Jan "Wędrowycz" Jęcz
Redakcja: Aleksandra 'Petra Bootmann' Sontowska

Potomek potwora

Szybkostrzał do Wolsunga

To, kto naprawdę zamieszkuje zamek w Rákoczi, od zawsze było zagadką nawet dla mieszkańców wioski. Wokół budowli narosło tak wiele legend, że obecnie nie da się oddzielić w nich prawdy od fikcji. Być może jednak zagadka zostanie wkrótce rozwiązana. Niedawno do Rákoczi przybył nowy właściciel. Plotki głoszą, że to wampir, więc mieszkańcy już planują tradycyjny, czarnoborski szturm na zamek. Prawda jednak jest zupełnie inna. Jeżeli bohaterowie sami nie rozwikłają tajemnicy zamku, zlinczowany zostanie niewinny człowiek, a prawdziwy potwór osiągnie swój cel.

Zawiązanie: pierwszym zadaniem, które stoi przed Mistrzem Gry, jest sprowadzenie postaci graczy do Rákoczi. Główny powód, dla którego mogą tu przybyć, stanowi zamek. Być może zechcą rozwiązać jego tajemnicę lub też ktoś poinformuje ich o poruszeniu, jakie wywołał przyjazd rzekomego wampira do wsi. Innym klasycznym dla opowieści grozy trikiem na sprowadzenie bohatera w jakieś miejsce jest spowodowanie awarii jego pojazdu. Paromobil ledwo dyszy, potrzeba części zamiennych, a wokoło dzika puszcza. Ponad wierzchołkami drzew, na tle księżyca widać wyraźnie jakiś kształt, jakby wieżę zamkową…

Gdy bohaterowie dotrą wreszcie do wioski, zaprezentuj im następującą scenę: Zbliża się noc. Główną ulicą, w stronę zamku, maszeruje pochód ludzi, trzymających siekiery, widły, grabie i pochodnie. Co jakiś czas odzywa się wystrzał pistoletu. Pochód prowadzi stary, wysoki człowiek, głośno pokrzykujący od czasu do czasu. Widać, że to on kieruje całą tą hałastrą. Test Półświatka o ST 10 pozwoli dowiedzieć się, że ludzie zamierzają wedrzeć się szturmem do zamku na wzgórzu i wygonić stamtąd wampira. Podbicia dadzą kolejne informacje: inicjatorem całej akcji jest Gábor Bethlen, który niedawno przybył do wioski, aby ostrzec jej mieszkańców przed przybyciem potwora; celem ludzi jest przede wszystkim dostanie się do wnętrza twierdzy, na razie nikt nie ustalił, co ewentualnie zrobić z potworem; ludzie są agresywni – nie wiadomo, do czego będą zdolni, gdy znajdą kogoś w zamku.

Rozwinięcie: w pewnym momencie wszyscy ucichną i pochód zatrzyma się. Słychać jedynie, jak Gábor krzyczy w stronę zamku, aby wampir pokazał się ludziom. Po chwili odpowiada mu jakiś przerażony, bełkoczący głos. Gábor odkrzykuje do niego, aby zawołał swego władcę. Tym razem przerażony głos jest trochę wyraźniejszy. Błaga ludzi, aby odstąpili od zamku, gdyż nie ma w nim żadnego potwora. Na pytanie o tożsamość odpowiada, iż jest… studentem Politechniki Heimburskiej. Zostaje jednak wyśmiany, a Gábor stawia mu ultimatum: ma godzinę na przyprowadzenie wampira, po tym czasie tłum wedrze się do środka siłą.

Te wydarzenia powinny obudzić w bohaterach przeczucie, że coś jest nie tak. Jeżeli spróbują przekonać ludzi do odwrotu, nie powiedzie im się – zbyt długo czekali oni na tę chwilę, by teraz odpuścić. Jedynym wyjściem jest zadeklarowanie wślizgnięcia się do zamku w celu dowiedzenia się, co rzeczywiście kryje. Można tego dokonać, odnajdując wspomniane w jednej z legend tajne przejście wewnątrz góry (test Analizy o ST 15; pod górą mieszka miot lamperii, być może to właśnie te bestie zostały uznane za wampira - walka).

Twierdza składa się z mniejszych budynków, dawniej używanych zapewne jako stajnie lub pomieszczenia dla służby, rozrzuconych wkoło potężnego stołpu. Brama do niego jest zamknięta – jej otwarcie wymaga testu Techniki o ST 15 lub Wysportowania o ST 20. W środku panują kompletne ciemności, światło widać jedynie na końcu długiego korytarza, skąd dobiegają także odgłosy płaczu. Bohaterowie odnajdą tam skulonego w kącie młodego człowieka. To on rozmawiał wcześniej z Gáborem. Skłonienie go do rozmowy wymaga testu przeciwstawnego Perswazji/Ekspresji przeciw Empatii 6/9+.

Heinrich jest sierotą i studentem Politechniki Heimburskiej. Parę tygodni wcześniej dostał list od osoby podającej się za jego wujka, w której został poproszony o przybycie do zamku w Rákoczi. Licząc na przygodę, przybył na miejsce, gdzie znalazł dalsze informacje. Wujek, porządkując przed śmiercią swoje sprawy, szukał osoby, która zaopiekuje się zamkiem, a szczególnie jego podziemiami. Kryją one ponoć jakąś przerażającą maszynę, zbudowaną zanim twierdzę przejęli przodkowie Heinricha. Chłopak jednak jeszcze nie zdobył się na odwagę, aby zbadać mroczne kazamaty. Jeżeli bohaterowie postanowią już teraz tam się udać, poinformuj ich, że koniec danej im przez Gábora godziny nieubłaganie się zbliża.

