

# QUENTIN 2010

## KRÓTKA DROGA DO PIEKŁA



*autor: Bartosz Antonowicz ilustracja: Arkadiusz Malec*

## Spis treści

Historia .....	2
Streszczenie .....	2
Przygoda.....	3
1. Wioska Zawihost.....	3
2. Ruiny Kasztelańskiego Dworu.....	5
3. Incydent w dziczy .....	8
4. Przybycie do Nuln.....	11
5. Dwór Hochenburgów – zbieranie informacji.....	12
6. Śledztwo – pierwsze kroki .....	14
7. Sekret Katherine von Hochenburg .....	18
8. Introligator, księga i bluźnierstwa.....	19
9. Spotkanie w garbarni.....	21
10. Dostawca skór .....	22
11. Prawda o zabójstwie Gottharda von Liebstein.....	24
12. Pasowanie Eryka na rycerza.....	27
13. Wielka intryga Ezechiela .....	29
14. Zakończenie .....	30

*Autor: Bartosz Antonowicz, bartuck@wp.pl*

*Ilustracja: Arkadiusz Malec, info.malec@gmail.com*

Stary Świat nigdy nie należał do najprzyjemniejszych miejsc – jest bezwzględny i obojętny na cierpienia. Zło czai się nie tylko w ponurych kniejach i dzikich ostępach. Nawet dwory arystokratów skrywają mroczne tajemnice, o których lepiej nie wiedzieć. Macki Potęg Chaosu sięgają dalej, niż można by kiedykolwiek pomyśleć.

Tym razem zło przybędzie prosto z Kislevu, aby zagnieździć się w uniwersyteckim mieście Nuln, a następnie spróbować sięgnąć po najwyższą władzę. Jedynie grupka śmiałków może stanąć na jego drodze.

Przygoda jest przeznaczona dla drużyny składającej się z 3-5 graczy, którzy rozpoczynają kolejną profesję, chociaż nie jest to obowiązkowe. Warto jednak zaznaczyć, że postacie z mniejszą liczbą punktów doświadczenia mogą sobie nie poradzić z licznymi przeciwnościami losu. Z tego powodu nie zamieszczono statystyk bohaterów niezależnych, tym samym dając MG możliwość dopasowania poziomu trudności do zaawansowania rozwoju drużyny oraz większej ingerencji w tło przygody.

Scenariusz początkowo rozgrywa się w głuszy, w związku z czym podkreślony został motyw podróży. Dalej akcja przenosi się za mury miasta Nuln, gdzie dokonano krwawej zbrodni, którą należy rozwiązać przed zbliżającym się wielkimi krokami pasowaniem Eryka na rycerza, siostrzeńca księżnej Emmanuelle von Liebowitz.

## Historia

Scenariusz opowiada o uknutej przez pewnego czarnoksiężnika intrydze, która miałyby go wynieść na szczyt władzy.

Ezehiel jest kultystą Chaosu pragnącym zasiąść na tronie miasta Nuln, aby z większą skutecznością wcielać w życie swoje złowieszcze plany. W tym celu wyrusza do Kislevu, gdzie rzekomo znajduje się pradawny artefakt o wielkiej mocy – Karwasze Grahama. Jednak na miejscu, w katakumbach, czeka na niego antyczna straż, mająca za zadanie pilnować karwasz. Po trudnej potyczce Ezechiel zdobywa artefakt, lecz okupuje to własną krwią i nadszarpnięciem mocy. Minie wiele dni, zanim znów odzyska pełnię sił. W ostateczności musi uciekać, ponieważ strażnicy grobowca nie dają za wygraną i ruszają w pościg.

W drodze powrotnej, już w Imperium, zatrzymuje się w niewielkiej wiosce o nazwie Zawihost. Tam, zupełnym przypadkiem, spotyka grupkę zaprawionych w boju podróżników. Będąc na skraju sił, postanawia wykorzystać ich jako ochroniarzy w drodze powrotnej do Nuln, wcześniej przybrawszy postać wędrownego guślarza Gustava.

## Streszczenie

Niczego nieświadomi poszukiwacze przygód przyjmują ofertę, mając już dość ciężkiej atmosfery wioski - wszyscy mieszkańcy wydają się być obojętni i pogrążeni w apatii. Zadanie jest proste. Należy wybrać się do leżących nieopodal ponurych ruin i odnaleźć zgubiony przez guślarza tobołek. Jednak po przybyciu miejsce okazuje się – wbrew pozorom - spokojne. Wtem podróżnicy dostrzegają snującą się wśród zgliszczy zakapturzoną postać. Podejrzane. Ruszają za nią. Nieznajomy to Ezechiel, lecz nie zdradza on swej tożsamości. Namawia postacie do wyruszenia na zachód, do Nuln, zaferowawszy za robotę całkiem niemałe wynagrodzenie.

Na trakcie dochodzi do niemiłego incydentu – strażnicy grobowca dopadają czarnoksiężnika, zwiastując zgubę oraz krwawe zakończenie wędrówki. Jakimś cudem

bohaterowie przeżywaniu potyczkę, mało tego, wchodzi w posiadanie Karwasz Grahama. Tymczasem zakapturzony gdzieś znika. Kończy się pierwszy epizod scenariusza.

