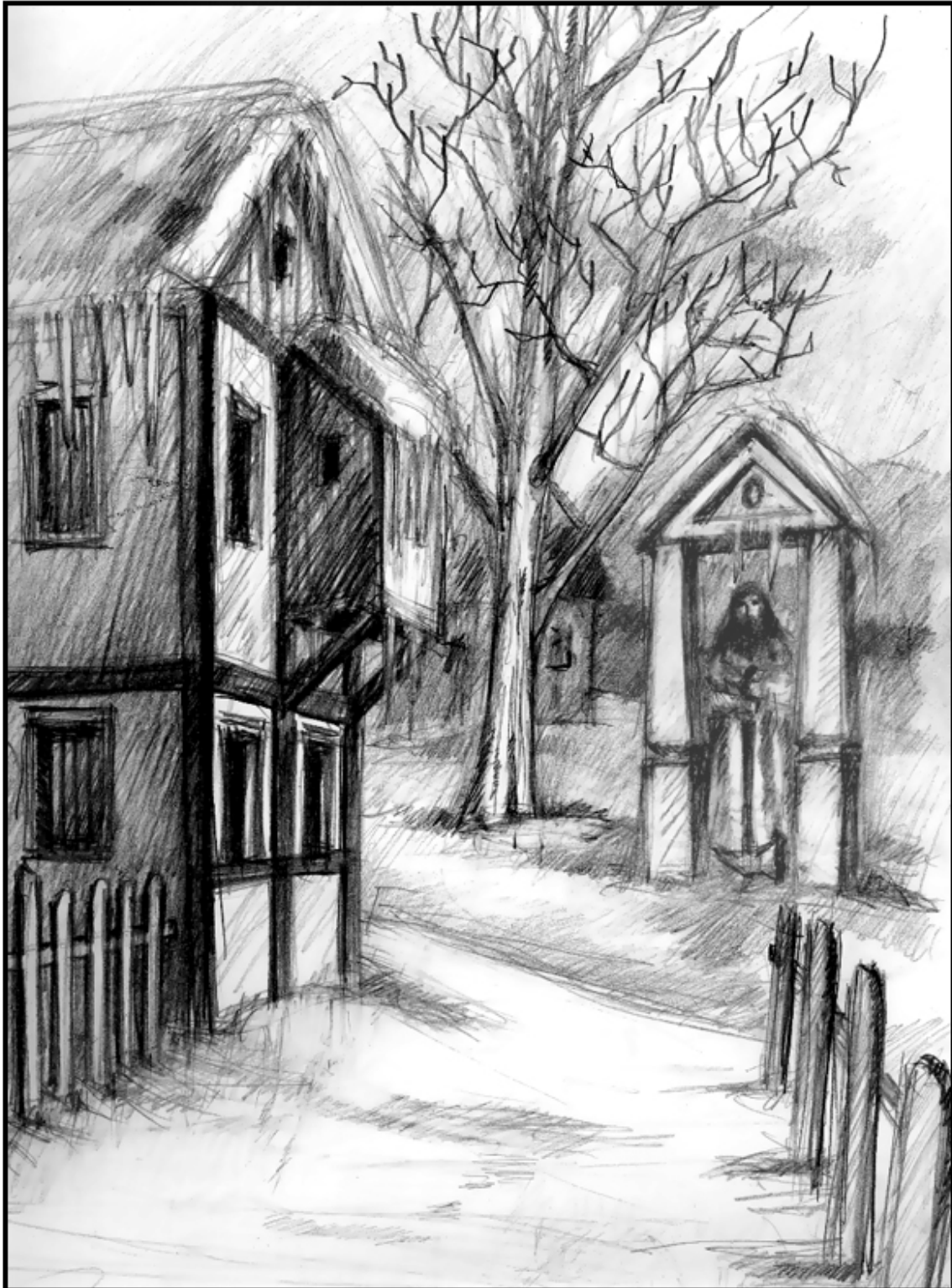


# Prawdziwe miłosierdzie



Adam Wołoszczuk

# Prawdziwe miłosierdzie

Witaj Mistrzu. Masz przed sobą zarys przygody, która do wesołych nie należy, za to pozwoli określić, jak bohaterowie Twoich graczy rozumieją miłosierdzie. Nie jest ona łatwa do poprowadzenia i będzie wymagać od Ciebie dobrej znajomości scenariusza a także gotowości do improwizacji. Zanim przystąpisz do gry i wprowadzisz bohaterów między sennie, pokryte śniegiem chaty wioski Bagen, przeczytaj poniższy tekst w całości co najmniej raz i upewnij się, że wszelkie powiązania między wydarzeniami i postaciami są dla Ciebie klarowne. Zapoznaj się z opisami BN i historią wioski by uniknąć zaskoczenia podczas gry. Struktura scenariusza pozwala BG na dużą swobodę – mogą udać się dokąd zapragną i wchodzić w interakcje z dowolnymi postaciami niezależnymi. W każdej chwili mogą podjąć krytyczne dla scenariusza decyzje, a Ty musisz być na to gotowy. Jednocześnie powinieneś pamiętać o chronologii wydarzeń niezależnych od poczynań BG. Poniższy tekst przedstawia najbardziej prawdopodobny przebieg wydarzeń, jednak powszechnie wiadomo, że inwencja graczy nie zna granic, nie należy więc zbyt mocno trzymać się przedstawionego schematu. Życzę, aby rozgrywanie tej przygody obfitowało w wiele wrażeń, rozterek i dramatycznych wyborów. Taki właśnie ma być ten scenariusz.

## Uwagi początkowe

Scenariusz przeznaczony jest do rozegrania w zimowej scenerii. Położenie geograficzne wioski Bagen nie jest szczególnie istotne. Ja umieściłem ją w Wielkim Lesie, w prowincji Talabekland, jednak z powodzeniem może ona znajdować się w każdej innej części Imperium. Las i sroga zima – to jedyne niezbędne elementy scenerii.

Powód, dla którego BG przybywają do Bagen może być dowolny i nie ma znaczenia dla przebiegu tej przygody. Najprostsze rozwiązanie zakłada, że Bagen jest jedną z osad mijanych przez BG podczas podróży. Z pewnością chętnie skorzystają z gościny po

długich i mozolnych wędrówkach zaśnieżonymi traktami Imperium. Jeśli obawiasz się, że BG mogą nie zechcieć pozostać w wiosce wystarczająco długo, zastosuj lekkie środki przymusu w postaci śnieżyicy lub drobnych odmrożeń, które powinni wygrać przez kilka dni.

Celowo nie zamieszczam map okolicy ani statystyk BN. Ograniczam się jedynie do krótkiego scharakteryzowania ważniejszych miejsc i postaci. Współczynniki BN dobierzesz, drogi Mistrzu, wedle własnego uznania, mając na uwadze możliwości prowadzonej drużyny.

