

Stromherz

C Z Ę Ś Ć 1 – gdzie?

O Endarze, który miał wiedzę

Było to w czasach dalece poprzedzających dzień narodzin Sigmara, kiedy świat postanowił przełamać grubą skorupę lodu i odetchnąć głęboko ciepłymi wiatrami południa. Wtedy na ziemi pojawiła się wszelka roślinność a puls lasu powołał do życia dzikie stworzenia – pierwszych mieszkańców świata. Niestety zwierzęta nie mogły cieszyć się energią nowej rzeczywistości. Nie potrafiły poradzić sobie z dziką i nieprzyjazną florą. Widział to Taal, towarzyszący narodzinom nowego świata w postaci młodego jelenia. Strapiony postanowił przekazać zwierzętom pierwszy z darów – instynkt. Dzięki instynktowi zwierzęta były w stanie przetrwać w najtrudniejszych warunkach. Zdobywały pożywienie, chroniły się przed zimnem i gorącem, posiadały świadomość grawitacji. Jednak Taal nie był zadowolony. Młody Bóg dostrzegł, że pomimo zdolności radzenia sobie w trudnych sytuacjach, jego podwładni trwają w nieświadomości istnienia, przez co nie tworzą ciągłości gatunku. Są sami. Strapiony Taal myślał wiele miesięcy jak poradzić sobie z samotnością swoich poddanych i sprawić, żeby dzikie stworzenia potrafiły stworzyć wspólnotę. Podróżował po całym nowym świecie szukając rozwiązania, radził się innych Bogów, wreszcie zrezygnowany i zrozpaczony przysiadł przy wielkim dębie na środku samotnej polanki i zaczął płakać ogarnięty własną niemocą. Słyszając boski szloch dąb o imieniu Endar poruszył się. Ogarnięty zalem wysłuchał Taala, który przez pełne trzy dni i noce opowiadał mu o wszystkich stworzeniach jakie stworzył. Dąb wysłuchał uważnie a potem odpowiedział:

Nieszczęsny. Nawet pomimo Twojej boskości zbyt krótko istniejesz na tym świecie, żeby zrozumieć na czym polega krąg życia. Daj mi nogi, abym mógł chodzić i dotrzeć do wszystkich twoich podopiecznych, daj mi usta, żebym mógł mówić i przekazać im język, który mam w sobie. Jeśli spełnisz moje prośby pomogę ci.

Taal nie widząc lepszego wyjścia zgodził się. Nazajutrz Endar, zwany dzisiaj pradawnym drzewcem wyruszył w świat, aby dotrzeć do każdej dzikiej istoty i dać jej język lasu – świadomość. Endar podróżował wiele dni docierając do wszystkich istot, jakie spotkał na swojej drodze. Taal dostrzegł, że pomoc Endara przynosi pozytywne efekty, niestety trwa bardzo długo. Zniecierpliwiony Bóg powołał do życia wiele kolejnych drzew z najstarszej części świata nazywanej dzisiaj Athel Loren, nakazał im wyruszać w świat i nauczać języka. Niestety drzewce mogły nauczać jedynie języków, które znały same, a każdy z nich znał inny język, zrodzony z wnętrza ich samych. Endar, szybko zauważył jednak, że instynkt w połączeniu z niezrozumieniem zrodzonym z dwóch równoważnych języków prowadzi do powstania strachu i agresji – przerażających sił niosących śmierć. Pierwszy drzewiec nie czekając ani chwili podzielił się swoją wątpliwością z Taalem. Ten jednak, sądząc, że Endar potrzebuje jednego języka, żeby zsolidaryzować ze sobą wszystkie stworzenia i zdobyć nad nimi władzę przeciwko Bogu, odrzucił wszystkie wątpliwości i rozgniewany arogancją Endara wygnał go z Athel Loren. I tak Endar tułał się po świecie przez kolejne wieki i tysiąclecia obserwując ze smutkiem, jak w pradawny krąg życia wkradła się targana rywalizacją śmierć. Obserwował, jak kolejne, coraz bardziej rozwinięte stworzenia, zaczynają prowadzić ze sobą wojny, jak rodzą się i umierają w cierpieniu. Zniesmaczony i współczujący zapragnął nie widzieć

całego zła czynionego przez niezrozumienie. A widziała to Shallyia, która w głębi duszy popierała drzewca. Nie miała jednak wystarczająco odwagi, żeby przeciwstawić się pełnemu ekstazy Taalowi. Postanowiła jednak dać Eendarowi spokojne miejsce, w którym będzie mógł usnąć na kolejne tysiąclecia. Wskazała mu strumień przecinający samo serce świata. Potem pokazała mu wielką skałę, wyrastającą z samego środka rwącego strumienia i powiedziała z czułością:

Osiądź na kamieniu, zostawiając splamioną krwią ziemię. Życiodajna woda ze strumienia nie pozwoli ci umrzeć, a szelest wody zagłuszy krzyki zabitych.

Eendar z wdzięcznością osiadł na kamieniu i usnął, a z jego snów wykluło się potomstwo, które otoczyło go ciemną ścianą ochrony i spokoju. Tak powstał Wielki Las.

Stromherz

Pierwszymi mieszkańcami Stromherz byli nomadowie, którzy poszukiwali schronienia przed wielką nawałnicą wojenną między Magnusem Pobożnym a Siłami Chaosu. Legenda głosi, że Eendar za spraw duchów lasu zaprosił nie chcących rozlewu krwi ludzi do osiedlenia się u swych korzeni, gdzie mogli znaleźć ciszę i spokój. Tak było – przynajmniej na początku. Wioska leży na obrzeżach obecnego Talbeklandu w samym sercu Wielkiego Lasu. Przez środek wioski płynie rwący potok, regularnie podlewający osadzony na głazie stary, powoli usychający dąb. Starsi mieszkańcy wierzą, że legenda o pradawnym drzewcu jest prawdziwa, ponieważ, żadna roślina nie wytrzymałaby tyle wieków (dąb jest prawdopodobnie najstarszą rośliną w lesie) w tak trudnych warunkach. Wiarę w cudowne miejsce snu Pradawnego podzielały pewne sekty religijne Taala i Shallyi, które we wczesnych latach działania wioski uczyniły z dębu monument i zorganizowały otwartą manufakturę świątynną dookoła dębu zajmującą się tworzeniem uświęconych artefaktów.

Stromherz już u źródeł powstania swoją egzystencję oparło na bardzo żyznych glebach okalających strumień. Niemal cała zachodnia polana została zamieniona w pola uprawne pszenicy i grochu. Poza tym Stromherz swojego czasu słynęło z hodowli koni, które za wielkie pieniądze sprzedawano do oddalonego o jeszcze rozsądne odległości Middenheim.

Założona 2302 wioska szybko zdobyła samowystarczalność i pomimo towarzystwa dzikich kniei i nie zawsze przyjaznych zwierząt rokowała całkiem duże prawdopodobieństwo zamiany w pokaźne centrum religijne imperium. Niestety do czasu.

Godryk Odważny, czyli kto tu właściwie rządzi?

Postaram się skupić trochę na konkretach mających wpływ na moment pojawienia się w grze bohaterów. Świetnie prosperująca wioska przed Nocą Czerwonych Języków była zamieszkała przez niemal 300 ludzi – w tym wielu drwali, łowców i pasterzy. Nigdy w wiosce oficjalnie nie zamieszkiwali czarodzieje. W Stromherz od zawsze było pod oficjalnym zwierzchnictwem Talebheim, co wiązało się z jurysdykcją prawną zabraniającą korzystania z magii pod groźbą spalenia na stosie. W roku 2520 nowym sędzią miejskim został Godryk Odważny, który zasłynął z wyrzucenia z miasta wszystkich kapłanów Taala pod zarzutem szerszenia magii i złych przesądów (patrz

profetyczna interpretacja usychania dębu). Profetę (Zahariasza Jasnego) publicznie spalono. Podejrzewano także, że kapłan Taala jest utrzymującym kontakt ze smokami, bursztynowym czarodziejem. Nikt jednak nie znalazł na to dowodów. Bardziej prawdopodobną motywacją nienawiści Godryka do Zahariasza była rywalizacja o fotel rajcy miejskiego, który ostatecznie, po zagadkowym samobójstwie poprzedniego rajcy Wilhelma Plamy zdobył sędzia. Nie jestem pewny, czy w dniu dzisiejszym Godryk jest zadowolony ze swojej zdobyczy...

Zagadkowa śmierć

Wilhelm Plama był bardzo skrytym człowiekiem, o wątlej posturze i ohydny wyglądzie trędowatego. Pochodzi z Talabheimu i przybył do Stromherz na polecenia samego księcia elektora Helmuta Feurebacha. Od dzieciństwa jego skórę pokrywały dziesiątki ropni, a na łysym czole widniał olbrzymi, brązowy siniak zaschniętej pod skórą krwi. Rajca z początku uznawany za potwora i mylony z mutantem w młodości o mały włos nie stał się ofiarą linczu. Wszystko zmieniło się w czasach szkolnych, kiedy okazał się całkiem pojętym ekonomistą i podobno także poetą. Dość szybko rozpoczął pracę w skarbcu księcia. Władza nad Stromherz, oficjalnie nazwana przez Helmuta łaską, mogła być także próbą odsunięcia Wilhelma od siebie. Ciężko powiedzieć jaki mógł być powód zagadkowego lęku księcia. Po przybyciu do Stromherz Wilhelm zaszył się w swoim samotnym domu i skoncentrował na przygotowaniu miasta do niechybnej burzy chaosu. Na czym polegały przygotowania? Na obfitej korespondencji z księciem Helmutem w prośbie o broń i zwiększenie sił militarnych. Poza tym za czasów krótkiego panowania Plamy udało się otworzyć szlak handlowy z dwoma handlarzami z Middenheim. Kupiono trochę broni, zbudowano drewnianą palisadę, wszystko zapowiadało sukces Wilhelma i to, że pogodził się z nową rolą pracy na uboczu. Nie wszystko jednak wyglądało tak dobrze. Im dalej posuwały się przygotowania do obrony Wilhelm stawał się coraz bardziej nerwowy, zdawało się, że rozmawia sam ze sobą, że gorzej się poczuł. Zdarzały się dni, kiedy w ogóle nie wychodził, reagując agresywnie na wszelkie objawy zainteresowania. Mieszkańcy wioski wiedzieli, że wojna już trwa. Niektórzy z nich upatrywali w Plamie człowieka z wielkiego świata a dziwne, paranoiczne zachowanie zrzucali na karb obawy o rodzinę pozostawioną w stolicy. Z czasem Wilhelm zaczął mieć nie tylko problemy z komunikacją, ale także zaczął swoim zachowaniem coraz bardziej zastanawiać. Pewnego wieczora powracający z polowania łowca zauważył przygarbionego rajcę rozmawiającego z jakimś tajemniczym nieznanym między drzewami nieopodal wioski. Nie zdołał niczego dosłyszeć, w świetle księżyca niewiele dostrzegł, kiedy jednak przy następnej okazji dopytywał się Wilhelma co tak właściwie robił poprzedniej nocy, ten wyparł się spotkania, twierdząc, że całą noc odbierał korespondencję od Feurebacha. W tygodniu poprzedzającym Noc Czerwonych Języków Wilhelm powiesił się w oknie swojego domu. Może przewidział, że zastosowane przez niego środki bezpieczeństwa będą dalece niewystarczające?

