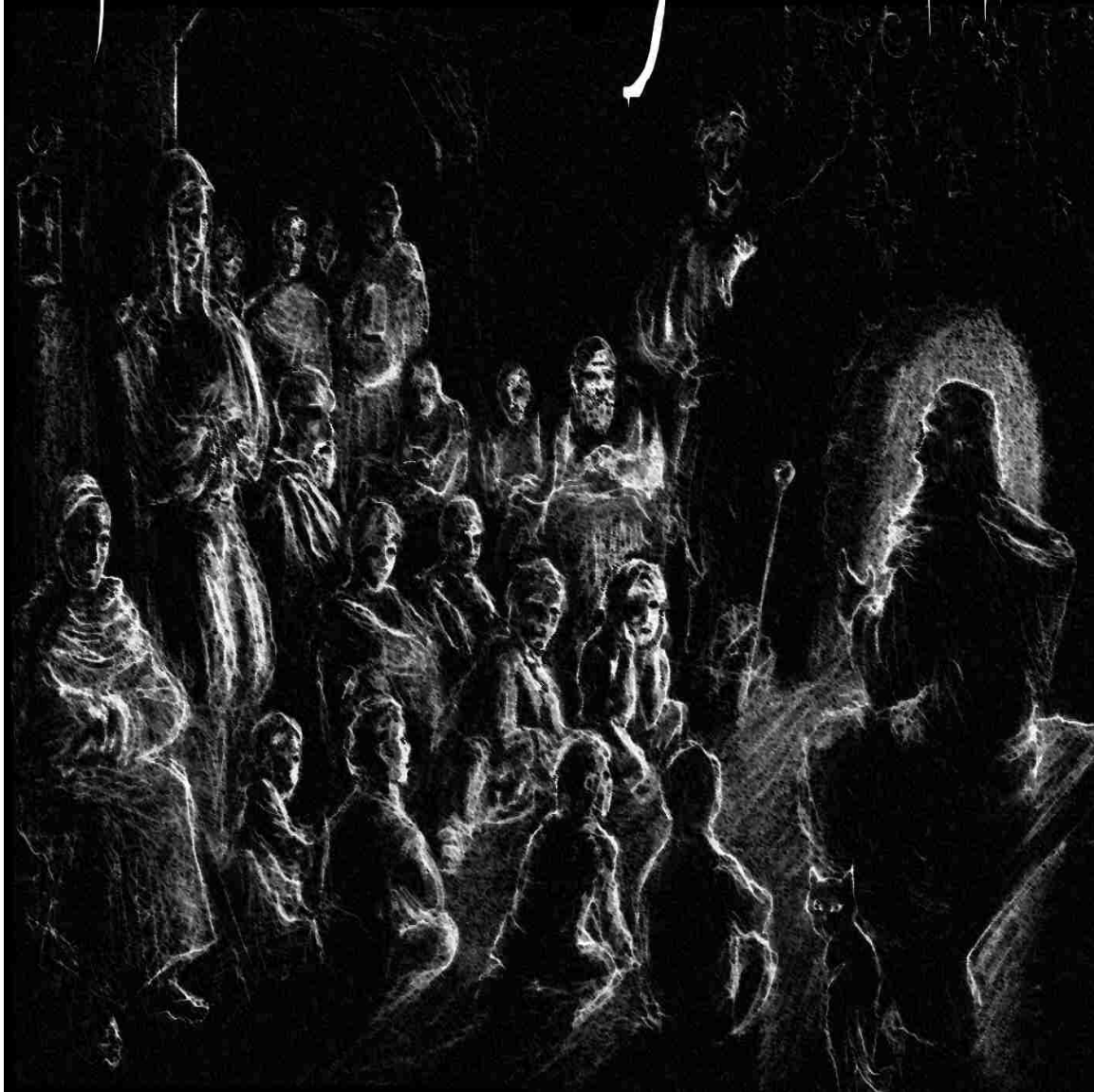


Opowieść z Hexensnatch



Autor
Daniel 'karp' Karpiński

Ilustracje
Jakub 'paskud' Redys

www.wfrp.polter.pl

Wstęp

„Opowieść z Hexensnacht” to przygoda przeznaczona dla 3-4 graczy, której akcja rozgrywa się w zachodnim Averlandzie, w pobliżu Streissen. Bohaterowie przewożą poufne dokumenty handlowe z Averheim do Nuln, a każdy dzień zwłoki może pozbawić ich wysokiej premii. Jest koniec roku 2522, jednak jak na Przedwiedźmie pogoda jest dość łagodna. Zamiast śnieżnych zamieci jest po prostu mroźnie, a rzeka Aver jedynie przy brzegach jest pokryta pierwszym lodem. Choć do Nuln pozostał jeszcze szmat drogi, to za dwa dni bohaterowie powinni dotrzeć do Streissen, gdzie będą mogli liczyć na wygodną i ciepłą karczmę.