Jeśli masz w zwyczaju okraszać swoje sesje muzycznym podkładem, postaraj się o jakies spokojne, odrobinę melancholijne motywy jako tło dla większości przygody. Później, gdy akcja trochę przyspieszy, można odtworzyć jakiś bardziej dynamiczny podkład.

## Bagen – siolo wśród świerków

Wśród śnieżnych zasp i zmarzniętych drzew majaczy senna wioska Bagen. Wąskie słupy czarnego dymu unoszą się z kominów kilku chat. W sercu wioski wznosi się kaplica Sigmara zbudowana z kamiennych bloków noszących widoczne znamiona czasu. Mieszkańcy osady to pracowici, zahartowani i poczciwi ludzie. Oprócz rdzennych obywateli Bagen, osadę zamieszkuje także duża liczba uchodźców z sąsiednich wsi zniszczonych podczas Burzy Chaosu. Wieśniacy nie mają łatwego życia, ale robią co mogą, by przetrwać w tych surowych warunkach. Mimo trudnych czasów, starają się być życzliwi i pomocni, co jest w dużej mierze zasługą kazań Faustusa, młodego kapłana Sigmara, który jest opiekunem kaplicy.

Najokazalsze gospodarstwo we wsi należy do wójta i pełni rolę gospody, miejsca spotkań i narad. Pozostałe domostwa, wtulone w śnieżne pierzyny, tworzą ciasny krąg. Osada otoczona jest solidną, drewnianą

palisadą, która ma chronić mieszkańców przed wygłodniałą dziką zwierzyną i wszelkimi innymi nieproszonymi gośćmi.

Jako że wioska znajduje się w pobliżu szlaku, mieszkańcy przywykli do obcych podróżnych szukających u nich noclegu i strawy. Nie wyzbyli się jednak podejrzliwości i ostrożności.

## Zarobić na życzliwość

Przybycie BG do Bagen wzbudzi zainteresowanie wieśniaków, ponieważ tej zimy szlaki są wyjątkowo nieprzyjazne i nawet najwytrwalsi podróżni wolą przeczekać falę mrozów i śnieżyc z dala od dzikich ostępów. BG będą mieli szansę na uzupełnienie zapasów, ogrzanie się przy ogniu w gospodzie oraz na spędzenie kilku nocy pod strzechą u życzliwego gospodarza. Wieśniacy nie żądają dużej zapłaty w monecie. Znacznie bardziej cenią sobie jednak pomoc przy codziennych obowiązkach. Jeśli więc BG chcą sobie zaskarbić życzliwość mieszkańców, muszą odłożyć na bok dumę i przez pewien czas wieść obfitujący w trudy i znój żywot zwykłego wieśniaka. Rąbanie drzew, uprawianie zwierzyny, palenie w piecach, wzmacnianie palisady i tym podobne zajęcia będą wypełniały czas pobytu BG w Bagen. W zamian za to podróżni mogą liczyć na ciepłą strawę, ogrzewaną izbę, kąpiel i przychylny spójrzanie mieszkańców wioski.

*Mistrzu, postaraj się opisać swoim graczom rutynę wiejskiego życia tak, by ich nie znudzić, a żeby poczuli więź z mieszkańcami wioski. Obudź w nich szacunek dla ludzi, którzy na życie nie zarabiają mieczem, a ciężką pracą gołymi rękami, okupioną wieloma wyrzeczeniami, bólem i niewygoda.*

## Historia powołania

BG z pewnością będą mieli okazję porozmawiać z lokalnym kapłanem Sigmara – bratem Faustusem. Dowiedzą się, że kaplica Sigmara jest znacznie starsza niż sama wioska. Przed laty, zanim jeszcze powstała

wioska Bagen, pełniła ona jedynie rolę przydrożnego ołtarzyka, przy którym wędrowcy mogli prosić kapłana – opiekuna o błogosławieństwo na podróż. Niezwykła aura tego miejsca sprawiła, że z biegiem czasu, w okolicach kaplicy zaczęli zatrzymywać się znużeni włóczędzy, banici, i ludzie spragnieni bliskości świętego przybytku. Powstała w ten sposób osada szybko przerodziła się w małą wioskę i przetrwała po dziś dzień. Sama kaplica liczy sobie bez mała pół wieku. Od samego początku opiekował się nią ojciec Nikodem, aż do czasu gdy, 10 lat temu, po niewyjaśnionym zaginięciu, zastąpił go obecny opiekun. Brat Faustus, pytany o ojca Nikodema wyraźnie posmutnieje i bąknie, że to gorzka historia, której nie czuje się na siłach opowiadać. Więcej na ten temat nie da się z niego wyciągnąć. Gotów jest jednak krótko opowiedzieć swoją historię.

Brat Faustus na ochotnika zgłosił się do opieki nad tą kaplicą, gdy dowiedział się, że ojciec Nikodem zaginął. Nie było wtedy zbyt wielu chętnych do posługi na takim odludziu. Inni nowicjusze Sigmara szeptali między sobą dziwne rzeczy, podsycane plotkami o zniknięciu ojca Nikodema. Uznawali przydział do tej kaplicy za pechowy lub wręcz przeklęty. Brat Faustus, wówczas jako 20 letni młodzieniec, ochoczo podjął się tej trudnej misji przepelniony chęcią niesienia pomocy osieroconemu przez ojca Nikodema ludowi Bagen. Od 10 lat opiekuje się kaplicą i mieszkańcami wioski, z dala od ociekających złotem ołtarzy w miejskich świątyniach.

## Legenda o dzieckożercy

BG z pewnością zechcą dowiedzieć się więcej o tajemniczym losie ojca Nikodema. W tym celu powinni delikatnie popytać mieszkańców wioski. Wszyscy niechętnie mówią na ten temat. Jednak odpowiednio zachęceni do opowieści wieśniacy uraczą BG jeżącą włosy historią o potworze, jakim rzekomo stał się ojciec Nikodem.

Pytani o ojca Nikodema wieśniacy zgodnie orzekną, że był on człowiekiem o złotym sercu, prawym, skorym do wszelkiej pomocy

i gotowym do wyrzeczeń. Zawsze niósł pomoc tym, którzy byli w potrzebie, a słowa otuchy tym, którym pomoc już się nie dało. Żył w ubóstwie, zdolny do dzielenia się swymi zapasami z mieszkańcami wioski gdy nastawały ciężkie czasy. Odprawiał kazania krzepiące serca ludu, błogosławił małżeństwom i odbierał porody. Był kimś więcej niż tylko opiekunem kaplicy, był niczym kochający ojciec i dobry pasterz, który nigdy nie pozostawał obojętny na ludzką niedolę. Mieszkańcy Bagen, wszyscy bez wyjątku, kochali go aż do chwili, gdy wszystko tragicznie się odmieniło...