Tajemniczy nieznajomy

Pojawił się jakby znikąd. Stary, łysiejący, kulawy, przygarbiony, z wytrzeszczem oczu, cały czas nosi ze sobą kota i nigdy nie patrzy na rozmówcę (których zresztą nie ma zbyt wielu). Dwa miesiące przed atakiem przywiózł z Middenheim wóz z kapustą, zamachał Godrykowi jakimiś dokumentami i zamieszkał w starym, opuszczonym młynie,

jako nowy właściciel po ostatnim, zmarłym w niewyjaśnionych okolicznościach. Kurt twierdzi, że wygrał akt własności w karty. Morfir prawdopodobnie ma pieniądze, choć nie wygląda, może być najbogatszym mieszkańcem wioski. Ludzie widują go bardzo rzadko, czasami zagląda do gospody „Pod porożem Taala”, gdzie zachowuje się ogłędnie mówiąc dziwnie. Siedzi i rozgląda się nieprzytomnie dookoła, czasami spotyka się z jakimiś ludźmi. Często za coś płaci, prowadzi mnóstwo niewielkich interesów na terenie Stromherz, ciągle wydaje się być spłoszony i obserwowany przez kogoś. Żaden z interesów jednak nie usprawiedliwia dostatecznie jego przeprowadzki ze stolicy Imperium. I najważniejsze – Kurt Morfir uchodzi za miejscowego znachora, czemu ostatnio coraz uważniej przygląda się Godryk. Kurt zna się na ziołach, umie zrobić herbatę na przeziębienie. Poza tym jednak niewiele wiadomo o jego działaniach. Czasami jacyś ludzie opowiadają w karczmie, że Kurt płaci niezłe pieniądze, za zbieranie chrustu i zrywanie kwiatków. Ludziom nie należy jednak wierzyć w każde słowo.

Gospoda pod Porożem Taala

Słynna jeszcze z czasów Wilhelma, prowadzona przez karczmarzkę Ivenę, przetrwała atak. Prawdopodobnie Ivena ma w swoich żyłach niewielką domieszkę krasnoludzkiej krwi, na co wskazują jej wygląd i gabaryty. Jednak nawet jeśli te domysły są zgodne z prawdą Ivena bardzo skrzętnie ukrywa wszelkie powiązania z innorasowcami w obawie przed sankcjami prawnymi. Gospoda ma bardzo dobrą opinię w całej wsi. Co noc grywa w niej grupa pięciu bazarzy, którzy opowiadają piękne historie oraz legendy wyniesione z różnych ksiąg z północy oraz tradycyjnych wiejskich opowieści. Bazarze: Ronald, Kalif, Abram, Czek i Raszdam wywodzą się z różnych części imperium (właściwie nikt nie wie dokładnie skąd), ale na starość postanowili osiedlić się w Stromherz. Mieszkają tu już od dziesięciu lat, odkąd jeszcze przybysze do miasta nie byli tak poważnie sprawdzani. Raz w roku w pierwszą pełnię zbiorów opowiadają legendę o Erdanie, grając do kufli robionego na miejscu piwa elfie melodie krajów południa.

Gospoda zawsze była jedynym dochodowym interesem w Stromherz i to bynajmniej nie ze względu na najlepsze piwo czy piękne baśnie. „Pod porożem Taala” było do pewnego momentu nieoficjalnym miejscem spotkań kapłanów Taala (w tym Zahariasza) z Wilhelmem. Zawsze podczas takich spotkań rajca miejski wyłączał jedno pomieszczenie ogłaszając, że będzie rozmawiał na temat planów nowej świątyni, która miałyby powstać po zakończeniu wojny. Jak było naprawdę? I po co akurat w tej gospodzie? Gdyby zastanowić się nad tym głębiej moglibyśmy zauważyć, że właściwie większość mieszkańców Stromherz bywa w gospodzie. Niektórzy ludzie uważają, że w gospodzie w dawnych czasach mieściła się siedziba uciekinierów z tajnego więzienia nieopodal Middenheim. Podobno przed kilkoma laty Ivena czerpała dosyć duże profity z krycia pod swoim dachem siatki wywiadowczej Imperium. Nic jednak nie zostało sprawdzone, a gdyby zostało, Godryk na pewno wiedziałby co robić.

Noc Czerwonych Języków

Książę Helmut Feuerbach był stanowczo zbyt zajęty obroną do dziś niepodbitego Talabekheim, żeby przejmować się jakąś zakopaną w kniei wsią na obrzeżach landu. Nie chcąc osłabić swoich sił militarnych wysłał do Stromherz Olega Kranza – 65 letniego dowódcę, który za niesubordynację miał zostać stracony. Oleg wraz ze swoją dwudziesto

dwu osobową załogą dotarł do Stromherz i zorganizował militarną obronę wsi. Dowódca w Stromherz jest uznawany za człowieka Wilhelma, który prosił o pomoc.

Ogniem i mieczem (2522r.)

W momencie zmasowanego ataku oddziały Stromherz wynosiły około stu źle uzbrojonych wojowników. Oleg korzystając z okazji zamieszania w oddziałach pierwszych chaosników, wysłał trzydziestoosobowy oddział na przedpole wsi. Doświadczony wyga wiedział, że Stromherz jest cenne strategicznie, dopóki, dopóty posiada pola uprawne. Niestety przeliczył się. Pierwszy oddział został rozgromiony przez rozwścieżoną, ranną horde zwierzoczeków z jednego z oddziałów chaosu. Żołnierzom udało się jedynie jeszcze bardziej rozproszyć masę chaosu nacierającą na prowizoryczne palisady. Oleg z murów miasta obserwował jednak przerażający obrazek. Otóż wrogowie otoczyli polanę Stromherz na granicy lasu, kryjąc się tym samym przed strzałami i Jedną (!?) katapultą. Przeciwnik stanął, co było niezbitym dowodem na to, że jest przez kogoś dowodzony, a atak na wioskę w sercu Wielkiego Lasu został zaplanowany... Oleg zaraz po przejściu rannych z pierwszego oddziału (trzech), zarządził zamknięcie wrót i zgaszenie wszelkich źródeł światła, przy których notabene nocami ogrzewali się wszyscy mieszkańcy. Zapadła noc, zapadła cisza. Świadomość bliskości żołnierzy chaosu nie wpływała pozytywnie na morale żołnierzy, którzy może w dwudziestu procentach stanowili zawodowych wojów. Jedynym człowiekiem, mającym jakiegokolwiek pojęcie o walce z żołnierzami chaosu był Oleg, który miał już okazję walki na kilku frontach. Wojna odbiła na nim już nie jedno piętno, zabrała rodzinę oraz majątek. Wszystko to uczyniło z Olega Kranza osobę nie do końca przewidywalną, o przebłyskach geniuszu i napadach szaleństwa. Kranz jest źródłem niezliczonych opowieści Starego Świata i świetnie zna geografię. Nawet w tak krótkim czasie Kranz dał się poznać jako prawdziwy mąż stanu, chyba jednak nikt do tej pory nie zadał mu pytania o powód dwuletniego pobytu w więzieniu księcia elektora i problemów z alkoholem...

Bitwa rozpoczęła się po północy, kiedy to niebo rozświetlił czerwony dywan światłości. W pierwszym momencie oszołomieni mieszkańcy zakrzyknęli z radością oczekując nadejścia i boskiego opiekuna Taala, szybko jednak okrzyki radości, ustąpiły kobiecej panice – cisza została przerwana. Wykradająca niebo czerwona smuga okazała się luną światła rzucanego przez płonące pola uprawne... Przeciwnik postanowił uderzyć od tyłu niszcząc to, na czym miało mu zależeć we wszystkich założeniach strategicznych... Oleg po raz kolejny zachował zimną krew, dostrzegając pierwszych żołnierzy nacierających na odsłonięte palisady zarządził wyniesienie wszystkiego z domostw, gospodarstw, stajni i warsztatów. Kiedy żołnierze Acharona pokonali palisady Oleg pod groźbą śmierci nakazał podpalić domostwa położone po południowej stronie... Wielkie tarasy ognia zajęły skórzane zbroje i włosy rozsierzonych i zaskoczonych wojowników. Ściana płomieni pozbawiła ich impetu i pozwoliła na przeprowadzenie skutecznej obrony z przeważającym liczebnością wrogiem. Temperatura w Stromherz podniosła się do granic wytrzymałości, chaosnicy zaczęli słabnąć, dusić się w zamknięciu ognistej pułapki. O świcie można było liczyć straty i cieszyć się z odparcia pierwszego ataku.

Trafieni odłamkami

Najbardziej zagorzali kapłani Taala w ostatnich latach przed wojną ogłosili, że wielki Dąb powoli usycha. Fakt miał oznaczać schylek bezpiecznego schronienia w cieniu Pradawnego Drzewca. Przepowiednia w pewnym sensie sprawdziła się w roku 2522 kiedy to wioska stała się przypadkową ofiarą tzw. Burzy Chaosu. Po porażce w bitwie pod Middenheim oddziały Acharona rozproszyły się i rozpoczęły partyzancką ucieczkę przed rozjuszonymi oddziałami Valtena, chcącymi pomścić swojego dowódcę. Jeden z rozbitych oddziałów chaośników uderzył na Stromherz w Noc Czerwonych Języków (na pamiątkę złocistej łuny rzucanej przez płonące podczas ataku pola). Miasto poradziło sobie z naporem pierwszej fali wrogich sił, chociaż poniosło olbrzymie straty. Oleg Kranz – dowódca ruchu oporu oczekuje jednak na kolejne niedobitki żołnierzy chaosu, które potrzebują więcej żywności, żeby dotrzeć na bezpieczne pozycje i przygotować odwet. Innymi słowy Stromherz stoi w przeciagu uciekających oddziałów Acharona.

Stromherz dzisiaj

Akcja przygody dzieje się dzień po Nocy Czerwonych Języków. Cała północna część miasta jest teraz spalona. Zwłoki wszystkich ofiar (zaczadzonych, czy też zabitych) cały czas układa się na stosach, które swoim ogniem upiornie przypominają o przybyłym zagrożeniu. Po walkach z 300 mieszkańców zostało około 35, 45 osób, z czego większa część to mężczyźni. Przeżyło także kilkoro dzieci. Niemal wszystkie domy mieszkalne i życiodajne pola zostały zniszczone. Stromherz zostało skazane na głód. Oddział chaośników (nie wiadomo przez kogo dowodzony) okazał się mniejszy niż przypuszczano, około 80 żołnierzy, z czego trzy czwarte udało się zabić. Niestety po walce oddziały Olega zostały właściwie doszczętnie zdziesiątkowane. Świątynia Shallyi funkcjonuje teraz jako Lazaret. Czy oczekujemy na następny atak? Bez wątplenia.

Fakty na dziś:

- trzy budynki strażników poświęcone na magazyny przechowują jedzenie na jeden dzień
- trwa zbieranie truchła, część skór, zbroi i oręża
- ludzie są zrozpaczeni, nie wiedzą czy mają Olega uwielbić czy zgładzić za zniszczenie dorobku całego życia

Obyczaje i prawa sprzed i po ataku:

Sprzed:

- zakaz korzystania z magii
- zakaz kradzieży
- zakaz sprzeciwiania się władzy rajcy
- całkowity zakaz asymilacji obcych (czytaj ras innych niż ludzka). Na podstawie dekretu podatkowego Talbeklandu (ściema)
- zakaz czczenia bóstw chaosu i zdrady

Po:

- Niech Bogowie mają nas w swojej opiece.

Za łamanie zakazów, powszechnie uznanych za ważne, grozi stos.

C Z Ę Ś Ć 2 – kto?

