

Zmiana życia

W Starym Świecie nie każdy wierzy w istnienie wampirów, a już tym bardziej miał szansę je spotkać. Dla większości ludzi są one potworami z legend, czy też opowieści. Tak więc jest to przygoda, która ma na celu rozwiać wśród bohaterów wątpliwości, co do istnienia tych władców nocy, a może i zasiał kolejne ziarno niepewności w stosunku do tych istot.

Scenariusz napisany jest z myślą o prostej, lekkiej sesji mającej być miłym przerywnikiem dla ciągle walczących herosów. Gracze będą mieli okazję przemyśleć kilka spraw dotyczących swojej postaci i zmierzyć się głównie ze sposobem jej odegrania.

Przygoda rozgrywa się na obrzeżach imperium w Averlandzie.

Droga...

Jest początek wiosny. Świat budzi się do życia. Mroźny wiatr potrząsa gałązkami drzew, strącając z nich roztopiający się śnieg. Na polanach leżą jeszcze połacie białego puchu, przez które kilka kwiatów próbuje się przebić w kierunku słońca. Bohaterowie, po przebytych zimą przygodach, postanowili udać się do jakiegoś większego miasta w Averlandzie po to, aby zarobić kilka złotych koron i odpocząć. Zmierzają w kierunku Heideck.

Podróż mija spokojnie. Na trakcie spotykają mało ludzi. Jednakże napotkane osoby są bardzo życzliwe i skore do dzielenia się swoimi zapasami. Bohaterowie nie odmawiają poczęstunku, gdyż ich prowiant z każdym dniem znacząco się uszczupla.

Ostatni wieczór gracze spędzili w towarzystwie trzech krasnoludów jadących w stronę Averheim. Nieznajomi okazali się bardzo uczynnymi oraz miłymi i poczęstowali drużynę krasnoludzkim piwem (Ale) oraz suszonymi rybami. Dla niektórych z graczy zaskakujący może być fakt, że ryby, którymi częstują ich krasnoludy nie mają oczu. Jeden z przedstawicieli starej rasy może wyjaśnić bohaterom, że owe zwierzęta żyją głęboko w jeziorach, znajdujących się w kopalniach i nie potrzebują oczu. Wieczór mija przyjemnie na wspólnej rozmowie i żartach przy ognisku. Jeśli któryś z członków drużyny zaproponuje grę w karty, czy też kości, najmłodszy z krasnoludów z chęcią przyłączy się do zabawy. Noc jest długa. Rozmowy przy ognisku trwają prawie że do świtu. Po raptem kilku godzinach snu, czas ruszyć w dalszą drogę. Słońce świecące na błękitnym niebie zapowiada piękny dzień. Drużyna żegna się z podróżnymi, w których towarzystwie spędziła ostatni wieczór i noc.

Przez trzy godziny wędrówki nikogo nie napotkawszy na trakcie, bohaterowie postanowili zrobić sobie krótki odpoczynek przed dalszą drogą.

Banici...

Podczas przekąszania suchego chleba, do uszu graczy dobiega cichy szelest z zarośli. Nagle zza krzaków wyskakują dwóch banitów, a kolejnych trzech wylania się z lasu po drugiej stronie. Mimo zachowywanej czujności, bohaterowie zostali zaskoczeni i okrążeni przez napastników.

Jeden z banitów, ten najlepiej ubrany, zawoła:

- *Oddajcie nam wszystkie wasze kosztowności, broń i prowiant, to puścimy was wolno.*

Podczas utarczki z banitami, drogą przejeżdża kilku konnych, a za nimi dyliżans. Podjeżdżając do bohaterów rozpędzają banitów. Jeden z najemników zastrzelił uciekającego w las złoczyńcę. Ten złapie się nerwowo za pierś i konając padnie na twarz w zarośla.

Obstawa dyliżansu to dwunastu konnych. Każdy z najemników odziany jest w jednakowego koloru mundur. Przy siodłach przytroczone są szable oraz kusze. Najmłodszy z mężczyzn odkłada łuk, z którego przed chwilą zastrzelił uciekającego banitę. Koło woźnicy dyliżansu siedzi średniego wieku kobieta, a z tyłu na skrzyniach dwóch młodych chłopców pilnuje przywiązanego do powozu konia.