Nikodem zniknął 10 lat temu. Bez żadnego ostrzeżenia, bez pożegnania, po prostu odszedł którejś nocy... Tej samej nocy zaginęło nowonarodzone dziecko Pietra i Magdy. Mieszkańcy, gdy tylko dowiedzieli się o zniknięciu niemowlęcia, ruszyli na poszukiwania. Odnaleźli świeży trop biegnący wzdłuż dróżki prowadzącej do pobliskiej chatki węglarza. Ślad wiódł do wielkiego, starego wiązu o rozłożystych korzeniach, następnie wił się pomiędzy zaroślami i nikał w głębokim borze. Wieśniacy, choć krzepcy, zrezygnowali z poszukiwań w strachu przed leśnymi bestiami. Winą za zniknięcie dziecka obarczono więc nieszczęsnego węglarza Gustawa, który miał tego pecha, że mieszkał nieopodal sam w leśnej chatce i w dodatku "cieszył" się opinią odludka i dziwaka. Rozwścieczona tłuszcza wywlekła biedaka z jego domostwa i omal nie dokonała na nim samosądu. W ostatniej chwili wstawili się za nim rodzice zaginionego dziecka i wściekły lud niechętnie ustąpił. Od tamtej pory Gustaw odmienił się – zdziwaczał jeszcze bardziej, zaczął się jąkać, a jego kondycja psychiczna uległa wyraźnemu pogorszeniu. Nadal jednak był w stanie wypalać węgiel, pozwolono mu więc zostać w chatce i robić swoje.

Po długich i gorących debatach, rada wioski ze smutkiem uznała, że za porwaniem musiał stać ojciec Nikodem. Starszyzna osady orzekła, że najwidoczniej na starość kapłana dopadło szaleństwo i obsesja na punkcie młodości. Dalsza legenda powstała samoczynnie: szalony staruch porwał dziecko

by przedłużyć swój żywot. Aby tego dokonać zapewne musiał zjeść niewinne dziecię i odprawić plugawy rytuał by odebrać mu duszyczkę. Niektórym mieszkańcom ciężko było pogodzić się z takimi zarzutami wobec poczciwego i szlachetnego ojca Nikodema. Dwa lata później ich wątpliwości zostały rozwiane, gdy zniknęło kolejne niemowlę. Należało do Jadźki – rozpustnej dziewczki, która poszła pod pierzynę wojem, goszczącym krótko w Bagen. Podobnie jak poprzednio, tropy porywacza wiodły do starego wiązu i potem dalej, głęboko w ciemną knieję. Błady strach padł na mieszkańców wioski. Rodzice nie spuszczaali z oczu swoich pociech. W napięciu wyczekiwano kolejnego najścia porywacza dzieci. I doczekano się.

W rok po tym uprowadzone zostało kolejne dziecko. Tym razem był to 7 letni, chorowity Fryc, syn Bogny – wdowy po garbarzu Arturze, który powiesił się niegdyś na belce od stropu (jeśli BG będą dociekliwi dowiedzą się że stało się to niedługo po narodzinach Fryca).

Trzy lata później znika kolejne niemowlę zaraz po tym jak żona grabarza Grzegorza urodziła je w męczarniach i wkrótce po tym zmarła.

Kolejne dziecko przepadło następne trzy lata po tym. Jego rodzice w niedługim czasie od tego zajścia opuścili wioskę na zawsze.

Ostatnie porwanie miało miejsce całkiem niedawno, niewiele ponad dwa miesiące temu. Dziecko urodziła młoda dziewczyna – Steffa, mieszkająca ze swoją matką Gertrudą. Ojciec dziecka nieznan.

Wszystkie porody odbierał brat Faustus, biegły w sztuce medycznej oraz wspomagany przez uzdrawiającą moc Sigmara.

Podobno w sąsiednich wioskach, które obecnie zrównane są z ziemią po Burzy Chaosu również dochodziło do uprowadzeń dzieci. Te informacje BG mogą potwierdzić

rozmawiając z uchodźcami z tych wsi osiadłymi w Bagen. Wszyscy zgodnie twierdzą, że zaginięcia dzieci rozpoczęły się od chwili zniknięcia ojca Nikodema. Wcześniej takich przypadków nie stwierdzono.

Ludzie szepczą, że to ojciec Nikodem, odmieniony w potwora przychodzi by nękać mieszkańców wioski. Podobno zjada żywcem dzieciątka by zaspokoić swój palący głód świeżej i niewinnej krwi. Kryje się głęboko w kniei i czeka na dogodną okazję by wprowadzić kolejne dziecko.

*Mistrzu, odegraj opowieści wieśniaków tak, by nadać legendzie jak najbardziej złowrogi wydźwięk. Mieszkańcy są przekonani, że ich wioskę terroryzuje bestia z piekła rodem. Na wspomnienie ojca Nikodema, zabobonni ludzie spluwają przez ramię lub czynią dłonią ochronny znak Sigmara. Postaraj się przekonać BG, ustami przesądnych wieśniaków, że potwora należy wytropić i ubić, a truchło najlepiej spalić na proch i zakopać głęboko pod ziemią.*

Rodzice zwykli straszyć swoje dzieci opowieściami o tym okrutnym stworze jednak teraz zagrożenie stało się zbyt realne. Strwożeni o swe pociechy postanowili coś uczynić. Po ostatnim porwaniu zwołali naradę w gospodzie i uradzili, że należy sprowadzić do wsi człowieka biegłego w tępieniu wszelkiego plugastwa. Zdecydowano, że trzech ochotników wyruszy do najbliższego wielkiego miasta by prosić w świątyni Sigmara o interwencję łowcy czarownic. W wyprawie wzięli udział: Klaus – syn samego wójta oraz Mitko i Sauer – jego dwaj ziomkowie, synowie myśliwego. Wyruszyli jakieś dwa miesiące temu.

Brat Faustus nie zajął jednoznacznego stanowiska wobec tematu sprowadzania do wsi łowcy. W głębi duszy był przekonany, że straciłaby na tym cała społeczność, gdyż fanatyczny zapał łowców czarownic nieraz wykracza poza granice moralności, sprawiedliwości i miłosierdzia. Ledwie miał odwagę by sam przed sobą przyznać się do tych obaw, zatem przenigdy nie zdobyłby się na to, by publicznie je wyjawić.

Obecnie mieszkańcy Bagen z wytęsknieniem oczekują powrotu trzech wybrańców w towarzystwie człowieka, który miałby przerwać pasmo porwań i uwolnić Bagen od dzieciożercy.

