



GDY ZAKRACZE KRUK...

POWIADAM CI, TOM NIE JA GO ZARŻNAŁ

Autor

Krystian 'Krishakh' Pruchnicki

Ilustracje

Roch 'Ulrich' Hercka

Praca zdobyła I miejsce w IV edycji konkursu na scenariusz WFRP



<http://wfrp.polter.pl>

Przygoda jest przeznaczona dla 2-4 graczy. Najlepiej, gdyby postacie były początkujące. Akcja scenariusza może mieć miejsce gdziekolwiek, przy rzadko uczęszczanym, pobocznym szlaku. Przyjmuję, że jest to jedna z takich dróg w okolicach Altdorfu.

Uwaga

W tekście stosowane są skróty. W przypadku *poszczególnych testów* są to:

- **N+30**: test nieudany o więcej niż 30 - przedział jest stosowany zawsze, gdy rzut wynosi 96-100
- **N-30**: test nieudany o mniej niż 30
- **S-30**: sukces o mniej niż 30
- **S+30**: sukces o więcej niż 30 - przedział jest stosowany zawsze, gdy wypada 01

*Przykład: Bohater wykonuje Wymagający (-10) test **Inteligencji** (która wynosi 43). Uzyskanie wyniku z przedziału 01-03 oznacza **S+30**. Odpowiednio, gdyby na kościach uzyskano wynik z przedziału 04-33 to oznaczałoby **S-30**, z przedziału 34-63 - **N-30** i z przedziału 64-100 - **N+30**.*

Na potrzeby niniejszej przygody opracowano nowe zasady użycia garoty (oryginalne znaleźć można w **Zbrojowni Starego Świata**).

Garota

Garota to broń skrytobójców. Nic więc dziwnego, że zwykle nie walczy się nią w starciu, lecz atakuje z zaskoczenia. W takim przypadku, w celu udanego ataku, wystarczy wykonać *Bardzo Łatwy* (+20) test **Zręczności**.

W przypadku walki twarzą w twarz (bez możliwości działania z zaskoczenia), aby wykonać zakończony sukcesem atak, należy doskoczyć do przeciwnika (*Przecięty* test **Zręczności**) i zarzucić mu garo ę na szyję (*Trudny* (-20) test **Walki Wręcz**). Udane zarzucenie (możliwy *unik*) pozwala zadusić przeciwnika (przeciwstawny test **Krzepy** atakującego przeciw ½ K ofiary). Zwycięstwo w teście umożliwia zadanie duszonemu obrażeń, powiększanych o 1 punkt w każdej rundzie, którą ponownie zwycięży atakujący, odpowiednio: 1 punkt obrażeń w pierwszej rundzie, kolejne 2 punkty obrażeń w drugiej (łącznie 3), następne 3 punkty obrażeń w trzeciej (łącznie 6) itd. Jeśli ofiara wygra w przeciwstawnym teście, wyrwa się a garotę trzeba zarzucić od nowa. Duszona postać nie może wykonywać żadnej innej akcji poza próbą wyrwania się lub uderzenia napastnika (test **Walki Wręcz** z modyfikatorem zależnym od typu broni: dwuręczna -30, jednoręczna -20, sztylet lub bez broni -10). Obrażenia od ciosów zadawanych w ten sposób są zmniejszone o 2 punkty. Przeciwnik nie może parować takiego ciosu, ale może go unikać. Obrażenia zadane garotą regenerują się w tempie 1 punktu Żywotności na godzinę.

Rozpoczęcie

Bohaterowie jadą polną drogą, podróżując między jedną wioską a drugą. Być może szukają szalejącej w okolicy bandy goblinów, a może po prostu sprzedają warzywa. Jest noc, tu gdzie powinno być sioło, ale go nie ma. Ciemno, straszno. Ponura, chłodna pora. Nagle, nad głowami herosów, rozlega się skrzekliwie:

- Kaaarrlll...- ze zdławionym „a” i chrapliwym, bretońskim „r”.

Brzmi to dziwnie, ale nie jak na staroświatowe standardy. Każdy BG, który pomyślnie wykona *Łatwy* (+20) test **Inteligencji** stwierdzi, że niewątpliwie był to kruk. W przypadku wyjątkowo nieudanego testu heros będzie przekonany, że był to godowy okrzyk bociana. Bohaterowie podróżują dalej. Po jakiejś pół godzinie słyszą kolejne zawołanie ptaszyska.

- Errrwin...

Tak, niewątpliwie tym razem się nie przesłyszeli, ptak zawołał czyjeś imię. To zapewne nie przerwie ich wędrówki i bardzo dobrze. Muszą tej nocy dotrzeć pod jakiś ciepły dach, bo, sądząc po odgłosach, okolica nie wydaje się najbezpieczniejsza. Po chwili BG trafiają na coś, co tylko potwierdza tę tezę.

Na przydrożnym drzewie wylaniającym się przed nimi dynda wisielec. Ma szeroko rozwarte usta, wywalony, spuchnięty język. Kołysze się lekko w rytm podmuchów wiatru. Trup jest świeży. Bohaterowie mogą mu się przyjrzeć, ale ciemność znacznie to utrudnia, nawet jeśli zdejmą go z gałęzi. Dla wnikliwych badaczy zarządz *Wymagający* (-10) test **sposzregawczości (widzenie w ciemnościach** +10).

N+30: To jakiś mutant, z głowy cieknie mu dziwna, lepka ciecz; dotykanie go może być niebezpieczne.

N-30: To jakiś bogacz; wygląda na to, że ktoś go ograbił i powiesił.

S-30: To dobrze ubrany, ale brudny mężczyzna z zakrwawioną twarzą.

S+30: To dobrze ubrany człowiek, jednak odzienie źle na nim leży. Poza tym jest brudny i kiepsko ostrzyżony. Na czole ma dużego guza. Jego twarz jest zmiażdżona. Został prawdopodobnie wielokrotnie uderzony dużym, płaskim i ciężkim przedmiotem.

Jeśli BG przeszukają ciało, znajdą jedynie zdobiony guzik, który denat trzyma w kurczowo zaciśniętych, zawiązanych za plecami dłoniach. Gdy wyraźnie zadeklarują sprawdzenie śladów wokół miejsca zbrodni, wykonaj **Trudny** (-20) test **tropienia (widzenie w ciemnościach** +10).

N+30: BG znajduje ślady, które prowadzą do stajni leżącej obok karczmy. Jeśli jeszcze raz sprawdzi, łatwo dojdzie do wniosku, że się pomylił. W środku stoją konie, które narobią hałasu (zapobiega temu udany test **oswajania**) i zaraz zjawi się grupka gości i karczmarz, a herosi zostaną oskarżeni o próbę kradzieży. Tak czy siak - w stajni nie ma nic, poza końmi i sianem.

N-30: BG drepta w miejscu kilka minut, po których musi przyznać, że nie jest w stanie znaleźć śladów.

S-20: Heros znajduje ślady zostawione przez koła, ale nikną one nieopodal wejścia do gospody, gdzie droga jest bardziej udeptana.

S+20: Bohater dociera za śladami kół za gospodę i dalej drogą, w pobliskie krzaki. Tam odnajduje wózek do przewożenia ciał. Nie ma nikogo w pobliżu.

Bohaterowie mogą wziąć ciało lub je zostawić. Trudno przewidzieć co zrobią, dlatego w następnych akapitach będzie się często powtarzać słowo „jeśli”. No cóż, taki już urok gier fabularnych.

W pewnym momencie któryś z herosów zauważa nieopodal oświetlone zabudowania. Widać tam przez chwilę jakiś ruch, słychać przytłumione odgłosy rozmów. BG mają przed sobą karcznię, która zwie się „Pod podkówką”. Zanim jednak tam wejdą, Ty i ja musimy sobie coś wyjaśnić.



Co się dzieje?

Cóż, sytuacja jest dość zawiła, zacznijmy więc od początku. Sprawcą całego zamieszania jest **Helmut Friedel**, zwany często w toku przygody **Arcyłotrem**. Jest to intrygant, szarlatan i bezwzględny szubrawca. Zrobi wszystko dla zysku, a cofnie się przed tym tylko dla jeszcze większego zarobku. Jakiś czas temu dołączył do grupy poszukiwaczy przygód. Wykonali razem kilka pomniejszych zadań, zarobili trochę pieniędzy, a nawet zżyli się ze sobą. Niedługo potem Helmut dostał propozycję od pewnej tajemniczej i pięknej kobiety. Poprosiła go, by szpiegował jednego ze swych towarzyszy – uczonego **Madreda Schweidiga**. Poparła prośbę sporą sumką, więc zgodził się bez wahania. Szybko doszedł do wniosku, że jego kolega ma konszachty z kilkoma tajemniczymi osobami. Wyglądało na to, że uczonego posiadał jakieś informacje, którymi chciał kupczyć. Gdy powiedział o tym swojej tajemniczej zleceniodawczyni, wydawała się bardzo zaniepokojona. Podała mu pękaty mieszek srebra jako zapłatę za dotychczasową pracę i zapytała, za jaką sumę jest gotów zabić swych towarzyszy. Spodziewał się tego - wiedział czego chce kobieta, odkąd ją zobaczył. Bez wahania określił cenę. Przytaknęła i podała mu rękę...

Była nieuchwytna, pachnąca i dzika, a myśli o niej natrętne i błogie. W tej kobiecie było coś fascynującego, co nie pozwalało mu spać. To coś zabiło wszelkie wahania, wszelkie wyrzuty sumienia. Helmut robił w życiu gorsze rzeczy. Nie było więc pytania: „czy?”. Pozostało jedynie: „jak?”.

Kochanka podała mu nazwę gospody, leżącej na uboczu. Powiedziała, że tamtejszy karczmarz i jego służka będą z nim współpracować. Nakazała, by zabił Madreda i wszystkich, którzy mogą być wtajemniczeni w jego sprawy.

Niedługo potem Helmut otrzymał od swoich nowych przyjaciół list (opatrzone autentyczną, urzędową pieczęcią), który rzekomo przyznawał mu prawa do posiadłości leżącej kilka dni drogi od Altdorfu (czy też miasta, nieopodal którego dzieje się akcja). Poprosił, aby Madred towarzyszył mu, ze względu na swoją wiedzę prawniczą. Na nieszczęście, pozostała część drużyny także ruszyła z nimi.

Na miejscu Arcyłotr zauważył, że w okolicy leży cmentarz. To nasunęło Friedelowi ciekawy, ryzykowny, ale i znakomity plan. Porozumiał się z karczmarzem w swoim złodziejskim języku gestów i na boku omówili szczegóły. Jeszcze tego wieczora postanowili działać.

Helmut zdecydował pozbyć się towarzyszy i sfginować własną śmierć. Plan był tyle prosty, co bezwzględny. Anton, jeden z jego kompanów, niedawno wyraził głośno pogląd, że „wszyscy łotrzykowie winni zawisnąć”. Arcyłotr postanowił twórczo rozwinąć tę myśl. W karczemnym zamieszaniu odciął guzik **Antonowi**, któremu winien był sporą sumę pieniędzy (Arcyłotr został przez niego przyłapany na karcianym oszustwie). Następnie, gdy tamten wyszedł z karczmy, aby oporządzić konie, Helmut ruszył za nim, oznajmiając wszem i wobec, że idzie mu pomóc. Wtedy jego towarzysze widzieli go po raz ostatni.

Helmut nie jest wojownikiem - nie mógł ryzykować starcia. Zdobył się więc na bardziej zawiły podstęp. Niedaleko gospody leży mały cmentarz. Ruszył tam i zadusił we śnie młodego kapłana Morra, **Karla**, który strzegł przybytku. Zabrał jego szaty, ale wtedy zorientował się, że w pobliżu jest ktoś jeszcze. Nieopodal była budka grabarza, **Erwina**. Na swoje nieszczęście, on również został zaskoczony przez Arcyłotra, przebranego w szaty kapłana. Helmut powalił go jego własną łopatą, a następnie, uderzając płasko, raz za razem,

rozkwasił mu twarz. Grabarz szybko stracił przytomność, nawet nie jęknął. Arcyłotr w mig zauważył, że fizjonomia Erwina dużo bardziej przypomina jego własną. W planie miał powieszenie kapłana Morra, ale był on zbyt niski i wręcz chorobliwie chudy. Tęgi grabarz był co prawda nieco za duży, ale pasował do Helmuta wzrostem i kolorem włosów. Arcyłotr szybko podciął mu czuprynę sztyletem do długości własnej fryzury, po czym z pomocą karczmarza zawlekl go do drzewa i powiesił, wciskając mu w związane ręce guzik Antona.

