest on jadowity (pierwsze trafienie powoduje otumanienie ofiary, drugie zaś – śmierć);
- potwór jest inteligentny, lecz raczej nie będzie parował ciosów.





Ilustracje:
Hubert
Czajkowski

Jarosław
Musiał

Artur Marciniak

CIENIE PRZESZŁOŚCI

Poniższy scenariusz jest przeznaczony do rozebrania według zasad gry fabularnej **Warhammer Fantasy Roleplay**. Mistrzowie Gry chcący ją poprowadzić powinni obiektywnie ocenić możliwości swej drużyny – przygoda jest bardzo niebezpieczna. Pożądane jest, by wśród bohaterów znajdował się przynajmniej jeden silny Wojownik oraz czarodziej (najlepiej nekromanta). Scenariusz, mimo iż stosunkowo prosty do poprowadzenia, jest poważnym wyzwaniem dla przeciętnych bohaterów, którzy mogą mieć spore trudności z jego ukończeniem, a nawet z przeżyciem.

Streszczenie

Ponad sto lat temu zaginął jeden z nielicznych jeszcze wówczas dylizansów, kursujących po szlaku, którego częścią jest droga wiodąca z Beeckerhoven do Middenheim. Nigdy nie podjęto szerszej akcji poszukiwawczej, być może dlatego, że akurat wtedy w okolicy grasowała zbrojna banda Wojownika Chaosu, Haakalda Długorękiego. Zniknięcie powozu złożono na karb jego działalności, odprawiono mszę w świątyni Morra i o całej sprawie zapomniano. Prawda wyglądała jednak nieco inaczej. Dylizans wpadł w zasadzkę orków i goblinów. Uciekając przed goblinami jeźdźcami wilków wypadł z drogi, zwalając się na dno niezbyt głębokiego, ale za to bardzo zarośniętego wąwozu. Zielonoskórzy schwytali podróżnych, wśród których znajdował się niejaki Gustav Kohl – czarodziej i nekromanta. Więźniowie zostali doprowadzeni na śródlęsną polanę, na której od czasów Ludwika Grubego znajdowała się prymitywna świątynia, poświęcona orkowemu bogowi wojny – Morkowi. Tam, na stopniach kamiennego, pokrytego obszcenicznymi rytami ołtarza, wódz orków – Gortag ze szczerpu Czerwonych Strzał – zamęczył nieszczęsnych pasażerów. Przed śmiercią Kohl rzucił klątwę na orcze plemię, polanę i na przeklęty dylizans. Zielonoskórzy nie przejęli się groźbami czarodzieja. Jego głowa potoczyła się po ziemi.

Być może jedynie przez przypadek, dwa dni później cała banda Gortaga została wycięta w pień przez grupę leśnych elfów...

Teraz, dokładnie 100 lat po opisanych wyżej wydarzeniach, klątwa Kohla zaczyna działać.

Dylizans, którym niegdyś jechał czarodziej, co noc zostaje wezwany z otchłani niebytu, by porwać przypadkowych, nieszczęsnych podróżnych. Przewozi ich na ukrytą w innej rzeczywistości polanę – miejsce

orczego kultu – gdzie widma zielonoskórych napastników powtarzają tragedię sprzed wieku. Wszystkiemu przygląda się Kohl. Czerpie satysfakcję z tego, że ktoś oprócz niego cierpi i umiera w sposób, w jaki on zginął. W chwili obecnej Kohl jest szczególnym rodzajem zjawy – pełen opis jego zdolności znajduje się w końcowej części scenariusza.

Jedną z niezwykłych cech obecnej postaci Kohla jest fakt, że można go zabić tylko w jeden sposób – używając tego samego topora, którym kiedyś ścięto mu głowę. Któż jednak wie, co stało się z tą bronią?

Bohaterowie nieświadomie dostają się do wnętrza upiornego dylizansu, w którym przeżywają najdziwniejszą podróż w swoim życiu. W drodze do polany, której władcą jest Kohl, odwiedzają Królestwa Chaosu. Gdy wysiądą z pojazdu, otoczą ich widmowe zjawy zabitych wiek temu orków. Łowcy przygód muszą walczyć o swe życia...

Ostateczne rozwiązanie kryje się w naszym świecie, metr pod powierzchnią gruntu pewnej spokojnej polany, która była świadkiem rzezi zielonoskórych. Tam, zapomniany przez wszystkich, leży topór wodza orków – jedyna broń, zdolna do zabicia Gustava Kohla w jego nowej postaci.

Rozpoczęcie

Wstęp do przygody najlepiej będzie poprowadzić na kilka sesji przed jej właściwym rozpoczęciem. Bohaterowie powinni bowiem usłyszeć wcześniej wiadomości o dziwnym dylizansie. Nie powinny być jednak one na tyle nachalne, by łowcy przygód z niepokojem patrzyli na każdy mijający ich pojazd.

Akcja przygody ma miejsce w okolicy miasteczka Beeckerhoven, w pobliżu Middenheim, ale jej przeniesienie w inny obszar nie powinno narażać najmniejszych problemów. Należy jedynie zwrócić uwagę, by na okolicznym terenie znajdował się duży kompleks leśny, przecięty jakąś stosunkowo uczęszczaną drogą. W dalszej części tekstu przyjmujemy, że bohaterowie znajdują się w niewielkim mieście Beeckerhoven, leżącym na pograniczu Ostlandu i Nordlandu, w pobliżu dwóch wielkich puszczy – Lasu Cieni i Puszczy Laurelorn. Któregoś wieczora, gdy jak zwykle siedzą w karczmie, zabijając czas liczeniem kolejnych opróżnionych kufli piwa, słyszą opowieść pewnego człowieka. Nie tylko historia, ale również wygląd opowiadającego zwraca uwagę. Mimo że nie jest stary, ma śnieżnobiałe włosy – siwe jak gołąbek. Otoczony kręgiem słuchaczy, opowiada dziwną historię. Nie dalek jak kilkanaście dni

Poniższy scenariusz przeznaczony jest do rozebrania w systemie Warhammer Fantasy Roleplay



temu jechał dyliżansem z Salzenmund do Middenheim. Miał zamiar załatwić jakieś interesy w stolicy prowincji i przy okazji odwiedzić krewnych. Ponieważ drogi były dość rozmokłe po wcześniejszym ulewnym deszczu, powóz jechał wolniej niż zwykle. Zmierzch zastał go kilka mil drogi od najbliższego zajazdu. Woźnica popędzał konie, nie chcąc znaleźć się w nocy w straszliwej, budzącej grozę puszczy. Dyliżans jechał bardzo szybko. Woźnica nie zauważył wykrotu i powóz stracił koło. Na szczęście okazało się, że wóz można bez trudu naprawić, więc od razu zabrano się do tego. Nikomu nie uśmiechało się spędzać nocy na pustkowiu, w miejscu, gdzie można spotkać gobliny, orki lub nawet coś jeszcze gorszego, coś zrodzonego z Chaosu...

Praca postępowała jednak bardzo powoli – najpierw okazało się, że została uszkodzona piasta – kiedy już ją naprawiono, wyszło na jaw, że w ciemnościach zniknęły gdzieś odłożone na chwilę narzędzia... Na szczęście jeden z podróżnych dostrzegł migoczące w oddali na drodze światła kolejnego dyliżansu. Wszystkim wydawało się, że los im sprzyja – nawet jeśli w powozie nie będzie miejsca, by zabrać wszystkich pasażerów, to przynajmniej będzie można powiadomić strażników dróg, by przyjechali z pomocą.

Podróżni z nadzieją wpatrywali się w światła nadjeżdżającego pojazdu. Te zbliżały się i zbliżały, aż w końcu w mroku zmierzchu można było zobaczyć powóz. Wydawał się nieco odmienny od tych, które zazwyczaj jeżdżą po tej trasie, ale w ciemnościach trudno było dostrzec jakieś szczegóły. Wóz zatrzymał się przy unieruchomionym dyliżansie. Opatulony w ciemny płaszcz woźnica mruknął coś pod nosem i skinął zapraszająco dłonią w kierunku otwartych drzwi swego pojazdu. Do wnętrza weszły trzy osoby – dwaj minstrele i jakiś rzemieślnik – a później stało się coś niesamowitego. Burty powozu rozbłysły niebieskawozieloną poświatą, a woźnica odwrócił się w stronę pozostałych na drodze podróżnych. W miejscu, gdzie powinna być twarz, widać było jedynie błądy zarys czaszki. Budzący grozę stwór spiął konie i odjechał z niezwykłą prędkością. Gawędziarz twierdzi, że opowiedziana historia przydarzyła się mu naprawdę, czego dowodem mają być jego białe włosy. Zarzeka się, że osiwał właśnie w czasie tego spotkania.

Nieważne jest, czy bohaterowie uwierzą w tę opowieść, czy też włożą ją między bajki. Istotne jest jedynie to, by ją usłyszeli. Mistrz Gry powinien jednak dopilnować, by BG nie mieli okazji do wypytania białowłosego mężczyzny.

Po tym krótkim wstępie, który najlepiej będzie poprowadzić na kilka sesji przed **Cieniami przeszłości**, gracze powinni wziąć udział w przygodach, które w żaden sposób nie wiążą się z treścią niniejszego scenariusza. Chodzi o to, by w ich umysłach zatarła się nieco opowieść siwowłosego gawędziarza. Mistrz Gry może jeszcze później wspomnieć o dziwnym dylizansie, chyba że jego gracze rzucają się na takie opowieści, wietrząc w nich możliwość zdobycia kolejnych punktów doświadczenia.