Poufne dokumenty

Spór o władzę w Averlandzie pozostaje nadal nierozstrzygnięty, a na rywalizacji możliwych rodów zyskują, bądź też tracą, różne instytucje. Gildia inżynierów z Nuln, której od samego początku budowy tamy na Awerze było nie w smak, iż zlecenie to przypadło krasnoludom, użyła swoich wpływów, aby przejąć inwestycję. Choć sprawa nie została jeszcze ogłoszona oficjalnie, dowiedział się o niej Hieronim Liedtke wpływowy kupiec z Averheim.

Jak wiadomo, wykonanie tamy, to nie tylko projekty, ale także długotrwała budowa. Pracownicy potrzebują narzędzi, niektórych surowców, a także ubrań i jedzenia. Hieronim postanowił złożyć gildii z Nuln ofertę na wyłączność dostaw wszystkich niezbędnych artykułów. Oczywiście podpisanie umowy zostanie poprzedzone spotkaniem, ale oferta musi dotrzeć dużo wcześniej – im szybciej, tym lepiej – wszak konkurencja nie śpi. Hieronim Liedtke wynajął grupę poszukiwaczy przygód (postaci graczy), których zadaniem jest jak najszybsze dostarczenie oferty do gildii inżynierów w Nuln. Za wykonanie zlecenia bohaterowie dostaną 10 sztuk złota, ale mogą liczyć na dużo wyższą gratyfikację oraz rabaty na zakupy w sklepach Liedtkego.

Kwestia dostarczenia dokumentów jest w tym scenariuszu drugoplanowa, musi ona jednak uświadomić graczom, iż czas to pieniądz, a w związku z tym każdy nieplanowany postój może ich drogo kosztować. Aby urozmaicić ten wątek, możesz drogi Mistrzu wprowadzić ekipę awanturników pod wodzą Wilhelma Hrata, wysłaną przez konkurencję, która będzie naszym bohaterom deptać po piętach. Kto wie, być może nawet dojdzie do starcia między rywalizującymi postaciami?

Mistrzu Gry, jeśli Twoi gracze mają powód, który wyda Ci się lepszym uzasadnieniem, aby znaleźli się na wspomnianym trakcie skorzystaj z niego pomijając powyższy rozdział.

Pod bawolim udźcem

Jeden z noclegów wypadnie spędzić postaciom graczy w karczmie „Pod bawolim udźcem”. To średniej wielkości zajazd, jakich przy traktach Imperium jest bez liku. Po sezonie spędów bywała panuje tu cisza i spokój. Tym razem jednak jest inaczej.

Reinhard jest nie w ciemni bity i zamiast oczekiwać na przypadkowych podróżnych, kilka lat temu wpadł na genialny pomysł. Wykorzystując panującą tradycję i wierzenia ludowe zorganizował w Hexensnacht wielką biesiadę dla mieszkańców okolicznych wsi. Podczas całonocnej imprezy miejscowi jedzą, piją i słuchają opowieści bazarzy, a czasami dorzuca własną gawędę. Jako, że chłopci zimą mają więcej czasu, zjawiają się „Pod bawolim udźcem” dość licznie. Choć nie są zbyt bogaci, to jednak udaje się na nich zarobić. Biesiada u Reinharda stała się na tyle popularna, iż okoliczni mieszkańcy przybywają na nią dzień, a nawet dwa dni wcześniej.

Postaci graczy przybywają do zajazdu w przeddzień Hexensnacht. W karczmie przygotowanej na przyjęcie blisko trzydziestu gości, jest ich niemal dwa razy tylu. Z całą pewnością, towarzystwo chłopów nie jest tym, o czym marzyli nasi bohaterowie. Na opinię o karczmie nie wpłynie korzystnie długi okres oczekiwania na posiłki, ciągły hałas oraz kolejki do wychodka. Brakuje też wolnych miejsc brak i naszym bohaterom przyjdzie spać w przepełnionej izbie karczemnej.