Po usłyszeniu historii Heinricha mieszkańcy wioski dadzą mu spokój pod jednym warunkiem: jak najszybciej zostaną zbadane podziemia zamku. Gdy ogromna ekspedycja, w której skład wejdą oprócz bohaterów i Heinricha ludzie z Rákoczi i Gábor, dotrze wreszcie do podziemi, odnajdą ogromne łoże, generator maniczny i mnóstwo urządzeń przypominających nowoczesne maszyny chirurgiczne. Oprócz tego na specjalnym podeście leży stara księga z makabryczną ilustracją na okładce przedstawiającą poćwiartowanego

człowieka. Jej otwarcie wymaga testu Odwagi o ST 15 – porażka, oprócz utraty karty z ręki, oznacza karę -1 do wszystkich testów, które bohater będzie wykonywał, będąc w tym pomieszczeniu. Grimuar jest dziennikiem z badań nad stworzeniem ożywieńca – nieboszczyka, ożywionego z pomocą technologii. Zapiski kończą się zdaniem: *„Nastała wreszcie noc, w której ja, doktor Stiepen Bethlen, pokonałem moc śmierci!”*. Któryś z bohaterów lub mieszkańców wioski zauważy, że naukowiec nosi to samo nazwisko co Gábor. Który to jakby zapadł się pod ziemię…

Punkt kulminacyjny: zbliżający się odgłos ciężkich kroków, dochodzący z dalszej części podziemi, wystraszy jeszcze niedawno tak bojowo nastawionych mieszkańców Rákoczi. Po chwili z mroków wyłoni się Gábor. Widać, że ukryta jest za nim jakaś wysoka postać. Bethlen iście grobowym głosem wyjawi, że jest potomkiem doktora Stiepena. Gdy dowiedział się o przybyciu do zamku Heinricha, postanowił wykorzystać okazję i przejąć swoje ukryte w twierdzy dziedzictwo. Bohaterowie mogą mu się przeciwstawić – w takim wypadku ryzykują, że zginą i staną się pierwszymi ofiarami Gábora, Władcy Śmierci (jak sam siebie nazwał). W tym momencie z ciemności za jego plecami wyjdzie ożywieniec, który rzuci się na bohaterów (walka *va banque*: ożywieniec i Gábor Bethlen).

Rozwiązanie: Po zdemaskowaniu Gábora i ostatecznym rozwiązaniu tajemnicy zamku Heinrich będzie mógł spokojnie zająć się spełnianiem ostatniej woli wuja. Mieszkańcy wioski z ochotą pomogą mu w tym zadaniu. Kto wie, może za parę lat nawiedzony zamek i ukryta w jego podziemiach aparatura staną się jedna z atrakcji turystycznych Czarnoborza.

Jeżeli natomiast Bethlen, wraz ze swym nieumarłym sługą, pokona bohaterów, stanie się władcą twierdzy. Rákoczi czekają ciężkie lata, gdyż po zgłębieniu sekretów doktora Gábor stanie się naprawdę potężną osobą, sprawującą rządy terroru. Pokonanie go na jego własnym terenie będzie naprawdę wymagającym zadaniem.

Statystyki przeciwników

Miot lamperii – PG s. 417

Ożywieniec – jak Nekrogolem (PG s. 436), ale z poniższymi zmianami:

- Zamiast **piły tarczowej** zdolność **olbrzymie pięści** – za podbicie: powalenie;
- **Szwy** – trafienie manewrem celny cios pozbawia ożywieńca jednej kości w następnej akcji.

Gábor Bethlen

Choć z pozoru wydaje się spokojny i charyzmatyczny, Gábor to tak naprawdę człowiek na skraju szaleństwa. Gdy dowiedział się, czym zajmowała się jego rodzina, postanowił poświęcić się nekromancji i odzyskać zamek w Rákoczi. Służył jako lekarz polowy w oddziałach Nieumarłej Rzeszy, lecz zdezerterował w ostatnich latach wojny, Zachował jednak różne kontakty wśród wysoko postawionych wotańczyków, którzy jego zdolnościom – lekarskim i nekromanckim – zawdzięczali życie. Dzięki nim dowiedział się o Heinrichu i ułożył plan przejęcia zamku.

Domyślna konfrontacja: walka.

Przeciwnik, człowiek, pula 2k10; odporność: 3.

Zdolności:

- **Szalony naukowiec:** Gábor, pasjonat nekromancji, doskonale zna punkty witalne na ciele człowieka – gdy trafia z podbiciem, powoduje utratę dodatkowego znacznika;
- **Nekromanta-technomanta:** moce tarcza fizyczna oraz uderzenie;
- **Gadżety:** strzykawka (zasięg średni, za żeton: oszołomienie), skalpel (atak +3*, otwarcie);
- **Manipulator:** bez kar może używać perswazji i ekspresji w walce.

Walka: skalpel 12*/9+, strzykawka 6/10+; obrona 16. Szalony naukowiec, manipulator.
Pościg: wysportowanie 6/9+; wytrwałość: 16.
Dyskusja: perswazja 9/9+, ekspresja 6/9+; pewność siebie: 14.