Bohaterowie graczy

Szkielety postaci dla graczy:

Rosabel

Kilka słów wstępu

Urodziła się i mieszkała w Talabheim. Jej ojciec był szewcem, wychowywana przez matkę w czasach poprzedzających wybuch wojennej zawieruchy utrzymywała się z pracy w jednej z miejscowych karczm, gdzie miała wiele okazji podsłuchać różnych bardziej lub mniej prawdziwych historii awanturników. Nudne z pozoru życie „ubarwiła” dopiero znajomość z Sinem – elfim kłusownikiem, który został odnaleziony przez miejscowych rzezimieszków nieopodal miasta i przyprowadzony do gospody, w której pracowała Rosabel. Ranny elf przez kilka dni zanim doszedł do pełni zdrowia (nie chciał dokładnie wyjawić jakie zwierze napadło go w lesie), ukrywany przed właścicielem gospody przez Rosę wszedł z nią w głębszą relację. Rosabel i Sin obiecywali sobie nawet wspólne życie poza granicami miasta nie sprzyjającego związkom międzyrasowym. Niestety kiedy tylko elf doszedł do siebie pożegnał Rosabel i odszedł przysięgając powrót. Jakiś czas potem gospodę Rosabel odwiedziła stara, głodująca kobieta o imieniu Herbst. Kiedy otrzymała pomoc od poczciwej dziewczyny ujawniła przed nią swój dar widzenia rzeczy niewidzialnych. Przekazała Rosie, że nosi w sobie dziecko, na które został zesłany zły los przez boga wilków Ulryka. Kłątwa jest owocem nieuczciwości i braku wojennego honoru ojca dziecka, co bóstwo odbiera za lekceważenie przykazań. Kłątwa złego losu może zostać zdjęta z noworodka, jeśli jego ojciec zjawi się osobiście w świątyni Ulryka w Middenheim i w obecności wiecznego ognia przyjmie pokutę za odkupienie losu pierworodnego. Kłątwa może zostać zdjęta jedynie przed narodzinami dziecka. Rosabel w pierwszej chwili zupełnie odrzuciła niekorzystną dla siebie wróżbę, szybko jednak okazało się, że musi zrewidować swój pogląd – rzeczywiście zauważyła u siebie pierwsze oznaki ciąży.

Nie czekając długo Rosa rozpoczęła poszukiwania informacji o pobycie kochanka przez stałych bywalców gospody. Po kilkudniowych poszukiwaniach charakterna karczmarka dowiedziała się, że jej ukochany pracuje jako seryjny zabójca na terenie całego imperium. Każdy krok odsłaniający kolejne fakty z życia i dokonań nieznanego elfa wydawał się coraz bardziej zaskakujący... Niestety nie znalazła żadnych konkretnych informacji na temat aktualnego pobytu Sina. Kiedy nie miała już nadziei na pomyślność dla swojego dziecka na jej drodze po raz kolejny stanęła Herbst. Także tym razem schorowana, przymierająca głodem wieszcząca rychły koniec świata i wszędobylską śmierć... Staruszka widząc szczere intencje Rosy postanowiła odwdziżyć się za wyświadczony niegdyś dobro i zapytała duchy w imieniu kobiety o aktualny pobyt Sina. Duchy wskazały Stromherz. Herbst nie zdążyła niestety w wystarczająco wyraźny sposób przekazać Rosie, że w jej wróżby niemal zawsze niosą ze sobą śmierć. Tylko za taką cenę można kupić prawdę.

Jeszcze tego samego dnia Rosabel dowiedziała się o wymarszu oddziału Olega Kranza do Stromherz, co wzięła za nadzwyczajne zrządzenie losu. Uciekła z domu nie mówiąc słowa rodzicom. Wiedziała, że uczestnictwo w krucjacie Olega będzie oznaczało dla niej stanie się żołnierzem. Zapach wojny było już wyraźnie czuć w powietrzu, ale Rosabel miała go poznać i nauczyć się na pamięć dopiero za kilka dni.

W Stromherz

Rosabel przyłączyła się do grupy uderzeniowej Kranza pod warunkiem równoprawnego udziału w działaniach wojennych z resztą towarzyszy. Jest prawnie podległa Kranzowi, który w odpowiednim momencie to wykorzysta. Do Stromherz w improwizowanym o wiele za ciężkim uzbrojeniu trafi razem z oddziałami Kranza. Nie muszę pisać, że kobieta jest sensacją tego oddziału.

Motywacja

Rosabel chce za wszelką cenę odnaleźć Sina i doprowadzić go przed oblicze kapłanów w Middenheim. Nie może dopuścić do śmierci przyszłego ojca jej dziecka.

Hugo Krank

Kilka słów wstępu

Hugo Krank jest jednym z bogatszych posiadaczy ziemskich na północnych terenach Talabeklandu. Ma swój dwór, niewielki kawałek ziemi, kochającą żonę Arminę... i jeszcze bardziej kochaną sprzątaczkę, która pewnego dnia przez swój brak dyskrecji naraziła reputację Hugona na szwank. O sprawie niewierności Hugo w niedługim czasie zaczęli mówić chłopcy pracujący na jego roli, a od nich już niedaleko do żony i szerszego towarzystwa miejscowego establishmentu. Hugo postanowił załatwić sprawę bezboleśnie. Wynajął elfickiego zabójcę o i mieniu Sin, który bezbłędnie wykonał swoją robotę. Już na drugi dzień ciało służącej odnaleziono w jeziorze. Ślady na ciele nie wskazywały, aby przyczyną śmierci było cokolwiek poza nieostrożną kąpielą po zmroku i zaplątaniu się wieśniaczki w przybrzeżne wodorosty. Sprawa pewnie szybko by ucichła, gdyby nie zemsta żony Hugona, która sprawnie skojarzyła fakty śmierci służącej z plotkami zasłyszczanymi w sadach... Zdrada była dla Arminy tak dotkliwa, że postanowiła poniżyć męża i zmusić go do odpowiedzialności za wszystkie swoje występki. Pierwszym krokiem zacieklej żony było rozpuszczenie plotek o nie do końca przypadkowej śmierci służącej co zasiało wśród wieśniaków wiele wątpliwości i pytań o uczciwość swojego pana, a także o bezpieczeństwo pracy na jego ziemiach. Zaczęto mówić o sądzie w Talabekheimie, a nawet o wszczęciu buntu przeciwko władcy. Po pewnym czasie sytuacja stała się dla Hugona niebezpieczna: dowiedział się, że sprawa podejrzenia o zabójstwo zainteresował się sam Feuerbach i wysłał już do posiadłości Hugona sędziów, mających na celu wszcząć śledztwo. Nie tego śledztwa Hugo obawiał się jednak najbardziej a raczej poczynań swojej żony, która jakimś cudem odnalazła jego korespondencję z Sinem. Armina z całą pewnością wykorzystała tę korespondencję nie tylko jako dowód fizyczny (którego autentyczności zawsze można się wyprzeć), ale także jako lokalizator jedyne żywego świadka morderstwa, który za odpowiednią cenę byłby w stanie nawet sprzedać swoją rodzinę. Hugo nie mógł na to pozwolić. Kiedy sytuacja osiągnęła zenit napisał kolejny list. Tym razem adresatem był niejaki Vega – kolejny elficki zabójca, który tym

razem w bardzo dyskretnej formie miał odebrać zlecenie na zabójstwo Sina – jako jedyne świadka własnej zbrodni. Sin powinien zostać zgładzony, zanim odnajdą go i przekupią śledczy księcia wraz z żoną. W szybkiej odpowiedzi Hugo dostał nazwę gospody, gdzie miała zostać dokonana pierwsza część finansowej transakcji za głowę Sina. Nazwa karczmy, w której ma nastąpić spotkanie z Vegą to „Pod porożem Taala” osadzonej w niewielkim Stromherz.

Kolejnej nocy Hugo narzuciwszy na siebie kaptur wymknął się ze swojej posiadłości i zupełnie zagubił w nocnych ciemnościach lasu. Odnalazła go maszerująca ze stolicy drużyna Olega. Przygarnęła do siebie w drodze do wioski.

W Stromherz

Hugo do Stromherz dociera razem z oddziałem Olega. Nie podlega jednak dowódcy.

Motywacja

Jedną bardzo ważną rzeczą, którą warto zasugerować graczowi: Hugo ma przy sobie dokument, którego treścią jest całkowite przyznanie się do mordu i odrzucenie jakiegokolwiek cienia podejrzeń na istnienie mocodawców. Podpis na tym dokumencie będzie przedmiotem przymusu, jaki miałby na Sinie spowodować Vega. Zapewne używając siły, ale nie doprowadzając mordercy przed wymiar sprawiedliwości. To byłoby zbyt ryzykowne. Oczywiście po wszystkim Hugo ma zamiar otruć Vegę, żeby nie było kolejnego świadka, tylko jeden podpisany dokument zeznania, który wybiela go całkowicie w oczach sądu. Teoretycznie Sin mimo wszystko mógłby pojawić się w sądzie z treścią zeznań sprzecznych, ale mając w ręku podpisany dokument i własną reputację szlachcic byłby w zgoła lepszej sytuacji. Mógłby choćby oskarżyć publicznie Sina o szantaż i tak dalej. W każdym razie głównym celem jawnym Hugo jest przedstawienie Vedze dokumentu w karczmie, a zaraz po zdobyciu podpisu Sina, doprowadzenie do szybkiego zgonu Vegi (aby nie powtórzyła się sytuacja istnienia kolejnego nieprzyjemnego świadka). Rzecz jasna śmierć Sina też nie zaszkodziłaby zbyt (choć mogłaby wydać się sądowi dziwna), ale czy Hugo zaryzykuje ponownie takie zlecenie? Decyzja gracza. Inna sprawa, że Vega z całą pewnością dopuszcza do siebie myśl o tym, że Sin nie podpisze dokumentu. Hugo nie chce fałszować podpisu obawiając się magicznej detekcji. Chyba słusznie...

Vega

Kilka słów wstępu

Elf, zawodowy zabójca, pochodzi z odległych krajów północy, wychowywany wśród ludzi, sierota od zawsze, nigdy nie poznał nikogo ze swojej rodziny, co zresztą według gwiazdnej przepowiedni miało przynieść mu ostateczną zgubę.

Tym razem dostał listowne zlecenie od zaufanego gońca. Zlecenie na niejakiego Sina zabójcę otrzymał od szlachcica Hugo Kranka. Notatka: „szczegółowe wskazówki podczas finalizacji zaliczki” są zastanawiające. Krótki wywiad środowiskowy – ostatnim zleceniem Sina był niejaki Kurt Morfir... Ostatnim miejscem pobytu Kurta jest

Stromherz, a skoro ptaszek wciąż żyje na wolności, kot go niedługo wywęszy... i przyjdzie po niego. Tak więc Vega zdecydował się spotkać z Hugonem właśnie w Stromherz.

W Stromherz

Nie wiedział jednak jak trafić do skrytej w kniei wiosce. Rozwiązanie znalazł wśród swoich rodaków – fanatycznej grupy leśnych strażników pod wodzą Tell’rana. Tell’ran wraz z kilkunastoma „Dziećmi Spalonego Świata”, jak nazywa swoich towarzyszy zgodził się zaprowadzić Vegę do wioski pod warunkiem, że ten stanie się w niej oczami i uszami grupy. Że będzie nie tylko informatorem ale także materialnym działaniem „dzieci” w mieście, w którym żaden elf nie ma prawa wstępu. Jak zatem ma zrobić to Vega – czystej krwi elf, co bez wątplenia widać na pierwszy rzut oka?

Motywacja

Po pierwsze: Vega jest zawodowym zabójcą i chce zrealizować swoje zadanie. Zmuszenie do podpisania dokumentu, czy morderstwo... w każdym razie Sina najpierw trzeba odnaleźć. Negocjacje warunków i konkretów pozostawmy graczom.