Zapewne postaci graczy zainteresuje, dlaczego w zajeździe jest tylu gości. Odpowiedzi na to pytanie jest całkiem prosta: wszak już jutro Noc Wiedźm, podczas której odbędzie się tutaj wielka biesiada. Oczywiście zła sława tego święta jest tutaj znana równie dobrze jak w całym Imperium. Już tego dnia biesiadnicy zasiądą wieczorem i rozpoczną preludium do strasznych opowieści. Oto niektóre z nich (możesz wykorzystać wszystkie, lub tylko te, które uznasz za ciekawe):

- Cztery lata temu w ostatnią noc roku, w miejscowości Pilsach spłonęła kaplica Sigmara i cztery chałupy. Wieś została napadnięta przez nieznaną sprawców (po części prawda - spłonęła kaplica i jedna chałupa)
- Dwa lata temu podczas Nocy Wiedźm w Siegenhausen spłonął młyn, a jego właściciel wraz z żoną i dzieckiem zginęli w pożarze (prawda)
- Rok temu, także w ową feralną noc, w Monheim zabito kowala i puszczone z dymem kuźnię. Nieopodal wsi, na obrzeżu lasu widziano kilku mężczyzn, którym przewodziła kobieta w białej szacie (prawda)
- Tej samej nocy w Siegenhausen, zapewne ci sami zbójcy okradli miejscowy spichlerz (niezupełnie prawda, rabunku dokonało dwóch miejscowych)
- Trzy lata temu w Tannfeld w Hexensnacht zamordowano starą zielarkę i spalono jej chałupę (prawda). Miejscowi widzieli kilkunastu konnych odjeżdżających w stronę Streissen z upiornym wyciem (fałsz).
- W pobliżu Tannfeld od kilku lat pojawiają się mięsożerne sarny, które polują na inną zwierzyńcę, a zimą nawet na ludzi (oczywista bzdura).
- W Hexensnacht po okolicznych wsiach przechadza się Biała Wiedźma (prawda), która porywa miejscowe dzieci (nieprawda).
- Nieopodal Eining łowcy czarownic w Hexensnacht zabili wiedźmę, ale to było dawno, jeszcze za poprzedniego Imperatora (po części prawda).
- Mieszkańcy Pilsach nie pojawią się tego roku „Pod bawolim udźcem”, bo zamierzają splądrować gospodarstwa swoich ziomków z Siegenhausen (a któż to wie?).

Dziwne wydarzenia i napady w Hexensnacht, zdarzają się tutaj od kilkunastu lat, niektórzy wręcz twierdzą, że tak było od zawsze. Od kilku lat opowieści o okolicznych nieszczęściach są dodatkowo podsycane przez bazarzy. Wieczorem wszyscy zbierają się we wspólnej izbie i przy kubku grzańca opowiadają „najprawdziwsze” historie. Z takiego obrotu spraw zadowoleni są wszyscy, a najbardziej Gruby Reinhard – karczmarz.

Noc, mimo iż spędzona pod dachem, do najprzyjemniejszych należeć nie będzie. Płacz dzieci, zaduch, kaszel i chrapanie dobywające się z wielu gardeł, nie pomagają zasnąć. Ponadto jeśli bohaterowie graczy obawiają się o swoje sakiewki, zapewne nie będą czuli się komfortowo. Nic więc dziwnego, że rano – mimo niewyspania – powitają z ulgą.

Podczas śniadania do karczmy wkroczą kolejni goście. Z powitalnych okrzyków jasno będzie wynikało, iż są to mieszkańcy niedalekiego Dachbach, którzy przybyli świętować wraz

z innymi. Jeśli nawet bohaterowie zamierzali spędzić tutaj kolejną noc, ilość nowych gości powinna ich do tego skutecznie zniechęcić. Do Streissen zostało im dwa dni drogi. Przed wieczorem powinni dotrzeć do Eining, a następnego dnia ani chybi ujrzą białe mury i parki Streissen.

Gdyby bohaterowie zamierzali spędzić „Pod bawolim udźcem” kolejną noc, można im przypomnieć, iż konkurencja nie śpi i Wilhelm Hrat ze swoimi zbirami gotów ich wyprzedzić. Może nawet kolejni przybywający do zajazdu goście widzieli zmierzającą w stronę Nuln grupę awanturników? Zabobony, zabobonami, ale wszak dziś przypada Hexensnacht, tak więc jeśli bohaterowie mają dotrzeć przed wieczorem do Eining, powinni czym prędzej wyruszyć.