Po co ten cały ambaras? Oczywiście Helmut nie miał pojęcia o tym, że w okolicy przebywać będą Bohaterowie; po prawdzie, był pewien, że nikt nie zjawi się w karczmie tak późno w noc. Jego plan zakładał, że towarzysze zauważą nieobecność Arcyłotra i zaczną zastanawiać się, gdzie się podział. Wyjdą nawoływać przed karczmę, a wtedy właściciel przybytku wskaże wisielca. Koledzy podbiegną, zdejmą ciało, znajdą guzik. Zaczną się wzajemne oskarżenia, może dojdzie do krwawej jatki, bo Anton to bardzo drażliwy osobnik. Z pewnością pojawi się nieufność i podejrzenia, a rozbita jedność drużyny pozwoli działać Helmutowi i jego współpracownikowi z większą swobodą.

Po pojawieniu się Bohaterów plan nie zmienia się diametralnie, ale wężący wokół herosi mogą mocno skomplikować sytuację Arcyłotra. Helmut jednak działa elastycznie. Przywdziewa szaty kapłana Morra na nieco dłużej niż zakładał i nadal z determinacją dąży do wyznaczonego celu.

Krrra... Krra...

No właśnie, a o co chodzi z krukiem? Jak wiadomo, ptak ten jest symbolem Morra, a także jego sługą. W momencie śmierci kapłana, staje się on bezpośrednim wykonawcą jego obowiązków - wzywa dusze umarłych do krainy Morra. Dodatkowo, poprzez nawoływanie imion umierających, ma uświadomić Bohaterom (którzy są jedynymi ludźmi mogącymi powstrzymać Arcyłotra), co się tu dzieje. Dość ważną kwestią jest jak szybko herosi zorientują się, dlaczego ptak wykrakuje imiona i czy zwrócą uwagę, że początkowe dwa nie zgadzają się z faktycznym stanem uśmiercanych w okolicy osób.

Dwa sposoby na kruka

Kruk A: Ptak wykrakuje imiona osób, które zginęły, nawołując dusze umarłych do królestwa Morra.

Kruk B: Ptak wykrakuje imiona osób, które dopiero mają umrzeć - na kilka chwil czy nawet godzin przed ich śmiercią (w zależności od Twojego uznania i rozwoju konkretnej sytuacji). W przypadku Karla i Erwina nie robi to różnicy, ale w przypadku pozostałych ofiar, różnica może być spora. Co istotne - kiedy kruk zakracze BN (nie BG) musi już zginąć - jego los został przesądzony. Inaczej niemożliwym będzie zrozumienie po co ptak wypowiada ludzkie imiona.

Opcjonalnie istnieje też druga możliwość (patrz ramka *Dwa sposoby na kruka*), jest ona jednak trudniejsza do poprowadzenia i może wymagać kilku zmian w scenariuszu. Polecam ją tylko doświadczonym MG, który dobrze zna swoich graczy. Wykrakiwanie imion osób, które dopiero mają umrzeć może nastreczyć problemów, szczególnie jeśli ważyć się będzie

życie Bohaterów (kiedy kruk ma zakrakać ich imię?). Sprawa komplikuje się dodatkowo, jeśli BG mają jeszcze Punkty Przeznaczenia. Można z tego stosunkowo łatwo wybrnąć - herosi to jednostki nadzwyczajne. Mogą się wymknąć pewnej śmierci właśnie dzięki wstawiennictwu Morra - przecież mają zdemaskować zabójcę jego kapłana. Najprościej po prostu nie krakać. Choć efekt, jaki wezwanie imienia Bohatera może zrobić na graczu, którego postać dławi się, usiłując złapać oddech, gdy jego szyję ciasno opina garota, musi być piorunujący...

Należy zwrócić uwagę, że w takim przypadku Bohaterom może być trudniej zrozumieć, co się dzieje w okolicy. Wykorzystanie opcji **Kruk B** nadaje przygodzie bardziej mrocznego i tajemniczego klimatu, ale wymaga od MG dużej przebiegłości. Jeśli jesteś gamistą, lepiej od razu odrzuć ten pomysł.

Pamiętaj, że masz swobodę w wykorzystywaniu motywu kruka. Możesz pomieszać obie możliwości. Przecież ptak może dać głos na kilka sekund przed śmiercią, kiedy ty, jako MG, już jesteś pewien losu danego BN.

Sceneria

Okolica jest niezwykle ponura. Nie tak dawno temu stała w tym miejscu mała wioska Matserbach, jednak wskutek napaści zwierzoludzi została zrównana z ziemią. Szesnastu z dwudziestu dwóch mieszkańców zginęło, a większość domów spłonęła. Ci, którzy przeżyli, opuścili to miejsce, za wyjątkiem Erwina Kiske i kapłana Morra, Karla Heidela. Wkrótce przybył Waldor Knapf, który wykupił starą karcznię stojącą nieopodal siola. Niedługo potem tajemniczy pożar strawił ostatni ocalały budynek w Matserbach. W rzeczywistości podpalaczem był sam Waldor, który nie chciał, aby pustostan psuł mu interes. Karczma „Pod podkówką” leży jakieś 500 metrów od wioski, przy której znajduje się cmentarz.

Cmentarz to, jak na ironię, jedyne zamieszkałe miejsce w Matserbach. Po napaści zwierzoludzi młody kapłan Karl postanowił pozostać w nekropolii. Tam, z pomocą Erwina, który z konieczności stał się grabarzem, złożył do grobu wszystkich zmarłych i modlił się za nich gorąco. Uznał, że nie może opuścić ogrodów Morra, by nie padły pastwą dzikiej zwierzyny, zamieszkał więc przy nich, żywiąc się tym, co zostawili mu odchodzący ludzie. Erwin, wskutek wszystkich przeżyć, strasznie się rozpił, a kapłan zaczął go nawet podejrzewać o okradanie ciał. Nie zdołał jednak dociec prawdy, bo został zabity z zimną krwią przez Helmuta. Grabarza spotkał ten sam los.

Cmentarz jest otoczony niskim, drewnianym płotem. Jest na nim wiele, stosunkowo świeżych (około dwumiesięcznych) grobów. Nieopodal wejścia znajduje się mała kapliczka Morra, a naprzeciwko niej budka grabarza, znacznie bardziej przypominająca sklecony naprędce szałas. Pomiędzy budynkami stoi dwukołowy wózek do przewożenia ciał („napędzany” ręcznie). Jeden grób jest całkiem nowy (aby zwrócić na niego uwagę, Bohater musi wykonać *Trudny* (-20) test *spostrzegawczości*, dodatkowy modyfikator +10 za umiejętność *widzenie w ciemnościach*). Leżą w nim, przysypane skąpą warstwą ziemi, ciała ludzi, których przywiózł tu Helmut. To, że BG zauważy grób, nie znaczy, że wie, co jest wewnątrz. Świeże groby to nic nadzwyczajnego, biorąc pod uwagę okoliczności.

W boskim przybytku znajduje się klęcznik i otwór w dachu, wpuszczający światło Morrslieba. Na ścianie mieści się duża, kiepsko wykonana płaskorzeźba przedstawiająca kruka. Obok, w mniejszym pomieszczeniu, znajduje się sala sypialna z prostą pryczą

i siennikiem. W kącie leżą na wpół zgniłe warzywa i suchary, mały stołek i kuchenny nóż oraz niewielki, morrycki modlitewnik.

Chatka grabarza nosi ślady niedawnej bytności gospodarza. Poślanie jest rozgrzebane, wokół walają się, w większości puste, butelczyny podłych trunków, a między nimi leży nadgryziony ziemniak. Za legowiskiem położona jest ciężka, nabita gwoździami pałka. W kącie stoi łopata. *Trudny* (-20) test **spostrzegawczości** pozwoli zauważyć na niej ślady krwi zmieszanej z ziemią (*Łatwy* (+20), jeśli ktoś zadeklaruje, że ogląda łopatę).

W dokładnej inspekcji poszczególnych miejsc Bohaterom będzie przeszkadzał kapłan (Arcyłotr), powołujący się na „*obowiązek pilnowania, by nikt nie zakłócał spokoju świętego przybytku*”.

„**Pod podkówką**” to mała, niezbyt piękna karczma. Z zewnątrz budynek sprawia wrażenie jakby potrzebował gruntownego remontu. Okiennice są na wpół oderwane, drewno nawilgłe, rybie błony w oknach gdzieniegdzie poszarpane. Jedyne szyld umieszczony nad wejściem sprawia lepsze wrażenie. Obok przybitej dwoma gwoździami podkowy widnieje trochę krzywy napis: „Pod podkówką”.

Wnętrze nie wygląda dużo lepiej. Puste, krzywe ściany, przesyte gdzieniegdzie nitką pajęczyny. Okna brudne, nieprzezroczyste, nie wspominając o podłogach, które niewiele się różnią od ziemi na zewnątrz. Mimo to, w środku jest ciepło i jasno, co powinno wystarczyć dla większości nienawykłych do wygód Bohaterów.

W karczmie przebywa siedem osób, jednak tylko pięć jest w głównej sali, gdy przybywają BG. Jeden z gości (Jost Hoffer) pozostaje w swoim pokoju, a Marien Kittel pracuje w kuchni. Osoby, które bawią obecnie w tym pomieszczeniu to: drużyna poszukiwaczy skarbów (Anton Könighertz, Rosa Plumme, Madred Schweidig), samozwańczy łowca czarownic na tropie herezji (Erdred Offen) oraz karczmarz (Waldor Knapf).

Stajnia stoi kilka metrów od karczmy, na jej tyłach. Jest to stara szopa pełna siana, przez dziury w poszyciu dachu widać światło gwiazd. Zamykana jest na ciężki, drewniany skobel. Podniesienie go i otworzenie wielkich wrót wymaga udanego *Łatwego* (+20) testu **Krzepy**. W środku spokojnie skubią siano cztery konie (dwa pociągowe kasztanki, jeden pięknie przyszyżony kary, należący do Antona Könighertza, i dzielny siwek, własność Erdreda Offena) oraz niewielka, czterokołowa bryczka.

Puk, puk!

Wszyscy, bez wyjątku, są wyraźnie zaskoczeni, gdy widzą Bohaterów - zarówno goście, jak i karczmarz. Nikt nie wydaje się cieszyć z ich przybycia, co widać już na pierwszy rzut oka. Taki już świat, nocni goście zwykle nie zwiastują szczęścia.

Do tego, jeśli BG taszczą ze sobą trupa, ich wejście stanowi niemałą sensację. Po początkowym zamieszaniu sytuacja może się potoczyć bardzo różnie. Nie da się opisać wszystkich możliwości, dlatego proponuję zapoznać się z rysami psychologicznymi poszczególnych postaci i zaimprovizować to spotkanie jak najlepiej i jak najbardziej realistycznie. Pamiętać przy tym należy o kilku faktach:

1. Zaprezentowane ciało zostaje rozpoznane jako towarzysz trójki ludzi. Na jego widok słyhać pełen niedowierzania i przestachu jęk: „*Helmut...*”. Wrażenie jest tak silne, że jeśli Bohaterowie nie zwrócą uwagi na takie szczegóły jak źle dopasowane ubranie itp., to żaden z towarzyszy „zmarłego Helmuta” nie zwróci na to uwagi. Karczmarz natychmiast pobiegnie po „kapłana Morra”, który bardzo szybko, w ciszy, uprzątnie ciało i zawiezie je na cmentarz.
2. Jeśli Bohaterowie pokażą guzik, **Rosa** zacznie oskarżać **Antona**, wmawiając mu zbrodnię („*Wyszedł za tobą, a ty go zabiłeś, szelmo! Za te parę karłów, które był ci winien?! Za karciane sztuczki?!*”). Jeśli ktoś dołączy się do krytyki, zwadźca natychmiast wyzwie go na pojedynek. Jeśli nie, wyjdzie w gniewie, trzaskając drzwiami. Jakakolwiek próba powstrzymania go, skończy się walką. Puszczony wolno, Anton ruszy na miejsce zbrodni i zacznie je dokładnie oglądać, kręcąc się nerwowo w pobliżu. Jeśli pozostawi się go samego sobie, niedługo zwadźca trafi na cmentarz, a nad Bohaterami znów zakracze kruk...
3. Jeśli Bohaterowie zostawią wiedzę o guziku dla siebie, łatwo dostrzegą, że jedyną osobą, która nosi tak fantazyjnie zapinany żupan, jest **Anton** (i rzeczywiście, brak mu jednego zapięcia). Jakakolwiek sugestia, że mógł mieć coś wspólnego ze zbrodnią będzie jednak traktowana jak w sytuacji 2. Zwadźca jest pewny siebie i arogancki. Na pewno nie przestraszy się żadnego herosa, jeśli będą walczyć na równych warunkach (a na tym przecież polega honorowy pojedynek).
4. Jeśli BG nie znajdą guzika, znajdzie go pierwsza osoba, która będzie miała okazję obejrzeć ciało. Efekt będzie podobny jak w sytuacji 2.