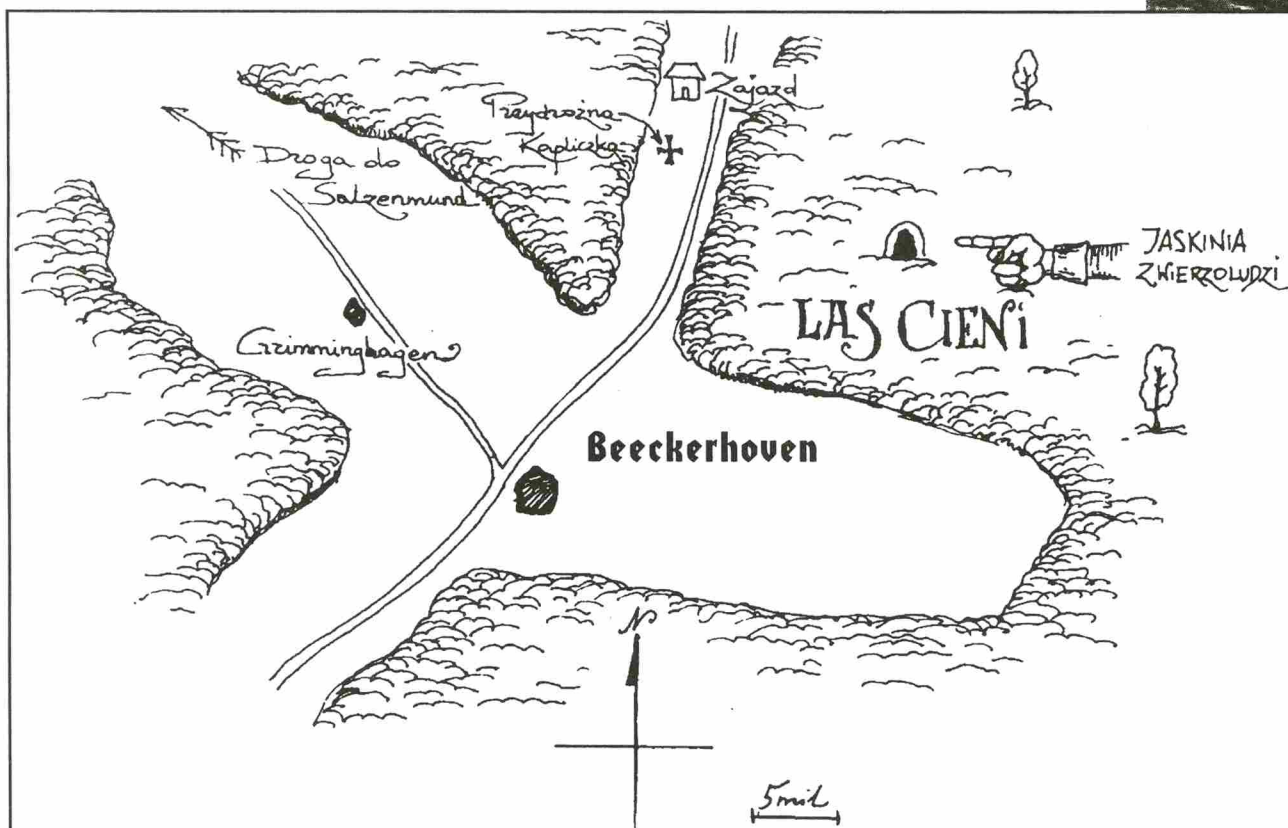
Oferta

Właściwa przygoda rozpoczyna się pewnego słonecznego ranka, w chwili, gdy do drużyny zgłasza się jeden z mieszkańców miasteczka, Wilfred Mały. Pragnie wynająć łowców przygód do odszukania zaginionego syna Haakona. Dzieciak wymknął się z domu o świcie wczorajszego dnia. Robił to dosyć często, uciekał przed obowiązkami i szedł na ryby. Do południa rodzice się jeszcze nie martwili, ale gdy chłopak nie wracał, ojciec wybrał się nad pobliski strumień. W miejscu, gdzie Haakon zazwyczaj łowił, znalazł jedynie stosunkowo świeże, dziwne ślady. Niestety, przypuszcza, że pozostawiły je kryjące się w lasach stwory Chaosu, które prawdopodobnie porwały chłopca. Było już za późno, by przedsięwziąć jakieś poszukiwania, ale

w czasie bezsennej nocy Wilfred doszedł do wniosku, że skoro nie może uratować swego synka, który już prawdopodobnie nie żyje, to przynajmniej spróbuje zemścić się na zabójcach. Właśnie dlatego zgłosił się do BG. Ich zadanie jest proste – mają wytropić i wybić niewielką grupkę stworów Chaosu, które gospodarz podejrzewa o porwanie. Za wykonanie zadania bohaterowie mogą otrzymać do 25 ZK na głowę. Wilfred początkowo proponuje 15 ZK, ale udane testy *targowania się* podwyższą oferowaną stawkę.

Gospodarz zaprowadzi BG nad strumień i wskaże im ślady, o których sądzi, że zostały pozostawione przez stwory Chaosu. Na miękkiej, wilgotnej ziemi wyraźnie widać tropy. Śladów jest dużo, a osoba posiadająca umiejętność *tropienie* bez trudu zorientuje się (nie ma potrzeby wykonywania testu *oceny*), że były cztery stwory. Pierwszy z nich pozostawiał za sobą odciski podobne do byczych, z tym tylko, że poruszał się jedynie na dwóch nogach. Drugi pozostawiał ślad bosych stóp ludzkich, ale o siedmiu lub ośmiu palcach. Odciski trzeciego wyglądają niczym ślady gigantycznego ptaka (tych tropów jest najmniej). Czwarty trop przypomina z wyglądu odciski łap niedźwiedzia. Wśród śladów zwierzoluździ widać również odciski niewielkich butów. Jeżeli podczas badania śladów tropiciel wykona udany test **Int**, domyśli się, że pierwsza istota musiała być potężnie

↙ Mapa
okolicy



zbudowana – ślady są bardzo głębokie i duże, być może większe nawet od odcisków kopyt normalnego byka.

A jak naprawdę wyglądały wydarzenia wczorajszego dnia? Na pewno inaczej, niż przypuszcza ojciec zaginionego chłopca. Haakon rzeczywiście wybrał się na ryby, ale stosunkowo szybko zrezygnował z połowu. Skusiły go tajemnicze cienie lasu, który już od dawna nęcił chłopca aurą przygody. Maluch postanowił wybrać się na wyprawę w głąb puszczy. Wszedł do Lasu Cieni i po prostu się zgubił. Nocą trafił na trakt do Middenheim i wsiadł do upiornego dylżansu. W tej chwili jest już zombim pod kontrolą Gustava Kohla. Traf chciał, że kilka godzin po odejściu Haakona, w tym samym miejscu pojawiła się mała grupka zwierzolutdzi, którzy po zaspokojeniu pragnienia weszli z powrotem w mroczne ostępy puszczy. Potwory nie zwęszyły śladu chłopca i w tej chwili przebywają mniej więcej piętnaście mil na wschód od Beeckerhoven, w jaskini będącej ich stałą kryjówką.

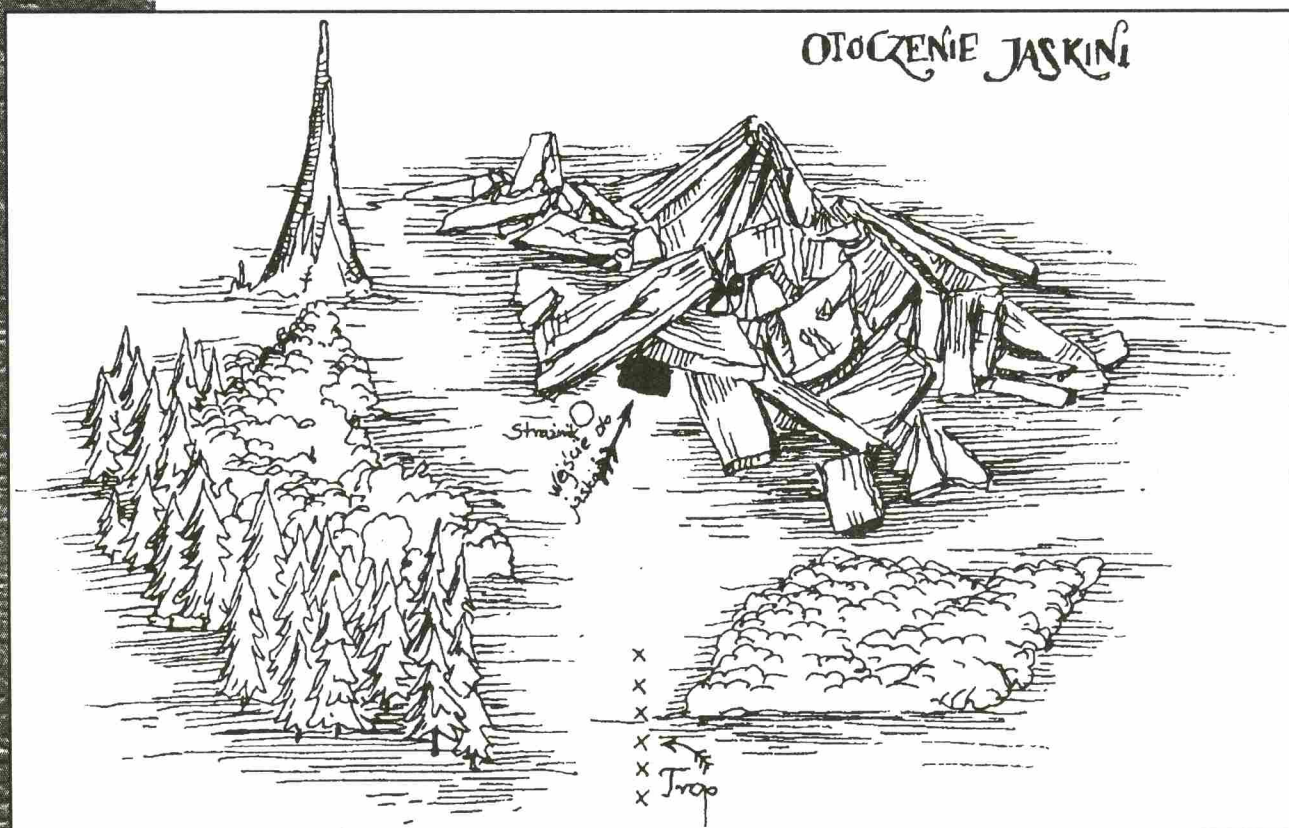
Opisując podróż przez las, Mistrz Gry powinien postarać się stworzyć odpowiedni nastrój. Bohaterów otaczają potężne, wielkie, obrosłe mchem drzewa. Promienie słoneczne prawie nie docierają do ziemi. Nieliczne plamy światła jedynie podkreślają kontrast pomiędzy ciemnością leśnych ostępów

a światłem małych polanek. Powietrze jest przesycone wonią zgniłej roślinności, drzewa i krzewy wyglądają tak, jakby miały zamiar pochwyć przechodzących obok bohaterów. Zielenią roślin nie jest zwyczajną, soczystą zielenią drzew rosnących w normalnym lesie. Jest brudna, sprawia wrażenie zbrakanej. Ślady zwierzolutdy są dość wyraźne (testy *tropienia* są wykonywane z dodatnim modyfikatorem +10). Wiodą prosto, nie kłuczają. Nawet jeśli bohaterowie zgubią trop, dotrą do jaskini zwierzolutdy, jeśli tylko będą szli w kierunku, w którym dotychczas prowadziły ślady.

Osoba, która wiedzie grupę, powinna wykonać test *sposzrzegawczości*. Jeśli będzie udany, bohater zauważy, że przez gęste listowie widać jakieś białe plamy – skały, wśród których znajduje się wejście do jaskini zwierzolutdy. Przy nich widać przycupnięty kształt jednego ze zwierzolutdy, pozostawionego na straży. Jest nim zwierzoczłek nr 2 – ten, o wielopalcych stopach. Jeżeli bohaterom uda się go zlikwidować po cichu, pozostałe stwory Chaosu będą zaskoczone pojawieniem się grupki napastników. Obecnie wszystkie znajdują się w jaskini.

Być może bohaterom nie uda się dostrzec strażnika lub ten zdąży zaalarmować swych kamratów. Wówczas zwierzolutdzie uzbroją się i (jeśli walka ze strażnikiem potrwa wię-

Mapa okolic jaskini



cej niż dwie rundy) wyjdą z jaskini. Skrzydlaty potwór wzbije się w powietrze, skąd będzie szył do bohaterów z luku, a pozostali, w tym oczywiście minotaur, ruszą do walki wręcz. Latający zwierzoczek może się również ukryć na iglicy skalnej, gdzie będzie praktycznie całkowicie bezpieczny przed bezpośrednim atakiem napastników.