Czym chata bogata

Jeszcze przed południem zaczną przysyłać śnieg. Początkowo z siniego nieba posypią się duże, pojedyncze płatki, ale nim minie kwadrans, gęsta biała zasłona przysłoni trakt. Nim minie godzina, bohaterowie zaczną brnąć w śniegu, a przed wieczorem zapadać się w zaspach. Oczywiście znacznie spowolni to marsz, a szanse na dodarcie do Eining przed szybko nadchodzącym zmierzchem, stopnieją jak wiosenny lód na Awerze. Gdy bohaterowie będą już tracić nadzieję na nocleg pod dachem, a do głów powrócą wszystkie zasłyszane w dzieciństwie straszne opowieści o Hexensnacht, ich oczom ukaże się mrugające w oddali światło.

Niewielka chata z zabudowaniem gospodarczym, prawdopodobnie stajenką, znajdują się nieopodal traktu – o ile bohaterowie ciągle się na nim znajdują. Wewnątrz budynku wesoło migocze ogień, a z komina unosi się dym. Nocleg w tym miejscu wydaje się najrozsądniejszym pomysłem.

Gospodarz – Johann – będzie bardzo zaskoczony obecnością gości, a co za tym idzie także nieufny. Jednak po przyjrzeniu się przemarzniętym bohaterom, litość weźmie w nim górę i wpuści ich do środka. Chatka jest dwuizbowa z niewysokim stryszkciem. Za całość umeblowania służą w niej prycza, stół, dwa krzesła, kilka pniaków i dwa na wpół spróchniałe kufry (jeden z niewielką ilością znoszonych ubrań, a drugi ze skromnym zapasem żywności). Jednak wewnątrz jest ciepło i sucho, a na strychu znajduje się siano i dość miejsca, aby przenocować kilka osób.

Od gospodarza nasi bohaterowie dowiedzą się, że nieznacznie zbczyli z traktu, a do Eining mają stąd w taką pogodę dwie do trzech godzin forsownego marszu. Johann jest niewysokim mężczyzną o ciemnych długich włosach i takiej brodzie. Jest ubrany w dobrej jakości kaftan oraz wysokie buty i spodnie do jazdy konnej. Za pasem ma zatknięty sztylet, a bohaterów przywitał z... kuszą w dłoni. Jednak z każdą mijającą chwilą będzie coraz serdeczniejszy. Przygotuje skromną wieczerzę, nie gardząc przy tym pomocą bohaterów. Nim minie pół godziny, na stole pojawią się kasza ze skwarkami, ciemny chleb, dzban z winem i „obowiązkowa” w tych stronach averlandzka kiełbasa.

Johann, choć uprzejmy i rozmowny, niechętnie mówi o sobie. Jedyne co można z niego wyciągnąć, to że urodził się w tej chałupie, ale teraz bywa tutaj coraz rzadziej, gdyż znalazł intratne zajęcie jako rządca nieopodal Nuln. Nim wieczerza dobiegnie końca, gospodarz wspomni, iż to wszak Noc Wiedźm i skoro zrzędzeniem losu udało im się znaleźć tutaj wspólnie, to zwyczajowi powinno stać się zadość. Bohaterowie świetnie zdają sobie sprawę z tego, że w Hexensnacht opowiada się straszne historie, które w tą jedną noc nabierają specjalnego znaczenia. Johann zachęci ich, aby prawem gości pierwsi rozpoczęli gawędę. To szansa dla każdego z graczy, aby wykazać się krasomówczym talentem i

popuścić wodze fantazji. Dla Ciebie zaś Mistrzu, to okazja aby, gracze stworzyli odpowiedni klimat dla opowieści, którą Twoimi ustami przedstawi Johann.

Dawno, dawno temu...

Gdy bohaterowie graczy opowiedzą swoje historie, przy dogasającym ogniu gospodarz rozpocznie swoją opowieść.

Wydarzyło się to na początku panowania Imperatora Karla Franza. W Streissen żyła pięknej urody panna imieniem Klaudia, która była córką jednego z miejscowych krawców. Jej ojciec, choć nie należał do bogaczy, pozwolił jej samodzielnie wybrać męża. Mimo iż wielu kusilo go złotem i obietnicą, szczęście jedynaczki było dla niego ważniejsze. Klaudia pokochała z wzajemnością młodszego syna hodowcy bydła z Eining, nazwiskiem Seeman. Młodzian nie miał szans na dziedziczenie po ojcu, mimo to stary krawiec zaakceptował związek. Niebawem zakochani pobrali się i zamieszkali w małym domku należącym do Seemannów.