## **Dom na odludziu**

Któregoś ranka brat Faustus poprosi BG o przyniesienie węgla drzewnego z chatki węglarza znajdującej się głębiej w lesie. Mieszkańcy wioski niechętnie tam chodzą bo uważają Gustawa za półgłówka. Poza tym dobrze pamiętają jak próbowali go ukamienować, pochopnie posądzivszy o porwania niemowląt. Dręczeni wyrzutami sumienia, w miarę możliwości, starają się trzymać od niego z daleka.

Dróżka wiodąca do chatki węglarza jest wąska, kręta i rzadko uczęszczana. Prowadzi przez gęste zarośla i przechodzi tuż obok starego wiązu o rozłożystych korzeniach. Atmosfera tego owianego złowrogą tajemnicą miejsca ma w sobie coś niepokojącego.

*Pora postraszyć troszkę BG. Niech jeden z nich oczami wyobraźni ujrzy kostropate łapska, które ukrywają pośród płataniny korzeni jakieś białe zawiniątko. Niech inny BG zwróci uwagę, na nienaturalną ciszę panującą w tym miejscu. Zamilknij na dobrą minutę i daj graczom odczuć grozę tego miejsca. Spraw, by BG poczuli się niepewnie i we właściwym momencie wrzasknij graczom prosto w twarz. Gdy zdębiali bohaterowie chwycą za broń, opisz im głuźca, który niezgrabnie podrywa się do lotu z pobliskich zarośli. To on był sprawcą całego zamieszania. Jeśli zechcesz, możesz podobnych trików zastosować więcej, jednak nie przesadzaj z nimi. Chodzi o to, by BG nabrali niechęci do tego upiornego drzewa. Wszystko po to, by bali się jeszcze bardziej gdy przyjdzie im tu wrócić w znacznie mniej przyjemnych okolicznościach.*

Jakieś dwieście kroków po minięciu starego wiązu, spomiędzy drzew da się dostrzec chatkę z dobudówką na drewno. Bojaźliwy Gustaw nie będzie zbyt chętny do

otwierania drzwi obcym, ale jeśli BG będą odpowiednio łagodni (lub bardzo groźni) w końcu wpuści ich, dzierżąc w garści solidną pałę i wyda worki węgla. Jeśli BG uda się wciągnąć Gustawa w rozmowę ten, jaskając się, opowie, że czasami słyszy jakieś szmery dobiegające z lasu od strony więzu. Często w nocy miewa też wrażenie, że coś podchodzi bardzo blisko jego chatki i skrobie, skrobie, skrobie... Bywa, że rankiem Gustaw zauważa porozrzucane w drewni polana. Kiedyś też zniknęła mu siekiera. Szukał jej wszędzie i nie było po niej ani śladu. Kilka dni później odnalazł siekiere stojącą na swoim miejscu w drewni. Gustaw jest głęboko przekonany o tym, że jego chatkę nocami nawiedza leśne lichy.

*Mistrzu, Twoi gracze zapewne odbiorą opowieści Gustawa jako mamrotanie szaleńca. Jest w niej jednak więcej prawdy, niż mogłoby się wydawać.*

## **Powrót bohaterów**

Następnego południa w wiosce da się słyszeć okrzyki radości. Szlakiem podąża grupa wędrowców prowadzona przez człowieka na koniu. Syn wójta powrócił z misji w towarzystwie łowcy czarownic - Sigismunda Krantz i kilku ochotników. Niestety, jeden z synów myśliwego nie powrócił z wyprawy, a drugi, ciężko ranny, niesiony jest na prowizorycznych noszach. Ludzie wiwatują na cześć młodego Klausa a brat Faustus przygląda się całemu zajściu ponuro. Ranny Mitko jest czym prędzej układany w kaplicy i kapłan otacza go opieką. Mitko został ciężko raniony w starciu ze zwierzoludźmi. Sauer nie przeżył tej walki.

Trzej ochotnicy towarzyszący łowcy czarownic to hałaśliwe i wulgarne zbiry. Wszyscy są poszukiwani listami gończymi za dezercję z garnizonu w Wolfenburgu. Każdy z nich doprowadzony przed sąd wojskowy jest wart 10 złotych koron, zaś ich głowy wycenia się na 5 złotych koron. Aktualnie chroni ich jednak autorytet łowcy czarownic. Sigismund Krantz żąda dachu nad głową oraz strawy dla siebie i swoich ludzi. Jeśli BG korzystali z pokoju w gospodzie, są grzecznie

proszeni przez gospodarza o jego zwolnienie. Jeśli utrzymywali dobre stosunki z mieszkańcami, to mogą liczyć na to, że któryś z wieśniaków ugości ich u siebie.

Obecność trzech maruderów jest uciążliwa dla każdego w wiosce. Zbiry od razu każą wytoczyć beczki piwa, upichcić najlepszą pieczeń i przygotować ciepłe barłogi. Na każdą próbę sprzeciwu czy krytyczną uwagę reagują bardzo gwałtownie. Żadna dziewczka w ich pobliżu nie może czuć się bezpieczna. Pozwalają sobie na wiele, świadomi, że nikt nie odważy przeciwstawić się pacholkom łowcy czarownic. Świetnie się bawią, prowokując kogo popadnie do bójki. Szczególnie obecność BG, zapewne uzbrojonych, działa na nich jak płachta na byka.

Po krótkim odpoczynku łowca rozpoczyna przesłuchiwanie mieszkańców wsi. Nie patyczkuje się z nikim i wobec opornego rozmówcy nie zawaha się użyć argumentów takich jak groźba tortur czy stosu. Krytykuje brata Faustusa za opieszałość i grozi, iż doniesie wysokim kapłanom o zaniedbaniu obowiązków przez miejscowego duchownego (wszak należało wezwać łowcę czarownic już po pierwszym porwaniu!). Sigismund Krantz czuje się w Bagen zupełnie bezkarny i uznaje się za człowieka stanowiącego prawo. Również BG poddani zostaną przesłuchaniu. Pytania będą dotyczyć wszystkich sfer życia BG, ich powiązań, celu podróży, rodziny i stosunku do kościoła Sigmara.

*Drogi Mistrzu, postaraj się przeprowadzić przesłuchanie BG w taki sposób, aby było ono dla nich jak najbardziej uciążliwe. Niech Sigismund pyta ich o wszystko, o co nie chcieliby być pytani. Niech drąży z pozoru najmniej istotne tematy rodzinne, niech docieka najintymniejszych szczegółów ich życia, niech pyta o przyjaciół, rodziny, kochanki. Niech czepia się najmniejszego zająknięcia czy przejęzyczenia. Niech przygląda się znamionom i bliznom. Podejrzliwość i paranoja to jego dominujące cechy. Zrób wszystko, by BG nie czuli się bezpiecznie w obecności Sigismunda.*

Dzień przyjazdu łowcy i jego świty do Bagen powinien być dniem, w którym chwilowa radość, wywołana pojawieniem się wybawców, ustępuje napięciu i strachowi przed gniewem Krantzta i kłopotami ze strony jego podwładnych.