Walka na zewnątrz jaskini będzie bardziej niebezpieczna dla łowców przygód. Jeśli zaalarmowanie potworów było skutkiem pecha (kiepskie rzuty), a nie braku pomysłu (dobry plan działania), Mistrz Gry powinien nieco nagiąć niekorzystne wyniki testów. Nie należy zapominać, że przygoda się dopiero rozpoczyna, a przed naszymi bohaterami jeszcze wiele pracy do wykonania!

Czas walki należy tak zaplanować, by po jej rozstrzygnięciu zostały jeszcze najwyżej dwie godziny do zmroku. Nasi bohaterowie muszą się zgubić w ciemnym lesie!

Charakterystyki zwierzoludzi

Zwierzoczek numer 1 – Minotaur Gharr'akk

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	41	25	6	4	17	30	2	18	66	18	29	24	10

Wygląd: Gharr'akk jest szczególnym rodzajem zwierzoczekła – minotaurem. Jest przywódcą niewielkiej grupy słabszych od niego zwierzoludzi, która około trzech miesięcy temu przywędrowała w okolice Beeckerhoven. Ma ponad dwa i pół metra wzrostu, jest potężnie zbudowany i bardzo silny. Jego ciało porasta gęsta, zmierzwiona, czarna sierść. Końce jego nóg uległy przemianie w bycze kopyta. Walczy za pomocą wielkiej, obitej żelazem kłody drewna (maczuga ta jest traktowana jako broń dwuręczna, ale nie może się nią posługiwać żaden człowiek, elf, ani tym bardziej krasnolud czy niziołek).

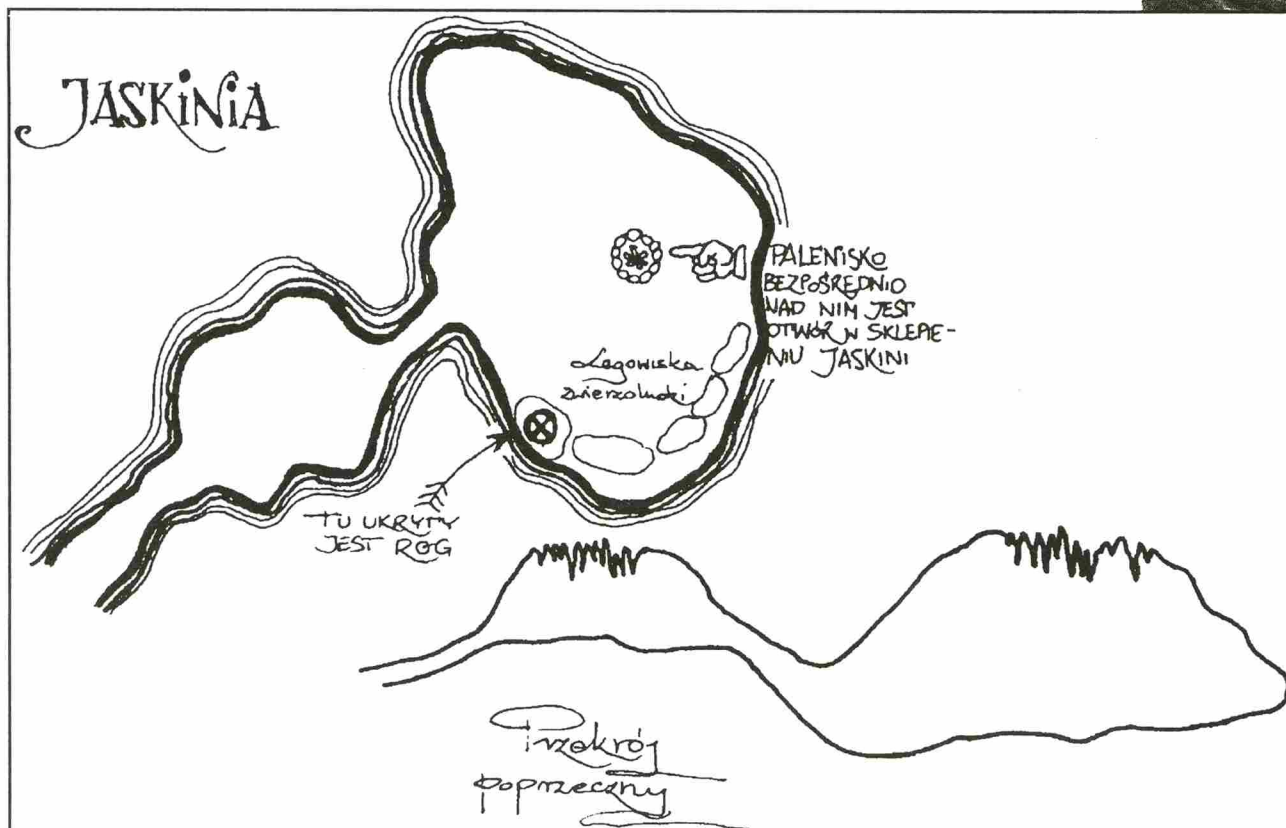
Zasady specjalne: podatny na *żądze krwi*. Jeśli Gharr'akk zabije lub unieszkodliwi swojego przeciwnika, musi wykonać test **Opanowania**, albo natychmiast zaczyna pożerać ciało nieprzyjaciela. Jeżeli zostanie w tym czasie zaatakowany, walczy z nowymi napastnikami, a do momentu, w którym będzie mógł ponownie zająć się swym straszliwym posiłkiem, liczba jego **Ataków** ulega podwojeniu.

Wzbudza *strach* w istotach żywych, mających poniżej 3 metrów wzrostu.

Zwierzoczek numer 2

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	0	3	4	6	25	1	10	30	28	25	24	10

↙ Mapa jaskini





Wygląd: Ten stwór nie wygląda specjalnie uroczo. Jego ciało jest porośnięte jadowicie zieloną sierścią. Stopy mają po osiem palców, a ręce, zamiast dłoni, wyposażone są w kościane kleszcze.

Zwierzoczek numer 3

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3(8)	30	40	3	2	5	35	1	30	30	28	25	24	10

Wygląd: Ten zwierzoczek jest krzyżówką człowieka i jakiegoś gigantycznego ptaka. Posiada ludzki korpus, z pleców wyrastają du-

że skrzydła, umożliwiające latanie. Zamiast normalnych nóg ma nogi ptaka. Uzbrojony jest w sztylet i łuk z zapasem 25 strzał z zadziorami (zadają dodatkowo 1 punkt obrażeń przy wyjmowaniu z rany).

Ten zwierzoczek lata jak *istota szybująca*.

Jego niska **Wt** wynika z tego, że kości stwora są wewnątrz puste.

Zwierzoczek numer 4

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	0	5	4	8	30	1	10	30	28	25	24	10



Wygląd: Ten stwór przypominałby niedźwiedzia, gdyby nie to, że zamiast głowy ma bulwowatą narośl, z której sterczą dwie stosunkowo krótkie macki.

Zasady specjalne: W walce „niedźwiedź” używa swych macek do przytrzymywania ofiar. Jeżeli rezultat któregoś z jego testów trafienia zmieści się w przedziale 00-15, oznacza to, że zamiast ciosu łapą, stwór

zdołał opleść mackami swego przeciwnika. Wszystkie następne testy ataku są automatycznie skuteczne. Aby się wyrwać z uścisku macek potwora, trzeba je albo obciąć (**Wt 2**), albo wykonać udany test **Siły** z modyfikatorem -10.

Po walce

W siedzibie stworów Chaosu nie ma nawet śladu po Haakonie. Mimo to, znając graczy, można przypuszczać, że zechcą bardzo dokładnie przebadać napotkaną jaskinię (jej plan jest przedstawiony na rysunku).

Wejście do groty znajduje się w pobliżu miejsca, w którym stał zwierozczłek – strażnik. Jest osłonięte nawisłymi płytami skalnymi, ale po bliższym przyjrzeniu się, można je bez problemu odnaleźć. Ciemny otwór

zwierozczłek numer 4. Wyjście z tej jaskini prowadzi do głównej „sali”, gdzie znajdują się pozostałe dwa potwory. Ta sala nie jest wystarczająco duża, by zwierozczłek numer 3 mógł w niej latać, ale bez problemu można tu walczyć nawet bronią dwuręczną. W sklepieniu jaskini widać niewielki otwór, pod którym umieszczone jest palenisko. W pobliżu leżą liczne szczątki nieszczęsnych ofiar bandy – zmiażdżone kości, potrzaskane czerepy itp. Tuż obok rzucono zbutwiałe

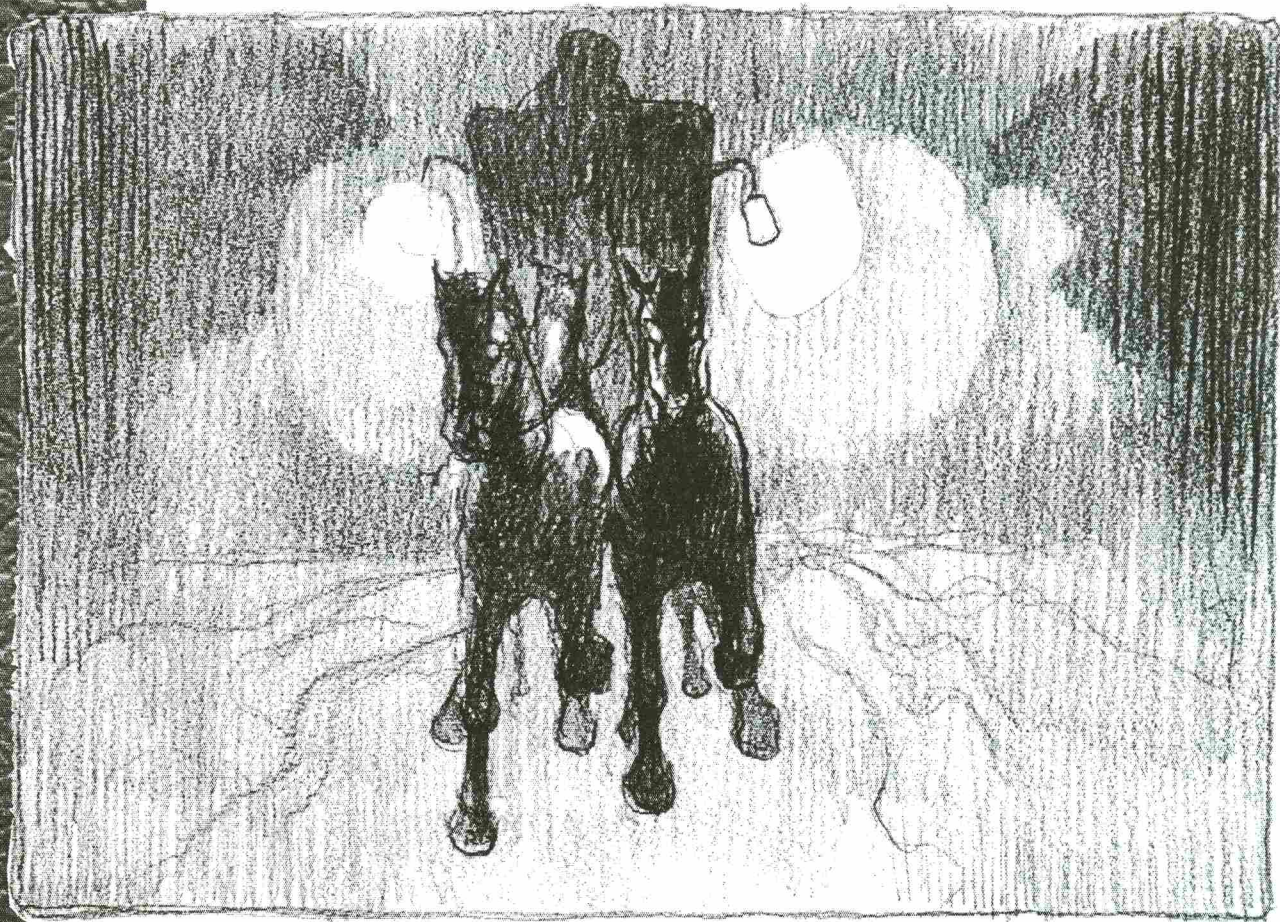


i zniszczone szczątki odzienia. W ich stosie nie ma nic wartego uwagi.