Nie wszyscy jednak pogodzili się z takim stanem rzeczy. Wśród wielu zalotników znalazł się jeden, który nie mógł znieść wyboru Klaudii. Oliver, chory z zazdrości i zawistny młodzik, złożył doniesienie o rzekomych praktykach czarnoksięskich swojego niedawnego rywala - młodego Seemana. Ze swoimi oskarżeniami skierował się do ambitnego i żądnego sukcesu łowcy czarownic. Aby mieć pewność, że jego donos przyniesie pożądany skutek, Oliver zakupił bluźnierczą księgę, której posiadanie groziło stosem, a jego wspólnik podrzucił ją niepostrzeżenie do domostwa Seemanów. Plan był prosty: jego rywal miał być skazany, a zrozpaczona ślicznotka uratowana z opresji, przez poręczyciela w jego „skromnej” osobie. Jednak jak to często bywa, przypadek zniweczył owy plan.

Łowca czarownic widząc szansę na spektakularny sukces, wyruszył wraz z Oliverem schwytać „czarownika”. Gdy dotarli na miejsce okazało się, że młody Seeman wyruszył do Altdorfu, gdzie miał rozpocząć naukę na Uniwersytecie i gdzie niebawem zamierzał ściągnąć swoją ukochaną. Łowca czarownic zastał tylko Klaudię i dwóch pacholków. Na nieszczęście Olivera, felerny wolumin został już podrzucony, a wprawieni w przeszukaniach łowcy czarownic szybko go odnaleźli. Schwytano parobków i poddano ich torturom. Mimo iż nic nie wiedzieli, przyznali się do wszystkiego i obciążyli swoich chlebowców. Jeszcze tego samego wieczora ścięto najpierw nieszczęsnych chłopców, a potem niewinną Klaudię.

Panicz Seeman powrócił po niespełna tygodniu. Wieści o tym co się wydarzyło nie zdążyły jeszcze do niego dotrzeć. Na miejscu miast domu i kochającej żony, zastał zgliszcza, trupy i resztki dobytku, którego nie zdążyła ukraść okoliczna hołota. Niektórzy powiadają, że popadł w obłęd i próbował przywrócić do życia ukochaną kobietę. Inni twierdzą, iż zaprzedał duszę Mrocznym Bogom w zamian za zemstę. Nie wiadomo, ile w tym prawdy. Lecz nim minęły trzy lata Oliver, łowca czarownic i cała jego świta zaginęli w niewyjaśnionych okolicznościach.

Miejscowi mawiają, że w Hexensnacht upiory oprawców hasają po okolicy i plądrują domy na obrzeżach wsi, a Widmowa Pani przegania je przed świtem. Są i tacy, którzy wierzą, że Klaudia była wiedźmą i nawet po śmierci porywa działwę, a duchy łowców czarownic, starają się temu zapobiec. Tylko o nieszczęsnym Seemanie ani słowa... Tedy Panowie jeśli w Noc Wiedź zawędrujecie w okolice Eining, nie wychodźcie z domów po zmroku...

Na tym Johann zakończy historię. Pytany o dalsze losy Seemana, odpowie, że niewiele mu o nim wiadomo, ale możliwe, że biedaczysko postradał zmysły i nawet jeśli żyje, to ani chybi jest obłąkany.

Na gawędach czas płynie miło, ale nieprzespana noc i wino też zrobią swoje, bohaterowie pójdą spać. Jeśli zaś wystawią warty na noc, prędzej czy później zadziała proszek nasenny, którego ich gospodarz Johann Seemann dodał im do wina.

Od tej pory, aż do rozdziału **Przebudzenie**, realia w których będą znajdować się bohaterowie, nie będą rzeczywistością, a raczej swoistym zlepkiem ułudy, snu i magii przepełniającej świat podczas Hexensnacht. Oczywiście gracze wcale nie muszą o tym wiedzieć, a wręcz nie powinni.

Spotkanie na trakcie

Postaci graczy obudzi obezwładniający chłód poranka. Ogień dopalił się w nocy, a temperatura jak przystało na pierwszy dzień roku jest niska. Gospodarza nie ma w domu, próżno go szukać. Nie widać nawet jego śladów, zapewne wyjechał o świcie gdy jeszcze sypał śnieg. Słońce stoi już dość wysoko, zatem czas ruszać do Eining, tym bardziej, że po zamieci nie ma już ani śladu.