Gdy bohaterowie będą bezpieczni a banici znikną w zaroślach szef najemników rzecze:

- *My się niestety spieszymy, musimy już jechać. Spokojnej drogi życzymy.*

Kłaniając się mężczyzna da znak pozostałym do odjazdu.

Przejazd dyliżansem...

Jeżeli gracze zapytają o możliwość podwiezienia, przywódca straży Goran, odpowie że musi zapytać się swojej Pani czy ta wyraża zgodę. Kobieta nie będzie miała nic przeciwko, tylko postawi dwa warunki. Pierwszy, że mają dosiąść się szybko, ponieważ nie chce spowalniać drogi oraz nakaże aby nie odstawiano zaston w dyliżansie podczas podróży, gdyż się źle czuje, a promienie słoneczne tylko pogarszają jej stan.

W karecie, poza Panią, jest młoda kobieta - najprawdopodobniej służka. Bohaterowie usiądą na jednej z ław. Dyliżans jest bogato wyposażony, siedzenia są obite poduszkami i miękkim, miłym w dotyku materiałem. Służka (Gena) przedstawia się graczom kłaniając się nisko, po czym wyjawi tytuł oraz imię i nazwisko swej Pani - szlachcianki Jocelin Grunewald.

Podczas drogi gracze zauważą, że Jocelin jest czymś zmartwiona i nie przejawia chęci do rozmowy. Nie będzie przeszkadzać w toczącej się dyskusji, ani zbyt do niej przyłączać. Gdy zostanie o coś zapytana odpowie szybko, krótko i dalej wpadnie w swoje zamyślenie. Natomiast jest służka - Gena, z chęcią wda się w dyskusje z nowymi podróżnymi. Może nawet któryś z graczy wpadnie jej w oko. Jednak dziewczyna nie da tego zbyt po sobie poznać, a już na pewno nie zrobi tego przy swojej Pani.

Ulewa...

Pod wieczór rozpęta się nagle ulewa. Na szczęście, na polance w lesie stoi chatka. Jeżeli gracze podróżują dyliżansem, to dowódca straży poinformuje kobietę, że należy przerwać podróż. Konie są zbyt zmęczone i wystraszone, aby jechać dalej. W lesie jest domek ze stajnią. Tam można przeczekać ulewę. Jocelin, widząc że z niechęcią, jednak się zgadza.

Do domku wchodzi straż i kucharka. Gracze zostaną poproszeni o pozostanie z Jocelin i Geną.

Po pewnym czasie przyjdzie po nich jeden ze strażników. Gdy wysiądą z dyliżansu zostaną zaatakowani przez trzy srebrnoszare wilki. Z chatki wybiegnie czterech strażników, aby pomóc drużynie w dotarciu do środka. Spostrzegawczy gracz zauważy, że Jocelin jest bardzo zaniepokojona.

Oczywiście nie zaszkodzi średni test spostrzegawczości (modyfikator -10). Jeśli test zakończy się sukcesem, gracz zauważy, że do tej pory opanowana szlachcianka zatrzęsa się, otwierając szeroko lśniąco oczy. Lewa ręka kobiety nieznacznie drży. Drugą rękę kobieta włożyła pod płaszcz. Nieudany test będzie oznaczać, że gracz nie zauważył nic specjalnego w zachowaniu kobiety.

Wilki tak szybko nie będą chciały odejść. Sześciu strażników otoczy kobiety, tak aby bezpiecznie doprowadzić je do progu chatki. Zwierzęta widząc najmniejszą okazję do ataku, będą się rzucać na broniących mężczyzn. Gdy obrońcy rozprawią się z dwiema z bestii, trzecia umknie w las. Jeden z najemników postrzeli wilka w tylną łapę, jednak ten nawet nie spowolni ucieczki i po chwili zniknie w ciemnościach zarośli.

Uważny bohater może zauważyć, że wilki atakowały głównie mężczyzn otaczających kobiety. Tak jakby bestię przybyły po jedną z dam. Czy bohaterowie to zauważyli, można ponownie sprawdzić testem na spostrzegawczość. Sugerowane wyniki:

Udany z zapasem powyżej 20, Wilki atakowały tylko osoby otaczające kobiety. W ślepiach bestii można było dojrzeć nienaturalną inteligencję. Co dziwniejsze wilki atakowały głównie tych najemników, którzy stali bliżej szlachcianki. Jedna z bestii, ta o zielonych ślepiach, nie była zainteresowana walką z mężczyznami a pochwyconiem Jocelin. Zielonooki wilk za wszelką cenę starał się znaleźć miejsce między strażnikami, aby dotrzeć do zaniepokojonej kobiety. Raz na jakiś czas szlachcianka mruży oczy, robiąc wrogą minę, tak jakby chciała odstraszyć wilki.