Po drugie: Vega nie może legalnie przebywać w Stromherz. Jeśli tylko mieszkańcy go zidentyfikują jako elfa, wszystko może skończyć się dla niego stosem. Pamiętaj, że wioski w sercu lasów to nie koniecznie kolebki cywilizowanych rozwiązań problemów migracyjnych a tym bardziej rasowych. Oczywiście Vega w momencie przybycia do miasta będzie zamaskowany, a po zamieszkaniu bitewnym nikt mu zbyt głęboko w oczy nie zajrzy, niemniej jednak moment demaskacji jest nieunikniony.

Postacie napędzającego tła

Bohaterowie niezależni:

Sin – w cieniu zdarzeń

Postać Sina, który skupia większość motywacji graczy jest mocno dramatyczna. Więcej na temat obecnego położenia i tragedii postaci znajdziesz w „Opowieści o Kurcie Morfirze”. Sin jest elfim zabójcą, który zdążył już zdobyć opinię niezawodnego. Jest ucieleśnieniem wszelkich możliwych cnót artystycznego zabójcy. Jego finezja przywodzi na myśl piękno elfów, surowość spojrzenia krasno ludzkiego rzemieślnika, a inteligencja ludzkiego matematyka. Sin milczy.

I co najważniejsze Sin jest bratem bliźniakiem Vegi. Podobnie obaj nigdy nie poznali rodziców, zostali rozdzieleni jako niemowlęta. Matka nie przeżyła porodu, ojciec – żeglarz zginął na morzu. Vega został w rodzinie ludzkiej rodzinie kupieckiej a Sin został oddany bardziej zamożnym krasnoludom z Reiklandu. Los chciał, że obaj stali się doskonałymi zabójcami, choć nigdy się nie spotkali. Sin także nie wie o istnieniu swojego brata bliźniaka. Przez cały czas ukrywa się przed oczami mieszkańców Stromherz, przez cały czas musi być blisko Morfira.

Motywacje

Zlecenie morderstwa Kurta otrzymał od mieszkańców niewielkiej wioski z okolic Middenheim. Morfir oszukał tamtejszych mieszkańców i okradł na wielkie sumy. Sin nie ocenia swoich ofiar w kategoriach moralnych, chce zrealizować zadanie, co w chwili

obecnej nie jest możliwe (patrz. „Opowieść o Kurcie Morfirze”). Sin na pewno dokona wszelkich starań, żeby klątwa wiążąca go z Kurtem Morfirem została ściągnięta.

Opowieść o Kurcie Morfirze

Historia Kurta jest sprawą bardziej skomplikowaną niż można by przypuszczać po powierzchownej aparycji na wpół przytomnego, zgarbionego szaleńca, prowadzącego wszędzie swojego kota na łańcuchu. Kilka miesięcy przed rozpoczęciem wojny, kiedy siły chaosu zaczynały ujawniać się na terenach imperium Kurt był jedną z nielicznych osób, którym udało się zarobić na zbliżającej się wojnie. Podróżował od wioski do wioski polecając swoje usługi jako cyrulika. Rzecz jasna umiejętności Morfira niewiele przewyższały tradycjonalia preferowane przez wieśniaków, których oszukiwał, potrafił jednak dawać nadzieję coraz bardziej opuszczonym przez swój kraj mieszkańcom imperium. Niestety proceder Kurta zakończył się dość tragicznie w niewielkiej miejscinie podlegającej pod Middenheim o nazwie Dorf. Mieszkańcy wioski wezwali na pomoc cyrulika, który miałby zapobiec rozprzestrzeniającej się w wiosce epidemii (prawdopodobnie duru brzuszego). Morfir ochotczo przyjął zaproszenie, sprowadził się do wioski i rozpoczął zbieranie odpowiednich ziół uspokajających w nadziei na uzyskanie jakiegokolwiek efektu placebo, trwałego na tyle długo, żeby mieszkańcy przed śmiercią zdążyli mu jeszcze zapłacić. Pech, a może zły los chciał, że w lasach okalających Dorf w tamtym czasie miały miejsce przygotowania do tajemniczego rytuału cha ośników, którzy chcieli przy pomocy różnych alchemicznych substytutów dokonać rytuału przyzwania. Kierowany chciwością Morfir podjął próbę wykradzenia mikstur. W tym samym czasie jednak obóz kultystów został zaatakowany przez patrolujące teren oddziały Middenheim, tym samym oszust trafił w samo oko cyklonu. Na domiar złego w pobliżu feralnego obozu i samego Kurta cały czas znajdował się Sin z wymierzoną w jego serce kuszą. Zabójca nie mógł nie skorzystać z okazji bojowego zamieszania... W momencie egzekucji stało się jednak coś zupełnie nieoczekiwanego. Trzymana w rękach Morfira fiolka eksplodowała blaskiem zabijając wszystkich z wyjątkiem Kurta, Sina i przybłąkanego kota. Radość z cudownego uratowania życia nie trwała jednak zbyt długo... Po eksplozji okazało się, że magiczna substancja przeniknęła do ciał „szczęściarzy” i w niewyjaśniany sposób połączyła, a raczej pozamieniała ich organy.

I tak np.:

- kiedy Morfir jest głodny, Sin musi coś zjeść
- kiedy ktoś rani Sina Morfir odczuwa ból, zdarza się również, że Morfir korzysta z węchu Sina, a Sin czuje temperaturę z karku Morfira itp. Ponadto Morfir całkowicie przekazał swój zmysł wzroku kocurowi, który przez przypadek znalazł się na linii strzału Sina i Kurta. Morfir nie ma jednak żadnej władzy nad zwierzęciem, innymi słowy gdzie pójdzie kot, tam pójdzie spojrzenie oszusta bez względu na to co aktualnie robi ciało.
- jedną z poważniejszych przeszkód jest też odległość pomiędzy poszkodowanymi, która nie mogłaby być większa niż kilka metrów, gdyby nie radykalny krok obu panów, którzy zdecydowali się wymienić własnymi palcami (dosłownie!), co okazało się skutecznie zwiększyć możliwość wzajemnego oddalenia się od siebie do około 60 metrów. Każda dłuższa rozłąka powoduje zanik działania określonych organów i w najlepszym przypadku uduszenie obu delikwentów.

- kolejnym istotnym mankamentem jest czasowa zamiana świadomości pomiędzy Kurtem a Sinem. Zamiana trwa krótko ok. pół godziny, do trzech razy dziennie, ale pozwala na całkowite zawłaszczenie wspomnień, obrazów, przemyśleń i dosłownie całej aktualnie dostępnej pamięci drugiej osoby. Nigdy nie wiadomo kiedy nastąpi zamiana osobowości.
- na domiar złego preparat, który nieopacznie chciał ukraść Morfir to wampirza krew, która wsiąkając w organizmy biedaków uzależniła ich całkowicie od jej spożywania. Co najmniej raz dziennie świeża krew musi trafić do żołądka ekhm... Kurta.

Nie muszę chyba dodawać, że w tak ścisłej symbiozie odebranie życia jednemu z pary powoduje śmierć drugiego. Sin nie może więc dokończyć swojego zadania, dopóki ciąży nad nim swoista klątwa zespolenia. Nieszczęsna para pod pretekstem handlu kapustą wyruszyła wraz z uprzednio skradzionym wozem na poszukiwanie rozwiązania udręk. Pod kapustą Morfir i Sin trzymają jakiś czas ciała mordowanych po drodze osób. Mordują dla krwi, ciała trzymają na pozyskanie trupiego jadu, którego sprzedaż Morfir uznał za fantastyczny sposób utrzymania.

Początki w Stromherz

Do Stromherz Sin i Morfir trafili dzięki Plamie, który był swojego czasu jednym z najlepszych alchemików w królestwie, czego w oczywisty sposób nie mógł ujawnić w swojej wiosce. Kurt zwrócił się do Wilhelma o pomoc, opisując mu całe zajście (patrz. załączniki). Wiedział, że on jeden ze znanych mu ludzi może znaleźć antidotum na zaistniałą „sytuację”, wiedział również, że rajca Stromherz nie odmówi pod wpływem szantażu nie tylko wyjawienia mieszkańcom wioski alchemicznej przeszłości Plamy, ale także na naświetleniu jego zbrodniczej przeszłości (Kurt był świadkiem zabójstwa jakiegoś z zazdrości o swoją żonę dopuścił się Wilhelm). Sytuacja była więc brudna już od czasu przybycia Morfira wraz z Sinem do Stromherz. Dla bezpieczeństwa sytuacji Sin nigdy nie ujawnił się w wiosce. Razem z Morfirem zamieszkali w młynie (oczywiście dokumenty spadkowe to nie kwestia szczęścia w kartach ale fałszerskiej interwencji Plamy) i tam w piwnicach przygotowali sobie swoiste prosektorium. Sporadyczne ludzkie zaginięcia i brudne interesy Morfira polegające na handlu trupim jadem w karczmie Iveny musiały być kolejną „plamą” (sic!) na sumieniu Wilhelma.

Samobójcza śmierć

Nocne spotkania Wilhelma z Kurtem były zupełnie nie owocnym przeciąganiem terminu realizacji obietnicy znalezienia antidotum. Z czasem dla Morfira i Sina stało się jasne, że nadchodzące hordy chaosu wcale nie muszą być bajką, a uwaga Plamy nie tylko zmierza w zupełnie innym kierunku niż uzdrowienie, ale także, ówczesny rajca coraz poważniej rozpatruje możliwość zgładzenia niewygodnych gości. Po nieudanej próbie podpalenia młyna, Sin odbył niespodziewaną wizytę w domu Plamy, po której tegoż znaleziono powieszonoego w oknie. Rzecz jasna pogrzebem zajął się Morfir i już dwie noce później trup wylądował w piwnicy młyna – tam też znajduje się w trakcie przygody, o czym później.

Sin otruł Plamę trupim jadem, zwilżając nim narożniki kartek ksiąg alchemicznych rajcy. Ten zwilżając palce powoli zatruwał swój organizm, żeby w

niedługim czasie umrzeć. Następnie Sin zaaranżował samobójstwo. Nikt nie pytał, nikt nie odwiedzał grobu położonego za domem Plamy, a szkoda...

Mechanizm szaleństwa

Pora na odkrycie mechanizmu, którym trzeba w odpowiednim momencie zagrać, odsłonić.

Sin nie istnieje.

Wszystkie powyższe motywacje i historie bohaterów graczy są poszczególnymi imaginacjami mieszkańców imperium, którzy zostali przez swoje wewnętrzne demony zwabieni do swoistego czyścica na ziemi, do Stromherz w samo serce wojny, pożogi i lęku. Rosabel wcale nie jest w ciąży i nigdy nie miała kochanka elfa, a jej lęk przed samotnością w obliczu rychłej śmierci rodziców wyprodukował cel, o który warto walczyć, dokument, który niesie Hugo to czysta, niezapisana karta papieru i to on sam zamordował służącą, za co jest teraz ścigany, Vega natomiast w podświadomości chciałby dokonać zemsty na rodzinie za to, że nie istnieje. Tylko Morfir w tym całym ambarasie jest zwyczajnie szalony i naprawdę doświadczył magicznej eksplozji, chociaż już sam Plama wiedział, że całe poszukiwanie rozwiązania magicznego schorzenia, to po prostu brednie nie do końca bezpiecznego, podstarzałego szaleńca – za co został uśmiercony... przez Morfira. Tak, Kurt Morfir to smutne centrum, karykatura świata dotkniętego przez chaos, strach i ból wojny.