Po godzinie marszu, za małym zagajnikiem bohaterowie „wpadną” na grupę zbrojnych, którzy najwyraźniej kończą właśnie popas. Sześciu mężczyzn poprawia popręgi i dosiada wierzchowców. Jadący na przodzie przystojny, gładko ogolony brunet, odziany w futrzaną czapę i brunatny płaszcz, na którego kłamrze widnieje kometa Sigmara, podjedzie do bohaterów. Przedstawi się jako Richard Bernstein i zapyta ich kim są i dokąd zmierzają. Jeśli postaci graczy nie będą zbyt opryskliwe zaproponuje wspólną podróż dalej – wszak zawsze to raźniej. Sam na pytania odpowiada niechętnie, zdecydowanie woli je zadawać. Można się jednak od niego dowiedzieć, że ma w okolicy sprawę do załatwienia, zaś z ciągłego wskazywania symbolu wiary jasno wynika, iż ma ona jakiś związek ze służbą Sigmarowi.

Pozostali wędrowcy to łysy chudzielec, który sprawia wrażenie prawej ręki Richarda, trzech mężczyzn w żółto-czarnych barwach Gwardii Averlandu oraz liczący przeszło sześć stóp, atletycznie zbudowany dryblas, z ciężkim toporem przytroczonym do siodła. Jeśli w drużynie znajduje się czarodziej, lub osoba obdarzona wiedźmim wzrokiem, bez problemu wyczuje emanujące od tej broni wiatry magii.

Z wyjątkiem chudzielca kompania jest dość wesoła, jedzie stępa i pociąga z bukłaków, dziarsko podśpiewując. Po kilkudziesięciu minutach wspólnej podróży Richard oznajmia, iż muszą zjechać z traktu w prawo. Bohaterowie mogą pojechać z nimi, poczekać, albo ruszyć dalej swoją drogą.

Przysypana śniegiem dróżka wiedzie wprost do sporej dwuizbowej drewnianej chaty na podmurówce, obok której znajduje się stajnia i niewielka obora. Zabudowania te są dość podobne do domu Johanna, ale nie identyczne. Na prawo od wejścia leży równo poukładana sterta drewna i pieńek. W drzwiach chałupy stoi piętnastoletni chłopak.

Richard Bernstein jest oczywiście łowcą czarownic z opowieści Johanna i jedzie wprost do domostwa Seemanów. Postacie graczy, jeśli zdecydują się na dalszą wspólną podróż, będą świadkami przesłuchania Klaudii i jej parobków, a możliwe, że także ich kaźni. Być może wezmą w tym udział, albo wręcz przeciwnie, będą usiłowali zapobiec tragedii. Bernstein i jego ludzie walczyć będą jedynie w ostateczności. Łowca czarownic woli wycofać się i wrócić po kilku godzinach, aby dokończyć dzieła. Klaudia, nawet jeśli bohaterowie staną po jej stronie, nie zaufa im i proponuje aby jak najszybciej udali się do Eining. Dalsze poczynania bohaterów są trudne do przewidzenia, mam jednak nadzieję, że prędzej czy później ponownie znajdą się na trakcie.

Zgliszcza

Nie zajdą jednak daleko. Po dwóch, może trzech godzinach marszu, miast Eining, ich oczom ukaże się bijący w górę słup dymu. Trzysta, może pięćset metrów na prawo od traktu płoną, a właściwie dopalają się zabudowania. Myślę, że bohaterowie nawet jeśli są obojętni na krzywdę innych, to z obawy o własne bezpieczeństwo zbadają sytuację.

Zależnie od tego jak gracze zakończyli poprzedni rozdział, spalone zabudowania przypominały im będą albo dom Johanna, albo gospodarstwo Seemanów – w gruncie rzeczy na jedno wychodzi. Na prawo od wejścia, nadal stoi pień, tyle że wbity weń jest topór jednego z oprawców, a nieopodal leżą ciała dwóch parobków i kobiety.