Jedyną rzeczą, po którą warto wchodzić do jaskini, jest ukryta pod stosem nie wyprawionych skór, leżących pod jedną ze ścian jaskini. Jest to *róg zapalu*, opisany w **Potępieńcu**.

Bohaterowie powinni się zorientować, że w jaskini nie ma nic, co wskazywałoby na to,

proceedzi do wąskiego tunelu, wysokiego na około półtora metra. Tunel prowadzi do niewielkiej groty, w której przebywa (o ile bohaterowie załatwią strażnika po cichu)



że przebywał w niej Haakon (nawet tylko w charakterze posiłku). Co sprytniejsi tropiciele mogli się zresztą domyślić tego ze śladów – nigdzie nie było widać ani jednego odcisku stopy dzieciaka. Dla fabuły przygody nie ma to jednak większego znaczenia – ważne jest, by wracający do Beeckerhoven bohaterowie zabłądzili. Jak to zrobić? Po pierwsze, można ściśle stosować się do zasad dotyczących odnajdywania kierunku, wracania po własnych śladach itd. Jeżeli to się nie powiedzie, można uciec się do „nieuczciwych” rzutów kostką (*Nie. Naprawdę nie masz pojęcia, którąś szedłeś te kilka godzin wcześniej.*) Ostatnią możliwością jest wmieszanie we wszystko sił nadprzyrodzonych, które zmylą ścieżki, po których kroczą bohaterowie, stawiają na ich drodze niemożliwe do przejścia jary i wąwozy itp., itd. BG po prostu **muszą** zabłądzić.

Osoba prowadząca grę powinna zadbać o właściwe, odpowiednio posępne i groźne przedstawienie opisu lasu. Mistrz Gry powinien bardzo dokładnie przedstawić nadchodzący wieczór, mgłę unoszącą się z ziemi, mech zwisający z konarów drzew, pohukiwanie sowy, jakieś niepokojące odgłosy.

Prowadzący powinien doprowadzić do sytuacji, w której bohaterowie o zmierzchu

wychodzą na **jakaś** drogę. Wygląda ona najzwyczajniej w świecie – piasek, ślady po kołach, kupka końskiego nawozu. Mgła ścięła się już dość gęsto, unosi się kłębami nad powierzchnią traktu. Na drodze nie widać żywego ducha. W momencie wyjścia na drogę, bohaterom zdaje się nawet, że milkną głosy puszczy, ale być może to mgła tłumi dochodzące z lasu dźwięki.

Bohaterowie nie mają pojęcia, gdzie teraz są, ani dokąd prowadzi droga. Na to pytanie nie znajdą natychmiastowej odpowiedzi. Dla rozegrania przygody nie ma znaczenia, czy ruszą w którąś stronę, czy też pozostaną na miejscu. Mistrz Gry nie może im pozwolić jedynie zejść z drogi i ponownie zagłębić się w las. W zależności od tego, na ile bohaterowie są chętni do powrotu w ostępy, prowadzący może opóźnić lub przyspieszyć pojawienie się dyliżansu.

Dyliżans

Gdy zdezorientowani bohaterowie znajdują się już na drodze, mgła zaczyna gęstnieć. Kłęby białej zawiesiny wirują dookoła łowców przygód, od czasu do czasu wiatr rozwiewa je na strzępy, dzięki czemu można dostrzec jaśniejszą od otoczenia wstążkę

drogi. Właśnie w trakcie jednego z takich przejaśnień należy przeprowadzić test *obserwacji* dla wszystkich postaci. Bohater, któremu się on powiedzie, dostrzeże światła wyjeżdżającego zza zakrętu powozu. Pozwól wykonać mu test **Int**. Udany rezultat oznacza, że domyśla się, iż jest to prawdopodobnie jakiś opóźniony dyliżans – o tej porze doby nie jest to normalny widok, ale z pewnością nie można powiedzieć, by było to coś niezwykle wyjątkowego. Jeśli żaden z bohaterów nie wykona pomyślnie testu *obserwacji*, grupa zauważy powóz dopiero wtedy, gdy będzie on odległy od nich o jakieś 20 metrów. Wyłoni się nagle z mgły – wysoki, ciemny kształt ciągnięty przez czwórkę spienionych koni. Pojazd przejeżdża obok drużyny, omal nie tratując któregoś z bohaterów. Niezależnie od tego, czy bohaterowie będą chcieli zatrzymać powóz, czy też zdecydują się go przepuścić, pojazd stanie samoistnie. Otworzą się drzwi, a z wnętrza wychyli się jakaś postać, której z powodu ciemności nie widać jednak zbyt dokładnie.

Istnieje szansa, że bohaterowie, być może pamiętając opowieść zasyłaną w karczmie, nie zechcą wsiąść do dyliżansu. W takim wypadku każdy z nich musi wykonać testy **SW** z ujemnym modyfikatorem -10. Jeśli wynik będzie niepomysłny, bohater odczuje niepartą chęć wejścia do wnętrza powozu, co też zresztą i czyni. Mistrz Gry musi postarać się o to, by drużyna znalazła się wewnątrz dyliżansu. Jeżeli okaże się, że któryś z bohaterów nie wejdzie do powozu, nie zmuszaj go do tego. Spędzi bardzo nieprzyjemną noc na drodze, a rankiem okaże się, że Beeckerhoven jest o jakąś godzinę drogi stąd. Osoba ta nie bierze już udziału w dalszej części przygody i należy ją ukarać pozbawieniem jednego Punktu Przeznaczenia.

Bohaterowie, którzy wchodzą do dyliżansu, nie zauważają niczego szczególnego. We wnętrzu pojazdu siedzi tylko jeden pasażer – mężczyzna opatulony szczelnie w czarną pelerynę.

Wraz z zamknięciem się drzwiczek, bohaterowie przenoszą się do innej rzeczywistości, do której jedyna droga dostępu i ucieczki prowadzi przez wnętrze dyliżansu.

Podróż

Wraz z zamknięciem drzwi dyliżansu, w jego wnętrzu zachodzą początkowo subtelne, później coraz bardziej widoczne i odczuwalne zmiany. Najpierw pojawia się ulotna woń zbutwiałego drewna i skóry, która wkrótce zostaje zastąpiona smrodem gnijącego mięsa. Obicia wnętrza zaczynają płowić i rozpadać się, na szybie drzwi rysuje się siateczka pęknięć. W końcu bohaterowie znajdują się w pudle zbudowanym z przegniłego drewna. We wnętrzu klatki zwisają resztki zbutwiałych obić, rozrasta się pleśń.

W trakcie przejażdżki upiornym powozem, łowcy przygód będą podróżować przez Pustkowiec Chaosu, kolejno przez domeny każdej z czterech wielkich Potęg: Slaanesh, Nurgła, Tzeentcha i Khorne'a. W zależności od domeny, przez którą akurat przejeżdża

Współpasażer





stokroć gorsze jest to, że w nieszczęściu towarzyszył mi mój obecny pan, który wtedy był nekromantą, dziś nie wiem, jak go nazwać. Przed swoją śmiercią rzucił wiążącą nas wszystkich klątwę – wy też jesteście jej ofiarami. Zapamiętajcie, co powiem, gdyż nie będę miał możliwości tego powtórzyć: bramą do nas jest powóz, a wyzwolicielem narzędzie kata. Pomóżcie nam i sobie, strzeżcie się tego, co niematerialne...

Ostatnie słowa docierają do graczy zagłuszone jakąś niesamowitą, niezemską muzyką. Zrazu cicha, przybiera na sile, by w końcu całkowicie zagłuszyć duchowy głos truchła. Przez splekane okna dyliżansu przedostaje się dziwne, bladoniebieskie i różowe światło. W tym momencie bohaterowie powinni wykonać testy **SW**. Osoby, które nie zdołają go pomyślnie wykonać, zaczynają drgać, zwijać się i kołysać. Test można powtarzać co rundę. Niby-taniec będzie trwał do momentu udanego wykonania testu lub wjazdu do kolejnej domeny Chaosu, co zostanie zasygnalizowane zmianą zachowania współpasażera. „Tańczący” bohaterowie mają zmniejszone o 10 **WW** i **Zr** oraz o -30 **US**.

W chwili, gdy zaczyna rozbrzmiewać muzyka, w ciele pasażera zachodzą zmiany. Najpierw wyrasta mu kobieca pierś, a później rozdwójony na końcu ogon. W końcu

dylizans, zmieniać się będzie zachowanie i wygląd współpasażera. Ale na razie, póki powóz nie jest jeszcze zbyt oddalony od normalnej rzeczywistości, istota udzieli bohaterom kilku wskazówek.

Kilka chwil po ruszeniu dyliżansu, gdy Mistrz Gry poinformuje już bohaterów o początkowych zmianach zachodzących w ich otoczeniu, pasażer odrzuci okrywającą go dotąd pelerynę. Oczom poszukiwaczy przygód ukaże się wysuszone, zmumifikowane ciało. Wyschnięte usta zaczną się poruszać, a bohaterowie usłyszą w swych głowach następujące słowa:

– *Witajcie nieszczęśni. Nie mam zbyt wiele czasu, więc przejdę od razu do sedna, nim znów opanuje mnie szaleństwo. Grozi wam olbrzymie niebezpieczeństwo. Lata temu pasażerów tego dyliżansu wymordowała banda orków, a ja byłem wśród ich ofiar. Jednak*

dłonie stwora zamieniają się w kleszcze. Pasażer zewnętrznie zamienił się w parodię demony Slaanesh. W tej postaci przez dwie rundy będzie atakował bohaterów.

Kiedy odmieniec zaprzestanie ataków, uwagę bohaterów przykuje niezwykle smród. Nigdy w życiu nie czuli równie okropnego fetoru. Z każdą chwilą odrażający zapach się nasila. W końcu przez szczeliny podłogi do wnętrza dyliżansu przenikają smugi żółtego dymu. Wznoszą się z podłogi i wnikają w usta współtowarzysza. Niedawna demonica zaczyna gnić, na jej skórze tworzą się ociekające ropą krosty, część ciała odpada, odsłaniając poślizki kości. Znikąd pojawia się rój much, kłębiących się w ciasnym wnętrzu powozu. Gnijąca istota rzuca się na najbliższego bohatera i obrzuca go strumieniem brązowych wymiocin. Działają one niczym kwas i wypalają k2 punkty obrażeń na

rundę (wymiociny działają przez trzy rundy, nie chroni przed nimi żaden pancerz, a znikają samoistnie, po wyjeździe z domeny Nurgła).