Oczywiście przedstawione powyżej dane uwiarygodniają wszystkie motywacje i wymagają od Ciebie zupełnie realistycznego prowadzenia. Warto, żeby wszystkie klocki się zgadzały, żeby pośpiech przed ostateczną destrukcją doprowadził do dziesiątek silnych konfrontacji. Świat może od czasu do czasu zacierać pewne granice. Pozostali mieszkańcy mogą delikatnie izolować się od bohaterów graczy, dostrzegać w nich szaleńców. Pamiętaj jednak, że o szaleństwie szaleńcy dowiadują się ostatni i to często w obliczu ostatecznego zagrożenia jakim z pewnością jest śmierć w walce z wojownikami chaosu.

Elf Tell'ran i „Dzieci Spalonego Świata”

Tell'ran jest fanatykiem. Wraz z grupą 12 podwładnych elfich wojowników potraktował zupełnie serio przepowiednię wielkiego proroka Zahariasza i rozpoczynającą się właśnie Burzę chaosu uznał, za nieuchronną realizację przepowiedni, jakoby proces usychania dębu wieścił koniec świata i upadek nie tylko całego imperium, ale także moralnego wymiaru ludzkości. Śmierć Endara miała oznaczać koniec czasów.

Reinkarnacja

Tell'ran jakimś cudem zdobył resztki prochu ze stosu Zahariasza, które w mosiężnej urnie ma zamiar dostarczyć w okolice starożytnego dębu i tam wraz z grupą swoich przyjaciół odprawić krwawy rytuał przyzywający wielkiego proroka, który miałby wstawić się za ludzkością u Bogów. Oczywiście problemem całego przedsięwzięcia jest fakt, że ów starożytny dąb stoi w samym sercu wioski, w której pojawienie się elfa grozi ukamieniowaniem. Zahariasz nie daje jednak za wygraną. Ma nadzieję, że Vega odwdzięczy się w należyty sposób za okazaną mu pomoc w odnalezieniu wioski i pomoże

przygotować wprowadzenie do wioski „dzieci” oraz odprawienie przez nie odpowiedniego rytuału.

Prorok Zahariasz

Wypada wspomnieć jeszcze kilkoma słowami o wielkim kapłanie Taala, który żył w Stromherz jeszcze w czasach rządów Plamy. Główny kapłan świeżo powstającej świątyni ku czci najważniejszego Boga tej części świata w ostatnich miesiącach przed śmiercią zaobserwował niepokojące zjawisko wędnięcia cudownie żywotnego dębu. Kapłan odczytał to za najgorszy znak i zażądał wzmożoną modlitwę o urodzaj w nadchodzących, ciężkich czasach. Niestety posłuch jakim cieszył się kapłan nie spodobały się zbytnio Godrykowi Odważnemu, który istotnie obawiał się teokracji, która wybijała mu z rąk wszelki argument autorytetu logicznego prawa. Dla przyszłego człowieka o ambicjach przyszłego rajcy wioski taka sytuacja była zbyt niebezpieczna. Oskarżył Zahariasza o szerzenie magii, a resztę kapłanów wygnał z wioski na mocy panującego w landzie prawa. Podobno Zahariasz umierając śpiewał pieśń lasu, a jego popioły pachniały kwitnącym bzem.

Godryk Odważny

Godryk obecnie ma władzę. Skorumpowany, butny, niedowartościowany ksenofob. Ciągłe, chorobliwie boi się o swoje życie. Oczywiście fakt ukończenia uniwersytetu w Middenhein czyni go właściwie jednym z najlepiej wykształconych ludzi w Stromherz choć w przeddzień kompletnej destrukcji wioski nikt chyba nie przywiązuje do tego większej wagi. Godryk ciągle węszy, nienawidzi innorasowców, traktuje ich jak zagrożenie, zrównuje z mutantami i chaosnikami. Mieszkańcy nie mają wątpliwości, że Godryk ma ich za nic. Na co dzień przesiaduje w budynku prowizorycznego sądu, przed który z pewnością może trafić Vega jeśli ujawni swoją prawdziwą rasę.

Gierki Olega Kranza

Cóż dodać ponad bitewne fakty... Oleg traktuje Rosabel jako prywatnego szpiega, choć jest to zgoła irracjonalne (może uważa, że kobieta ma większy dostęp do zakazanych miejsc, ludzi i informacji?). Traktuje Rosę jak żołnierza i niewykonanie rozkazu z pewnością ukarze sądem wojskowym (o ile ktokolwiek będzie miał na to czas i nie wykona kary przed ogłoszeniem racji). Kranz planuje po cichu likwidację Godryka, którego rozkazy utrudniają mu realizację chorych, władczych ambicji. Być może chciałby sam spać całą śmietankę zwycięstwa? Bez wątplenia będzie szczególnie zainteresowany informacjami na temat codziennych poczynań Godryka, może też poprosić Rosę o kilka dywersyjnych przysług, choć z całą pewnością nie uderzy otwarcie. Oczywiście mówimy o sytuacji, w której ktokolwiek w Stromherz jeszcze myśli o tym kto w tej chwili rządzi... W każdym razie jeśli jest choć mała szansa przeżycia, Oleg chce ją wreszcie wykorzystać, zdobyć awans i fundusze na odnowienie oddziału. Szalony?

Ivena

Wie dużo, wiele widzi, zarządza karczmą „pod porożem Taala”. Nie znosi aktualnych władz, była świetną przyjaciółką Zahariasza. Z pewnością nie zawaha się pomóc we wszystkim co byłoby przychylne prorokowi. Ivena jako jedyna od samego początku kojarzy zaginięcia z pojawieniem się Morfira. Uważnie go obserwuje, może

pomóc. W piwnicach swojej karczmy często prowadziła spotkania kapłanów z Plamą – rozmawiano o przyszłości wioski, budowie kompleksu świątynnego, później o zbliżających się zewsząd chaosnikach. Dzisiaj podziemia gospody mogą służyć jako idealna kryjówka, albo schron.

C Z Ę Ś Ć 3 – jak?

Na początek...

Nie wiemy co zrobią gracze, ale to przyjemna niewiedza. Scenariusz tak naprawdę bazuje na konfliktach interesów i na dobraniu osobistej strategii pozyskania celów. Dla czytelnego i pomocnego rozlokowania materiału przyjąłem strategię usystematyzowania wydarzeń „twardych” tzn. niezależnych od graczy i podziału na sceny proponowane przez graczy. Każda ze scen jest zbudowana w taki sposób, żeby zachodził możliwy konflikt interesów, ujawnienie ukrytego (celu, statusu, tożsamości), albo pozyskania kolejnych informacji zbliżających do konfrontacji drużyny z Sinem. Namawiam oczywiście do zachowania przynajmniej części powyższych warunków przy prowadzeniu scen aranżowanych przez silnie zmotywowane postacie graczy. Tu każdy (zanim odkryje właściwą wspólność dążenia), będzie miał cel łączący np. rozkaz Olega, ale i indywidualny np. odnaleźć Sina, zabić go, ocalić mu życie. Rzecz jasna może się zdarzyć, że niektóre aspekty motywacji zostaną odkryte wcześniej niż mogłyby dla ciekawszego rozwoju fabuły – trudno to jest RPG i w Twoich rękach leży wykorzystanie takiej sytuacji na korzyść rozwoju fabuły (która równie dobrze może rozpocząć się od procesu Vegi – elfa, o którego życie będzie walczyć Rosa myśląc, że ma do czynienia z Sinem i tak dalej). Moja rada – nie bój się, oddaj się w wir gry i pozwól graczom wypełnić tę fabułę własnymi decyzjami. Do Ciebie za to z całą pewnością będzie należało najsilniejsze narzędzie dramaturgiczne: Odślonięcie.

Odślonięcia Vegi

Oczywiście zanim o najważniejszym odślonięciu, tzn. fabularnym ujawnieniu nieistnienia Sina powinniśmy skupić się na konsekwencjach odślonień, jakie oferuje nam postać Vegi:

Po pierwsze: w momencie, w którym Vega ściąga przysłowiową maskę, odrzuca czar transformacji, ludzkie feromony przestają działać – innymi słowy wszyscy wszem i wobec dowiadują się, że Vega jest elfem musimy liczyć się z następującymi konfliktami:

- Vega jest elfem, to znaczy, że od razu powinien zostać pojmany i poddany pod sąd pod zarzutem oszustwa i bezprawnego przekroczenia bram miasta.
- Vega wygląda dosłownie identycznie jak Sin (choć Vega o tym nie wie!), a to oznacza, że Rosabel bierze go za swojego kochanka i chce za wszelką cenę wyciągnąć ze Stromherz i uciec do Middenheim, Hugo może chcieć jak najszybciej uzyskać podpis, albo w obawie o własne życie będzie chciał doprowadzić do śmierci Vegi (to oczywiście zależy od tego jak wiele ujawnił mu podczas prywatnej sceny w gospodzie), natomiast Kurt Morfir z automatu weźmie Vegę za Sina i anomalię amnezji weźmie za kolejny objaw pourazowego schorzenia. To oczywiście ciągnie za sobą dalszy konflikt między Hugonem a Rosabel zabić, nie zabić (co może być niezwykle ciekawe, pamiętaj, że Hugo jest szlachcicem, a Rosa gospodynią) itd. Oczywiście ujawnienie Vegi sprawi, że będzie on mniej przydatny elfom, co może z kolei przyspieszyć ich wejście do miasta... Oczywiście Vega może także zagrać swoim podobieństwem wobec Morfira. Możliwość jest nieskończenie wiele. Warto być wyczulonym na moment wprowadzenia odślonienia lub

sprokowania go. Odsłonięcie zawsze będzie wiązało się z wyborem i ryzykiem własnego życia. Zwróć na to uwagę, bo teoretycznie przygodę można rozegrać nawet w sytuacji gdy zginą nawet dwie postacie. Szkoda jednak zabawy.

- kolejna sytuacja odsłonięcia, nad którą panujesz to oczywiście sytuacja konfrontacji Vegi i Sina. Spotkanie dwóch odbić lustrzanych, z których jedna, ma wiele do powiedzenia drugiej. Oczywiście to odsłonięcie ma o wiele większe znaczenie fabularne dla pozostałych postaci tj. Hugo i Rosy (po czyjej stronie stanąć? Kto jest prawdziwy? Kto podpisał dokument?). Warto zagrać takim momentem, poczekać, aż gracze poskładają wszystkie elementy w całość i wtedy znaleźć odpowiedni moment tuż przed końcem, tuż przed słowami: to nie do końca było tak. Prawdziwa będzie dopiero finałowa bitwa...

Odsłonięcia Hugo

- Dokument, który ma przy sobie Hugo jest zwinięty w rulon. Jeśli zostanie odwinięty już na początkowym spotkaniu z Vega, tym lepiej. Czysta karta wprowadzi trochę zamieszania ale jeszcze nie podważy zdrowych zmysłów szlachcica. Z pewnością ten wypisze kolejny dokument i pójdzie dalej. Oczywiście do momentu, kiedy przyjdzie olśnienie.
- kolejne ważne odsłonięcie to konflikt z Rosabel w momencie wspólnej informacji o poszukiwaniu tej samej osoby w dokładnie osobnych celach. Czy powiedzą sobie otwarcie o sprzecznych planach? A jeśli tak, może Rose potraktuje Hugo jako kolejną przeszkodę do szczęścia jeszcze nienarodzonego dziecka?