Możliwości jest więcej - BG mogą zachować znalezisko dla siebie albo odkryć gdzie prowadzą ślady z miejsca zbrodni. Dlatego nie obawiaj się improwizacji.

W tej przygodzie zadaniem Bohaterów jest przeżyć. Mam też nadzieję, że większość pokusi się o rozwiązanie zagadki tajemniczych mordów w okolicy. Postacie graczy powinny być stosunkowo słabe, żeby nie dopuścić do przecięcia węzła gordyjskiego, poprzez sterroryzowanie i wybicie wszystkich mieszkańców karczmy jako potencjalnych wrogów. Wbrew pozorom, przeciwnicy herosów nie posiadają znakomitych zdolności bojowych - ich bronią są fortel i podstęp, poza tym mają wiele słabości. Jeśli BG będą zdeterminowani i ostrożni, powinni dać sobie z nimi radę, nawet bez wydawania PP.

Osią przygody są morderstwa i związane z nimi tajemnice. Jest też kilka wątków pobocznych, które mają mniejszy lub większy wpływ na bieżące wydarzenia. Bohaterowie mogą i powinni czuć się zagubieni, nie pozwól jednak, by czuli się całkiem bezradni.

Krucze wieści

Kaaarrlll...

Śmierć Karla sprawia, że kruk zaczyna krakać, niosąc Bohaterom wieść o jego losie. Kapłan Morra zostaje uduszony garotą podczas snu. Jego ciało, pozbawione ubrań, Arcyłotr spycha do jednego ze świeżych grobów i zasypuje niewielką ilością ziemi. Następnie wdziewa jego szaty i wciela się w nową rolę.

Errrwin...

Grabarz umiera następny, właściwie niejako przy okazji. Na początku zostaje jedynie ogłuszony i związany. Następnie Helmut obcina mu włosy i przebiera go we własne ubrania. Dłonie zawiązuje na guziku i daje znak karczmarzowi (udając odgłos sowy). Tamten wychodzi tylnym wyjściem i zawożą trupa taczkami pod drzewo nieopodal karczmy. Tam go wieszają i wracają do swoich ról. Grabarz nie miał rodziny w okolicy, był pijakiem i mieszkał na cmentarzu. Nikt go nie szuka.

Aaaantoon...

Anton prawdopodobnie zginie w pojedynku. Jest narwany i jako nałogowy hazardzista obstawia zawsze najwyższe stawki - w tym swoje życie. Pojedynkuje się do śmierci. Jeśli przetrwa, ale będzie ranny, karczmarz albo Arcyłotr będą chcieli go dobić w jego pokoju. Jeśli jakimś cudem Bohaterowie unikną walki ze zwadźcą, Anton zostanie skrytobójczo zabity w jakichś innych okolicznościach, a jego ciało ukryte.

Prawdopodobnie dla Bohaterów Anton będzie pierwszą (ogólnie - trzecią) ofiarą Helmuta. BG może być trudno zapobiec jego zabójstwu, bo jest bardzo drażliwy i upatruje w nich konkurentów.

Kruk A: Wraz z zadaniem zwadźcy śmiertelnego ciosu, słyhać przyprawiający o dreszcze wrzask kruka.

Kruk B: Krzyk kruka słyhać nad głowami pojedynkujących się, tuż przed rozpoczęciem starcia. Nikt, poza BG, zdaje się nie słyheć, że ptak woła imię. Ktoś, np. Rosa, może za to skomentować: „*O, kruk. Niechybnie dziś kogoś wezwie do królestwa Morra...*”.

Rrrroosaaa...

Rosa zostaje otruta już podczas kolacji. Dziewczyna czuje się zmęczona i dość wcześnie idzie do swojego pokoju, gdzie błyskawicznie zasypia, a następnie umiera w kałuży własnych wymiocin i krwi. Można ją uratować przed takim losem, jeśli ktoś o odpowiednich umiejętnościach wykryje, że została otruta. W zwykłej rozmowie, aby rozpoznać symptomy, należy wykonać *Trudny* (-20) test **Inteligencji** (dodatkowy modyfikator +10 za każdy poziom umiejętności **leczenie**).

N+30: Kobieta wygląda bardzo podejrzanie, ma nienaturalne wypieki i niezdrową cerę w kolorze, który często widuje się u ludzi zarażonych Czarną Ospą. Dotykание jej może być niebezpieczne.

N-30: Kobieta jest wyraźnie przemęczona, powinna się położyć do łóżka.

S-20: Kobiecie coś dolega - gwałtowne zatrucie bądź napad delirium. Wygląda jakby traciła świadomość.

S+20: Kobieta się czymś poważnie zatrula. Jedynym wyjściem jest natychmiastowe spowodowanie wymiotów.

Rzeczywiście, jeśli zmusi się Rosę do wymiotów, to kobieta ma jeszcze jakieś szanse. Niedługo potem dziewczyna traci przytomność i gorączkuje, ale może przeżyć, jeśli zapewni jej się jako taką opiekę. Jeśli nie zwymiotuje, umrze na pewno.

Kruk A: Kruk może obudzić nagle Bohaterów, wrzeszcząc przez okno, bo dziewczyna umiera dopiero po kilku godzinach, kiedy wszyscy będą już w swoich pokojach.

Kruk B: Kruk skrzeczy już w momencie, kiedy Rosa, zmożona nagłą niemocą, uda się do swojego pokoju (jeśli nikt nie odkrył zatrucia i nie zmusił jej do wymiotów). Wtedy już jej śmierć jest przesądzona.

Eerrrrdrred...

Erdred jest tu incognito i wzbudza spore podejrzenia u właściciela lokalu. Wygląda na mocno zauroczonego Marien. Dziewczyna, zgodnie z wolą karczmarza, spotka się z nim w jego pokoju na miłą schadzki. Wtedy Waldor przekręca pierścień (patrz „*Historia Marien*”, strona. 14). Nie słyhać nawet krzyku, gdy demonetka rozrywa swego niedoszłego partnera na strzępy. Erdred zostaje pozbawiony głowy, cały pokój jest we krwi. Prawdopodobnie wtedy Bohaterowie usłyszą krakanie, a zaraz potem kobiecy, przeraźliwy krzyk. Jeśli pobiegną na miejsce, zastaną rozerwane ciało, otwarte okno i zakrwawioną **Marien**, łkającą cicho w kącie. Dziewczyna będzie utrzymywać, że jakiś stwór wskoczył przez okno, gdy „rozmawiali”, uderzył Erdreda i chciał ją zabić, ale wyskoczył na zewnątrz, gdy usłyszał, że nadchodzi odsiecz. Choć nic nie potwierdza jej wersji (pod oknem ani na dachu nie ma żadnych śladów), trudno uwierzyć, że tak drobna (i niewinna) istota mogłaby odciąć głowę dorosłego mężczyzny za pomocą sztyletu. Waldor nie pozwoli zresztą na żadne sądy nad swoją podopieczną, w ostateczności godząc się na zastosowanie wobec niej aresztu domowego.

Bohaterowie zapewne zbadają miejsce zbrodni. Wykonaj *Przeciętny test przeszukiwania* lub *sposstrzegawczości* (z modyfikatorem -10, jeśli BG jest zauroczony dziewczyną).

N+30: Wygląda na to, że coś wskoczyło przez okno i odcięło głowę łowcy pazurami. BG słyhał o zwierzętach Chaosu, przerośniętych borsukach i niedźwiedziach, które robiły takie rzeczy.

N-30: Wersja z oknem wydaje się prawdopodobna. Erdred leży na plecach w poprzek łóżka, nogi ma zwrócone w kierunku otwartego okna. Głowa spadła z drugiej strony legowiska.

S-30: Okno nie jest rozwalone. Mogło być otwarte wcześniej. Po jego wewnętrznej stronie jest niewyraźny ślad krwi, jakby odcisk, ale trudno określić jakiego pochodzenia. Głowa została odcięta równo, ale chropowata faktura cięcia jest bardzo nietypowa.

S+30: Na oknie są krwawe ślady, odcisnięte na jego wewnętrznych krawędziach. Ponadto rozarte ślady krwi są także na haczyku, który przytwierdzał okiennice do parapetu, w środku. Głowa została odcięta równo, ale chropowata faktura cięcia jest bardzo nietypowa. Wygląda jakby cięcia schodziły się do wewnątrz, jak przy użyciu wielkich nożyc.

Jeśli zostanie zmuszona do popełnienia tej zbrodni, dziewczyna otrzyma 1 PO i będzie szczerze przerażona. Faktem jest jednak, że otwiera okno i cofa się w kąt już świadomie, po

odzyskaniu ludzkiej postaci. Takie działanie nakazał jej Waldor. Może się zdarzyć, że Erdred przeżyje - Bohaterowie mogą obserwować go lub szpiegować atrakcyjną dziewczynę. Jeśli karczmarz to zauważy, raczej nie zaryzykuje kręcenia pierścieniem, czekając na lepszą okazję.

Maadrrreed...

Madred zostanie zdradziecko ogłuszony przez karczmarza, który przyniesie mu wody. Następnie Helmut wyciągnie go za stajnię i tam przesłucha. Jeśli Bohaterowie nie usłyszą hałasu na korytarzu (*Wymagający* (-10) test *spostrzegawczości* bądź *Bardzo Trudny* (-30) dla śpiących BG), sprawa będzie przesądzona. Jeśli usłyszą i doskoczą do drzwi, to zauważą, że są zablokowane (zastawione krzesłem, wyważanie umożliwi *Wymagający* (-10) test *Krzepy*). Zanim się wydostaną, po sprawcach rumoru nie będzie śladu. Niewykluczone, że Bohaterowie wyskoczą oknem i pokrzyżują plany porywaczy. Gdy ci będą się czuli zagrożeni, po prostu pchną Madreda nożem w gardło, zostawiając umierającego, a sami wezmą nogi za pas.

Co istotne, Madred nie powie zbyt wiele na torturach. Raniony w gardło wyrwie się swoim oprawcom i rzuci w stronę karczmy, głośno zawodząc. Z łatwością obudzi Bohaterów (jeśli to jeszcze nie nastąpiło). Mogą oni wybiec do niego lub poczekać (wtedy dramat rozegra się u ich drzwi). Uczony jest zakrwawiony i ledwo zipie, z rany na gardle sączy się posoka. Charczy konwulsyjnie: „*Piąta... klepka...*” i umiera, zaciskając dłonie na ubraniu jednego z BG.

Kruk A: Kruk skrzeczy nad ich głowami, tuż po wypowiedzeniu wyżej wymienionych słów przez Madreda.

Kruk B: Kruk skrzeczy kiedy uczony jest przesłuchiwany, co budzi Bohaterów, którzy będą mogli poszukać umierającego uczonego, spotkać go na dworze i wysłuchać rewelacji o piątej klepce.

Porwanie Madreda nastąpi tylko, jeśli uda się wcześniej wyeliminować jego towarzyszy. Uczony bardzo stresuje się tym, że giną ludzie z jego drużyny, ale nie zaufa łatwo Bohaterom - to oni muszą wyjść z inicjatywą, jeśli chcą go chronić. Gdy tak się stanie, Arcyłotr i karczmarz będą chcieli wykorzystać jakiś moment, żeby zabić Madreda, zanim magister wyjawia BG swoje tajemnice.

Piąta klepka

Sprawa jest bardzo prosta - Madred, nie chcąc by jego sekret przypadł wraz z nim, mówi Bohaterom gdzie ukrył swoje notatki. Pod piątą klepką w podłodze, w jego pokoju. Jeśli BG na to nie wpadną - może będzie nawet lepiej dla nich, choć niekoniecznie dla przygody.

Przykładowy plan awaryjny w takiej sytuacji może wyglądać tak: Helmut, jako kapłan, przyjdzie „roztrzęsiony” do karczmy, wołając, że coś się stało z jego pomocnikiem. Na miejscu pokazuje im płytki grób z zakopanym ciałem (nagim!) prawdziwego kapłana. W tym

czasie Waldor napadnie Madereda, ale śmiertelnie ranny uczoney wyrwie mu się, przez co Bohaterowie usłyszą wołanie o piątą klepce. Potem Helmut i karczmarz spróbują zniknąć.