## Krzyk w ciemnościach

Mroźna noc. Jest tak zimno, że wydaje się, iż nawet wiatr zamarł i lodowate powietrze ani drgnie. Duże płatki śniegu nieśpiesznie opadają na ziemię. Jest cicho. Bagen pogrążone jest w głębokim śnie. Psy pochowały się głęboko w swoich budach, a ludzie okryci pierzynami szybko pozasypiali w oczekiwaniu na nadejście dnia. Nawet maruderzy, którzy tego sobie wypili, posnęli na ławach w gospodzie.

Nagle ciszę nocy przesywa przeciągły krzyk, zaraz potem następny. Po nim jeszcze dwa, które wyrwają BG ze snu. Zdają się dobiegać z lasu i wydają się być wrzaskami kogoś bardzo przerażonego. Łowca czarownic w pełnym oporządzeniu, otulony płaszczem, pojawia się na wiejskim placu. BG zapewne także zechcą zbadać przyczynę tych hałasów. Sigismund Krantz brutalnie budzi swoich pacholków, którzy półprzytomni i z bolącymi głowami wytaczają się przed gospodę. W kilku chatkach zapalają się łuczywa, niektórzy z wieśniaków wylegają przed swe domostwa. Psy ujadają wściekle. Trzeba sprawdzić co się stało. Krantz kopniakami w zadki popędza swoich popieczników i zachęca BG do udania się wraz z nim. Wszak każdy, kto potrafi władać orężem może przydać się tam w lesie. Żaden z wieśniaków nie wyruszy wraz z nimi.

Krzyki ustały. W tej przeklętej ciszy BG wraz z łowcą i jego pomocnikami brną przez chaszczę. Maruderzy są przerażeni, zmarznięci i otepiali. Odzywają się w nich pierwotne lęki, które dają o sobie znać tym bardziej, im mocniej próbują dodawać sobie otuchy.

*Mistrzu, opisz w tym miejscu pacholków łowcy jako przestraszone bydłota zagubione w głuszy. Ich dziarskie miny*

*zostały zmyte z niegolonych ryjów przez niepewność i strach. Słysząc jak szczękają zębami, nie znać czy z zimna czy ze strachu. Ich drżące ze zgrozy serca nie mogą mierzyć się z pierwotną potęgą milczącego i spowitego ciemnością lasu. Niech drżącymi głosami dodają sobie nawzajem otuchy podsycając jedynie panującą atmosferę niepewności. Być może ich lęk udzieli się także BG. Jeśli tak – tym lepiej. W tym miejscu, jeśli taka będzie Twoja wola, Krantz może zdecydować, że nie będzie miał pożytku ze szczękających zębami pomocników i odprawić ich z powrotem do wsi. Nie jest to zabieg obowiązkowy, ale może wpłynąć na kształt ostatecznej konfrontacji.*

Sigismund Krantz, niczym gończy pies węszący zdobycz, sunie przez zarośla wytrzeszczając oczy w ciemność. Jego skupione oblicze jest maską olbrzymiego napięcia.

Grupa wkracza w okolicę starego wjazdu, którego sylwetka zlewa się z panującą wokół ciemnością. Jedyne rozłożyste, poplątane korzenie wyraźnie odcinają się na tle śniegu, tworząc groteskowe wzory rodem z sennego koszmaru. W noc taką jak ta, groza tego miejsca jest niemal namacalna. Wtem wyraźnie słychać trzask łamanych gałęzi. Coś lub ktoś szybko przedziera się przez knieję w kierunku BG. Słychać nieregularne sapanie i charczenie. Lada moment coś wypadnie z zarośli. Krantz przygotowuje się do odparcia ataku, a jego pomocnicy (o ile Krantz ich wcześniej nie odesłał) szarpią się z mieczami przymarzniętymi do pochew. Nagle z kniei wypada zziębły i przerażony Gustaw, zmęczony do granic możliwości. Jeśli BG w porę nie zareagują, nerwowy Krantz nadzieje węglarza na miecz. Jeśli jednak BG nie dopuszczą do tego, zdyszany węglarz po kilku chwilach odzyska mowę i zacznie nieskładnie opowiadać o czarcie, który nawiedził go w chacie. Twierdzi, że stwór był szybki i zwinny, a gdy Gustaw zamachnął się na niego siekierą ten sypnął mu w twarz garścią trocin. Przerażony rzucił się więc do ucieczki w ciemną noc i wrzeszcząc gnał przed siebie, aż w końcu wpadł na BG.

Usłyszawszy tę opowieść łowca czarownic

odprawi węglarza do wsi i ponagli ekipę, która czym prędzej ruszy do chatki. Drzwi otwarte są na oścież, a z izby dobiegają jakieś hałasy.

Łowca wtargnie do chatki rozkazując BG by odcięli wszelkie drogi ucieczki. W izbie głównej krząta się istota, która swą formą nieco przypomina człowieka, jednak wielki kolczasty grzebień sterczący z pleców stwora, łuskowata skóra, ostre zęby i pazury budzą uzasadnione wątpliwości co do pochodzenia istoty. Dojdzie do krótkiej walki, a zwinny i szybki stwór będzie raczej unikał ciosów niż je zadawał.

*Nie wolno dopuścić by istota została zabita! Walka powinna trwać dopóki mutant nie zostanie raniony i wówczas, niezależnie od wysiłków BG, zbiegnie w las wykonując efektowne ewolucje akrobatyczne. Wiem, że nie jest to lubiany zabieg w RPG. Postaraj się tak rozegrać sytuację, by gracze nie zorientowali się, że padli ofiarą działania deus ex machina. Opisz graczom nieludzką zręczność i szybkość stworzenia, które bez śladów zmęczenia płąsa po izbie czepiając się ścian i sufitu. Mutant wykonuje graniczące z niemożliwymi ewolucje, co możesz odzwierciedlić poprzez np. modyfikator – 20 do wszystkich prób trafienia w stwora.*

Po starciu stwór umyka w las znacząc ślad swojej ucieczki posoką. Łowca czarownic ruszy w pościg, a BG zapewne będą mu towarzyszyć. Krwawy trop prowadzi głęboko w ciemną i dziką knieję...