Odsłonięcia Rosabel

- Wszystkie objawy, które mogą wskazywać na to, że nie jest w ciąży, np. obecność miesiączki (o ile oczywiście masz ochotę bawić się w tak skrupulatną fizjologię) – prawdopodobnie Rosa nazwie to gniewem Ulryka, albo czymś w tym rodzaju.
- Oczywiście warto też wziąć pod uwagę, że Rosa nie będzie chciała otwarcie mówić o swoich bądź, co bądź intymnych motywacjach. Więc odsłonięciem może się okazać fakt, że nosi dziecko półelfa. Jak zareaguje na to Godryk?

Przebieg przygody:

1 dzień	ATAK!!! Scena 1 - Po bitwie Scena2 – Wątki graczy Scena3 – Decyzja
2 dzień	Sceny 4, 5, 6 Wątki graczy
3 dzień	Scena7 – Dziki nieznajomy Scena8 – W imię mitu Scena9 – Cisza przed burzą ATAK!!!

1 dzień

Scena 1 - Po bitwie

Stawka: 25pd

Wydarzenie:

Początek pierwszej sceny jest obrazem zniszczenia. Wczesny poranek, tuż po ataku, być może odzyskanie przytomności, wyrwanie świadomości z obrazów – migawek, trzasków żelaza, kolorów wściekłego ognia. Z bitwy pamięta się krzyki, twarze ranionych... Bohaterowie graczy musieli znaleźć się na ostatniej linii oporu, skoro udało im się przeżyć.

Poranek jest zapewne wyciszonym pogorzeliem. Bohaterowie graczy przybyli do Stromherz wczoraj i od razu trafili w bitewny tygiel. Oleg Kranz przelicza wojsko, część ludzi dogasza tłące się jeszcze chaty i pola. Dowódca potrzebuje teraz wszystkich żywych oddziałów. Dzień wcześniej wysłał sporą grupę żołnierzy poza mury miasta na zwiad i zabezpieczenie traktu obiecanej pomocy żywnościowej z Middenheim. Nikt nie wrócił. Nie mając już wiele jednostek Oleg formuje z bohaterów pomocniczy zespół, który ma za zadanie udać się poza mury miasta i odszukać to co pozostało z oddziału 12 żołnierzy – nikt nie ma wątpliwości, że raczej niż żywego - oraz odzyskanie broni.

Zgliszczą oddziału zostaną odnalezione ok. 300 metrów od obozu. Wszystkie ciała wyglądają na rozszarpane, rozerwane kłami i szponami. Co ciekawe nie ma przy nich żadnej broni, ani zbroi...

Za kulisami:

- Przeszukiwanie +10 – rany „szarpane” i rozrywane nie były bezpośrednią przyczyną śmierci. Wszystkie ofiary zostały zabite strzałami z łuków, a dopiero potem rozerwane.
- Spostrzeganie -30 –ktoś cały czas obserwuje drużynę ze wszystkich okolicznych zarośli. Drużyna jest otoczona.
- Przetrawanie swoistego, narracyjnego prologu kosztuje wszystkich 1pp

Oczywiście w rzeczywistości oddział zwiadowczy został zlikwidowany przez „Dzieci spalonego świata”, które najpierw z ukrycia zlikwidowały oddział a dopiero potem pozbawiły go zbroi i broni (ale nie dóbr osobistych!). Przy zwłokach są pozostawione sakiewki, drobna biżuteria. Tell’ran nie ma zamiaru atakować graczy, nawet gdyby ci do niego przemówili. Obserwuję, zwłaszcza Vegę. Oczywiście w jakimkolwiek nieprzewidzianym wypadku w obronie nie zawaha się zlikwidować drużynę.

Opcjonalnie gracze mogą przy jednych ze zwłok znaleźć ikonę Sigmara (100zk) opisaną w Ostępach Drakwaldu i Popiołach Middenheim. Ta sugestia może otworzyć horyzont dłuższej kampanii o ile którakolwiek z postaci graczy przeżyje... Jeśli tak, na pewno będzie chciał dotrzeć do Middenheim – najbliższego bezpiecznego miejsca.

Postać Vegi prawdopodobnie i bez testu zorientuje się kto dokonał dziwnego rabunku, jeśli jednak zorientuje się na dodatek, że Tell'ram obserwuje go w tej chwili i testuje jego lojalność, może odegrać przed nim scenę mylącą odczytanie śladów. Za to ryzyko proponuję dodatkową nagrodę.

Scena2 - Wątki graczy

Stawka: 75pd

Wydarzenie:

Przestrzeń na sceny proponowane przez graczy – innymi słowy załatwianie osobistych motywacji. Z całą pewnością dojdzie do identyfikacji Vegi jako zamówionego przez Hugo zabójcę. Jeśli spotkanie i przekazanie dokumentu będzie miało miejsce w karczmie, wszystko podsłuchuje Ivena.

Prawdopodobnie też nastąpią pierwsze rozpoznania i spotkania pomiędzy postaciami graczy a np. Kurtem Morfirem, który szuka obecnie sposobności na dyskretne pozyskanie martwych ciał z wszędobylskich stosów.

Być może Oleg Kranz przedstawi Rosie postać Godryka w swój subiektywny sposób i poleci pilne obserwacje?

Za kulisami:

Wątki graczy mają na celu ich własną inicjatywę i instalację w rzeczywistości. Wszyscy chcą znaleźć Sina, ale jak go znaleźć? Oczywiście można zadać pytanie czy osobiste wątki należy odgrywać w tajemnicy przed pozostałymi graczami. Myślę, że nie jest to niezbędne, tajemnica będzie i tak, ale jeśli wolisz taki styl gry i twoi gracze nie mają nic przeciwko wychodzeniu z pokoju podczas tajnych scen, można poprowadzić wątki graczy i w ten właśnie sposób.

Scena3 - Decyzja

Stawka: 25pd

Wydarzenie:

Pod koniec dnia, kiedy już wszędzie płoną rozrzucone stosy z ciałami zebranych i poległych oraz ukończono zbieranie pozostałej, możliwej do użytku broni, wszyscy żyjący mieszkańcy wioski dostaną prawdopodobnie ostatnie racje żywności i zbiorą się w wielkim kręgu przed domem Godryka. Godryk Odważny przemówi do mieszkańców słowami nowego dowódcy i ojca, podsumuje zaistniałą sytuację, zapewni, że nawet w tak beznadziejnych okolicznościach panujące prawo zostanie utrzymane. O ile zajdzie taka potrzeba wystąpi także Oleg Kranz. Może dojść do kłótni z apatyczną, pokonaną ludnością na temat decyzji podpalenia pól. Cała scena jest dyskusją na temat decyzji

dalszego postępowania – pozostać i czekać na następne uderzenie cha ośników w obronie dobytów, czy przygotować równie śmiertcioną ucieczkę w stronę Talabekheimu. Oczywiście mocną stroną w tym sporze będą gracze, którzy jeszcze nie odnaleźli Sina, a nie jest to przecież żadnym argumentem dla miejscowej ludności. Godryk z całą pewnością powie o obiecanej transporcie żywności z Middenheim – może warto mieć nadzieję, że pogrążone w wojnie mocarstwo nie zapomniało o niewielkim miasteczku w sercu lasu?

Za kulisami:

Pamiętaj, że mieszkańcy nigdy nie opuścili swojej rodzinnej wioski. Pamiętaj, że Oleg i Godryk to populiści. Pamiętaj, że gracze będą musieli uciec się do podstępów, żeby nie wyjawiać prawdziwych celów przeciągnięcia decyzji o opuszczeniu miasta, choć prawdopodobnie to nastąpi. Przygotowania do ucieczki powinny jeszcze zająć dwa dni – do tego czasu będzie trzeba zebrać zapasy i opracować plan marszu. Wioska obecnie liczy 42 osoby z czego co najmniej 15 jest zbyt poważnie ranna, żeby wyruszyć w drogę. Nie wspomnę, że warto zaznaczyć bliskość kolejnych niedobitków Acharona, którzy mogą dobić wioskę w każdej chwili.

2 dzień

Drugi dzień zostanie prawdopodobnie w całości poświęcony na poszukiwania, chwywanie tropów i realizację prywatnych założeń. Wieczorem tego dnia Vega z całą pewnością zostanie wezwany na spotkanie z przywódcą elfów, który będzie chciał znać wszystkie ustalenia wczorajszej narady. Elfy ciągle czekają w ukryciu, ale moment ich ujawnienia zbliża się. Vega rzecz jasna może wykorzystać zaufanie Tell’rana na swoją korzyść i sprowokować uderzenie elfów według własnego pomysłu – jeśli tak się stanie niech gracz sam strategicznie zaplanuje atak elfów. Podobną sztuczkę można wykorzystać w przypadku Rosy i Kranza – jeśli stanie się jasne, że Oleg chce usunąć Godryka nic nie stoi na przeszkodzie pozwolić na manipulację sytuacją przez Rosabel. Najbardziej poinformowaną postacią w wiosce jest karczmarka Ivena. Jeśli staniesz w martwym punkcie, ona może podrzucić nieoczekiwaną wskazówkę. Poniżej opisuję lokacje, które prawdopodobnie wcześniej, czy później zostaną odwiedzone przez graczy. Drugiego dnia Morfir będzie poważnie potrzebował świeżej krwi. Ktoś może zginać.

Dom Plamy

Niewielka chata na skraju lasu. Plama nie bardzo dbał o swój dom, zawsze samotny, jakby tymczasowy. Od czasu śmierci rajcy nikt nie odwiedzał starej chaty.

- grób w ogrodzie jest pusty
- rozrzucone na biurku listy są pozółkłe w wielu miejscach, śmierdzą w dziwny sposób. Oczywiście to sprawa jadu.
- Przeszukiwanie - W skrytce pod obrazem znajduje się stary list od Kurta Morfira (patrz. Załącznik)

Młyn Kurta Morfira

Kurt Morfir z całą pewnością będzie chciał pokazać tylko tyle, na ile będzie miał ochotę. Sin cały czas ukrywa się pod podłogą, albo w spichlerzu, na te dwa miejsca Morfir będzie szczególnie uważał. W młynie czuć oczywiście zapach zgniłego ciała, na półkach

stoją roztwory z zakrzepłą ludzką krwią. Zakonserwowane w soli ciało Plamy jest ukryte w jednej z beczek. Jest w stanie istotnego rozkładu.

- W młynie są przygotowane dwa posłania.
- Przeszukiwanie –10 -W skrytce pod podłogą można znaleźć niemal nieograniczone ilości trupiego jadu (którym Morfir z chęcią pohandluje z elfami Tella).

Odnalezienie ciała Plamy może być punktem zwrotnym w jednym z wątków poszukiwań. Zwłaszcza, że Vega wie, że Morfir był celem Sina. Pamiętaj – do momentu ostatecznego odsłonięcia gramy realnie, Sin może się ujawnić.

Gospoda Iveny

W gospodzie Iveny prawdopodobnie rozegra się większość prywatnych rozmów graczy, dlatego powinniście przygotować się nieco lepiej do wprowadzenia tego tajemniczego miejsca. Wieczna muzyka, piwo nawet podczas wojny, częste wizyty Olega Kranza...

O ile Ivena wpuści kogokolwiek na podziemny poziom gospody, można tam znaleźć niesamowite trunki ozdoby. Wiele roślinnych insygniów Taala, które mogą pomóc podczas przeprowadzania rytuału wezwania ducha Zahariasza. Oczywiście ilekroć postacie zawitają do karczmy mogą dowiedzieć się od pozostałych mieszkańców wszystkiego, co dzieje się aktualnie poza ich punktem widzenia. Stromherz żyje.