Udany test z zapasem między 20 a 5, Wilki atakowały tylko osoby otaczające kobiety. W ślepiach bestii można było dojrzeć nienaturalną inteligencję.

Udany test z zapasem mniejszym niż 5, Wilki atakują bardziej mężczyzn otaczających kobiety niż innych. Obie niewiasty są przerażone atakiem bestii.

Nieudany test o mniej niż 20, Wilki zaatakują każdego, kto im wejdzie w łapy. W tej chwili lepiej być dalej od nich. Daje to większe szanse na przeżycie.

Nieudany test o więcej niż 20, dlaczego te wilki uwzięły się na nas, a nie na nich? Dlaczego atakują właśnie nas. Przecież to kobiety są łatwiejszym łupem.

Domek stał pusty. Służba rozpałała w kominku, ogarnęła izbę. Gdy wszyscy znajdą się już w chacie, kucharka przygotowuje zupę w wielkim kotle na palenisku.

Jeżeli gracze podróżują pieszo, ulewa zaskoczy ich nagle na trakcie. W oddali zobaczą chatkę, a przed nią znajomy dyliżans. Gdy gracze zbliżą się do chatki zauważą także, że straż walczy z trzema srebrnoszarymi wilkami.

Po pokonaniu bestii, gracze zostaną wpuszczeni do środka i poczęstowani ciepłą zupą.

Jeżeli gracze będą otwarci i nastawieni przyjaźnie, będą chcieli pomóc w zmartwieniu szlachcianki. Obdarzy ich ona zaufaniem i powie, że ucieka przed swoim panem. Ma dość takiego życia jak do tej pory i chce uciec od przeszłości. Jednak nie będzie się wdawać w szczegóły.

Ucieka ona do swojego przyjaciela, mieszkającego w zamku w okolicach miasta Heiden. Posiadłość oddalona jest raptem kilka dni drogi od głównego traktu, jak i samego miasta.

Zaproponuje ona graczom, że jeśli zechcą się do niej przyłączyć i pomogą jej w bezpiecznym dojechaniu do Ericha von Reiss zapłaci im ona po 20zk.

Gdy gracze nie zechcą jej pomóc, muszą rzucić na siłę woli (mężczyzna –20, kobieta –10). Jeżeli test się uda, to odmówią szlachciance i rano się rozstaną. Gdy test nie wyjdzie, zmienią zdanie i będą chcieli pomóc kobiecie.

Gdy gracze zdecydują się pomóc, z samego rana wyruszą razem z Jocelin i jej świtą w dalszą drogę.

Dalsza droga...

Jednemu z bohaterów zostanie zaproponowane miejsce koło woźnicy, jeżeli wśród graczy jest kobieta, zostanie ona zaproszona do dyliżansu. Głównie od graczy będzie zależało, w jaki sposób będą podróżować. Z dostępnych możliwości do wyboru mają: jedno miejsce koło woźnicy, kawałek skrzyni z tyłu wozu lub ławę wewnątrz dyliżansu. Goran proponuje, że jeden z graczy może jechać wierzchem, jeśli ma takie życzenie, gdyż posiadają wolnego konia przywiązanego do wozu.

Droga będzie mijała raczej spokojnie. Pogoda jest ładna, słońce świeci wysoko, a ciepły wietrzyk przepędza chmury. Na błękitnym niebie widać latające ptaki. Raz na jakiś czas organizowany będzie postój. Podczas przerw w podróży, Jocelin nie będzie jednak wychodzić z dyliżansu. Jedynie Gena od czasu do czasu opuści zacieniony pojazd, aby rozprostować kości.