## Wioska potępionych

Podążająca krwawym tropem grupa dotrze wreszcie na obrzeża polany położonej w małej kotlinie. Ich oczom ukaże się dziwaczna osada – karykatura wioski. W jej skład wchodzi karłowate chatki kryte grubymi futrami, szałas i śnieżne domki. Tu i ówdzie palą się małe ogniska. Da się dostrzec kilka sylwetek krzątających się przy ogniu. Większość z nich kształtem i rozmiarami przypomina dzieci jednak na ich ciałach, nawet przy tak słabym oświetleniu, widoczne są wyraźne deformacje. Przy jednym z ognisk widać również starego

człowieka opatrującego ranne stworzenie, które BG rozpoznają jako mutant napotkanego w chatce węglarza. Da się słyszeć strzępy rozmowy:

- Tyle razy powtarzałem ci, że wypadki w pobliże wioski skończą się dla ciebie źle. Może to nawet zagrozić nam wszystkim. Musiałeś się uprzeć i dopiąć swego. To teraz masz. Szczęśliwie, to tylko powierzchowna rana. Kim byli ludzie, którzy ci to zrobili? Czy byli z wioski?

- Nie wiem, nie widziałem dokładnie. Cały czas fikałem i uciekałem od świszczących ostrzy. Przepraszam, ojcze, więcej nie będę tam biegał. – odpowiada mutant dziecięcym głosem.

- Miejmy nadzieję, że stary Gustaw bezpiecznie dotarł do wioski. Musiałeś mu napędzić wielkiego stracha. Biedny człowiek i tak się w życiu wiele wycierpiał. Ech.

Łowca czarownic podekscytowanym szeptem rozkazuje BG i swoim ludziom:

- Wyrznicie mutantów. Ja zajmę się tym starym renegatem. Musi być żywy, żeby stanąć przed obliczem sprawiedliwości!

Powiedziawszy to, wkracza na polanę z obnażonym mieczem, wołając:

- Nikodemie! Na mocy księgi praw Sigmara zabieram cię przed oblicze trybunału kapłańskiego. Odpowiesz za zbrodnie bratania się z pomiotem Chaosu.

Zmutowane dzieci w przerażeniu obserwują przybysza. Niektóre szczerzą kły lub wydają groźne syki, jednak Nikodem uspokaja je. Stary kapłan prostuje się i wsparty na solidnym kiju zwraca się do łowcy:

- Wstrzymaj swój gniew chociażby na chwilę, bracie. Jaką krzywdę widzisz w tym co czynię, ratując te dzieci od stosu lub ukamienowania? Wychowuję je jak własne potomstwo, wpajam im nauki o prawości, dobroci i szacunku. Tych cech wielokrotnie brakuje ludziom nieskażonym przez Chaos. Nie wyglądam czyni potworem, lecz uczynki. Zapewniam cię, że każde z tych dzieci ma w sobie więcej z człowieka niż niejeden zepsuty dzieciak biegający po ulicach wielkich miast. Okaż więc prawdziwe miłosierdzie, jako i ja okazałem je tym dzieciom.



Łowca nie wygląda na wzruszonego. Z chłodnym profesjonalizmem zabiera się do roboty. Reszta zależy już od BG...

Mogą wspomóc Sigismunda i eksterminować mutantów. Wówczas żadne ze stworzeń nie opuści Nikodema. Będą walczyć przy nim aż do ostatniego tchu. Użyją wszelkich dostępnych mocy jakimi obdarował je Chaos, by chronić swego opiekuna. W takiej sytuacji sam kapłan nie będzie stał bezczynnie i błagając Sigmara o przebaczenie zacznie walczyć. Wspierani przez łowcę czarownic, BG zapewne w końcu poradzą sobie w walce ze starcem i młodymi mutantami. Ważne, by nie przyszło im to zbyt łatwo. Gdy będzie już po wszystkim, BG zyskają sobie umiarkowaną przychylność Sigismunda Krantza. Na tym jednak łowca nie poprzestanie. Uznawszy, że okolica musi być przesiąknięta esencją Chaosu, skoro tyle dzieci dotkniętych zostało przez mutację, rozkaże przesiedlenie wioski Bagen. Po wielu groźbach i ostrzeżeniach ludzie ociągając się i lamentując opuszczą swe domostwa i wkrótce potem strzechy staną w płomieniach.

Być może jednak drużyna wstawi się za ojcem Nikodemem i jego zmutowaną trzódką. Wówczas mogą być pewni gwałtownej konfrontacji z Sigismundem Krantzem (i jego trzema oprychami, jeśli ich przedtem nie odesłał). Walka powinna być krwawa i ciężka, w dramatycznym momencie z pomocą mogą przyjść młode mutanty lub sam ojciec Nikodem. Stary kapłan nie pozwoli jednak zabić kogokolwiek (maruderzy dadzą nogę po kilku zranieniach, Krantza trzeba naprawdę ciężko ranić i powalić na ziemię). Kiedy łowca zostanie powstrzymany, Nikodem opowie BG całą swoją historię. Wyjawi, że opiekował się zmutowanymi dziećmi na prośbę ich rodziców, chcących je w ten sposób uratować przed niechybną śmiercią. Okaze się, że brat Faustus od początku był wtajemniczony w działalność starego kapłana. Gdy 10 lat temu Nikodem odebrał poród pierwszego zmutowanego dziecka, postanowił uchronić je przed niechybną zagładą z rąk mieszkańców wioski. Przekonał matkę, żeby oddała mu dziecko pod opiekę i zabrał je w głąsę. Gdy

do wioski przybył Faustus w zastępstwo Nikodema, stary kapłan czym prędzej skontaktował się z nowym opiekunem kaplicy i poinstruował go, by każde dziecko, u którego stwierdzi objawy spaczenia Chaosem, jak najprędzej wynosić poza obręb wioski. Faustus przysiągł, że zachowa tajemnicę. Od tej pory, gdy dochodziło do nieszczęśliwych narodzin zmutowanego dziecka, jego rodzice zanosili je pod stary więz, skąd odbierał je ojciec Nikodem. Faustus dbał o to, by wszystko było zachowane w jak najgłębszej tajemnicy. Po śmierci Nikodema miał go zastąpić brat Faustus, a kolejny opiekun kaplicy miał zostać wtajemniczony w tę sekretną działalność. W ten sposób ojciec Nikodem pragnął wychowywać dzieci i pilnować, by mimo odrażającego wyglądu nie przestawały być ludźmi.

A może Twoja drużyna w ogóle nie zechce interweniować. Wówczas Sigismund Krantz nie będzie miał wielkich szans w starciu z grupą młodych, rozwścieczonych mutantów.