Rozkładający się stwór leży na podłodze pojazdu. Zgnilizna postępuje coraz szybciej, wkrótce pozostaje z niego jedynie poślizki szkielet. Przez moment jest spokojnie. Nagle łowcy przygód uświadamiają sobie, że we wnętrzu dylżansu pojawiło się mnóstwo różnokolorowych światełek, tańczących i uciekających przed spojrzzeniami bohaterów. Taka sytuacja trwa przez jakiś czas. Mistrz Gry powinien w tym czasie wykonać w tajemnicy przed graczami testy **SW** ich bohaterów i wybrać osobę, której rezultat był najgorszy (tzn. wynik jej rzutu był najbliższy 100). Nagle odczuwa ona nienawiść do siedzącego najbliżej niej członka drużyny. Rzuca się na niego, atakując go pięściami i kopniakami (nie używa żadnej broni). Atak trwa do momentu wykonania udanego testu **SW**, albo kończy się po upływie k10 rund – zależy, co nastąpi wcześniej.

Ten niespodziewany atak szału u dotychczas lojalnego przyjaciela jest skutkiem magicznego oddziaływania domeny Tzeentcha. Osoba, która wpadnie na pomysł wykorzystania umiejętności *wykrywanie magii*, być może domyśli się źródła czarodziejskiej emanacji – jest to rzecz jasna szkielet niedawnego współtowarzysza podróży. Niezłym pomysłem byłoby posiekanie go na kawałki, zanim zdąży narobić szkód za chwilę, w domenie Khorne'a.

Po ustaniu magicznej emanacji, szkielet podnosi się z podłogi. Bohaterowie z przerażeniem widzą, że jego kościste palce zamieniły się w brązowe sztylety. Monstrum rzuca się do ataku. Walka trwa przez trzy rundy, po czym, niezależnie od jej wyniku, szkielet rozpada się w pył.

Duch pasażera

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	20	0	2	2	5	30	1	10	10	10	10	10	10

Wygląd: Wysuszone, z mumifikowane truchło człowieka. Uważni obserwatorzy zauważają, że odziane

jest w ubranie modne około wieku temu. W tej postaci pasażer nie atakuje drużyny. Jego charakterystyka została podana jedynie na wszelki wypadek – w końcu nigdy nie wiadomo, co strzeli bohaterom do głowy.

Przemiana I – „demonica”

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	10	4	3	12	35	2	20	40	10	+0	40	10

Wygląd: W tej fazie pasażer przypomina nieco demonicę Slaanesh. Podobnie jak u tego demona, ręce stwora kończą się potężnymi kleszczami. Nie można jednak powiedzieć, by monstrem było piękne, tak jak



demon Slaanesh. Jego ciało jest wciąż wysuszone. Na klatce piersiowej wyrasta jedna kobieca pierś, pojawia się również rozdwojony na końcu ogon. Ubranie ulega transformacji, przeistacza się w bardzo wysokie buty i obcisły, skórzany kostium.

Przemiana II – gnijący trup

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	10	2	5	12	35	1	20	40	10	40	40	10

Wygląd: Gnijące ciało, skóra pokryta krostami, ropa lejąca się z otwartych ran. Część skóry na czaszce jest przegniła, ukazując gołą kość. Jedno z oczu wypada z oczodołu, zwisając groteskowo na nerwie. W czasie walki stwór gubi kawałki ciała, rozkładając się bardzo szybko.



Przemiana III – szkielet

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
-	-	-	-	6	15	30	-	-	-	-	-	50	-

Wygląd: Pożółkłe kości, czaszka szczyrząca zęby w sardonicznym uśmiechu. Osoba, która wykorzystuje *wykrywanie magii* i dotyka szkieletu, ma wrażenie przebywania w ogromnym zbiorniku magicznej energii – wstrząs pozbawia ją k3 punktów **Żywotności**.

Przemiana IV – wojownik Khorne'a

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	10	5	4	10	45	2*	20	20	20	20	20	10

* Stwór walczy w specjalny sposób – jeżeli któryś z jego ataków sięgnie celu, monstrum trafia nie raz, a pięć razy (pięć sztyletów). Sztylety zadają normalne obrażenia -2. Obrażenia dla każdego ataku są obliczane oddzielnie, choć oczywiście wszystkie trafiają w tę samą lokację ciała. Metalowy pancerz zmniejsza otrzymane rany o jeden dodatkowy punkt, zaś skórzany działa tak, jak zazwyczaj metalowy.

Wygląd: W porównaniu z poprzednim stadium, jedyną różnicą są sztylety z brązu, które zastępują kości palców.

Upiorna polana

Po zakończeniu ataku szkieletu, pasażerowie dylizansu mają rzadką okazję podziwiać przez kilka chwil widoki Królestw Chaosu. Pozwól rozkręcić się swej wyobraźni. Opisz widoczne w oddali potężne sylwetki wielkich demonów, hordy nurglingów, powykręcane krajobrazy, dziwne światła, dźwięki i obrazy. To powinno pozostać w pamięci bohaterów! Wspomnij o gigantycznej bitwie, w pobliżu której przejeżdża powóz, o tysiącach spaczonych istot ścierających się w śmiertelnym boju. Wymyśl jakieś własne dziwne wizje. Widząc te przerażające, ale i fascynujące wydarzenia, których są mimowolnymi świadkami, bohaterowie

powinni wykonać testy **Op**. Nieudany wynik oznacza otrzymanie k4 Punktów Obłądu – rzadko komu udaje się bezkarnie zerkać na działania wielkich bogów Chaosu. W pewnej chwili zauważają, że widoczny za spleknaną szybą krajobraz zasnuwa się mgłą, staje się coraz mniej wyraźny, a w końcu zupełnie znika. Pojazd płynie w tumanie białej, całkowicie nieprzeźroczystej zawiesiny. Wrażenia łowców przygód są podobne do tych, jakie może mieć złota rybka pływająca w dużym akwarium pełnym mleka. Dylizans sprawia wrażenie nieruchomego, nie kolebie się i wydaje się, iż stoi w miejscu – nie jest to jednak prawda – ktokolwiek wyjdzie z pojazdu, zgubi się i na wieki będzie krążył w zaświatach. (Ducha takiego osobnika można wykorzystać do nawiedzania byłych kolegów z drużyny – jeśli rzecz jasna, po zakończeniu przygody których pozostanie jeszcze przy życiu).

W pewnym momencie pojazd powtórnie zaczyna się kołysać i podskakiwać. Wjechał do alternatywnej rzeczywistości, niewielkiego obszaru, w którym przebywa Kohl, jego ożywieńcze sługi i ofiary kłątwy. Miejsce to jest umieszczone poza czasem i przestrzenią, z dala od działania Chaosu i poza zasięgiem rozmaitego rodzaju nekromantów. Jedynym i niepodzielnym władcą tej domeny wiecznego cierpienia jest Kohl – nikt nie rywalizuje z nim o władzę.

Biały tuman za oknem stopniowo się przerzedza. Przed oczami bohaterów rozpościera się widok na jakąś polanę. Drzewa i zarośla, rosnące na jej brzegach, przesłania od czasu do czasu tuman mgły. Kształty są niewyraźne, jakby nieco rozmyte. Mistrz Gry powinien przedstawić scenię rodem z koszmarnego snu. Drzewa zmieniają kształty, zdają się dusić swymi konarami nieostrożnych przechodniów. Z ich gałęzi zwisają mchy i porosty, kołyszące się na nieodczuwalnym wietrze. Na polanie znajduje się kilka obiektów, które przykuwają uwagę poszukiwaczy przygód. Na niewielkim wzniesieniu stoi prymitywny, kamienny ołtarz. Po jego prawej stronie stoi uschnięte drzewo o charakterystycznym kształcie, przypominające z wyglądu szubienicę. Otacza je krąg sześciu znacznie młodszych drzew, które jako jedyne



na całej polanie wyglądają normalnie – zdrowe, zielone rośliny.

Po wyjściu z dylizansu początkowo nic się nie dzieje. Przestrzeń ograniczona pasmami mgły jest pusta. Słychać jedynie ciche zawrozczenie nieodczuwalnego wiatru. Osoby posiadające umiejętność *szósty zmysł* mają przemożne wrażenie bycia obserwowanym, ocenianym... Włosy jeżą się na głowach bohaterów, ich ciała pokrywają się skroplonym potem – a przecież jest chłodno – skąd takie wrażenia? W tym momencie przygody bardzo ważne jest stworzenie odpowiedniego nastroju, wrażenia onirycznego koszmaru, w którym wie się, że zaraz przydarzy się coś złego, coś bardzo niebezpiecznego, a jednocześnie jest się zupełnie bezsilnym.

Być może bohaterowie postanowią się trochę rozejrzeć po swym otoczeniu, a może zdecydują się pozostać na miejscu, czekając na wyklarowanie sytuacji. W żadnym wypadku

Gustav
Kohl ↘

nie będą mieli zbyt wiele wolnego czasu. Tumany mgły powoli przybiorą kształt widmowych orków. Wyłonią się oni z perłowej zawieszyny – cisi i złowróźbni. W przezroczystych rękach ściskają eteryczne rękojeści mieczy, styliska toporów, drzewca włóczni. Duchy są niematerialne, a ich widmowe ciała noszą na sobie ślady licznych ran. W tym samym czasie, przy kamiennym ołtarzu pojawia się widmowa postać Gustava Kohla. Na pół przezroczyste ciało jest bezgłowe – odcięta głowa spoczywa w rękach zjawy. Wykrzywia ją złośliwy uśmiech. Z karku, plamiąc biały koronkowy kołnierz, ściekają strumyczki krwi.

Kamienny ołtarz

Jest to prymitywnie obciosany kamienny blok, który niegdyś został poświęcony Mor-kowi – orkowemu bogowi wojny. Jego magia, połączona z siłą nienawiści i żądzą

odwetu uśmiercanego w mękach czarownika, jest odpowiedzialna za działanie klątwy.

Boczne ściany ołtarza pokrywają zatarte przez czas płaskorzeźby, w których można dopatrzeć się prymitywnych wyobrażeń orków i goblinów żarzynających ludzi, elfów i krasnoludy. Za każdym razem, gdy bohaterowie odwrócą od niego swój wzrok, ołtarz zmienia nieco kształt, raz wydaje się wyższy, raz niższy, później szerszy lub węższy. Zmianie nie ulega tylko jeden szczegół – kamienny blok wciąż sypie świeżą, czerwona krew.