3 dzień

Scena7 – Dziki nieznajomy

Stawka: 75pd

Wydarzenie:

Kolejnego, decydującego dnia, wydarzeniem numer jeden będzie pojmanie wśród zgłiszczy zwiadowcę wysłanego przez Tell'rana, którego ranili i pojмали strażnicy. Przesłuchanie powinno mieć miejsce albo siedzibie sądu, albo w podziemiach karczmy Iveny – to zależy od przebiegu przygody. Rzecz jasna los elfa jest przesądzony, ale Kranz i Godryk będą chcieli dowiedzieć się czego elf szukał w Stromherz. Przy elfie Kranz odnajdzie sztylet pochodzący od jednego z zabitych członków swojego oddziału. Podczas przesłuchania elf będzie milczał aż do momentu, gdy do gry wkroczą bohaterowie ze sprawą Kranza, który zleci im pilnować elfa do czasu odbycia się sądu. Sam Kranz wyśle swoich żołnierzy poza mury wioski na zwiad. Elf nawiąże kontakt wzrokowy z Vega, będzie oczekiwał pomocy i uwolnienia. Jeśli wszyscy gracze jeszcze nie są wtajemniczeni w istnienie „Dzieci” być może w tej scenie zostaną skonfrontowani z prawdą. Trudno powiedzieć jak przebiegnie ta scena. Jeśli elf poczuje, że Vega pozwoli mu zginąć podczas sądu zacznie sypać...

Za kulisami:

Jeśli gracze w jakikolwiek sposób uratują elfa powinni (wszyscy zostać dodatkowo nagrodzeni). To trudna scena wyboru. Każdy wybór uczyni z nich zdrajców, trzeba podjąć decyzję czy bardziej opłaca się pozostać przy Kranzu czy Tell'ranie. Scena sądowa zacznie

się od przesłuchania Godryka a skończy na publicznym osądzeniu na dziedzińcu i ścięciu mieczem. Jeśli do tego dojdzie następny prawdopodobnie będzie Vega, którego zdemaskuje elf itd. Proponuję jednak pobawić się zmieniającym się napięciem tej sceny. Wymowne milczenie elfa i błagalne spojrzenia, przymus szybkiej decyzji, wtajemniczenie pozostałej drużyny we własną zdradę, no i czy taką wiedzę może wykorzystać Rosa, jako szpieg Kranza?

Scena8 – W imię mitu

Stawka: 100pd

Wydarzenie:

Tego samego dnia „Dzieci Spalonego Świata” napadną na wóz z Middenheim, ograbią go i pod pozorem pomocy sanitarnej dostaną się za mury wioski, aby tam przy drzewie odprawić rytuał przyzwania Zahariasza. To oczywiście hipoteza i możliwość nieprzesterowana przez graczy, co może mieć miejsce. Ludzie z radością przywitają wóz, a kiedy odsłonią jedną ze skrzyń odnajdą tam ciało jednego z wysłanych przez Kranza zwiadowców. Zacznie się atak.

Za kulisami:

Paradoksalnie elfy mogą wygrać zwyczajną polityką. Nie jest przecież wykluczone, że postacie graczy już w pewien sposób zapowiedziały nadejście innorasowców, którzy chcą zbawić Stromherz. Na pewno jednak wojownicy Kranza i on sam nie dadzą się zbyt łatwo zdetronizować. Ta scena to kolejny moment decyzji po której stronie warto stanąć. Elfy mają zamiar wszystkich rannych i jeńców umieścić w piwnicach gospody Iveny, którą mianują głównodowodzącą tego lochu. Nie musze chyba dodawać, że karczmarka bardzo szybko przejdzie na stronę dzieci, upatrując nadzieję w elfickim rytuale...

Jeśli chodzi o bohaterów graczy być może najważniejszym konfliktem tej sceny jest spotkanie dwóch wywiadów – Kranza (Rosabel) i Tell’rana (Vega). Zwróć uwagę, że tylko od zakresu wiedzy i posunięć graczy zależy czy atak będzie dobrze przygotowany w takiej czy innej postaci, czy to raczej obrona Stromherz gotowa na podstęp szybko udaremni dzikie zapędy. Ponadto postacie mogą wykorzystać zamieszanie do ostatecznego rozstrzygnięcia swoich motywacji...

Scena9 – Cisza przed burzą

Stawka: 50pd +1pp

Wydarzenie:

Cieżko zaplanować tę scenę, ale trzeba ją jakoś nazwać. Z całą pewnością właśnie w tej chwili, następują przygotowania do rytuału przyzwania ducha, albo sądu nad elfami. W tej właśnie chwili mieszkańcy wioski mają osłabioną percepcję, przygotowania do wymarszu zwalniają, ostatni ranni odchodzą w ramiona Morra... Suma wszystkich wydarzeń zapowiada uspokojenie, krok w nieznaną a może właśnie pozytywne rozwiązanie. Sin jest już pewnie bliski zgody na podróż do Middenheim pod warunkiem

ściągnięcia kławy, Vega wie o istnieniu swojego brata i podjął już decyzję o następnym kroku, a Hugo czeka tylko z podpisanym dokumentem na sposobność do realizacji zasadki na Vegę, kiedy... przez jedno niespodziewane działanie okazuje się, że Sin jest imaginacją. Tę scenę trzeba wyczekać do ostatniego momentu, żeby gracze nie stracili zapału i nie poczuli się oszukani w realizacji swoich motywacji. Gracze powinni być o krok od spełnienia, od szczęśliwego zakończenia. Być może od momentu przeszukania domu Plany mieli jakieś podejrzenia, ale to nie było możliwe, wszystko zbyt idealnie pasowało, iluzje przecież nigdy nie dotyczą czterech osób na raz. Czy Sin był duchem, demonem, przeznaczeniem? Nie odpowiadajmy na to pytanie, w odpowiednim momencie uderzmy w dzwon alarmowy i przeprowadźmy drugi atak żołnierzy Acharona. Jest wieczór trzeciego dnia.

Za kulisami:

Nie zapomnij również o tym, że Sin też mógł cały czas prowadzić prywatną grę i w ostatniej chwili oszukać wszystkich – także Morfira w jakiś sposób uwalniając się od kławy (skoro ta nie jest prawdziwa, dlaczego odsłonięciem nie miałyby być po prostu złamanie zasad gry?).

- 1pp należy się wszystkim graczom, których postacie co najmniej raz podjęły decyzję związaną z wyborem moralnym (bez względu na wartość rezultatu!). czy to będzie zdrada, czy decyzja o zabójstwie i czy wybranie większego lub mniejszego zła z miłości do nienarodzonego dziecka. Za to przyznałbym pp.

Scena10 Demony

Ostatnia scena może wyglądać różnie w zależności od przebiegu fabuły. Moment ataku cha ośników (nadal od strony pół) prawdopodobnie przypadnie na końcowy etap samobójczego rytuału „Dzieci”, które podczas odprawiania magicznych rozsiądą się dookoła umierającego dębu i rzucą na wiatr prochy Zahariasza. Jeśli Elfom nie udało się do tej pory dopiąć swego opisz jedynie przerażającą rzeź, która zatrzęsie ziemią. Tłem dla rzezi mogłoby być również końcowe inkantacje rytuału. Płonie gospoda Iveny, rozpadają się prowizoryczne wieżyczki strażnicze, dzwon przestaje bić z powodu włóczni w sercu dzwonnika. Nie ma nadziei. Wojska chaosu szarżują na pozostałe budynki wioski bez litości niszcząc wszystko na swojej drodze. Scenę warto rozegrać w echu, czy może raczej z powidokiem poprzednich rozwiązań, retrospekcyjnych ujęć decyzji, które doprowadziły do tego momentu: przepowiednia Herbst, że nigdy zawsze wieści śmierć, ostatnie słowa zlecenia Hugo, twarz Sina w oczach Vegi. A potem niech następują uderzenia, opisy, ucieczki, plany działań(?).

Jeśli elfy są na skraju ukończenia rytuału przerwij go. Niech jedna z bestii chaosu porwie do góry jednego z elfów i wrzuci do rzeki. To koniec, prorok nie został przyzwany. Kiedy już wszyscy uwierzą, że to koniec, kiedy przy życiu zostanie dosłownie garstka... stary dąb wstanie na pomoc. Być może to duch Zahariasza, być może stary Ender przyszedł na pomoc swojej wiosce. Legenda okazała się nosić w sobie ziarno prawdy. Drzewiec będzie walczył, gromił, zabijał, deptał... Nie będzie jednak odporny na zmasowane ataki płomieni i toporów. Walka potrwa jednak długo, podobnie jak długo Ender będzie odchodził w płomieniach i łzach bólu. Zapewne już ranne, chciwiejące się na skraju wyczerpania postacie tuż przed utratą przytomności usłyszą piękną pieśń

tysiąca drzew żegnających Endara w ostatniej wędrówce do Boga Taala, aby przyznać się do porażki – powierzona mu misja nie została wypełniona.

Po przebudzeniu

Od ciebie zależy jak rozegrasz bitwę – jeśli zrobisz to mechanicznie, nie ma żadnego przebudzenia. Jeśli raczej zdecydujesz się pozostawić graczy przy życiu, znaczy to, że zakończyli poprzednią scenę w sytuacji, w której mogli być wzięci przez pędzącego przeciwnika za zwłoki.

Mamy ranek kolejnego dnia, jeszcze cichszy. Ze Stromherz oprócz głazu nie zostało dosłownie nic.

Oleg Kranz, Godryk Odważny, Kurt Morfir oraz wszystkie elfy nie żyją.

Z pozostałych ośmiu rannych istnień gracze znają tylko Ivenę, która teraz załamana zbiera resztki prowiantu na wyprawę do Middenheim. W nadziei na schronienie.

Co dalej?

To ważne pytanie. Myślę, że postacie (choć mogą być symbolicznie obudzone przez Sina) już nie uwierzą w żadne ważne z nim związki. Są ranni, zmęczeni... Krażą plotki, że Middenheim odparło atak chaosu (skąd właśnie uciekają potwory), a to oznacza, że najpewniejszą drogą jest wyjście rannym uciekinierom niejako naprzeciw w nadziei na spotkanie jakiegoś ludzkiego oddziału, a przy odrobinie szczęścia dotarciu do Middenheim i podziękowaniu Bogom za dar życia. Jeśli gracze mają przy sobie ikonę Sigmara bez problemu możesz rozpocząć w tym momencie kampanię „Popiołów Middenheim”, jeśli nie i tak z pewnością nie mają do czego wracać, a sprawa Sina może ciągle spędzać im sen z powiek.

Równowaga postaci

Na sam koniec chciałbym Cię prosić o uwagę dotyczącą równowagi między prowadzonymi postaciami. Na pierwszy rzut oka można pomyśleć, że Vega ma więcej „zaczepień” w fabularnej stronie przygody – pewnie to prawda, niema natomiast tak rozbudowanej motywacji moralnej jak Rosa, ani gamy możliwości rozwiązania swojego dylematu jak Hugo. Warto wziąć pod uwagę specyfikę wszystkich postaci przed rozpoczęciem scenariusza, aby od Twojej strony stwarzać pola do różnego rodzaju konfliktów i pozwolić graczom samodzielnie wybrać, najciekawszy ich zdaniem wątek. A co zrobią gracze tego „tradycyjnie” nie wiemy, ale - jak już pisałem – to bardzo przyjemna niewiedza.