Podczas wieczornego postoju Jocelin wyjdzie z dyliżansu i usiądzie wraz z wszystkimi przy ognisku. Czas będzie upływał w miłej atmosferze. Kucharka będzie roznosić jedło wszystkim zgromadzonym przy ogniu podróżnym. Woźnica zaś, będzie obracał na zrobionym naprędcie różnie sarenkę. Strażnicy opowiadają żarty i różne zasłyszane historie. Wszystkim towarzyszy śmiech. Nagle Jocelin zastygnie w bezruchu i spoważnieje. Straże wstaną i przygotowują broń. Po chwili zza drzew wyskoczy dziesięciu uzbrojonych mężczyzn. Jocelin wykrzyczy:

- *To na pewno najemnicy Hildreda.*

Zaczęła się walka. Trzech mężczyzn ze świty stanęło przy kobietach.

Jeżeli najemnicy będą dominować i bez problemu radzić sobie ze strażą, Jocelin ucieknie w las. Pobiegnie za nią jeden z najemników. Kobieta odbiegnie kawałek od walczących, zostawiając napastnika kilka kroków za sobą. Zatrzyma się, aby złapać oddech, mimo że nie będzie widać po niej zmęczenia. Jeżeli ktoś za nimi pobiegnie, zobaczy on jak kobieta dzielnie walczy z mężczyzną gołymi rękami. Paruje zwinnie jego ciosy i szybko wyprowadza kontruderzenie, uderza mocno i celnie. Po ogłuszeniu przeciwnika wgryzie się w jego szyję i wypije krew.

Jeżeli nikt nie pobiegnie od razu za nimi, to po skończonej walce Gena pójdzie odszukać swoją Panią. Jeżeli gracze pójdą z nią zobaczą, że Jocelin żyje. Natomiast napastnik leży martwy na ziemi. Po przyjrzeniu się zwłokom zobaczą, że ma on najprawdopodobniej złamaną rękę i dziwną ranę na szyi.

Po bliższym przyjrzeniu się ciału ofiary i zdaniu testu na inteligencję, gracze zauważą, że rana wygląda podobnie do ukąszenia węża. Dwa małe ślady w bliskiej odległości. Z tym, że ten wąż musiałyby być spory. Nieudany test oznaczać będzie, że gracz w zranieniu nie zauważył nic niezwykłego i przypominać mu to będzie zadrapanie bądź dźgnięcie sztyłem.

Odkrycie prawdy...

Możliwe, że gracze odkryją prawdę o szlachciance. Jeżeli któryś z nich będzie chciał zabić Jocelin, Gena rzuci się na ratunek swej Pani. Jocelin poprosi, aby gracze ją wysłuchali. Opowie im całą prawdę o sobie.

- *Tak, jestem wampirem. Ale nie chcę być nim. Uciekłam od mojego Pana, aby już więcej nie zabijać. Zmuszał mnie do zabijania ludzi i picia ich krwi. Jednak wiem, że mogę żyć inaczej. Nie muszę zabijać ludzi. Karmię się głównie krwią zwierząt, czasami wypijam trochę krwi Geny. Ale tylko tyle, aby zaspokoić największy głód, aby przeżyć zanim dostanę krew jakiegoś zwierzęcia.*

Hildred się na to nie zgadzała. Uważała, że wampiry muszą się żywić ludzką krwią i twierdził, że to są moje fanaberie, dlatego od niego uciekłam. Nie chciałam być wampirem. On mnie przemienił bez mojej zgody. Gdybym mogła wybierać, wolałabym umrzeć niż być potworem, którym mnie zrobił. Kiedyś podczas pobytu w Averheim mój przyjaciel - Erich von Reiss, powiedział mi o tym, że można żyć inaczej. Przekonał mnie do takiego życia i zaproponował abym z nim zamieszkała. On też jest wampirem, jednak nie zabija. Przy nim będą mogła żyć lepiej. Może nawet będą w stanie jakoś odkupić moje dotychczasowe życie.

Chciałam was prosić o zachowanie tego, co się dowiedzieliście w tajemnicy. Jest to dla mnie bardzo ważne.

Gdy gracze nie będą chcieli zgodzić się na zachowanie tajemnicy wampirzycy, rzuci ona na nich czar. (test na siłę woli (modyfikator: mężczyzna -20, kobieta -10))

Po powrocie do obozu, Jocelin zaproponuje aby jechać dalej. Nie są podczas drogi bezpieczni, a do zamku Ericha von Reiss pozostał jeszcze kawał drogi. Gracze w tym momencie będą mogli odejść lub jechać dalej. Rzut na siłę woli, w przypadku chęci odmowy. Gdy postanowią odejść, to Jocelin wręczy im po 10zk - w końcu pomogli w walce z napastnikami.