Nie sposób przewidzieć jak zachowają się bohaterowie. Może sprawią zamordowanym zgodny z religią pochówek, a może postanowią spalić ciała, uznając je za przeklęte. Bardzo prawdopodobne jest, że postanowią zbadać ślady na miejscu, a te są nader wyraźne. Chłopców obdzierano ze skóry i przypalano, jednemu wyrwano kilka zębów. Kobiecie zerwano wszystkie paznokcie u rąk. Wszystko to działo się prawdopodobnie w domu, a potem przeciągnięto ich pod pień, gdzie zakończono mękę.

Prędzej czy później BG zauważą migoczący w pobliskim zagajniku płomień ogniska, lub pochodni. Mam nadzieję, że postanowią sprawdzić co tam się dzieje. Zapewne nie rzuca się też na oślep, a raczej podejdą ostrożnie, aby nie zostać zauważonymi. Do zagajnika jest około dwustu pięćdziesięciu metrów, prowadzą tam ślady jednego człowieka. Jeśli którykolwiek z bohaterów odwróci się, dostrzeże, iż zgliszcza za nimi wygasły. I to całe lata temu...

Rytuał



Jeśli w drużynie znajduje się czarodziej, lub osoba obdarzona wiedźmim wzrokiem, bez problemu wyczuje bardzo silną magiczną aurę tego miejsca. Oprócz młodych drzewek, rośnie tutaj kilka wiekowych dębów, między nimi zaś stoją kamienne obeliski ustawione na linii okręgu. Między kamieniami, ułożone w makabryczny krąg, połączone rękami i nogami spoczywają ciała Richarda Bernsteina i jego świty. Zaś na samym środku spoczywa jedno ciało, a nad nim pochyla się szepcząca postać, w której bohaterowie rozpoznają

swojego niedawnego gospodarza Johanna Seemana – tyle, że o kilkanaście lat młodszego.

Nie tylko dla czarodzieja, ale dla każdego członka drużyny, będzie jasne co się tutaj dzieje. Oszałały z rozpaczy mężczyzna, odprawia rytuał nad gnijącymi zwłokami bliskiej mu niegdyś kobiety. Johann nie widzi obserwujących go postaci, nie dostrzega także, iż leżące przed nim ciało przemienia się nie w przepiękną niewiastę, a w przypominające szkielet widmo. Bohaterowie mogą dostrzec, iż rozkładające się ciało zaczyna się stopniowo

poruszać, podnosić. Seeman pada na kolana ze łzami w oczach – jeszcze nie wie jak bardzo został oszukany. Widmo Klaudii wskazuje ręką kolejno na ciała swych oprawców i do życia zaczynają budzić się upiory. Gdy „ożywa” ciało największego wzrostem, a w blasku ognia lśni jego topór, widmo wydaje z siebie przeciągły skowyt. Potem odwraca się w stronę naszych bohaterów...

Tutaj kończy się sen, a postaci graczy wracają tam gdzie się z nimi rozstaliśmy, czyli na stryszek w domku Seemanów. Rytuał kończy się w momencie, gdy widmo spojrzy na graczy, albo podczas pierwszej próby wtargnięcia którejkolwiek z postaci graczy w krąg ułożonych ciał. Pociski rzucone lub wystrzelone w stronę Johanna lub widma, przechodzą przez nich nie zadając obrażeń. Jak to we śnie.

Przebudzenie

Bohaterowie budzą się w środku nocy, nie jest jednak zbyt ciemno, na zewnątrz wszystko skapane jest w jasnym blasku obu księżyców. W domu są sami, ale wokół z całą pewnością ktoś chodzi i to nie jedna osoba. Rzucone ukradkiem przez małe okienko spojrzenie, pada na wbity w pień topór. Krew na jego ostrzu fosforyzuje w poświacie Morslieba. Ich uszu dobiega skrzypienie kroków na śniegu i ochryply głos wydający polecenie.

Słudzy Widmowej Pani są już pod domem, lada moment wkroczą do środka, a wówczas może być już za późno na skuteczną obronę. Statystyki upiorów i ich cechy specjalne można znaleźć w *Bestiariuszu Starego Świata* na stronie 106. Jednak, jako że drużyna ma niewielkie szanse w starciu z sześcioma upiorami, sugerowałbym uwzględnić dwie rzeczy. Upiory te nie mają setek czy tysięcy lat, więc nie powinny być tak potężne, ponadto z wyjątkiem Richarda Bernsteina, żaden z nich nie posiada kolczugi. Upiory używają mieczy, a największy z nich posługuje się toporem. Powinieneś dać graczom jasno do zrozumienia, że walka z upiorami na otwartym terenie nie jest dobrym pomysłem.