Oczywiście taki plan musi zostać wcześniej omówiony przez Arcyłotra i jego współnika - jeśli BG mają na oku karczmarza, to spotkanie może być utrudnione. Pamiętaj jednak, że jeśli mają na oku jego, zapewne słabiej pilnują Madreda...

Dziennik Madreda

Madred skończył magisterium na uniwersytecie w Altdorfie. Był jednak zbyt roztargniony na wykładowcę, próbował więc pracy w sądzie, a potem w kilku miejskich urzędach. Nigdzie nie zagrzał dłużej miejsca, ale poznał ludzi, którzy otworzyli mu oczy na całkiem nowy, dziwny świat. Nazywali się Wolnomyśliciele i szybko docenili jego inteligencję i niemałą wiedzę. Początkowo myślał, że ma do czynienia z jakimś elitarnym stowarzyszeniem - do owego zgrupowania należało bowiem tak wielu znanych mu ludzi nauki i sztuki. Dyskutowali godzinami nad filozofią i etyką, tworząc nierzadko bluźniercze, ale wspaniałe wizje światów i fikcyjnych społeczeństw. Wszystko spowijał łagodny, słodki dym, który rozluźniał ciało i pozwalał umysłowi odpływać w niebyt. Potrzeby duszy spełniały rozmowy, zaś potrzeby ciała, błędzące niczym zjawy, słodkie kurtyzany bez imion.

Po latach zrozumiał, że opętał go Slaanesh. Postanowił się wycofać, możliwie cicho i dyskretnie. Wiedział, czym to grozi, przestał więc uczęszczać na spotkania pod pretekstem powrotu do uniwersyteckich badań i prowadzenia wykładów. Podsyłał do kultu co bardziej rozgarniętych żaków i kupował tym sobie czas. Napisał też dziennik, w którym dokładnie nakreślił znane mu struktury organizacji Wolnomyślicieli i ich przedstawicieli oraz pomniejsze komórki w Altdorfie. Dzieło tworzył w najskrytszej tajemnicy.

W tym czasie dołączył do grupy poszukiwaczy przygód. Wykonali razem kilka zadań. Poczul się bezpieczniej. Zaczął próby negocjacji z innymi ugrupowaniami, którym oferował swoją wiedzę w zamian za ochronę. Jednak zauważył, że jest śledzony, a kolejny rozmówca, z którym się umówił, czekał na miejscu spotkania martwy. Madred zaczął popadać w paranoję. Wiedział, że przed śmiercią chroni go tylko to, że ukrył swoje notatki w krasnoludzkim depozycie, do którego Wolnomyśliciele nie mieli dostępu.

Propozycję wyjazdu ze stolicy potraktował jako zbawienną. Poczul, że wśród przyjaciół może być bezpieczny, z dala od miejskiego zgiełku i skrytobójców czających się za każdym rogiem. Wziął ze sobą dziennik z depozytu, aby mieć argument, gdyby pochwycili go łowcy czarownic i ruszył w drogę, planując nigdy nie wracać do Altdorfu i rozpocząć nowe, proste życie z dala od macek Wolnomyślicieli.

Notatnik uczonego jest pełen nazwisk, adresów i dat. Wynika z niego dość jasno, że opisani ludzie tworzą jakąś sektę. Laik nie stwierdzi bezsprzecznie czy oddają cześć jakiemuś bogowi (choć czasem daje się odnaleźć symbol Slaanasha na marginesach zapisków), ale jest oczywiste, że ukrywają swoją działalność przed władzami. W sumie dziennik zawiera jakieś dwa tuziny nazwisk i cztery miejsca schadzek. Opisani w nim ludzie w większości stanowią elitę kulturalno-naukową Altdorfu.

Możesz dowolnie rozwinać wątek notatnika, w sposób jaki ci odpowiada. Jeśli wpadnie w ręce BG, mogą oni wpakować się w spore kłopoty, ale i sporo na tym ugrać.

Losy pozostałych osób

Historia Marien

Marien była zwykłą mieszczką, córką całkiem zamożnego kupca. Niestety, dziewczyna od wczesnej młodości miała skłonność do nadmiernego jedzenia i tycia. Nienawidziła swojego wyglądu, choć ojciec wciąż powtarzał córce, że przecież wygląda „zdrowo”. Pewnego dnia spotkała człowieka, który zaoferował jej pomoc w walce z otyłością. Powiedział tylko, żeby piła codziennie eliksir, który sporządził, nie mówiła o nim nikomu i wróciła, gdy będzie chciała więcej. (Oczywiście zaistniała sytuacja to uproszczenie. Pomińmy to, że prawdopodobnie każda dziewczyna, biorąc pod uwagę panujące w Starym Świecie poczucie estetyki, pragnęłaby raczej przemiany w grubaskę, bo tłuszcz był oznaką zdrowia i dobrobytu, a nawet piękna).

Życie Marien gwałtownie się zmieniło. W ciągu kilku tygodni stała się najpiękniejszą kobietą w dzielnicy, jej kształty zbliżyły się do ideału, a ojciec zaczął myśleć o wydaniu jej za mąż. W kolejce czekał okazały sznureczek doskonałych kandydatów. Niestety, dziewczyna wkrótce zobaczyła dno w buteleczce i znów przestała się mieścić w swoje piękne, nowe ubrania. Ruszyła w miejsce, gdzie wcześniej spotkała swojego dobroczyńcę. Tym razem jednak jego pomoc nie była bezwarunkowa. Powiedział dziewczynie, że musi podpisać pewien tajemniczy pakt, spisany w nieznanym jej języku. Choć bardzo się bała, zgodziła się. Nie wyobrażała sobie powrotu do szyderstw i samotności. Okazało się, że nic złego się nie stało, wróciła do domu z poczuciem głębokiej ulgi i szczęścia. Znów była piękna. Najpiękniejsza.

Niecały miesiąc później, jakiś tajemniczy wielbiciel podarował jej piękny pierścień z precyzyjnym rubinem. W liściku dołączonym do podarku widniał napis: „*Dla najcudniejszego Kwiatu, aby rósł w Tobie, Najpiękniejsza*”. Dziewczyna była zachwycona. Założyła go na palec i poczuła, że jej uroda staje się jeszcze wspanialsza. Nie przejęła się nawet tym, że nie może go zdjąć. Położyła się spać, pełna wspaniałych planów na przyszłość.

Nie pamiętała tego, co działo się później. Obudziła się naga, w zimnym i wilgotnym miejscu, cała we krwi. Wokół niej leżeli nadzy ludzie, obojga płci. Większość spała, ale niektórzy byli martwi, pozbawieni kończyn, genitaliów, a jeden nie miał głowy. Ale nawet oni mieli na twarzach zastygły wyraz rozkoszy i niewiarygodnego podniecenia. Spoglądała na wszystko z przestachem, usiłując zakryć swoją nagość rękoma. Dostrzegła jakiś ruch na końcu sali. Naprzeciw niej stanęło trzech starych ludzi w kapłańskich szatach. W rękach mieli kadzidła, którymi kołysali miarowo, hipnotycznie. Zaczęli śpiewać monotonnie, a ludzie u jej stóp jęli ruszać się w rytm dziwnej pieśni. Przerazenie odpłynęło, poczuła się sennie i błogo, zachciało jej się śmiać. Starcy zrzucili szaty na ziemię. Jeden z nich miał na ręku pierścień, taki sam jak jej. Przekreślił go na palcu. Krzyknęła z rozkoszy, a jej myśli zniknęły.

Marien stała się niewolnicą Slaanesh, jego służką. W demonicznej postaci odbyła niezliczone orgie, pełne krwi i hedonistycznej satysfakcji. Nauczyła się zapominać o przebudzeniach, zamykała oczy, nie płakała. Zaakceptowała to, kim się stała. Wierzyła, że jeśli będzie posłuszna, kiedyś jej służba się skończy.

Dziewczynie nie dane było zobaczyć rodziny, zresztą, zbyt się bała, że mogłaby jej zrobić krzywdę. Była przerzucana z miejsca na miejsce, z miasta do miasta. Nigdy nie poznała

tożsamości żadnego z ważnych kultystów, nie zależało jej na tym. Wiedziała, że nie jest to sposób, aby uwolnić się od brzemienia umowy, którą podpisała.

W końcu kobieta trafiła do Waldora. Nie był najgorszy spośród jej panów - posiadaczy pierścienia. Nie bił jej, ani nie wykorzystywał, choć czasem obłapiał obłeśnie. Do tej pory ani razu nie przekręcił błyskotki, którą miał na palcu. Przez miesięczną służbę w jego gospodzie prawie zapomniała o tym jak to jest czuć w sobie tę drugą, straszliwą istotę...

Pierścień kontroli

Jeśli BG posiadający umiejętność *kamieniarstwo* obejrzy pierścień, uzna, że jest złoty, a umieszczony w nim klejnot to oszlifowany, kwadratowy rubin. W środku widać jakąś małą skazę, jakby nitkę. Jest to magicznie zatopiony w szlachetnym kamieniu fragment włosa pojawiającej się demonetki. Każdy z pierścieni wart jest 80 zk. Jeśli BG zdecydują się na sprzedanie któregoś z nich (prawdopodobnie za połowę wartości), wraz z nim sprowadzą na kogoś spore kłopoty (w postaci kultystów).

Błyskotki działają w prosty sposób. Kiedy właściciel drugiego pierścienia przekręci go na palcu, klejnotem do wnętrza dłoni (Waldor zwykle trzyma go w tym czasie w zaciśniętej pięści), Marien zmienia się w demonicę Slaanasha. Przemiana zajmuje jedną rundę i jest niemal bezgłówna. Dziewczyna odzyskuje swoją zwykłą postać kiedy drugi posiadacz pierścienia z powrotem obróci błyskotkę, straci palec bądź jeśli demonica otrzyma w sumie 8 lub więcej obrażeń (lub straci palec z pierścieniem).

Marien nie pamięta co robi, kiedy nie panuje nad swoim ciałem. Służebnica Slaanasha dokonuje w tym czasie eksterminacji wszystkich domyślnych przeciwników posiadacza pierścienia. Jeśli ten zginie z klejnotem na palcu, czar dalej utrzymuje swój efekt.

Herosi także mogą przejąć kontrolę nad demonetką, używając pierścienia. Byłoby to bardzo bezwzględne z ich strony (wysługują się w ten sposób ciałem biednej Marien), ale możliwe. Demonica nie ruszy posiadacza klejnotu, ale będzie dążyła do tego, by zabić wszystkich poza nim, a więc także pozostałych BG. Po założeniu drugiego pierścienia komuś innemu nie ma on mocy przemieniania go w cokolwiek (potrzebny także pakt na piśmie).

Co to zmienia?

Dziewczyna jest zdecydowana zmienić swój los. Będzie chciała uwieść jednego z Bohaterów i wyjaśnić mu swoją sytuację. Waldor będzie jednak czujny i nie pozwoli jej na schadzki na boku. Może się zdarzyć, że dziewczyna szepnie „*ratuj mnie*” do jednego z BG. Zaraz potem pojawi się karczmarz i Marien zamilknie. Herosi będą pewnie chcieli się z nią spotkać na boku, aby opowiedziała co się dzieje, ale Waldor będzie czujny, tym bardziej, jeśli Bohaterowie otwarcie zaczną okazywać mu nieufność.

Jedynym sposobem, aby częściowo uwolnić dziewczynę od straszliwego paktu jest odciąć jej palec z pierścieniem. Można próbować odciąć pierścień z kawałkami skóry, co pozwoli uratować palec, ale konieczny jest udany *Trudny test leczenia*, jeśli BG posiada zdolność *chirurgia*. Wtedy demonetka traci bezpośrednią możliwość wchodzenia w jej ciało. Ten

zabieg jednak nie wystarczy. Aby całkowicie uwolnić dziewczynę, trzeba anulować pakt zawarty na piśmie.

Jest to doskonałe tło pod kolejną przygodę, szczególnie, jeśli któryś z Bohaterów zakocha się w służce. Kult może negocjować z nimi, dążąc do wymiany - dziennik Madreda za pakt dziewczyny. Oczywiście sługom Chaosu nie warto wierzyć na słowo...