Z A Ł A C Z N I K I - czym?

fragment listu Kurta Morfira, który można znaleźć w domu Plamy:

Nie jestem szarlatanem. diabelna kiepa... Nie, nie, nie... Szarlatani w przeciwieństwie do mnie czasami wierzą w to co mówią. Fakt, fakt, fakt... zdrowo namieszałem... No, „zdrowo” nie jest najważniejszym słowem, zgoda, zgoda, zgoda... A w rzycki mam... wróc. Już dobrze, już mam wątek. To wszystko było tak:

Ta śmierząca wioska nazywała się po prostu Dorf. Brzmi jak gównno, a przynajmniej tak samo śmierdzi. Na południe od Middenheim. Miałem na oku to, diabelna kiepa miejsce. Zwykle miewam na oku takie miejsca, gdzie to się świat kończy, zwłaszcza świat stetryczalnych śmiertelników, bo zwykle tam właśnie zaczyna się mój świat – można by powiedzieć, diabelna kiepa pewniejszy. Kilku dziadków kipnęło, nazarło się pokrzyw czy czegoś, młodzi poleźli na wojnę i jakoś ich na horyzoncie ni hu, hu... W wiosce kons... kont... no zamieszanie, „epidemia! gniew wielkiego Ulyka! Kto będzie na wioskę robił? Bydło batożył? Pomocy gdzie szukać? Kto poratuje?”. No ja poratuję, „diabelna kiepa jego mać” – jak się później okazało. Pojawiłem się w Dorf akurat w samą porę – znaczy, kiedy ten ich świat zaczął się kończyć, a kapliczki bóstw zostały obstawione przez ostatnie, najmniej dołężne baby okolicy. „Ratuj przybyszu! Mądry, piękny panie!” No dobra... jak książe nie wyglądałem, ale i tak na trzydzieści z hakiem trzymałem się i tak lepiej niż teraz, w każdym razie, jak tak ładnie prosili, nie mogłem odmówić. No bo czego sobie odmawiać, jak bydłeta proszą? To miało być wszystko szybko i jak się należy i naprawdę, ale to napra... naprawdę nic nie wiedziałem, że ONI mieli akurat wtedy jakieś interesy w zasranym Dorf. No bo jak bym wiedział, to bym polazł dalej, nie? No bo co mnie obchodzi ten cały Acharon, Archaon czy jak mu tam, diabelna kiepa... Fakt był taki, że mieli obóz w okolicy, znaczy w lesie siedzieli i diabelna kiepa co mnie podkusiło? Co? Co? Co? Polazłem tam i chyba widziałem za dużo. Nie, nie, nie... Ja nie ch... chciałem właściwie wpięprzać się w sprawy tych czarnych gości bez twarzy, rycerzy na gnijących rumakach i tych no... takich małych z wielgachnymi szczenami, co to nawet świnię jednym ruchem rozplatają... Uciekłbym pewnie teraz, uciekł... Ale nie uciekłem. No bo czułem, że muszę... no po prostu mieli ze sobą duży ładunek komponentów, no tak, przeca mnie diabelna kiepa nie byłoby stać... tzn. nie chodzi o pieniądze, bo dzięki szczodrym mieszkańcom Dorf to ja pieniądze, diabelna kiepa miałem, o tak... To, to, to chodziło o ten tajemniczy zapach mdlawy, jak trupów... czytałem o tym kiedyś, no bo umiem, a co. Tym się różnię od tych bydła z Dorf, które uwierzyły, że mogę im pomóc nie? Podobno czarni Archaona znali tajemnicę życia po śmierci... a w każdym razie kilka unikalnie mocnych diabelna kiepa trucizn, za które w samym Middenheim dostałbym chyba z fortunę. No i się zaczęło... Od bab pozbierałem zaliczki na ziola. No nie miałem, diabelna kiepa, a skąd? Na rozwolnienie zresztą? Bydłeta myślały, że starzy poumierają na sraczkę... No i umierali. Nie wiem, może to miało coś wspólnego z czarnymi, że sobie jakąś hodowlę urządzili, nie wiem, nie znam się na tym przecież... w każdym razie ja diabelna kiepa sraczek leczyć nie miałem zamiaru. A zaliczki były spore, a co... Zebrałem plon w sakiewkę i zgodnie ze standardowym planem miałem się zbierać tej właśnie nocy, której wszystko szlag Randala trafił.

Polazłem do lasu.

Nie, nie siku. Polazłem, bo czarni rozpalili ogień i tacy, jacyś niespokojni, zajęci czymś byli, wozy w gąszczu zostawili z ziołami. Pomyślałem: „teraz, albo nigdy”. No i „teraz” już wiem, że „nigdy” – tego nie powtórzę. Wpieprzyłem się w sam środek zasadzki. Jakiś oddział imperialny miał czelność zaatakować czarnych akurat wtedy, kiedy ja niepostrzeżenie wisiałem z głową w wozie zaopatrzenia... Było głośno i szybko, słyszałem dziwne jęki, piania koguta, ludzki krzyk. Niewiele wiedziałem, światło rytualnego ogniska pozwalało najwyżej diabelna kiepa w migających cieniach się skrywać. W pośpiechu złapałem kilka buteleczek i ziele z czegoś zgniło – zielonego i... zakląłem tak okrutnie, że chyba tego nie umiem powtórzyć. Stał naprzeciw, z wymierzoną we mnie kuszą diabelna kiepa... w cieniu stał, jak się później miało okazać z daleka przylazł, na moje życie diabelna kiepa czyhał. Że go tam z Nuln ktoś przysłał, że za długi jakie mu mnie zlecili – nic nie pamiętam! Ale się później, diabelna kiepa zdziwił, ale nam mój Randal Najwyższy numer wywinął... ja do niego „za co?” On do mnie: „Za szarlataństwo i że za takim ścierwem jak ja pół świata przejechał”. I może jeszcze diabelna kiepa miałem się uśmiechnąć wtedy w nagrodę. W ferworze walki nikt nas nie zauważył... diabelna kiepa. Potem usłyszałem miałczenie kota, świst strzały, upuściłem buteleczkę, kot go drapał, strzała przeszła przez moje udo... Buteleczka, zielsko gruchnęły o ziemię, wszystko pizdu wpieprzyło choilbka w przestrzeń snop światła, jakbym się nabąblił czego i w czerep piąchą krasnoluda dostał... i to była jak się miało okazać najdłuższa, krótka chwila ciszy w moim zasranym odtąd życiu. No i po co mi to diabelna kiepa było? No po co? No obudziliśmy, liśmy... się. I zauważyłem, że chyba niechcący wyjechałem pół oddziału królewskiego z pacholkami Acharona w pół sekundy. Krater taki został... Krater w lesie, ja, kot i ten czarny służbista, który chciał mnie zabić.

Pięknie? Nie zartuj.

Podsumowując bilans zysków i strat: zyski – żyję. Reszta, to straty. Nie, nie, nie... nie rozumiem, co się tak do końca stało. Trochę mnie z tym sztywnym czubkiem popieściło to śmierdzące zielsko, no i w buteleczce była... ekhm... krew wampira. W każdym razie coś się wymieszało i pizdnęło dziurę w ziemi oszczędzając naszą nieszczęsną trójkę w sposób niezwykle okrutny. Odpuszczając opis dość obrzydliwych szczegółów doświadczalnego sprawdzania naszej sytuacji przejdę do set... sde... tematu. No organy nam się wymieszały. Wiem, że to dziwnie brzmi... tzn. nie tak dosłownie... tzn.... No to jest tak, że ja jem, a on jest syty, on pije, a ja jestem pijany, zupełnie się popieprzyło. Szkoda, że ja tylko kuleję przez jego strzałę i mam pół czaszki ulokowanej w kocie. Co mam na myśli? Wybuch pozbawił mnie wzroku, węchu i prawie słuchu. Korzystam za to z narządów kota. Problem w tym, że kot zawsze chodzi swoimi ścieżkami, a ja diabelna kiepa nie mam na to wpływu! No pewnie, że przydybałem łachudrę. I nawet mu łańcuch załatwiłem... Szkoda, że jeszcze metalowej szyjki na korbkę nie mam... W każdym razie jest źle... Na domiar „złego bywa jeszcze gorzej”. Co jakiś czas w naszych ciałach następuje pewien rodzaj diabelna kiepa uporządkowanego nieporządku. Znaczą składamy się do kupy, ale nie w swoich ciałach... Znaczą ja jestem na chwilę w jego ciele, a on w moim. Problem w tym, że nasze wspomnienia się nie przenoszą. I to mnie diabelna kiepa bardzo martwi.

Acha, zapomnialbym. Krew wampira obdarowała nas potrzebą picia (ludzkiej!) krwi, ale przyznasz, że w ostatecznym bilansie ta przypadłość, to diabelna kiepa, taki malusieńki szczegół, nie?

Oczywiście, jak już się obudziliśmy chcieliśmy poleżeć w dwie różne strony. Leżymy trzy metry, a tu nagle bezdech tego galancika z kurcz go łapie i tak dysza... mnie po chwili też coś za trzewia wzięło.. No i diabelna kiepa na perspektywę wiecznej, cznej bliskości żaden z nas się zgodzić nie mógł. Nie będę sikał pod drzewem w odległości dwóch metrów od gościa, który ma na mnie zlecenie, diabelna kiepa... No ale poradziliśmy. No urąbałem mu palucha. Sobie też. I żeśmy się wymienili. Na sznurku za pazuchą nosimy. Jest dobrze.

Gorzej, gorzej, gorzej... bo trzeba było coś z tym wszystkim robić, znaczy do guślarza jakiego, czy nawet czarodzieja. Bez dwóch zdań tak być nie mogło. Złączeni ciałami, jesteśmy od siebie właściwie całkowicie zależni. Jeśli którykolwiek z nas zginie, drugi zostanie odcięty od jakichś witalnych organów i też kipnie w męczarniach... ale kicha. No i ten malutki szczegół. Znaczą krew. No to wstydliva sprawa. Już zdarzyło mi się upuszczać, koledze zdarzało się mordować. W tym się akurat rozumiemy... Spółka diabelna kiepa taka, taka, taka... spółka.

No i następnego ranka wyleźliśmy z lasy, podprowadziliśmy wóz z kapustą i pod postacią handlarzy zbieramy krew... znaczy... sporadycznie, jak nie ma innego wyjścia. Zwłoki zwykle porzucamy po domach... jeśli jakieś bardziej krwiste, zostawiamy sobie na później, kisimy pod kapustą... Wstydliva sprawa ogólnie. Nie, nie, nie... nie jestem złodziejem. Czasami tylko chowam po kieszeniach kosztowności zabitych, żeby inni nie pokradli. Bo na co bydłu?

Statystyki postaci:

Oleg Kranz

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
50	46	43	44	40	42	45	50
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	4	4	4	0	4	0

Uwagi: uzbrojony w miecz, nosi przy sobie wisior ze znakiem Ulryka.

Godryk Odważny

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	32	30	40	44	46	35	45
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	4	4	0	5	0

Kurt Morfir

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	41	35	31	29	37	32	28
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	4	0	5	0

Sin

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	46	31	31	40	42	32	30
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	5	0	0	0

Uwagi: posiada przy sobie niewielkie fiołki z trupim jadem.

Ivena

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	51	20	23	52	35	45	53
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	2	2	4	0	1	0

Uwagi: Karczmarka, nosi ze sobą nóż

Tell'ran

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	46	31	31	41	36	36	31
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	5	0	0	0

Uwagi: wyposażony w elfi łuk, miecz i 20 strzał.

Elficki wojownik

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	46	31	31	41	36	36	31
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	5	0	0	0

Uwagi: wyposażeni w elfi łuk, miecz i 20 strzał.

Strażnik

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	31	33	41	30	38	28	30
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	4	4	0	0	0

Żołnierz chaosu

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
51	35	44	43	39	38	44	31
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	4	4	4	0	6	0

Endar

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
81	33	64	72	22	66	75	38
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
4	46	6	7	6	0	0	0

Na skróty

Część 1	str.2
Część 2	str.8
Część 3	str.17
Załącznik	str.26