Szubieniczne drzewo i otaczający je krąg zielonych drzew

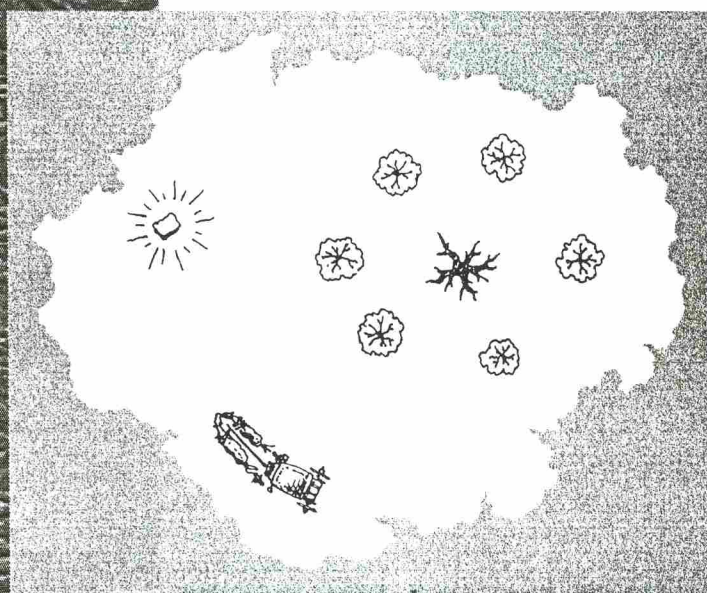
Te drzewa w rzeczywistości nigdy nie rosną na polanie, na której zabito pasażerów dylizansu. Pojawiły się w domenie Kohla, ponieważ pogrzebano pod nimi ciała orków, jego katów. Drzewo o dziwnym kształcie rośnie dokładnie w tym miejscu, gdzie spoczęły trupy orków zabitych przez grupę elfów, natomiast otaczający je krąg wyrósł samoistnie, czerpiąc soki z żyznego podłoża.

W rzeczywistości rządzonej przez martwego nekromantę, szubieniczne drzewo wygląda nieco inaczej niż prawdziwe, to



Jarostaw Musiał

Polana:
plan
sytuacyjny ↘



Jarostaw Musiał

rosnące w Lesie Cieni. Jest uschnięte, a zwisające z jego gałęzi mchy i porosty przypominają kształtem sylwetki wisielców, okręcające się upiornie na szubienicznych sznurach.

Prawdziwe drzewo jest zielone i wciąż rośnie, nie porastają go też żadne mchy. Dziwny kształt rośliny nie pozwala jednak, by została ona pomyłona z jakąkolwiek inną.

Jest bardzo ważne, by Mistrz Gry zwrócił w jakiś sposób uwagę graczy na ten dość niezwykły element nierzeczywistego krajobrazu zamglonej polany. W dalszej części przygody odegra on jeszcze niepoślednią rolę. I jeszcze jedna uwaga – duch żadnego orka nie wejdzie do obszaru wyznaczonego przez krąg zielonych drzew. Jest to idealne miejsce na chwilę odpoczynku i wytchnienia, na rzucenie czarów uzdrawiających i moment zastanowienia.

Wydarzenia na polanie

Duchy zabitych orków powoli zacieśniają krąg wokół bohaterów. Wśród nadchodzących widm, przez które przeświecają zarysy drzew i krzaków, widać również istoty materialne – ożywione ciała niedawnych ofiar klątwy. Ku swemu przerażeniu, łowcy przygód dostrzegą wśród nich ciało małego Haakona. Orki i zombie, w czasie gdy bohaterowie przyglądali się im, zbliżyły się na tyle, by móc ich zaatakować. Próbuje parować ich ciosy, czy zadawać własne cięcia, mają wrażenie, że nagle poruszają się w gęstej smole, czują się jak w koszmarnym śnie, gdzie wydaje się, że nogi grzęzną w podłożu właśnie wtedy, gdy dopada cię jakiś piekielny demon. Wrażenie mija jednak po krótkiej chwili.

Widm, które bezpośrednio atakują członków drużyny, jest zawsze dokładnie tyle, ilu jest bohaterów. Można się ich pozbyć na kilka sposobów. Po pierwsze, wykorzystując zaklęcia – *strefa życia* lub *zniszczenie ożywieńca* działają w normalny sposób. Należy jedynie pamiętać o tym, że jeśli bohaterowie wspomogą się czarami, Kohl postara się w podobny sposób pomóc swym podwładnym. Drugim sposobem jest wykorzystanie magicznej broni – zadaje ona normalne obrażenia i działa we właściwy sobie sposób. Ostatnim, chyba najprostszym i stosunkowo najbezpieczniejszym sposobem poradzenia

sobie z napastnikami jest wykorzystanie przeciwko nim tego rodzaju broni, która sto lat wcześniej już raz okazała się dla nich śmiertelna. Właśnie z tego powodu Mistrz Gry powinien dokładnie opisać atakujące zjawy, zwracając uwagę na strzały sterczące z widmowego ciała, potężne, zadane niewątpliwie toporem rany głowy czy temu podobne elementy, umożliwiające zorientowanie się w rodzaju narzędzia, odpowiedzialnego za śmierć danego napastnika.



Ab mogli domyślić się tego ostatniego sposobu, jeżeli gracze sami z siebie nie wpadną na ten pomysł, Mistrz Gry może zezwolić im na wykonanie testu **Int**. Udany wynik oznacza przypomnienie sobie słów pasażera dyliżansu – *bramą jest powóz, a wyzwolicielem narzędzie kata*.

Wszystkich widmowych sług Kohla jest dokładnie 20, liczba zombie jest pozostawiona do uznania Mistrza Gry – powinna być spora, jeśli drużna jest bardzo silna i mała w przeciwnym wypadku. 19 zjaw orków ma identyczne charakterystyki, ale ostatni zielonoskóry (właściwie zielonobladoskóry) to sam Gortag – jest znacznie silniejszy od

← Gortag

Jarostaw Musiał



Jarosław Musiał

Dziewiętnastu orków ↗

pozostałych i rzuci się do walki jedynie w ostateczności. Trzyma w swych łapach potężny, zardzewiały topór. Jedynie za pomocą tego narzędzia można unicestwić Kohla, ale nie będzie to proste.

Walka na polanie może zostać poprowadzona w dwojaki sposób. Po pierwsze, można pozwolić graczom wybić napastników, a następnie zaatakować Kohla. Oczywiście, jeśli drużyna nie ma topora Gortaga, ten sposób nie będzie skuteczny. Zjawa nekromanty po prostu rozplynie się w powietrzu, jeśli zostanie zaatakowana jakąkolwiek inną bronią. Topora Gortaga nie może podnieść żadna żywa istota. Jej palce przechodzą przez stylisko, tak jakby go po prostu nie było. Istnieje oczywiście sposób pokonania tej niedogodności. Wystarczy ożywić któregoś z martwych kamratów, nakazać mu podnieść topór unieszkodliwionego wodza orków i zaatakować nim Kohla. Metoda ta będzie jednak wymagać sporo zimnej krwi i niezłego pomysłu (co bardziej litościwi Mistrzowie Gry mogą pozwolić graczom, prowadzącym bohaterów-czarodziei na wykonanie tesu **Int**).

Drugi sposób to ucieczka do dylizansu, który odjedzie z polany, gdy wejdą do niego bohaterowie. Dzięki temu będą mogli natknąć się na miejsce pochówku orków, skąd – o ile

przyjdzie im to do głowy – będą mogli wykopać broń, za pomocą której pozbędą się zjawy czarodzieja.

Jeżeli bohaterom uda się ożywić któregoś ze swych padłych przyjaciół, a on podniesie topór pokonanego Gortaga, wszyscy pozostający jeszcze przy „życiu” nieprzyjaciele rozwiewają się na wietrze (duchy orków) lub padają martwi na ziemię (zombie ich ofiar). Ku zdumieniu łowców przygód Kohl nasadza swoją odciętą głowę na kark i pochyla się nad ołtarzem, oczekując na śmiertelny cios. Jeżeli ten zostanie zadany, bohaterowie mogą wrócić do świata rzeczywistego, wykorzystując do tego dylizans. W trakcie drogi powrotnej tracą przytomność we wnętrzu dylizansu. Budzą się w jego stuletnim wraku, leżącym na dnie gęsto zarośniętego wąwozu. Kilkanaście metrów nad ich głowami biegnie droga do Beeckerhoven.

W przypadku, gdy bohaterowie zdecydują się na ucieczkę powozem, będą musieli przebić się do niego poprzez ścianę widm. Tym razem na każdego bohatera będzie przypadało po dwóch napastników, za wszelką cenę próbujących nie dopuścić naszych śmiałków do dylizansu. Dylizans odjeżdża po trzech rundach od chwili, w której do jego środka dostanie się pierwszy bohater. Mistrz Gry może przynaglić pozostałych łowców przygód, mówiąc im np. że zapalają się latarnie powozu, dotychczas spokojne konie zaczynają się niepokoić itp. We wnętrzu pojazdu łowcy przygód tracą przytomność. Męczą ich jakieś nieokreślone koszmary. Budzą się w lesie, leżąc na trawie. Śpiewają ptaki, gdzieś przemyka jeleni. Czyżby udało się im umknąć? Niestety, jeszcze nie. Nasi herosi natkną się jeszcze (całkowicie przypadkowo, rzecz jasna) na miejsce pochówku zielonoskórych. Przeznaczenia nie da się oszukać.

Uwaga: Oczywiście, może się zdarzyć, że nawet mimo odnalezienia miejsca, gdzie leżą ciała orków, bohaterowie wcale nie będą przejawiać ochoty do powrotu na upiorną polanę. Można ich zrozumieć, jednak z punktu widzenia Mistrza Gry nie jest to pożądane. No cóż, biedaczków będzie prześladował tajemniczy powóz. Jeżeli łowcy przygód zatrzymają się gdziekolwiek dłużej niż jeden dzień, dylizans pojawi się w okolicy, uwożąc za każdym razem jakieś bogom ducha winne osoby. Świadomość tego faktu powoduje, że co tydzień bohaterowie muszą wykonywać test

Op. Nieudany rezultat oznacza nabycie k3 Punktów Obłądu. W krótkim czasie doprowadzi to całą drużynę do szaleństwa.

Obudzeni bohaterowie, idąc przez las, po pewnym czasie dochodzą do znanej już im polany. W jej centrum rośnie jakże znajome drzewo w kształcie szubienicy, otoczone kręgiem sześciu mniejszych drzew. Testy **Int** mogą pomóc w zrozumieniu, że jest to miejsce prawdopodobnego pochówku orków, a gdzie indziej, jak nie w grobie można znaleźć narzędzie kata?

Mistrz Gry może nieco ubarwić ten epizod decydując się na wprowadzenie przeciwnika – gigantycznego pająka. Jest to jednak sensowne jedynie w przypadku naprawdę silnych drużyn, dla których tego rodzaju spotkanie nie będzie **zbyt** groźne.

Przekopanie ziemi wewnątrz kręgu wyznaczonego linią sześciu młodszych drzew przyniesie rezultat w postaci odnalezienia licznych szkieletów orków. Część z nich jest jeszcze ubrana w strzępy kolczug i resztki zbroi. Przy wszystkich szkieletach znajduje się broń. Topór, którego poszukują bohaterowie, leży przy szczególnie porąbanym szkielecie – Gortag bronił się zaciekle. Broń jest w bardzo kiepskim stanie, ostrze jest skorodowane, a stylisko przegniłe, jednak *wykrycie magii* pozwoli ustalić, że broń jest wciąż magiczna. Jakakolwiek próba jej normalnego użycia w świecie rzeczywistym skończy się zniszczeniem narzędzia. Topór zabrany do rzeczywistości Kohla wygląda jednak na zupełnie nowy.