Jeśli gracze nie zrezygnują z pomocy Jocelin, wszyscy się zbiorą i ruszą w dalszą drogę. W przypadku gdyby podczas walki został ktoś ranny, będzie jechał dyliżansem, natomiast Jocelin podczas nocy będzie jechać konno.

Po dniu drogi, jeden z konnych wyjedzie naprzód. Po godzinie wszyscy dołączą do niego w chatce. Jak się później okaże, pojechał on sprawdzić, czy w umówionym miejscu czekają na nich słudzy Ericha.

Chatka leśnika...

Spokojnym truchtem, konie dojeżdżały do chatki leśnika. Tam czekało już ośmiu obcych mężczyzn. Tak, jak było to wcześniej umówione, słudzy Ericha oczekiwali przybycia Pani Jocelin z obstawą. Mężczyźni częstują przybyłych gości świeżo upolowaną sarniną oraz dobrym winem. Jocelin dostaje połączaną karafkę innego trunku. Zapewne gracze domyślą się, że jest to krew sarny, która została przygotowana na wieczerzę.

W chacie Jocelin miała zostać z najemnikami aż do następnego wieczoru, czyli prawie całą dobę. W dzień, szef wysłanników Ericha Agis proponuje drużynie, że może im pomóc w polowaniu, gdyż trzeba zrobić większe zapasy na zamku. W końcu Erich planuje wydać przyjęcie na część swej przyjaciółki Jocelin i jej bezpiecznego przybycia do nowego domu.

Polowanie...

O świcie, Agis wraz kilkoma ludźmi wybierze się na polowanie. Pozostali zajmą się pilnowaniem bezpieczeństwa szlachcianki i jej służki. Tylko od graczy zależy czy pójdą na polowanie, czy pozostaną z wampirzycą w jednym domku.

Jeśli postanowią wyruszyć na łowy wraz z Agisem spędzą kilka godzin w lesie tropiąc zwierzynę. To jak będzie wyglądało samo polowanie zależy od MG. Proponuję tylko, aby łowy były udane i powracający mężczyźni przynieśli sporo mięsiwa. Załóżmy, że wysmienici łowcy upolowali niedźwiedzia, dzika i sarnę.

Po polowaniu zuchy powrócą do chatki, gdzie będzie czekała już na nich ciepła zupa z zająca.

Zamek...

Wieczorem wszyscy wyruszą w dalszą drogę. Tuż przed świtem na horyzoncie, oczom graczy ukaże się piękny stary zamek.

Na dziedzińcu przywita przybyłych sam Erich, zapraszając od razu Jocelin i bohaterów do środka. Służba zajmie się przenoszeniem rzeczy oraz zaprowadzeniem koni do stajni. Erich zaprowadzi towarzyszące mu osoby do wielkiej sali jadalnej, gdzie czekać będą już nakryte stoły, zastawione dużą ilością potraw. Wszystko wygląda smakowicie. W sali będą gracze, Gena, Jocelin oraz Erich. Gospodarz będzie starał się wytłumaczyć bohaterom, że nie może jeść z nimi, gdyż jest na specjalnej diecie. Jocelin poinformuje go, że goście wiedzą już kim są i że nie musi udawać. Erich skieruje się do graczy tymi słowami:

- Dziękuję wam za to, że pomogliście mojej przyjaciółce Jocelin w przyjeździe tutaj. Bardzo doceniam to, że mimo, iż wiecie kim jesteśmy postanowiliście nam pomóc. Zawsze możecie liczyć na naszą wdzięczność. Jeśli będziecie kiedyś w okolicy, mój dom stoi dla was otworem. Tymczasem zapraszam do stołu, zaraz przyjdzie świta, aby nam towarzyszyć w posiłku.

Zaproszenie...

Po posiłku Erich zaproponuje bohaterom, że mogą zostać tu przez kilka dni i odpocząć po podróży. Wieczorem ma zostać wydany bal na cześć Jocelin, na który gracze także zostaną zaproszeni.