Jeśli dziewczyna zniweczy pakt, Bohaterów, a szczególnie jej kochanka, czeka niestety niemiła niespodzianka. Marien po kilku dniach staje się ponownie gruba, a jej dziwny powab szybko ulatuje...

Grzechy Josta

Jost pracował w polu przez całe życie, ale nigdy nie starczało mu pieniędzy, aby płacić podatki, zwiększone dodatkowo przez obciążenia wojenne i łapówki dla urzędników. Z głodu i chorób umarły jego dzieci, potem żona. Został sam. Dlatego, gdy usłyszał plotki o tym, że poborca oszukuje go, ściągając zbyt wysokie opłaty, wpadł w straszny gniew. Zaczął się na niego i jego ludzi przy drodze w lesie i zabił ich kilkoma celnymi strzałami z łuku. Następnie zabrał ich dobytek i uciekł jak najdalej od swej wioski, porzucając dom. Znalazł karczmę przypadkiem i zatrzymał się w niej, chcąc przeczekać jakiś czas. Jest tu już trzeci dzień.

Co to zmienia?

Jost nie ma pojęcia co robić. Jest rozbity, dręczą go wyrzuty sumienia. Choć nie wyściubia nosa ze swojego pokoju, jest pewien, że zajścia w karczmie to kara za jego grzechy. Jego pokój znajduje się naprzeciw tego, który zamieszkuje uczony, Bohaterowie mogą więc przypadkiem usłyszeć szmer z drugiej strony korytarza.

BG mogą go podejrzewać - jest jedyną postacią, która nie pojawia się publicznie. Początkowo mogą nawet nie wiedzieć o jego istnieniu, jeśli nie zagadną o to karczmarza. Jeśli chcesz zageścić sytuację, możesz uznać, że jeśli BG będą podglądać Josta przez szparę w drzwiach (a to prawdopodobne, jeśli są wścibscy), dostrzegą jak liczy srebrne monety. Zaznacz, że ma ich sporo, a sam nie wygląda na zbyt zamożnego, co można wnieść po jego stroju.

Jost nie ma do odegrania prawie żadnej roli w przygodzie. Jeśli ktoś się nim zainteresuje, spróbuje uciec, w ostateczności podejmie walkę. Waldor będzie się go chciał pozbyć dopiero, kiedy inne sprawy znajdą swój finał. Być może do tego czasu banita czmychnie, przewidując, co się święci.

Wątek Josta może być dobry do wprowadzenia BG w przygodę - mogą poszukiwać banity, który zabił i obrabował poborcę i jego dwóch ochroniarzy. To właśnie podążając jego tropem, trafią w okolice Metserbach.

Misja Erdreda

Erdred nie jest łowcą czarownic. Oczywiście, może kiedyś chciałby być jednym z nich. Już teraz sprawia całkiem niezłe pozory. Jest bystrym i ambitnym człowiekiem, jednak zbyt pewnym siebie. Spodziewa się, że odkrycie sekretów, jakie według jego wiedzy posiada Madred, otworzy mu drogę do dalszej kariery.

Erdred śledzi uczonego od dłuższego czasu. Podejrzewa go o konszachty z Chaosem, ale nie ma na to żadnych dowodów. Zastanawia się, czy towarzysze uczonego także są kultystami. Do tej pory nie ujawniał się, obserwując Madreda z bezpiecznej odległości, ale dzisiejszej nocy postanowił pochwycić go i porozmawiać z nim sam na sam. Prawdopodobnie nic z tego nie wyjdzie, bo Waldor jest zdeterminowany, by pozbyć się go, jako potencjalnego zagrożenia.

Losy intrygi

1. Bohaterowie mają pełne prawo wziąć sprawy w swoje ręce (przecież tego się zwykle od nich oczekuje) i np.: zarządzić, że nikt nie może opuszczać karczmy do świtu. Może to skomplikować plany Arcyłotra, ale - jak już wspomniałem – ten człowiek potrafi być elastyczny, a więc i ty mu siesz tak i być. Weź też p o du wagę, że banda łapserdaków, jaką zapewne stanowią herosi, nie będzie miała wielkiego posłuchu wśród mieszkańców karczmy.

2. Bohater, który posiada umiejętność *sekretne znaki (złodziei)*, może zauważyć (*Wymagający* (-10) test *spostrzegawczości*), że karczmarz daje jakieś znaki kapłanowi Morra za pomocą złodziejskiego kodu. Jeśli heros to zauważy, powinien wykonać *Prosty test sekretnych znaków (złodziei)*.

N+30: „Zasnął na wieki, spotka się z Morrem.”

N-30: Trudno powiedzieć, co dokładnie pokazał kapłan.

S: Kod daje się odczytać jako: „Spotkanie, gdy zasną”.

Jeśli Bohaterowie będą śledzić karczmarza (pamiętaj o odpowiednich testach - jeśli ich zauważy, będzie udawał, że wyszedł tylko za potrzebą), spotka się on z kapłanem za stajnią i będą omawiać w *sekretnym języku złodziei* dalsze plany. Nic nie przeszkadza, aby Bohaterowie im zapobiegli (jeśli znają ten język).

3. Jeśli jeden z Bohaterów jest akolitą bądź kapłanem Morra, w ciągu kilku chwil (*Bardzo Łatwy* (+30) test *teologii*) dostrzeże, że Helmut to oszust. Jeśli Bohater nie wyznaje tego boga, ale posiada umiejętność *teologia*, konieczny jest udany *Przebiegły* test tej umiejętności, aby nabrać podejrzeń.

4. Kapłan Morra pojawia się bardzo szybko na miejscu zbrodni, nie mijają nawet dwie minuty, a już tam jest. Jeśli Bohaterowie będą mieli okazję iść na cmentarz, dotrą tam w czasie nie krótszym niż 5-10 minut. Opisz im dość dokładnie tę drogę, być może któryś skojarzy fakt, że „kapłan” pokonał ją podejrzanie szybko.

Helmut nie chce ryzykować, by któryś z jego byłych towarzyszy zidentyfikował trupa. Dlatego zaczają się z wózkami na ciała przy drodze, w krzakach, jakieś 50 metrów od karczmy. Obserwuje przebieg zajścia i wychodzi naprzeciw karczmarzowi, który rusza, by go zawołać.

Jeśli któryś z Bohaterów dotrze w krzaki, idąc po tropach prowadzących od wisielczego ciała, Helmut czmychnie stamtąd i ukryje się w pobliskim rowie. Jeśli tropiciel wykona kolejny *Trudny* (-20) test *tropienia*, znajdzie tam ciało kapłana - jak się zdaje - martwego. Nagle budzi się on, ma bielmo na oczach i głośno, z przejęciem woła: „Wisielec! Dziękuję ci, Morze!”

Będzie utrzymywał, że bóg zesłał na niego wizję i nie wie jak znalazł się w obecnym położeniu. Jeśli herosi nie dadzą się oszukać, w ostateczności spróbuje jakoś im uciec. W takim przypadku będziesz musiał dostosować jego dalszą taktykę do wymogów sytuacji.

5. Karczmarz zwraca się do kapłana Morra per „ojcze Karlu”, co samo w sobie może wzbudzić podejrzenia BG, jeśli zrozumieli naturę kruczych wieści. Z kolei, kiedy Waldor będzie w niebezpieczeństwie (np. Bohaterowie go zdemaskują i będzie czuł, że przegrywa walkę), wybiegnie na zewnątrz i zawoła ile sił w płucach: „*Helmuut!*”. Arcyłotr nie pojawi się jednak otwarcie na takie wezwanie. Będzie się przede wszystkim starał wypełnić cel misji, czyli zabić Madreda, nie wahając się poświęcić karczmarza, aby pozostać w konspiracji.

6. Każdy, kto bardzo uważnie przyjrzy się Marien (*Trudny test spostrzegawczości*, modyfikator +10, jeśli BG zadeklaruje, że patrzy na jej pupę), może dostrzec, co następuje:

N: Ta istota jest nieziemsko piękna (kobieta, nie pupa!).

S-20: Suknia dziewczyny jest lekko rozdarta na plecach, choć jej strój i tak wygląda nader efektownie.

S+20: Suknia Marien jest lekko rozdarta nad pośladkami, a na plecach widać w tamtym miejscu jakąś pojedynczą, świeżą bliznę.

Otwarte zwrócenie jej na to uwagi, bardzo ją zawstydzi i sprawi, że zwiąże suknię tak, by nie było już widać pęknięcia, ani tego, co znajduje się pod nim. Aby dokładniej zbadać naturę rozdarcia, czy blizny, trzeba by zobaczyć dziewczynę nago, co nie jest takie trudne. Dalsza inspekcja w warunkach „podspódnicowych” wymaga *Trudnego* testu **Inteligencji** (gdy inspekcja może być bliższa, test jest *Przeciętny*):

N+30: Dziewczyna wygląda jakby upadła na żagiew.

N-30: Prawdopodobnie jest to dziura po kuli.

S-20: Blizna jest dziwna, prawie okrągła, ma szerokość mniej więcej dwóch kciuków.

S+20: Blizna jest dziwna, prawie okrągła, ma szerokość mniej więcej dwóch kciuków. Skóra wokół niej jest twarda, w środku zaś widać dość świeży strupek. Wygląda tak, jakby skóra pękła od wewnątrz.

7. Karczmarz i służka mają identyczne, piękne pierścienie z rubinem. Zagadnięty, Waldor wyjaśni, że to rodowa pamiątka, której historii nie pamięta. Podarował jeden „córce” (twierdzi, że przygarnął dziewczynę, gdy była młoda), aby pokazać jak ją kocha.

Waldor stręczy dziewczynę lowcy czarownic (być może BG też), co może być nieco dziwne, biorąc pod uwagę, że jest jej przyszywanym ojcem. Będzie się wyrażał na ten temat oględnie („*cóż panowie imputujecie, toć jeno rozmową idzie gościa zabawić*”) i wykręcał się, że „*interes jest interes*”.

8. Herosi mogą zbadać jedzenie, które spożywała Rosa (choć muszą to zadeklarować zaraz po tym, jak dziewczyna skończy jeść, bo karczmarz niemal od razu zabierze jej talerz po skończeniu posiłku). Udany *Przeciętny* test **rzemiosła** (*zielarstwa* bądź *gotowania*) pozwoli

odkryć silną truciznę. Waldor będzie zgrywał niewiniątko i usiłował zwalić wszystko na samych BG lub Madreda. W ostateczności czmychnie tylnym wyjściem.

9. Przeszukując cmentarz, łatwo natknąć się na ślady bytności dwóch osób. Zapytany, kapłan wspomni o pomocniku, który pewnie znowu się gdzieś spił i poszedł spać.

10. Jost, podczas swego pobytu w karczmie, kilkakrotnie pił i grał w karty z Erwinem. Mieli też w planach pijatykę tego wieczora, późno, gdy większość gości położy się spać (Jost mówił tamtemu, że nie lubi tłoku). Banita w którymś momencie wyjdzie z pokoju (niewykluczone, że BG zobaczy go wtedy po raz pierwszy) i zapyta karczmarza, czy nie było tu Erwina. Waldor zaprzeczy, a chłop weźmie butelkę wina i wróci do swojej komnaty.

W ten sposób Bohaterowie mogą się dowiedzieć o tożsamości Erwina (karczmarz albo banita powiedzą, że tak nazywał się pomocnik kapłana). Jeśli pamiętają, że kruk skrzeczał to imię, mogą się poważnie zastanawiać co jest grane. Jest to też luka w planie Arcyłotra – sam nie pamięta jak nazywał się pomocnik kapłana, którego udaje. Zapytany o to nazwie go Hansem.

11. Karczmarz, dziewczka, ani kapłan nie boją się wychodzić na dwór, nawet po tym, co spotkało Erdreda (przecież ponoć coś go dekapitowało i wskoczyło na zewnątrz). Może to dać BG do myślenia. Karczmarz posyła po „kapłana”, za każdym razem, gdy pada kolejny trup. Ten przyjeżdża z wózkiem i sam taszczy trupy na cmentarz.

12. Nie da się przewidzieć wszystkiego. Prowadź inteligentnie, nabieraj Bohaterów, ale nie oszukuj graczy. Jeśli będziesz uważał, że potrzebują jakiejś dodatkowej podpowiedzi - nawet jeśli nie wykonali jakiegoś testu - możesz im ją dać. Jeśli wolisz raczej zaciemnić obraz i nie pozwolić im skorzystać z któregoś z powyższych ułatwień - twój wybór. Dobieraj środki odpowiednie dla swoich graczy i pamiętaj, że nawet jeśli Bohaterowie nie znajdą odpowiedzi na wszystkie zagadki, przygoda i tak będzie miała swój finał. Może nie tak heroiczny i wspaniały, ale za to mroczny i straceńczy. Przecież nie zawsze dobro wygrywa. Szczególnie jeśli diabeł rozdaje karty.