W obu przypadkach, gdy dojdzie do powalenia Sigismunda, ojciec Nikodem nie pozwoli go zabić. Błagając łowcę czarownic o odejście w pokój i porzucenie tej sprawy, okaże mu prawdziwe miłosierdzie. Czy poruszy tym zimne serce Sigismunda Krantza? To zależy już tylko od Ciebie, Mistrzu.

## **wątki poboczne:**

Poniżej zamieszczam krótkie opisy dwóch wątków pobocznych, których odkrycie nie jest obowiązkowe, może jednak uatrakcyjnić rozgrywkę i otworzyć nowe możliwości.

### **Tajemnica Klaus, syna wójta**

Klaus nie jest grzecznym chłopcem. Po tym jak Steffa odrzuciła jego zaloty zdybał ją gdzieś w oborze. Owocem tego gwałtu było zmutowane dziecko, które samotnie urodziła dziewczyna. Nikt oprócz Steffy, jej matki i Klaus nie wie o gwałcie. Klaus zagroził, że wypędzi obie kobiety ze wsi jeśli sprawa się wyda. Chcąc uniknąć niezbyt zręcznej sytuacji, Klaus ochoczo przystał na

propozycję wyprawy do Talabheim, byle dalej od Steffy i wyrzutów sumienia. Ucieszył się także na wieść o zniknięciu dziecka. Jeśli BG będą zyczliwi dla Steffy i jej matki oraz zaskarbią sobie ich zaufanie, być może kobiety wyjawią im ową mroczną tajemnicę.

### **Tajemnica brata Faustusa**

Brat Faustus nie mówi całej prawdy. Dobrze wie, co stało się z ojcem Nikodemem, wie gdzie się on znajduje i czym się zajmuje. Nawet kontaktuje się z nim regularnie, dostarczając mu informacje ze wsi, zapasy skór i żywności, gdy zajdzie potrzeba. Faustus odbiera wszystkie porody we wsi, wie o każdym spaczonym niemowlęciu. Uważnie obserwuje także inne dzieci, szukając u nich ukrytych oznak mutacji. Rodzicom zmutowanych dzieci proponuje pomoc ze strony ojca Nikodema i prosi o dochowanie tajemnicy. Nie chce by sprawa wyszła na jaw, gdyż wśród mieszkańców wioski są ludzie porywczy, którzy nie zrozumieliby szlachetnych intencji ojca Nikodema. Panicznie boi się przybycia łowcy czarownic gdyż wie, czym to grozi.

Faustus przysięgał Nikodemowi, że dochowa tajemnicy w sprawie wioski mutantów. Gracze musieliby wykazać się ponadprzeciętną kreatywnością, żeby nakłonić go do wyjawienia tajemnicy. Takie wyznanie mogłoby być krytycznym punktem dla całej przygody i być może pozwoliłoby ocalić wioskę przed łowcą czarownic.

### **Osoby dramatu**

W tej części zestawilem krótkie opisy ważniejszych mieszkańców wioski Bagen. Ci, którzy są dodatkowo oznaczeni dopiskiem (dziecko) zasługują na szczególną uwagę, gdyż ich historia wiąże się ze zmutowanymi dziećmi i z osobą ojca Nikodema i tajną działalnością brata Faustusa.

#### **Brat Faustus, opiekun kaplicy**

Brat Faustus jest młodym (30 lat), pełnym wiary człowiekiem o dobrym sercu. Życzliwy i pomocny stara się kontynuować dzieło dogładania kaplicy na modłę swego poprzednika. Ma spokojną i przyjazną

powierzchność. Krótkie, czarne włosy nosi zaczesane do przodu.

#### **Ojciec Nikodem, zaginiony kapłan**

Ten stary człowiek (ok. 80 lat) poprzysiągł sobie zachować i pielęgnować człowieczeństwo w dzieciach dotkniętych przez mutacje Chaosu. Spędził już 10 lat w głuszy otaczając opieką spaczone istoty. Jest poczciwym i uczynnym człowiekiem, głęboko wierzącym w to co robi. Brzemie czasu ciąży nad jego ciałem, jednak umysł pozostał sprawny i bystry. Z dala od wygod cywilizacji zapuścił długie siwe włosy i brodę.

#### **Sigismund Krantz, łowca czarownic**

Lepiej unikać tego człowieka. Wiele przeszedł by uzyskać licencję łowcy i nie cofnie się przed niczym aby dowieść, że na nią zasłużył. To dobrze zbudowany mężczyzna w średnim wieku (42 lata). Wywodzi się z najniższych klas społeczeństwa, zaczynał jako bezwzględny łowca nagród. Żądza złota ustąpiła miejsca pragnieniu potęgi, jaką zapewnić mu może posada łowcy czarownic. Ma oblicze zimnego i wyrachowanego zabójcy, na które tylko nieliczni mają odwagę spojrzeć.

#### **Klaus Stock, syn wójta**

Pozycja jego ojca zapewniła mu w wiosce sporo przywilejów. Ten rozpieszczony młodzieniec (23 lata) jest arogancki, egocentryczny i nie znosi sprzeciwu. Niedawno odbyta podróż do Talabheim dała mu nowy temat do przechwałek. Jest dobrze zbudowany, ma ogolone skronie i potylicę - fryzurę podpatrzył u wojowników.

#### **Fuchs, Seidan i Hurwitz**

Trzej maruderzy - dezertery z garnizonu w Wolfenburgu, grozi im sąd wojskowy. Udało im się uciec i od tej pory włóczą się po traktach w poszukiwaniu zarobku. Protekcja łowcy czarownic zapewnia im immunitet, który bezczelnie wykorzystują. Nigdy nie byli dobrymi żołnierzami i w skrajnej sytuacji gotowi są skomleć jak psy, byle tylko wynieść swoje marne żywoty w całości.

### **Mutanci z kniei, spaczone dzieci**

Ich mutacje są bardzo różnorodne. Większość z nich przypomina istoty ludzkie ale deformacje są wyraźne widoczne. Ich psychika nadal pozostaje ludzka dzięki staraniom ojca Nikodema, czasem tylko biorą nad nimi górę dzikie instynkty. Wygląd dzieci, ich moce i mutacje pozostawiam w gestii Mistrza Gry.

#### **Steffa, (dziecko)**

Steffa padła ofiarą gwałtu dokonanego przez Klausa, syna wójta. Od tej pory wygląda na starszą niż jest w rzeczywistości (21 lat), mniej się uśmiecha i ma smutne spojrzenie. Mieszka ze swoją matką, którą bardzo kocha i darzy ogromnym zaufaniem. Jest bardzo ładna, ale zbyt poważna.

#### **Gertruda, matka Steffy**

Zmęczona życiem kobieta (52 lata), wdowa po człowieku, który zginął podczas Burzy Chaosu. Jest bardzo opiekuńcza wobec swojej córki i dzieli z nią jej troski i radości. Szczupła kobieta z rzadkimi włosami spiętymi w kok.