Teraz pozostaje już jedynie dostać się z powrotem do domeny Kohla. Można tego dokonać wsiadając ponownie do dyliżansu, który nieustannie przemierza nocą drogi w pobliżu Beeckerhoven. Wystarczy po prostu czekać – powóz niechybnie się pojawi. Tym razem jest pusty. Po dostaniu się na polanę, rzeczy toczą się tak, jak zostało to opisane wyżej, w części, w której przedstawione zostało zachowanie widm i Kohla po podniesieniu topora.

Zakończenie

Po zakończeniu przygody przydziel bohaterom następujące ilości punktów doświadczenia:

Za odnalezienie jaskini zwierzoludzi – po 5 PD

Za zabicie zwierzoludzi (oprócz Gharr`ak) – po 25 PD

Za zabicie Gharr`ak (tylko dla osoby, która tego dokona) – 50 PD

Za wydarzenia wewnątrz dyliżansu (w zależności od zachowania, przebiegłości i mądrości bohaterów) – od 0 do 100 PD

Za każdego wyeliminowanego ducha orków (tylko osoba, która to zrobi) – 10 punktów

Za każdego wyeliminowanego zombiego (tylko osoba, która to zrobi) – 5 punktów

Za udaną ucieczkę z rzeczywistości Kohla – po 30 PD

Za odnalezienie topora wodza orków – po 5 PD

Za powrót do rzeczywistości Kohla i ostateczne pozbycie się zjawy nekromanty – 100 PD i 1 PP

Za wczucie się w prowadzoną postać – od 0 do 100 PD.

◀ **Zombie**



Jarostaw Musiał

**Gustav Kohl, były nekromanta,
obecnie szczególnego rodzaju zjawa**

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	0	*	4	17	30	1	18	18	18	18	18	-

Wygląd: Na wpół przezroczysta figura człowieka, odziana w powłóczyście szaty. Nekromanta trzyma w rękach swą głowę. Nie jest uzbrojony, ale w razie zagrożenia broni się za pomocą czarów (patrz niżej). Zaklęć używa również wtedy, gdy bohaterowie posługują się czarami w walce z jego podwładnymi.

Zasady specjalne: Kohla można zabić jedynie toporem Gortaga (patrz tekst przygody). Unika walki wręcz, gdy do takiej dojdzie rozwiewa się w nicość.

Znane czary: brak

Magia prosta: przekleństwo, strefa zimna.

Magia wojenna: ognista kula, podmuch wiatru, mistyczna mgła, wywołanie paniki.

Magia nekromantyczna: ręka śmierci, kontrolowanie ożywieńców, ożywienie zmarłych.

**Gortag, były wódz orków,
obecnie swego rodzaju duch**

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	0	3	4	15	40	2	15	15	15	15	15	-

Wygląd: widmo potężnego orka, noszące ślady straszliwych ran zadanych ostrzem topora. W łapach dzierży stylisko wielkiego topora, który konieczny jest do zabicia byłego nekromanta, Kohla.

**19 pomniejszych orków,
przemienione mocą klątwy w widma**

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	0	2	3	5	30	1	10	10	10	10	10	-

Wygląd: Zjawy rozmaitych orków. Część z nich jest naszpikowana eteralnymi strzałami, inne noszą ślady cięć mieczem lub toporem. Można je zabić jedynie magiczną bronią, czarami lub tym rodzajem broni, który spowodował ich prawdziwą śmierć.

Zombie

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
425	0	3	3	5	10	1	10	18	14	14	14	-	

Są to ożywione ciała dotychczasowych ofiar klątwy Kohla. Wśród nich jest również ciało małego Haakona. Zasady specjalne – patrz główny podręcznik **WFRP**, strony 251-252.



Od Ogwena Steelfingera
pana na Srebrnej Górze
do barona Nagnusa Stillmayena
władcy prześwietnego miasta Hergamon

Pozdrowienie!

Gołąb ten jest jednym z trzech, jakie przybyły do mojej dziedziny z twym postaniem, baronie, i wszystkie trzy odsyłam z powrotem, niosące moją odpowiedź.

Wiedz zatem, baronie, iż Ogwen Steelfinger nie zapomina swych przysiąg i obietnic. Rozesłałem już wici po całej okolicy, po obu stronach Srebrnej Góry, nie zapominając o brzegach rzeki Gorbaq, jako że mieszkające tam krasnoludy należą do pokrewnego mi rodu, niejednokrotnie udowadniając swą biegłość w wojennym rzemiośle. Gdy tylko zbierze się nas większa siła, wyruszamy bezzwłocznie.

Ogwen Steelfinger

Papier biurowy

Dr Lawrence'a Crosby'ego

Budynek Freda Cooka, pok. 23

Niestety, z niezależnych ode mnie przyczyn, nie mogę czekać na was w umówionym miejscu. Rzecz, którą obiecałem wam pokazać, to dziwna książka. Znajdziecie w niej kilka odpowiedzi, ale wiele rzeczy wciąż pozostanie niewyjaśnionych. Książkę złożyłem w Pięmszym Banku Narodowym, w skrytce opatrzonej instrukcją, mówiącą że odebrać ją mogą tylko ja lub wy. Obawiam się o swoje bezpieczeństwo, jednak muszę pozatratować parne ważne sprawy. Skontaktujcie się z nami, gdy tylko pozwolę na to okoliczności

Dr Lawrence Crosby



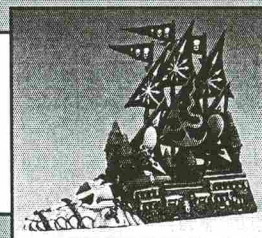
Dział handlowy wydawnictwa „MAG“
Warszawa ul. Dolna 43
tel. 41-21-75
fax 41-58-94

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych i sklepy.
Oferujemy atrakcyjne ceny

W ciągłej sprzedaży:

● FIGURKI DO SYSTEMÓW BITEWNYCH

(Warhammer Fantasy Battle, Warhammer 40.000, Necromunda, Epic, Man O'War)

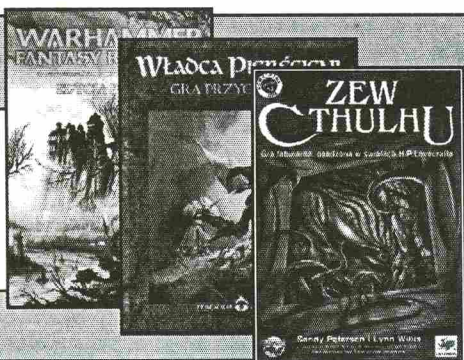


● FIGURKI DO GIER RPG

(Warhammer, MERP, Zew Cthulhu, Cyberpunk 2020, AD&D i innych)

● SYSTEMY KARCJANE

(DoomTrooper – Wersja polska!, Magic the Gathering i inne)

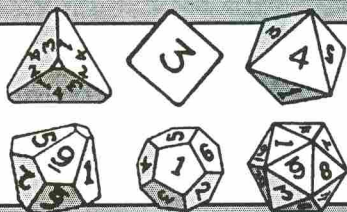


● GRY FABULARNE

(Warhammer Fantasy Roleplay, Zew Cthulhu, Władca Pierścieni, Star Wars, Pendragon, Ars Magica, Werewolf, Vampire, Mage i inne)

● KSIĄŻKI

(Jeźdźcy Wilków, Czerwone Pragnienie i inne)



● KOŚCI ORAZ INNE AKCESORIA DO GIER

Diariusz – zapiski Markusa

*Niektóre z rytuałów wydają się być bardzo niebezpieczne.
Zbyt duże szanse ściągnięcia na siebie uwagi Kusiciela.*

*Bardzo dobra znajomość rytuałów pogrzebowych.
Niektóre z nich wydają się pochodzić z epoki wielkich wojen.*

Ciekawa teoria metempsychozy – sprawdzić od strony praktycznej.

*Techniki medytacyjne wydają się w znacznym stopniu zwiększać wrażliwość
na niektóre zjawiska. Sprawdzić działanie proponowanych halucynogenów.*

*Teoria kryształów nie sprawdza się tak dobrze, jak to sugeruje autor.
Może to ja robię coś źle?*

*Pierwszy pozytywny kontakt z tamtą stroną.
Muszę zmodyfikować sensybilizator – powoduje nieprzyjemne skutki uboczne.*

Przymierzam się do próby przywołania. Kierując się znalezionymi uwagami i wskazówkami przygotowałem listę niezbędnych ingredientów (proporcje trzeba będzie jeszcze dopracować): łój, wosk, proszek z okrzężnicy, monilia, sardion, tanalbin, przeżeracz (wzmocniony kilkoma kroplami serotu), żywica (koniecznie świeża), korektor, zamrożone światło, słona woda, korczyk, kawałek srebra (bez domieszek), przechowalnik.

*Jestem gotów. Najdłużej zastanawiałem się nad przechowalnikiem.
Doszedłem do wniosku, że musi to być coś nietrwałego, żebym w razie kłopotów mógł łatwo pozbyć się gościa. Wybrałem do tego celu glinianego wojownika.
Za osiem dni będzie odpowiedni układ gwiazd.*

*Eksperyment zakończył się pełnym sukcesem.
Duch wydaje się chętny do współpracy.*

*Mimo chęci z obu stron nie udało mi się uzyskać wyczerpujących informacji na interesujące mnie tematy. Mam podejrzenia, że mój gość nie jest ze mną szczery.
Muszę na jakiś czas zrezygnować ze wspomagaczy, bo wywołują koszmarnie sny.*

Sny nie ustają, stają się coraz gorsze. Podejrzewam próby manipulacji moim umysłem.

Nie wiem co robić, czuję się tak strasznie zagubiony. Duch staje się coraz silniejszy, może już oddziaływać na przedmioty materialne. Nie mogę dociec, co jest źródłem jego energii. Gdybym je odnalazł, mógłbym nad nim zapanować.

Jestem przerażony. Straciłem nad nim wszelką kontrolę. Jutro go zniszczę. Nie wiem co zrobić z księgą. Powinna zostać także zniszczona, jednakże moje serce naukowca buntuje się przed taką stratą.