Finał

Przygoda może się skończyć na co najmniej kilka sposobów. Prawdopodobnie dojdzie do konfrontacji bohaterów z Waldorem, a skoro tak, zapewne też z demonicą w ciele Marien. Taką walkę zapewne herosi zakończą zwycięsko. Pozbawiony wsparcia Helmut spróbuje zabić Madreda (jeśli ten jeszcze żyje), a następnie spłoszy konie i ucieknie na jednym z nich, podpalając karczmę. BG będą mogli dostrzec go, jak umyka w stroju kapłana, co pewnie nieco im rozjaśni sytuację, jeśli wcześniej go nie podejrzewali.

Jeśli herosi będą bierni i nie zaangażują się zanadto w ściganie sprawców, nie wyjdzie im to na dobre. Waldor i tak postanowi ich zabić z pomocą demonicznej służki, Helmuta i wszelkich możliwych podstępów. W końcu widzieli jego twarz, a Madred mógł im coś powiedzieć.

Bohaterowie mogą po zakończeniu przygody być w posiadaniu niezwykle cennych i niebezpiecznych informacji. Zwróć uwagę, czy Arcyłotr przeżyje. Jeśli tak, prawdopodobnie popadną w spore tarapaty...

Łupić, nie łupić

BG w tej przygodzie mogą się bardzo obłowić, kilku Bohaterów Niezależnych ma cenny ekwipunek, a przy tym - no cóż - większość z nich raczej wyzionie ducha w toku przygody. Herosi nie mogą jednak rabować każdego. Po pierwsze, nikt z drużyny BN-ów nie będzie patrzył beczynnym na ograbianie zwłok martwego towarzysza. Takie zachowanie z pewnością nie przyniesie BG też chluby w oczach Morra.

Bądź konsekwentny w uwzględnianiu logiki świata gry - Bohater nie może np. nosić jednocześnie łuku, kuszy i rusznicy, nawet jeśli ma wysoką wartość Krzepy. Jeśli chce wziąć na plecy jeden egzemplarz dwuręcznej broni (np. rusznicę), powiedz, że drugą (np. łuk) musi stale nosić w ręce. Gdy heros obarczy się zbyt dużą ilością przedmiotów, powinieneś dawać mu spore kary do Zręczności i Szybkości, a nawet do Walki Wręcz, czy Umiejętności Strzeleckich. To nie złośliwość, to po prostu logika.

Poza tym, przedmioty, które sprzedają Bohaterowie, będą przez przeciętnego kupca uważane za „używane”, co znacząco obniży ich cenę, nawet o 75%, a w najlepszym przypadku o ¼ (biorąc za 100% ceny „podręcznikowe”).

Nagroda niematerialna

Bohaterowie po zakończeniu przygody powinni otrzymać około 100-200 PD. Sugerowałbym:

- 20-80: za wczucie się w prowadzonego Bohatera
- 20-60: za wykorzystanie umiejętności (w tym walkę)
- 20-40: za dobre, błyskotliwe pomysły
- bonus +20: za zdemaskowanie Helmuta
- bonus +10: za odkrycie tego, co kryła „pięta klepka”
- bonus +10: za uratowanie Marien
- bonus +10: za każdą osobę, którą uratują Bohaterowie przed wezwaniem przez kruka (nie licząc Josta).

Błogosławieństwo Morra

Jeśli Bohaterowie zachowywali się godnie, szanowali zmarłych i (w miarę możliwości) święte miejsca oraz pokrzyżowali plany Helmuta (zabili go lub oddali w ręce sprawiedliwości), otrzymują specjalną łaskę Morra. Do następnej pełni Morrslieba, wszystkie ich testy wykonywane są z dodatnim modyfikatorem +5. Ponadto, na ten czas zyskują zdolność *widzenie w ciemnościach*. Jeśli Bohater miał już taką zdolność, otrzymuje bonus +10 do testów *spostrzegawczości* wykonywanych w nocy.

Jeśli BG pochwycili / zabili Helmuta, ale zachowywali się niegodnie lub, mimo szczyrych chęci, nie zdołali dopaść Arcyłotra, ale zachowywali się przyzwoicie wobec zmarłych, otrzymują do następnej pełni Morrslieba bonus +10 do WW i US podczas walki z nieumarłymi.

Bohaterowie Niezależni

- DRUŻYNA MADREDA -

Anton Könighertz

Profesja: zwadźca,

Poprzednie profesje: szlachcic, dworzanin

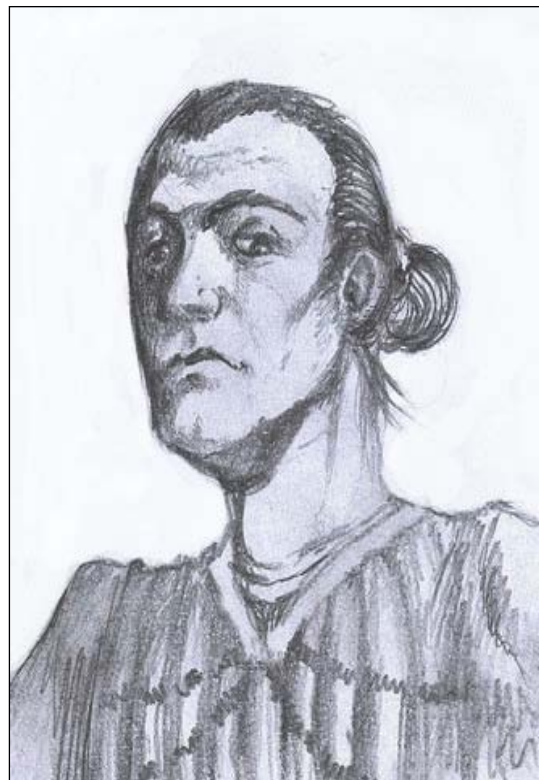
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
46	43	34	25	36	53	58	52*
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	3	2	4	0	1	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, gadanina, hazard (+20), jeździectwo (+10), kuglarstwo (muzykalność +10), przekonywanie (+10), plotkowanie (+10), spostrzegawczość, unik, wiedza (Imperium +10, Tilea), wycena, zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy +20, tileański).

Zdolności: broń specjalna (palna, szermiercza, parująca), charyzmatyczny*, etykieta, intrygant, naśladowca, oburęczność, przemawianie, szczęście, szybkie wyciągnięcie.

Ekwipunek: piękny rapier (dobra jakość), lewak, 2 pistolety, róg z prochem, 12 kul, sakiewka (23 zk), talia kart, kubek ze zdobionymi kośćmi, pudełko zapalek (20 sztuk), ubranie najlepszej jakości (bez guzika), spinka do włosów.

Fizjonomia: Anton jest przystojnym, nieco zylastym mężczyzną o ognistych oczach. Ma ciemne, proste włosy, spięte z tyłu głowy błyszczącą spinką. Jest świetnie ubrany, na tileańską modę. Ma arogancki wyraz twarzy, patrzy na wszystkich z niecierpliwością i irytacją. Jest wyraźnie nadpobudliwy, porusza się bardzo gwałtownie i nerwowo.



Charakter: Anton jest szlachcicem o samobójczych skłonnościach. Wychowany na nieprzystających do rzeczywistości, romantycznych ideałach, widząc jaki ponury i nieestetyczny jest świat wokół, popadł w uzależnienie od skoków adrenaliny i hazardu. Nie tak dawno temu był dworzaninem przy Karlu Franzie, jednak stracił pozycję, wskutek kilku niefortunnych uśmierceń, których dokonał w imię honoru i chwały własnej. Nosi w sobie gorycz tego niepowodzenia, dlatego jego potrzeba udowodnienia, że jest najlepszy zwiększyła się jeszcze bardziej.

Rosa Plumme

Profesja: weteran

Poprzednia profesja: żołnierz

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	55	32	24	44	28	43	30
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	3	2	5*	0	0	0

Umiejętności: hazard, jeździectwo, leczenie, plotkowanie (+10), spostrzegawczość, unik, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy).

Zdolności: bardzo szybka*, błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (palna), bystry wzrok, rozbrajanie, strzał mierzony, strzał precyzyjny.

Zbroja: napierśnik, hełm płytowy, skórzane nogawice, koszulka kolcza

Punkty Zbroi: głowa 2, korpus 4, ręce 2, nogi 1

Uzbrojenie: sztylet, miecz, tarcza, rusznica, róg z prochem, 20 kul.

Ekwipunek: świetnie wykonana pochwa na miecz, sakwa (11 zk), kolczyk w lewym uchu (brąz), męskie, żołnierskie, znoszone, ale solidne ubranie.



Fizjonomia: Żołnierz którego na pierwszy rzut oka wzięliście za mężczyznę, okazuje się być kobietą. Właśnie zdjęła hełm, odsłaniając krótko przystryżone, niemal białe włosy i duże, niebieskie oczy. Dziewczyna jest dość młoda, ma zacięty wyraz twarzy i ruchy wprawnego wojaka.

Charakter: Rosa to nieszczęśliwie rozmowna, nieufna osoba. Ma wisielcze poczucie humoru, widziała w życiu wiele rzeczy, które wolałaby przeoczyć. Często wyciąga pochopne wnioski i ma niewyparzony język. Zna mnóstwo przekleństw w czterech językach.

Madred Schweidig

Profesja: uczony

Poprzednia profesja: skryba

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	31	33	25	41	59	48	35
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15*	3	2	4	0	2	0

Umiejętności: czytanie i pisanie (+10), nauka (historia, astronomia, filozofia, prawo), plotkowanie, rzemiosło (kartografia, kaligrafia), sekretny język (gildii), spostrzegawczość (+10), wiedza (Imperium+10, Bretonia), znajomość języka (bretoński, klasyczny+10, staroświatowy+10).

Zdolności: poliglota, twardziel*, widzenie w ciemności.

Uzbrojenie: krótki miecz (S-1)

Ekwipunek: trzy puste zwoje, przybory do pisania, Wielka Księga Miast Imperialnych (zawiera kopie map największych miast, wraz z opisem na rok 2510), sakwa (17 zk), okulary, dobre ubranie, modne w poprzednim sezonie.

Fizjonomia: To nieco podstarzały człowiek, o przyprószonych siwizną, kasztanowych włosach. Nieszczególnie pasuje do swoich towarzyszy, gdyż zdaje się być flegmatykiem. Nosi okulary, przez co nie wiadomo w którą stronę spogląda w danym momencie. Bez przerwy zdaje się być myślami gdzieś indziej.

Charakter: Madred rzeczywiście z natury jest flegmatykiem, ale ostatnio przeżywa bardzo nerwowe dni. Podejrzewa wszystkich o spiski przeciw niemu. Z każdą ofiarą popada w coraz większą panikę, spodziewając się, że pętla wokół jego szyi się zaciska. Jeśli Bohaterowie powiedzą w jego obecności coś jak: „*chcemy tylko porozmawiać*”, „*mamy*



tylko kilka pytań”, popadnie w paranoję i natychmiast przestanie im ufać. Uważa, że każdy chce wykraść jego sekret i zostawić go na lodzie. To właśnie kultyści postarali się o to, aby takie miał wrażenie.

- SPRAWCY -



Helmut Friedel

Profesja: szarlatan

Poprzednia profesja: złodziej

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	30	30	36	49	40	35*	39
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: charakteryzacja, czytanie i pisanie, hazard, , powożenie, wspinaczka, otwieranie zamków, plotkowanie, przeszukiwanie, sekretny język (złodziejski), sekretne znaki (złodziei), skradanie się, spostrzegawczość, ukrywanie się, wiedza (Imperium),

wycena, znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce.

Zdolności: wykrywanie pułapek, broń specjalna (unieruchamiająca), chodu!, geniusz arytmetyczny, intrygant, łotrzyk, naśladowca, obieżyświat, opanowanie*, przemawianie.

Uzbrojenie: sztylet, kij, garota.

Ekwipunek: znaczone karty, fałszywe kości, list urzędowy nadający mu własność do domu w miejscowości nieopodal (wystawiony na fikcyjny budynek), sakiewka (5 zk), szaty kapłana Morra, pod spodem lekki strój, dobre buty.