#### **Dieter, wioskowy myśliwy**

Krzepki, brodaty mężczyzna o długich włosach. Ma 44 lata i od dawna zapewnia wiosce stały dopływ świeżego mięsa i skór. Zajmuje się głównie zastawianiem sideł, ale zdarza mu się także polować z łukiem w rękę. Ze wszystkich mieszkańców wioski to on najlepiej orientuje się w lesie i robi najdalsze wyprawy. Dużo wie o otaczających go terenach i może opowiedzieć kilka ciekawych i dziwnych historii (np. twierdzi, że kilkukrotnie zastał naruszone sidła, tak jakby coś zabrało zwierzynę). Jest bardzo dumny, gdyż jego dwóch synów wzięło udział w wyprawie do Talabheim.

#### **Gustaw, węglarz**

Gustaw był niegdyś pełnym życia człowiekiem, aż do czasu gdy mieszkańcy wioski próbowali dokonać na nim linczu. Od tamtej pory jąka się i jest bardzo bojaźliwy. Lubi samotność, a obecność ludzi wpływa na

niego denerwująco. Jest szczupły, ale ramiona ma krzepkie. Twarz ma umazaną sadzą a łysinę chowa pod skórzanym czepcem. Łatwo zauważyć wyjątkowo wydatny nochal.

#### **Jadźka (dziecko)**

Młoda (24 lata) rumiana blondynka, która zwykła pokładać się niemalże z każdym przyjezdnym. Tryskała radością i seksapilem dopóki nie narodziła spaczonego Chaosem dziecka. Oddała je pod opiekę ojca Nikodema lecz za nic w świecie nie wyjawi tej informacji. Sprawia wrażenie jakby ciągle coś ją dręczyło. Bywa nieznośna i złośliwa.

#### **Grzegorz, wdowiec (dziecko)**

Jego żona zmarła po urodzeniu zmutowanego dziecka które poharatało jej łono ostrymi naroślami. Czym prędzej oddał mutantą pod opiekę ojca Nikodema i od tamtej pory nie rozstaje się z flaszką podłej gorzałki. Stoczył się na samo dno.

#### **Bogna, wdowa (dziecko)**

Tą kobietę los wyjątkowo ciężko potraktował gdyż jej dziecko miało już 10 lat, gdy objawy mutacji nasiliły się i stały trudne do ukrycia. Fryc urodził się ze skazą, jednak matka skutecznie ukrywała ją, tłumacząc to chorobą dziecka. W końcu, w obawie przed mieszkańcami wioski, zwróciła się o pomoc do brata Faustusa, który przekazał dziecko ojcu Nikodemowi. Ponadto jej mąż, Artur, powiesił się gdy odkrył u Fryca objawy mutacji. Bogna jest wrakiem człowieka. Chuda, zaniedbana, wodzi błędnym, wodnistym wzrokiem w nadziei, że jej synek wróci uzdrowiony. Jest w ciągłej depresji. Samotnie stacza się w otchłań szaleństwa.

#### **Pieter i Magda, silne małżeństwo**

Ta para wspiera się nawzajem po tym jak oddali zmutowane dziecko w ręce Nikodema. Mają już kolejne, zdrowe dzieci, które nadają sens ich życiu. Są wdzięczni Nikodemowi.

## **Garść pomysłów na zatrzymanie BG w Bagen**

Mistrzu, jeżeli obawiasz się, że BG nie zechcą pozostać w Bagen by wyjaśnić tajemnicę znikających dzieci, możesz wykorzystać któryś z poniższych pomysłów na zmotywowanie bohaterów do podjęcia wyzwania.

### **Coś dla pazernych**

Starszyzna wioski zniecierpliwiona długim oczekiwaniem na przybycie łowcy czarownic postanawia zapłacić goszczącym w wiosce BG za wyjaśnienie tajemnicy znikających dzieci. Bagen z reguły nie ponosi zbyt dużych wydatków w monetach, więc starszyzna skłonna jest wydać część oszczędności by, dla dobra sprawy, wynająć awanturników. Możliwe jest, że BG dojdą do wniosku, iż od momentu przybycia łowcy czarownic nie są już w wiosce potrzebni. W takim wypadku subtelnie zasugeruj, że najlepszym wyjściem jest wyruszenie z Bagen następnego poranka. Ostatniej nocy pobytu nastąpi kulminacja scenariusza.

Jeśli jednak BG są wyjątkowo uparci i pragną opuścić wioskę jak najszybciej, niech zainterweniuje sam Krantz, zwracając się do nich z ofertą czasowego zatrudnienia. W obliczu nieznanego zagrożenia czającego się w lesie, każdy śmiałek się przyda, a na maruderach nie można zbyt polegać, bo właśnie legli pijani w gospodzie.

### **Coś dla kochliwych**

Jeśli czujesz się na siłach by wpleść w scenariusz wątki romantyczne, możesz wykorzystać postacie Steffy bądź Jadźki, by

zawróciły niektórym BG w głowach na tyle, żeby zechcieli pozostać w Bagen przynajmniej przez kilka nocy.

### **Coś dla pechowców**

Możesz wykorzystać także nieco bardziej bezpośrednie środki, by zatrzymać BG w wiosce. Być może podczas forsownych podróży koń któregoś z BG okulał i pilnie potrzebuje opieki oraz odpoczynku. Sroga zima może także spowodować u niektórych BG bolesne odmrożenia, które znacznie utrudniłyby dalszą wędrówkę (jednak pozwalają na normalne, codzienne funkcjonowanie). Pamiętaj, że stosując tego typu zabiegi, nie możesz dopuścić by któryś z BG ucierpiał. Są to pozorne krzywdy, które służą jedynie temu, by zatrzymać BG w wiosce odpowiednio długo. Ostatecznie koń powinien ozdrowieć, a odmrożenia zagoić się.

### **Coś dla idealistów**

Jeżeli dobrze znasz motywacje i dążenia BG, możesz wykorzystać je, by wciągnąć bohaterów w wir wydarzeń. Być może mają już za sobą ciężkie doświadczenia związane Chaosem i innymi potwornościami Starego Świata. Być może postanowili zwalczać niegodziwość i zepsucie w każdej postaci. Być może okoliczności w jakich zniknęły dzieci w Bagen przywołują im na myśl ich własnych zaginionych bliskich. Powodów jest zapewne tyle, ilu jest niepowtarzalnych bohaterów. Z powodzeniem można wykorzystać motywacje i historię każdego BG, który uważa się za poszukiwacza przygód, by nakłonić go do stawienia czoła „dzieciożercy”.