Jocelin i Erich będą bardzo namawiać graczy, aby zostali z nimi chociaż na bal. Jeśli gracze ulegną namowom wampirów, zostaną zaprowadzeni do przydzielonych im komnat. W pokojach znajdują się wygodne łóżka z czystymi kocami, krzesła i szafy.

Gracze mają teraz czas na odpoczynek po długiej podróży. Zapewne będą chcieli się zdrzemnąć po nie przespanej nocy. Po kilku godzinach zostaną zawołani na obiad.

Po posiłku Erich zapyta się graczy, czy czegoś im nie potrzeba na wieczór. Jeśli gracze stwierdzą, że nie mają odpowiednich ubrań, gospodarz każe służbie przynieść odpowiednią garderobę dla gości. Oczywiście gracze po balu będą mogli zatrzymać stroje.

Bal...

Wieczorem wszyscy zostaną zaproszeni do dużej sali jadalnej gdzie rozpocznie się uczta, składająca się z dań zarówno dla wampirów jak i dla ludzi. Stoły ustawione będą w literę U. U szczytu zasiądzie Erich wraz z Jocelin. Przy kobiecie usiądzie jej służka i poprosi graczy aby jej towarzyszyli.

Stoły będą uginać się aż od stojącego na nim jadła i trunków. Na dwóch dużych srebrnych talerzach znajdować będą się upieczone dziki. Ozdobne misy wypełnione będą gotowanymi warzywami, czy też pieczonymi ziemniakami. Wśród potraw można znaleźć również przygotowane przez wyśmienitych kucharzy przepiórki, sarninę oraz mięso niedźwiedzie przyrządzone na kilka sposobów. Co kilka metrów na stole będą ustawione na zmianę butelki z winem, dzbany z piwem oraz małe baryłki z miodem pitnym. Każdy z gości znajdzie coś dla siebie. W kilku miejscach stołu, ustawione zostaną ozdobne karafki z trunkiem o kolorze gęstego czerwonego wina. Do tych naczyń sięgać będą nieliczni goście. Podobne karafki znajdować się będą przed Erichem i Jocelin, którzy raz na jakiś czas będą wlewać ich zawartość do swoich kielichów.

Bard będzie umilać posiłek swym śpiewem. W rytm jego pieśni tancerki kręcić będą się po sali.

Wprawny obserwator może zauważyć, że część przybyłych gości spożywa jedynie trunki takie jak Jocelin i Erich. Wśród gości, oprócz gospodarza jest dziesięciu innych wampirów.

Po kolacji wszyscy zostaną zaproszeni do wielkiej sali balowej gdzie rozpocznie się bal. Pierwszy taniec Erich zatańczy z Jocelin. Do następnego wampiry poproszą graczy.

Jeśli gracze wdadzą się w rozmowę z innymi gośćmi, dowiedzą się, że dwójka z nich (Fulko i Amelie) jedzie następnej nocy do Averheim gdyż mają tam jakieś pilne interesy do załatwienia. Jeśli gracze poproszą o podwiezienie, Fulko na początku nie będzie chciał się zgodzić, mówiąc że będą podróżować w nocy i że nie wie czy będzie im to odpowiadało. Rozmowę usłyszy Erich, który powie, że gracze wiedzą kim są. Amelie zapyta się, czy graczom nie przeszkadza to, że oni też są

wampirami i czy mimo wszystko chcą z nimi jechać. Jeśli graczom nie będzie to przeszkadzać podwiozą ich do miasta.

Bohaterowie mogą dowiedzieć się również, że za kilka dni do Averheim zmierza również jeden ze szlachciców wraz ze swoją żoną (nie wampiry). Poproszeni o podwiezienie nie odmówią.

Gracze w obu przypadkach mogą zabrać się do samego Averheim lub też wysiąść po drodze w Heideck.

Pożegnanie...

Jeśli gracze postanowią jechać, Jocelin da im po 30zk.

Jocelin: *Wiem, że umawialiśmy się po 20zk, ale postanowiłam dać wam więcej za to, że gdy dowiedzieliście się prawdy o mnie nie odmówiliście mi pomocy.*

Erich każe służbie przygotować dla nich prowiant na kilka dni drogi.