Fizjonomia: jako kapłan, ubrany jest w proste, luźne, czarne szaty, bez żadnych ozdób. Czuć od niego zapach ziemi. Ma twarz o surowym kamiennym wyrazie,

niewielką i poważną. Skromnie pochyla się, rozmawiając z wami. Ubrany w zwyczajny strój Helmut ma smukłą, zdrową twarz o mocnych rysach. Jego jasne włosy są równo przycięte za uchem. Jest gładko ogolony i dość zadbany. Ma ładne, łagodne oczy w morskim kolorze.

Charakter: Helmut to prawdziwy mistrz intrygi. Działa bezwzględnie, a na względzie ma jedynie wykonanie swej misji i własne bezpieczeństwo. Nie jest kultystą Slaanesh, nie interesuje go nic, poza osobistym szczęściem. Jest kompletnie neutralny - jeśli nie musi, nie zabija, ale jeśli coś go do tego skłania, nie waha się ani chwili. Nie dba o ludzkie życie, potrafi stłumić w sobie „negatywne emocje”. W jego osobistym przekonaniu są to wyrzuty sumienia i wszelkie wątpliwości.

Waldor Knapf

Profesja: karczmarz

Poprzednia profesja: złodziej

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	40	42	35	43	38	30	39
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	16	4	3	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, hazard, mocna głowa, przekonywanie, przeszukiwanie, sekretny język (złodziejski), plotkowanie, rzemiosło (gotowanie), sekretne znaki (złodziei), skradanie się, spostrzegawczość, targowanie, ukrywanie się, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce.

Zdolności: bijatyka, czuły słuch, geniusz arytmetyczny, ogłuszanie, twardziel*, ulicznik.

Zbroja: skórzany kaftan i nogawice



Punkty Zbroi: korpus 1, nogi 1

Uzbrojenie: ciężka, okuta pałka (broń jednoręczna), kusza, 10 bełtów, sztylet

Ekwipunek: pęk kluczy, buteleczka z małą ilością płynu (2 porcje „soku Khaina”, silnej trucizny, patrz: Rosa), drogocenny pierścień kontroli nad demoniczną służką, karczenny fartuch, pod spodem wygodne, proste ubranie.

Fizjonomia: Karczmarz jest dość tęgi, rzec by można, że gruby - jak to karczmarz. Ma proste rysy i sumiaste wąsy. Jest rudy, a jego rumiana twarz bez przerwy tłusto się świeci. Sprawia poczciwe wrażenie.



Marien Kittel

Profesja: służa

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
27	34	29	35	46*	33	27	57*
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	2	3	4	0	3	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, plotkowanie (+10), przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), spostrzegawczość, unik, wiedza

Charakter: Zawsze wybierał w życiu najkrótszą, najprostszą i najlepszą dla siebie drogę. Od jego egoizmu jest chyba większy tylko apetyt na pieczoną baraninę. Uwielbia tłuste kobiety, dlatego Marien nie jest w jego guście. Gdyby nie traktował jej jak narzędzia, pewnie by się zdziwił, że podpisała swój pakt, żeby tak się oszpecić. Karczmarz jest niezłym, błyskotliwym łgarzem. Doskonale dopasowuje się do różnych sytuacji, wykorzystując swój niepozorny wygląd.

(Imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce.

Zdolności: czuły słuch, etykieta, naśladowca, oburęczność, szybki refleks*.

Zasady specjalne:

- niezwykle pociągająca (+15 Ogd)*,
- powab,
- demoniczna służba.

Powab: każdy, kto przegra przeciwstawny test swojej SW i Ogłady dziewczyny, jest w Marien zapatrzony jak w obrazek, postrzega ją jako samo dobro i będzie trzymał jej stronę w każdym konflikcie. Zmiana zdania na temat Marien wymaga udanego testu SW. Inaczej delikwent nie jest w stanie uwierzyć w jej winę, czy niegodziwość. Po prostu nie mieści mu się to w głowie.

Demoniczna służba: kiedy posiadacz drugiego pierścienia przekręci go na palcu, dziewczyna zmienia się w demonetkę Slaanasha (patrz niżej). Jeśli nie wykona udanego testu SW z modyfikatorem +30, otrzymuje przy tym 1 Punkt Obłądu.

Ekwipunek: trochę taniej biżuterii, flakonik perfum, sztylet, ładne szaty, odslaniające co nieco, drogocenny pierścień (zrośnięty ze wskazującym palcem prawej ręki).

Fizjonomia: Marien to młoda, bardzo piękna kobieta. Spotkanie kogoś takiego

w takiej dziurze jak ta, jest wprost nieprawdopodobne. Dziewczyna ma długie, proste, ciemne włosy i jasnobrązowe oczy, które żarzą się jak małe węgliki. Zmysłowe, czerwone usta stanowią wspaniały kontrast dla bladej, delikatnej cery. Nieco ciasne ubranie opina figurę o idealnych kształtach. Pełna pierś, wąska kibić, mlecznobiała skóra. Nawet jej zapach jest nadzwyczajny, łagodny, a zarazem wyrazisty.

Charakter: Dziewczyna, mimo młodego wieku, przeżyła swoje. W chwili obecnej waha się, czy cieszyć się, że żyje, czy raczej płakać nad tym, jak jej życie wygląda. Czują potęgę ludzi, którzy kłębili się wokół niej w ciągu ostatnich miesięcy, dlatego niczego nie boi się bardziej niż konfrontacji z tym, co reprezentują. Mimo to, gdy widzi Bohaterów coś każe jej podjąć to ryzyko.

Marien Kittel - **demonetka Slaanesha**

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
37	34	34	40	56*	66	66	66*
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	3	4	4	0	3	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (demoniczny), kuglarstwo (taniec), plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, torturowanie, unik, widzenie w ciemności, wiedza (Imperium, Slaanesh), znajomość języka (staroświatowy, mroczna mowa).

Zdolności: broń naturalna, czuły słuch, etykieta, naśladowca, oburęczność, szybki refleks*.

Zasady specjalne:

- obietnica
- demoniczny byt
- jad Slaanesha.

Jad Slaanesha. Po udanym trafieniu ogonem (demonica atakuje raz ogonem i raz za pomocą szczypców), ofiara musi wykonać test SW (jeśli cios zada obrażenia). Jeśli się nie powiedzie, postać zaczyna więc się w niezrozumiałej rozkoszy przez k10 rund, po których efekt mija. W tym czasie nie jest w stanie wykonywać *żadnych* innych akcji. Udany test niweluje ten efekt. Jeśli test jest nieudany o więcej niż 30, ofiara otrzymuje też 1 Punkt Oblędu.

Obietnica. Demonica potrafi niezwykle zmysłowo tańczyć. Taniec zajmuje jej jedną akcję, dlatego w rundzie, w której tańczy, nie może wykonywać dwóch ataków (jeśli tańczy przez kilka rund, będzie na przemian uderzać ogonem i szczypcami). Wykonując go, może unikać ciosów, ale nie może ich parować. Wszyscy, którzy patrzą jak zmysłowo porusza się demonetka, muszą wykonać test SW. Jeśli jest on nieudany, tracą jedną akcję i nie mogą wykonywać *żadnych* działań ofensywnych (ale mogą parować i unikać albo wycofywać się). Test musi być powtarzany od nowa w każdej rundzie, w której Marien tańczy. Jeśli będzie udany, niweluje wyżej wymieniony efekt.

Demoniczny byt. Kiedy demonica otrzyma 8 lub więcej obrażeń, zostaje zassana z powrotem do swej demonicznej sfery, a ciało powraca we władnie Marien. Obrażenia te są odejmowane od Żywotności dziewczyny, w ludzkiej formie (czyli od 11). Jeśli służka wyleczy obrażenia, demonica będzie mogła wrócić w jej ciało, jeśli zostanie wezwana.

Ekwipunek: trochę taniej biżuterii, flakonik perfum, sztylet, ładne szaty, odslaniające co nieco, drogocenny pierścień (zrośnięty z prawym palcem).

Fizjonomia: jako demonica, Marien nadal jest piękna, ale w inny, całkiem zwierzęcy sposób. Wydziela silny, nęcący zapach, jej piersi i biodra rosną, niemal rozrywając

ubranie. Kolor skóry staje się różowawy, gdzieś tam przemieszczają się lśniące plamki w innych odcieniach. Jej lewa ręka zmienia się w krabie szczypce, a z nadgarstków wyrasta długi, zakrzywiony ogon skorpiona. Jej oczy mocno się powiększają, ich kolor staje się głęboki i nieodgadniony. Włosy zaczynają falować

wokół głowy. Zmysłowo oblizuje wargi długim, silnym językiem...

Charakter: Demonetka ma bardzo lubieżne skłonności. Nie będzie jednak zbyt rozmowna, niewiele ją interesuje na tym ziemskim padole. No, chyba, że jakiś BG chciałby negocjować cenę za swoją duszę...

- INNI -

Erdred Offen

Profesja: łowca nagród

Poprzednia profesja: sługa

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	37	35	34*	45	36	39	35
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15*	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, jeździectwo, leczenie, opieka nad zwierzętami, plotkowanie (+10), przeszukiwanie (+10), skradanie się, spostrzegawczość (+10), sztuka przetrwania, śledzenie, torturowanie, tropienie, unik, wiedza (Imperium), wycena, zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy).

Zdolności: bardzo wytrzymały*, broń specjalna (unieruchamiająca), czuły słuch, oburęczność, odporność na trucizny, ogłuszanie, silny cios, twardziel*.

Zbroja: skórzana kurta i nogawice

Punkty Zbroi: korpus 1, ręce 1, nogi 1

Uzbrojenie: miecz, kusza, 12 bełtów, sztylet.

Ekwipunek: mieszek (6 zk i 12 szylingów), tarcza, kapelusz z szerokim rondem, długi, ciężki płaszcz, wysokie buty.



Fizjonomia: ten osobnik wygląda dosyć groźnie. Wzrok ma posępny, oczy ciemne. Nosi brodę i wąsy oraz przycięte za uchem, siwawe włosy. Ma na sobie strój podobny do tego, jaki noszą (nie)sławni łowcy czarownic. Wyraźnie obnosi się z bronią i jest śmiertelnie poważny. Wydaje się rzucać ukradkowe spojrzenia na służkę, podobnie jak chyba wszyscy mężczyźni w lokalu.

Charakter: Erdred był sługą pewnego łowcy czarownic. Nosił jego ekwipunek, asystował przy przesłuchaniach, układał stosy. Pewnego dnia jego pan nieszczęśliwie spadł z konia i zginął. Erdred poprzysiął sam przed sobą, że będzie kontynuował dzieło swego

zmarłego przełożonego. Zabrał jego ubranie i sam dokończył prowadzone przez niego śledztwo. Okazało się, że niedawny

śługa dobrze sobie radzi w tej grze pozorów. Kolejnym podejrzanym na liście jego pana był niejaki Madred Schweidig...



Jost Hoffer

Profesja: banita

Poprzednia profesja: chłop

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	39	36	45	42*	32	40	33
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	3	4	5*	0	0	0

Umiejętności: hazard, oswajanie, plotkowanie, pływanie, przekonywanie, rzemiosło (wyrób łuków, uprawa ziemi), skradanie się, ukrywanie się, wiedza (Imperium), zastawianie pułapek, znajomość języka (staroświatowy).

Zdolności: bardzo szybki*, broń specjalna (proca), szybki refleks*, wędrowiec.