Gdy bohaterowie – miejmy nadzieję - uporają się z upiorami, ich oczom ukaże się migający słabo między drzewami zagajnika płomień pochodni, a może ogniska... Czy postaci graczy zmęczone walką udadzą się w jego stronę? A może postanowią poczekać na rozwój sytuacji? Tak czy siak spotkanie z Widmową Panią ich nie minie. Jeśli ruszą do zagajnika, zobaczą jak Johann Seeman przegrywa



walkę o pokój duszy jego ukochanej. Przegrywa z nią samą, albo raczej z tym, czym się stała. Dokładny opis widma znajduje się w *Bestiariuszu Starego Świata* na stronie 110. Klaudia, mimo iż jest w całunie, nie przypomina jednak przerażającego szkieletu, a urodziwą kobietę o bardzo bladej skórze. Wokół jej szyi można bez problemu dostrzec ślad po dekapitacji, w rękach dzierży kostur. Jak każde widmo, jest ona niewrażliwa na broń niemagiczną. Jeśli bohaterowie nie dysponują magicznym orężem, Klaudię będą mogli zgładzić jedynie toporem którym walczył upiór jej kata. Jeśli Klaudia walczy w magicznym kręgu, w którym powstała, w każdej rundzie walki wraca jej jeden punkt Żywotności.

Świt

Czy bohaterom uda się dotrzeć do końca tej długiej nocy? Mam nadzieję, że tak. O świcie będzie na nich czekała jeszcze jedna – tym razem już ostatnia kwestia do rozstrzygnięcia. Johann Seeman, mimo, że stracił wiele sił w walce z widmem, nadal żyje. Co postaci graczy z nim zrobią? Czy wybór pomiędzy jego życiem, a śmiercią będzie tak oczywisty? Z jednej strony Johann to nekromanta, który badał zakazane tajemnice życia i śmierci, to przez niego ucierpiało wielu ludzi z okolicznych wsi. Jednak z drugiej strony, to człowiek skrzywdzony przez życie utratą najbliższej mu osoby, oszalały z miłości i nienawiści. Mimo iż wiedziony zgubnymi emocjami doprowadził do tragedii, potem ryzykował własnym życiem, aby naprawić swoje błędy. Nie wszystko jest czarne, albo białe, Stary Świat jest szary. Jak zadecydują gracze? Nie wiem, ale spraw, aby nie było im łatwo.

Uwolnienie nekromanty, nawet „nawróconego” to przestępstwo i ryzyko, że niebawem ponownie będzie czynił zło. Doprowadzenie go do Streissen, to pewny stos, równie dobrze można dobić go na miejscu, ale nie jest łatwo podciąć gardło komuś, kto przyjął cię we własnym domu, nakarmił i z kim dzieliłeś się opowieściami w Hexensnacht.

Sam Johann bez słowa sprzeciwu podporządkuje się decyzji bohaterów. Co zyskają jeśli doprowadzą do jego śmierci? Poczucie dobrze wykonanego obowiązku, czy wyrzuty sumienia? A jeśli go ocala? Znajdą w nim przyjaciela na całe życie, czy kolejną niedokończoną sprawę?

Uwagi

W opisach spotkań z upiorami i widmem nie uwzględniłem testów na Opanowanie, gdyż każdy Mistrz Gry najlepiej wie co i w jakim stopniu jest w stanie przerazić jego drużynę. Jeśli byłyby z tym problemy, wystarczy zajrzeć do opisu wyżej wymienionych we wspomnianym *Bestiariuszu Starego Świata*.

Sześć upiórów to bardzo trudni przeciwnicy. Zanim poprowadzisz przygodę, zastanów się, czy Twoja drużyna ma szansę im podołać, jeśli nie - zamień pięć upiórów na szkielety, pozostawiając tylko jednego tak silnego przeciwnika, tego który posiada topór.

Podobnie sytuacja wygląda z widmem, jeśli Twoja drużyna jest za słaba aby je pokonać, możesz założyć, iż zginie ono od pierwszego ciosu zadanego toporem Richarda.

Topór Richarda - emanuje wiatrami Shyish i Dhar. Fiolet, gdyż jest on związany z domeną Morra (może dać ukojenie duszy Klaudii), a czerń z powodu styczności z upiorami. Broń ta nigdy nie była umagiczniana przez czarodziei, a specjalne właściwości zawdzięcza jedynie swojej historii.