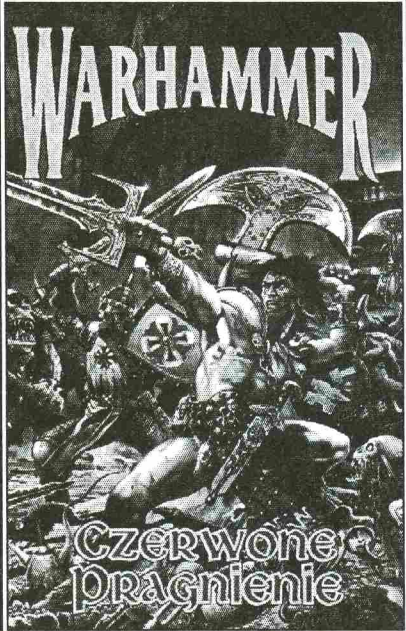
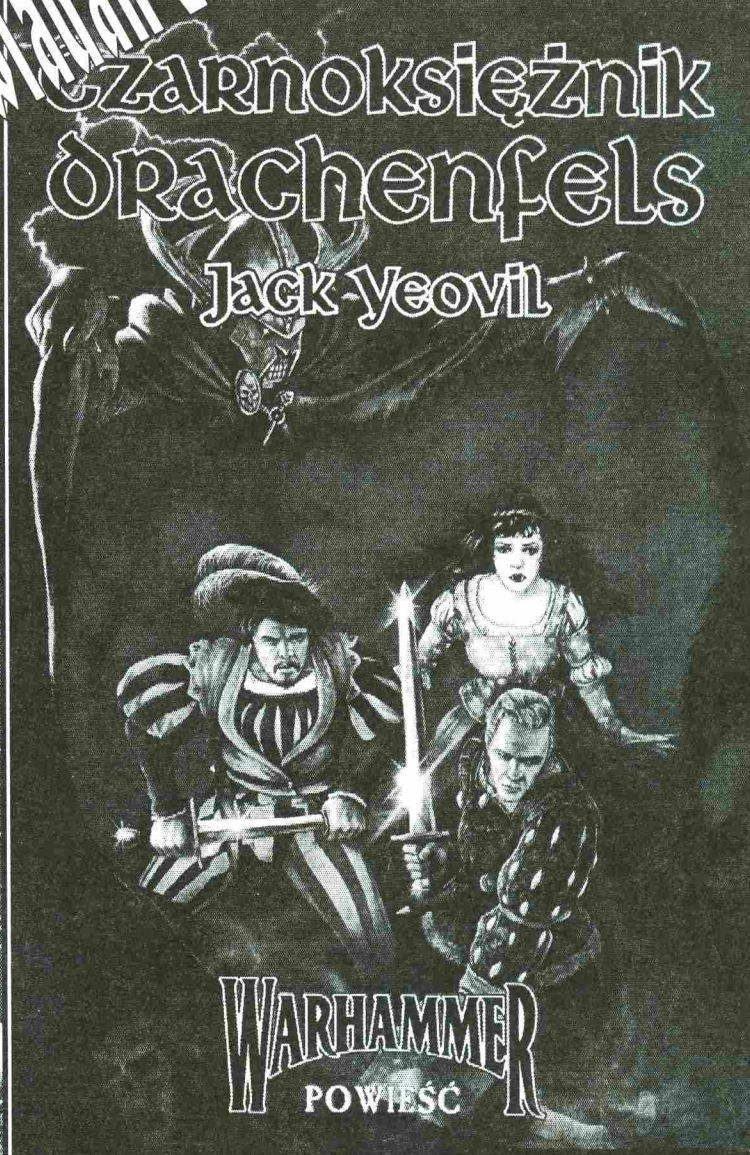
WARHAMMER

Jeźdźcy Wilków

Powiesci i zbiory opowiadań ze świata Warhammera

Czarnoksiężnik Drachenfels

Jack Yeovil



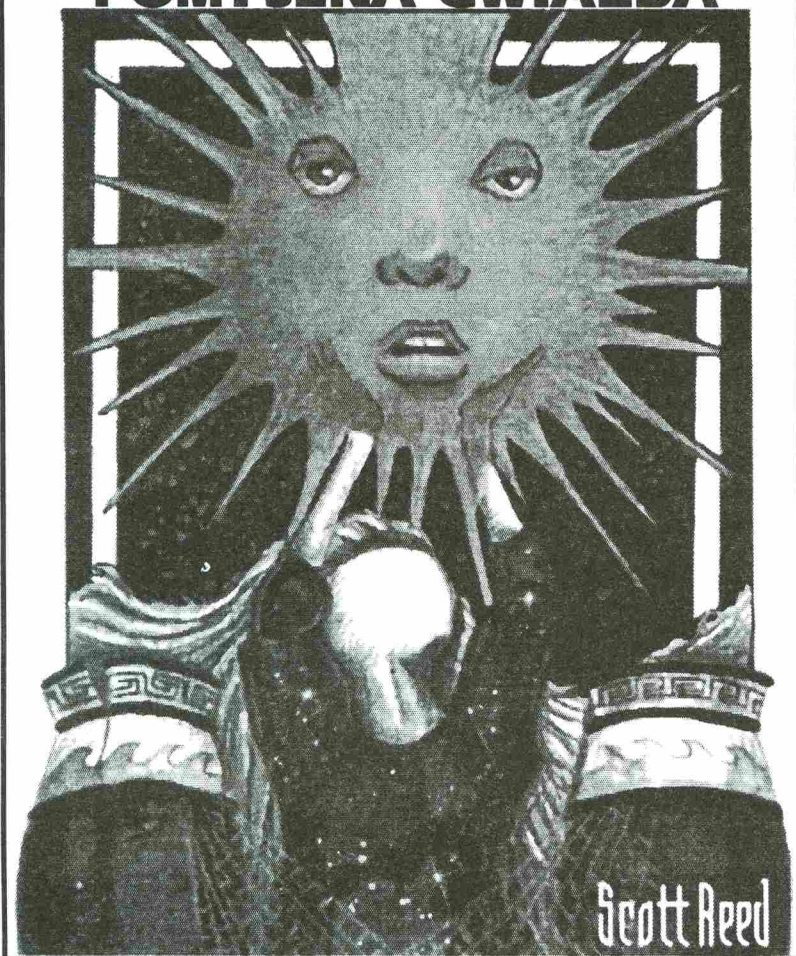
WARHAMMER

Czerwone
Pragnienie

WARHAMMER

POWIEŚĆ

TEE TOK POMYŚLNA GWIAZDA



Lista Crosby'ego

~~Graber~~

~~Johannson~~

~~Koib~~

Miller

Timmons

Castle

Smith

Elder

Ross

Yager

March

Kreutzer

Żółta na czarno białe i co

*Jest wysoki. Ciemne włosy. Chyba
broda... może nie.*

Wszystkie moje opowieści oparte są na założeniu, że ludzkie prawa, emocje, zainteresowania nie mają żadnego znaczenia wobec nieskończoności kosmosu.

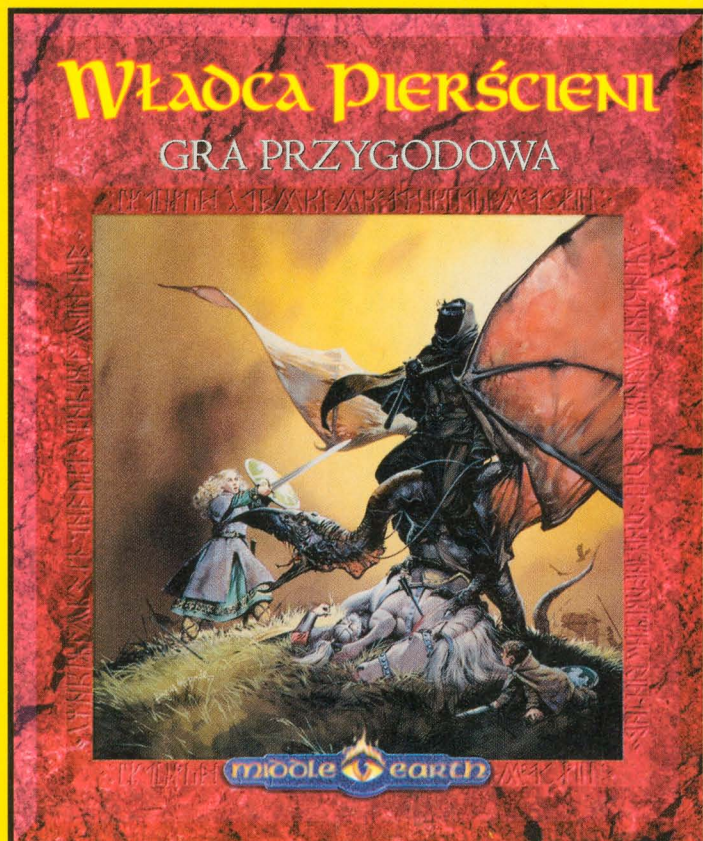
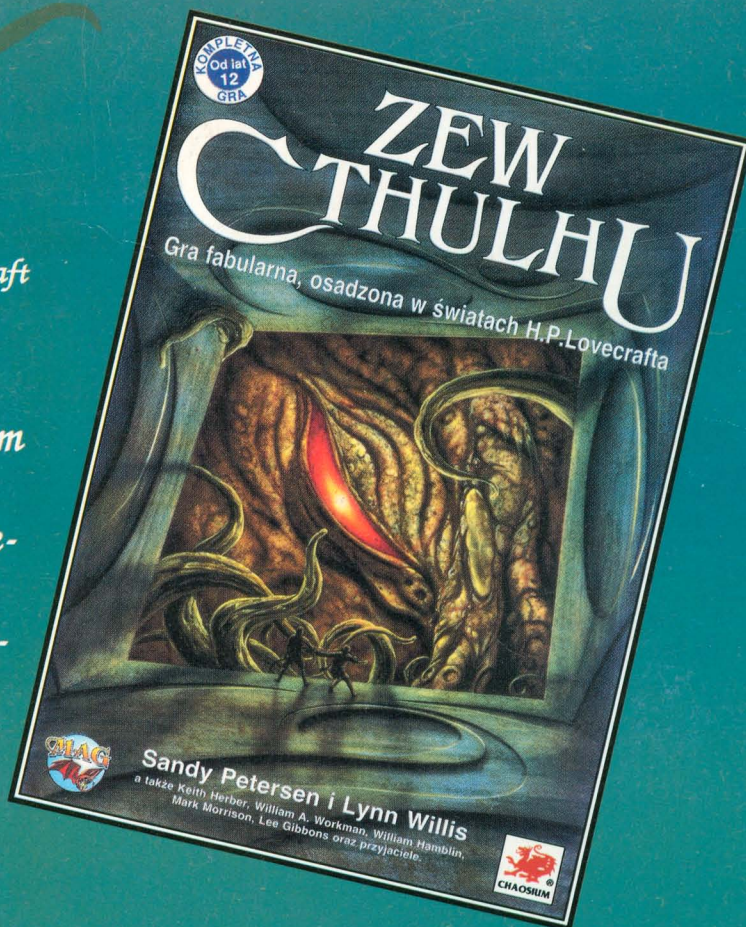
H. P. Lovecraft

ZEW CTHULHU

Podręcznik w twardej oprawie, liczący sobie 240 stron, w którym znajdziesz wszystko, co jest potrzebne do gry: sposób tworzenia bohatera, spis umiejętności, listę zaklęć, opisy ksiąg i potworów, scenariusze i wiele, wiele innych rzeczy.

Pamiętaj:

**GROZA CZAI SIĘ
TUŻ ZA PROGIEM!!!**



J. R. R. Tolkien stworzył jeden z najpiękniejszych światów w historii literatury – Śródziemie. Takie książki, jak *Hobbit*, *Władca Pierścieni* czy *Silmarillion* podbiły serca czytelników na całym świecie. Gra fabularna **Władca Pierścieni** pozwala wkroczyć do tej cudownej krainy. Polubią tę grę wszyscy, którzy kochają przygody, bajki, opowieści fantasy czy po prostu odkrywanie tajemnic. Dzięki niej będą mogli stawiać czoła podobnym wyzwaniom, jak Thorin Dębowa Tarcza, Bilbo, Obieżyświat, Gimli, Legolas czy Frodo.

Władca Pierścieni jest systemem, który można także polecić osobom młodym lub stawiającym pierwsze kroki w dziedzinie gier RPG. Prosty język i reguły, bogate zaplecze literackie, wreszcie ciekawe przygody, dołączone do systemu – czynią z niego doskonałą zabawę dla młodych, zafascynowanych grami fabularnymi ludzi.