Uzbrojenie: łuk, 10 strzał, miecz, sztylet dobrej jakości

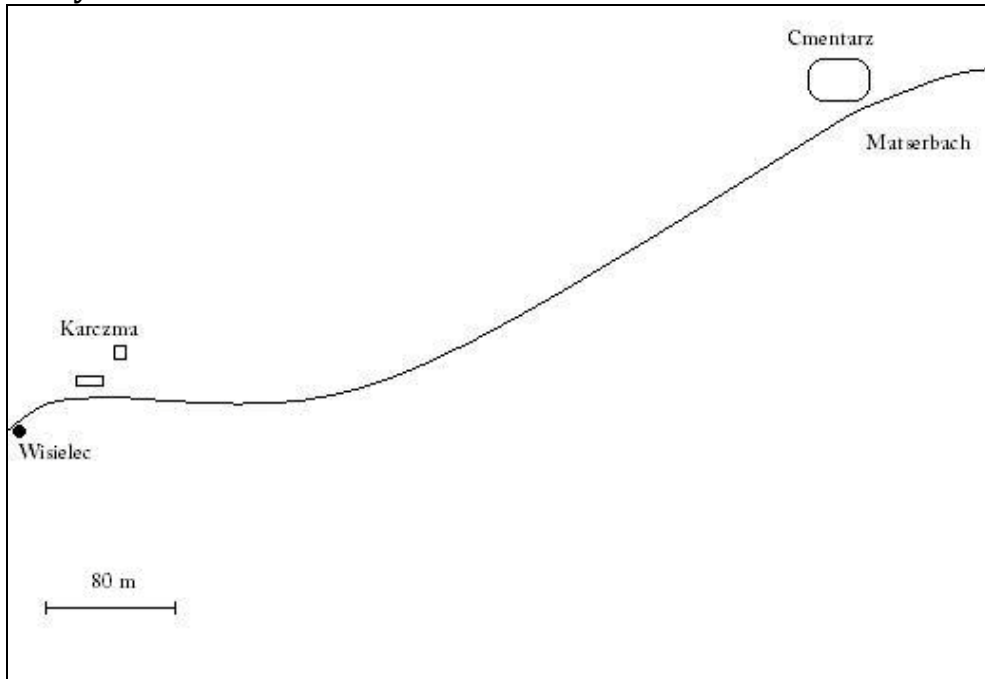
Ekwipunek: duży worek (ubranie dobrej jakości, kapelusz najlepszej jakości, mieszek [76 szylingów i srebrny pierścień], sakwa [3 zk, 212 szylingów i 456 pensów]), ubranie kiepskiej jakości, kaptur.

Fizjonomia: człowiek ten ma małe oczy i wydatną szczękę. Jego włosy mają jasnobrązowy kolor, są długie i zmierzwione. Jest słusznej postury, ma długie nogi i silne barki. Widać, że jego twarde, klockowate ręce są nawykłe do ciężkiej pracy w polu.

Charakter: Jost przeżywa w ostatnich dniach niesamowitą przemianę. Do tej pory myślał, że jeśli będzie uczciwy i pracowity, jego życie będzie dobre, a bogowie będą mu sprzyjać. Teraz wszystko mu się pomieszało, a mimo to trwa dalej i powodzi mu się jak nigdy. Świadomość dokonanej zbrodni jest w nim niepełna, traktuje ją nadal, sam przed sobą, jak coś abstrakcyjnego, co w jakimś sensie go nie dotyczy. Nie ma mentalności mordercy, ale z drogi jaką obrał nie ma odwrotu i powoli zaczyna to sobie uświadamiać.

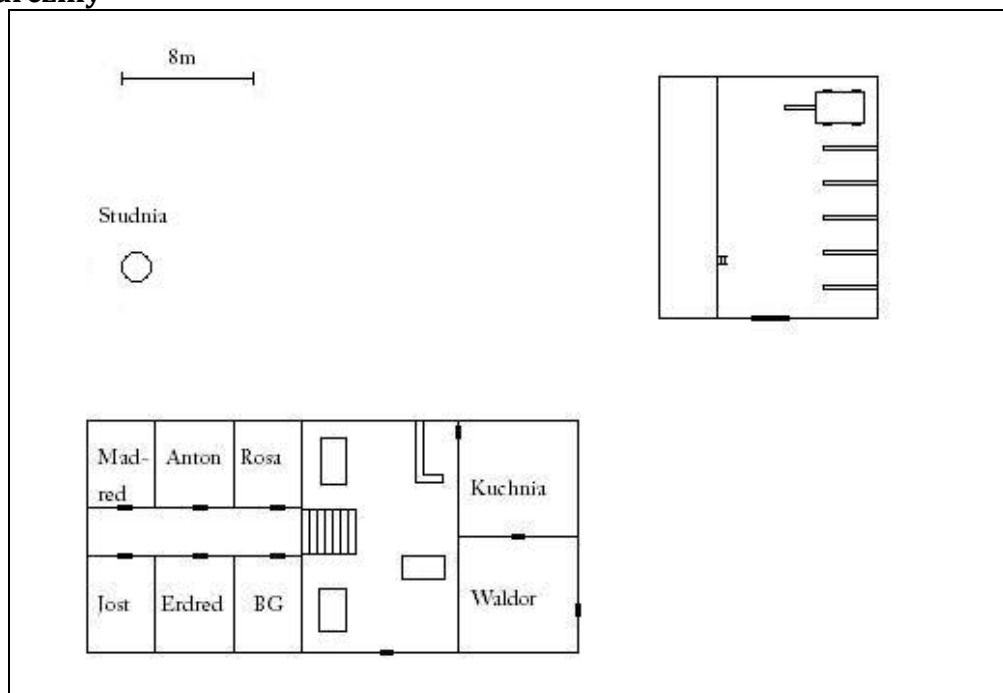
Mapy i opisy miejsc

Mapa okolicy



Spory odcinek drogi pomiędzy wioską a karczmą, porasta rzadki, mieszany las. Wiedzie ona przez grząskie, zachwaszczone pola. Wokół samego Matserbach las jest o wiele gęstszy, podobnie jak dalej na drodze, którą przybyli BG. Sama wioska to typowa ulicówka, rozciągnięta na przestrzeni kilkuset metrów. Jest spalona, wśród zgliszczy nic się nie zachowało.

Mapa karczmy



„Pod podkówką” to budynek klecony. Lewa część karczmy, w której mieszczą się pokoje, jest piętrowa. Pod pokojami mieści się pomieszczenie gospodarcze ze spiżarnią i warzelnią. Wejście do tamtej części znajduje się z boku, pod schodami. Drzwi są zamknięte na klucz, a obszerne pomieszczenie zagracone i pełne pajęczyn - najwyraźniej nieużywane. Jest tam nawet tylne wyjście (w pobliżu studni), jednak aby się do niego dostać trzeba się przekopać przez całe stopy rupieci. Okna są zabite, podobnie jak wymienione wyżej drzwi. Jest tam ciemno i nie ma nic cennego (wszystko co miało jakąś wartość wyjechało z poprzednim właścicielem).

Pokoje na piętrze są małe i ciasne, wyposażone w duży, płaski kufer nakryty skórą i szorstkim kocem oraz wysoką szafę, w której znaleźć można derę i dodatkowy pled, gdyby gości było więcej. Okna to po prostu otwory w ścianie - nie mają nawet błon, o szybach można pomarzyć. Drewniane okiennice otwierają się na zewnątrz, można je zamknąć na haczyk. Są niezbyt szczelne, dlatego śpiącym Bohaterom może nieprzyjemnie wiać po plecach. Drzwi mają prosty, drewniany skobelek na miedzianym łańcuszku, same są jednak dość mocne. Podłoga jest naga, klepki w niektórych miejscach są wypaczone, krzywe i nawilgłe. W kącie stoi mały, okrągły stółek, a na nim lampa olejna. Każdy pokój ma jedno okno.

Nocleg w karczmie jest tani - koszt dla jednej osoby to zaledwie 2 szylingi i 4 pensy. Herosi nie będą mieli zbyt dużo miejsca. Jeśli jest ich więcej niż dwóch, Waldor pozwoli im wnieść do pokoju ławę do siedzenia z sali głównej albo spać na własnych „gratach” - w takim przypadku cena podlega negocjacji (można ją zmniejszyć do połowy dla każdej „dodatkowej” osoby). BG mogą też wynająć pokoje, które zwolnią się podczas wydarzeń dzisiejszej nocy.

Waldor posiada klucze do wszystkich drzwi, za wyjątkiem pokoi gości, które da się zamknąć tylko od wewnątrz na skobelek.

Sala główna - mieszczą się tam trzy duże stoły (zaznaczone na mapce), po ich obu stronach stoją mniejsze, podłużne ławy do siedzenia. Na każdej zmieszczą swobodnie pośladki dwie osoby. Pod kontuarem mieści się mała szafka na trunki, Waldor trzyma tam też naładowaną kuszę i trochę drobnych do wydawania reszty (2k10 szylingów i 20+1k10 pensów). Za barem jest wejście do kuchni. Schody prowadzące na górę, do pokoi, są niestabilne i zniszczone. Uginają się pod większym ciężarem, ale poza tym są bezpieczne. Nie ma przy nich barierki. W głównej sali są cztery okna - po dwa na każdej ze ścian. Jedno mieści się za ladą.

Kuchnia - jest w niej piec z kominem, nad paleniskiem zawieszono kilka sztuk mięsa. Przy ścianach stoi parę skrzynek piwa, garczki, worki ziemniaków itp. W kuchni mieści się też kilka szafek i stołów. Tutaj śpi Marien - ma przygotowany kufer pod piecem. To pomieszczenie ma dwa okna, po jednym na każdej z zewnętrznych ścian.

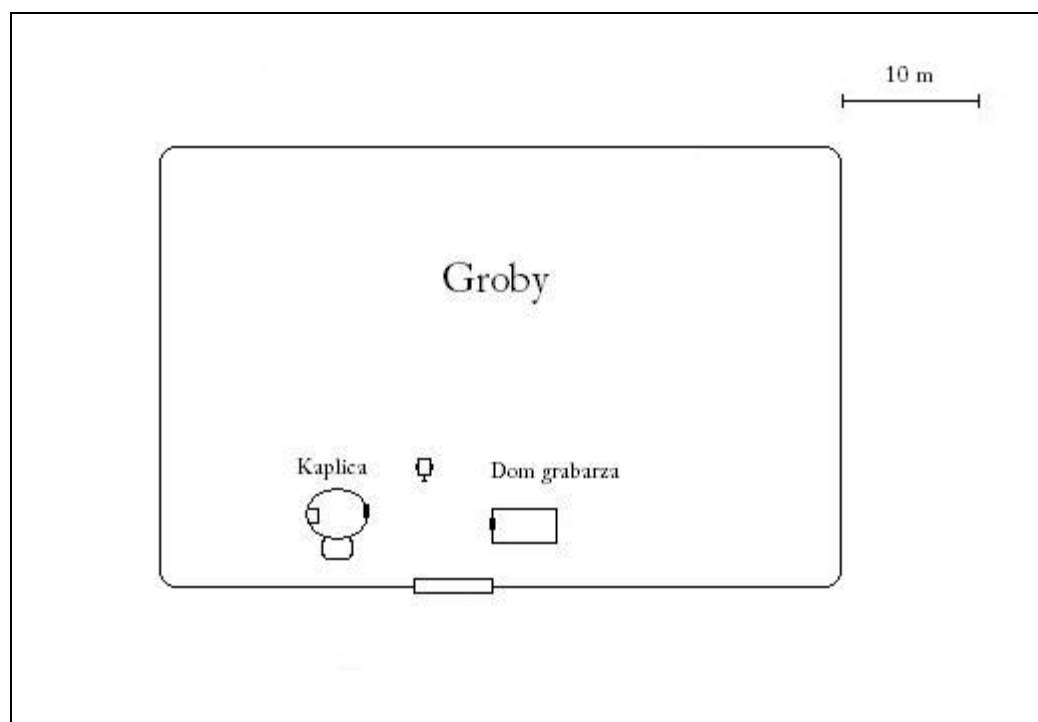
Pokój Waldora - nie różni się on specjalnie od pozostałych, choć jest nieco większy i przestronniejszy. Stoi tu jedyne prawdziwe łóżko w karczmie. Pod nim znajduje się kuferek, w którym mieści się całe bogactwo karczmarza (sakwa z 24 zk). Sprzęty wokół są proste - stół, para krzeseł, skrzynia ze zmianą ubrań i zapasowymi kocami. Z pokoju wyjrzeć można przez dwa okna. Z boku mieszczą się dyskretne, tylne drzwi, z których karczmarz chętnie korzysta.

Pokoje gościnne - wyglądają podobnie, wyposażenie jest we wszystkich takie samo jak opisano powyżej, gdzieś tam może się walać coś z ekwipunku przypisanego poszczególnym postaciom. Helmut miał mieszkać w jednym pomieszczeniu z Antonem.

Stajnia - poza tym, co napisano wcześniej, posiada małe piętro, na które można wejść po drabinie. Na górze nie ma nic ciekawego, poza pająkami i sianem.

Studnia - niezbyt głęboka, wykonana z kamienia. Obok stoi wiadro na linie przypiętej do podstawy studni za pomocą żelaznego uchwytu. Woda z tego ujęcia jest rudawa, ale zdatna do picia.

Mapa cmentarza



Grobów jest około trzydziestu. Są zadbane, przy wszystkich znajdują się drewniane tabliczki z nazwiskiem i rokiem. Teren cmentarza otoczony jest niskim, rzadkim płotem. Obszerna brama jest otwarta. Droga przy wjeździe jest błotnista i zjeżdżona.