Erich: *Służba przygotowała dla was prowiant na drogę, powinno starczyć to wam na kilka dni. Ode mnie macie po butelce najlepszego wina z tego regionu Imperium. Zawsze będziecie tu mile widziani. Macie w nas przyjaciół i dłużników. Mamy do was jeszcze jedną prośbę, nie wspominajcie nikomu o naszej tajemnicy – kim jesteśmy. Mało ludzi potrafi to zrozumieć, a tym bardziej wampirów. Jeżeli bohaterowie wyruszą w dzień, wampiry nie odprowadzą ich mówiąc: Nie odprowadzimy was do bram bo jest dla nas zbyt jasno. Gena to uczyni. Życzymy bezpiecznej drogi.*

Charakterystyki:

Banici

Są to mężczyźni w podartych szatach. Nie mają żadnych drogocennych przedmiotów. Żyją z tego, co ukradną, czy też upolują. Włosy mają w nieładzie. Ich twarze są zarosnięte. W brodach mężczyźni zagnieździły się pchły.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd	A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag
25	25	35	38	31	29	35	33	1	11	3	3	4	0

Zbroja: brak

Uzbrojenie: sztylet, pałka

Jocelin Grunenwald

Już na pierwszy rzut oka widać, że Jocelin jest dobrze urodzoną kobietą. Panna niepospolitej urody. Zarówno jej strój, biżuteria, jak i postawa zdradzają, że jest ona szlachcianką. Jocelin jest szczupłą kobietą o czerwonych włosach i jasnej cerze. Jej zielone oczy świecą żywym światłem, dodając uroku spadającym na policzki rudawym kosmykom włosów. Kobieta ma na sobie dobrze dopasowaną zieloną suknię, zdobioną złotą nicią. Mocno związany gorset podkreśla idealną figurę damy. Na delikatnej szyi zapięty jest naszyjnik z rubinem, przyciągający wzrok na jędrny biust poniżej. Pod tą delikatną postacią kobiety kryje się silna wampirzyca.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd	A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag
45	45	50	60	70	60	67	80	2	20	6	6	6	1

Zbroja: płaszcz (korpus(1), głowa(1))

Uzbrojenie: pazury, kły

Gena

Jest młodą panną o różowej cerze. Jej brązowe oczy połyskują zalotnie. Dziewczyna ma ciemne jak smoła włosy, które przewiązuje niebieską wstążką pasującą do jej skromnej sukienki.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd	A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag
21	20	23	31	39	30	28	40	1	11	2	3	4	0

Zbroja: płaszcz (korpus(1), głowa(1))

Uzbrojenie: sztylet

Szef straży – Goran

Jest dobrze zbudowanym mężczyzną o brązowych włosach i piwnych oczach. Przez lewą skroń przebiega sporej wielkości blizna, rozdzielająca brew na dwie części. Goran ma delikatny zarost, o który bardzo dba. Jego buty niemal zawsze lśnią, a ubranie zawsze jest nienagannie ułożone.

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

Zbroja średni pancerz – głowa(3), ręce (3), korpus (3), nogi (3)

Uzbrojenie: miecz, łuk, sztylet

Straż

Mężczyźni ubrani są w zielone mundury ze złotymi wstawkami na klapach. Są oni w wieku między 16 a 38 lat.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd	A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag
31	31	33	41	30	38	29	30	1	12	3	4	4	0

Zbroja średni pancerz – głowa(1), ręce (1), korpus (2), nogi (0)

Uzbrojenie: miecz, sztylet (co drugi ma łuk)

Wilki

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd	A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag
30	0	30	40	40	25	30	5	1	10	4	3	6	1

Uzbrojenie: pazury, kły

Słudzy Ericha

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd	A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag
35	30	33	35	34	26	25	28	1	11	3	3	4	0

Zbroja średni pancerz – głowa(2), ręce (1), korpus (3), nogi (1)

Uzbrojenie: miecz, kusza

Erich von Reiss

Jest to dostoyny mężczyzna o bladej cerze i srebrzystych włosach. Jego oczy mają niebieski odcień. Zawsze ubrany jest w błękitną koszulę oraz dopasowany czarny dublet ze srebrnymi obszyciami. Erich wygląda na trzydzieści lat, a naprawdę przeżył już na tym świecie ponad 150 lat jako wampir.

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd	A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag
65	42	62	63	66	45	70	65	2	21	6	6	6	1

Zbroja płaszcz (korpus(1), głowa(1))

Uzbrojenie: pazury, kły, sztylet