Druga część przygody początkowo wydaje się być niezwiązana z niedawną wyprawą do miasta, lecz to tylko pozory. Ezehiel na dobre zaczyna wdrażać w życie swój plan. Aranżuje morderstwo w dworze niejakich Hochenburgów i poprzez swojego człowieka skierowuje tam poszukiwaczy przygód, którzy mają za zadanie rozwiązać sprawę. W trakcie śledztwa na jaw wychodzi mroczna prawda o rodzinie Hochenburgów. Wreszcie sprawca zbrodni zostaje zdemaskowany. Bohaterowie w nagrodę otrzymują zaproszenie na pasowanie Eryka na rycerza. Nie wiedzą, że przez cały czas byli zaledwie narzędziem w rękach Ezehiela, dyrygującym nimi jak marionetkami. Cała sytuacja wkracza w nowy wymiar, kiedy okazuje się, że czarnoksiężnik jest... doradcą samej księżnej. Podczas uczyty kultysta odprawia rytuał i przywołuje „gości z otchłani”, a następnie we wszystko wrabia postacie graczy.

## Przygoda

### 1. Wioska Zawihost

Przygoda rozpoczyna się w zapuszczonej wiosce przesiąkniętej atmosferą marazmu i melancholii. Bohaterowie, strudzeni wielodniową tułaczką za chlebem, natrafiają na niegościnne sioło o nazwie Zawihost. Są tak zmęczeni, że jest im już obojętne, z kim przyjdzie dzielić gospodę, dlatego szybko zbierają manatki i pędzą do cieplej izby (proponuję włączyć utwór pt. „The Ever Green Tree” Desiderii Mariginis, który uwypukli „ciężki klimat”).

#### ***Wioska Zawihost***

*Jest to zapuszczone wioska gdzieś na wschodzie Imperium. Otacza ją nieprzebyty las, a w pobliżu płynie jedna z odnóg rzeki Stir. Okolica nie należy do najbezpieczniejszych, ponieważ niedaleko znajduje się Sylwania, terytorium należące do wampirów. Obecnie sioło spowija gęsta jak śmietana mgła. Jest ciemno i sennie. Pomiędzy zaniedbanymi chatami rosną łyse, powykręcane drzewa. Błotnisty gościnięc pozostawia wiele do życzenia, podobnie zresztą jak niesympatyczni chłopci. Jedyną atrakcją w okolicy jest stary kościółek z przylegającą do niej niewielką biblioteką.*

Jesień już na dobre zapuściła korzenie, dlatego wszędzie lepiej niż na trakcie. Za oknem wieje i kropi, przez co w pomieszczeniu jest przytulniej, a strawa smakuje jeszcze wyborniej. Ponadto w wiosce znajduje się niewielka biblioteka, w której bohaterowie mogą chwilę pogmerać wśród zakurzonych tomisk.

#### ***Karczma „Pod Pełnym Antałem”***

*W głównej izbie jest tłocznie. Bohaterowie mają wrażenie, że zebrała się tutaj cała osada. Ciężko się przepychać pomiędzy spoconymi ciałami chłopów. Zapach niemytej ciżby mógłby być nieco miłszy, ale co poradzić? Panuje niewyobrażalny zaduch. Pod sufit unoszą się aromaty z kuchni i dym z fajkowego ziela. Ludzie gawędzą, grają w kości i piją alkohol. Gdy grupka obcych wchodzi do karczmy, na chwilę zapada cisza, po czym hałas na nowo ożywa.*

Postacie graczy zajmują miejsce za stołem (cudem się znajduje) i zapewne zamawiają piwo oraz strawę. Wśród ponurych mieszkańców Zawihostu czują się trochę wyobcowani, dlatego skupiają uwagę na talerzu, po cichu marząc o najszybszym udaniu

się na spoczynek. Wtem podchodzi wysoki starzec o długiej, siwej brodzie i ciemnym, znoszonym płaszczu. Skórę ma suchą jak pergamin, miejscami popękana. Jedno oko jest zasnuwane bielmem. Przemawia zachrypłym głosem. Jak się okazuje to wędrowny guślarz o imieniu Gustav, który podróżuje od wioski do wioski, świadcząc swe usługi. Gracze dowiadują się od niego, że nieopodal leżą Ruiny Kasztelańskiego Dworu, skąd nocami dobywają się przeraźliwe wycia i skomlenia. Wprawdzie starzec nie jest miejscowy, jednakże cztery dni temu miał nieprzyjemność przejeżdżać przez pozostałości dawnego miasta. W chwili, gdy podniósł się donośny warkot jakiejś bestii, czym prędzej wziął nogi za pas. W szaleńczym biegu upuścił tobołki, których zawartość miała dla niego wielkie znaczenie. Za nic w świecie nie powróci do ruin, dlatego prosi bohaterów, aby w zamian za niewielką nagrodę podjęli się zadania odszukania wiązadełka. Niby proste zadanie, którego mógłby się podjąć każdy, czemu więc padło właśnie na nich? Proste. Wyglądają na zbrojnych, są okuci w solidne pancerze, w dłoniach dzierżą miecze. I co najważniejsze - dobrze im patrzy z oczu. Ustalenie nagrody pozostawiam w gestii MG, jednakże musi być na tyle wysoka, aby zainteresowała bohaterów oraz wzbudziła wątpliwości i nieufność wobec starca. Guślarz przekazuje informacje dotyczące położenia Ruin Kasztelańskiego Dworu i obiecuje czekać w karczmie „Pod Pełnym Antałkiem”.

Opowieść guślarza jest zmyślnym naprędce stekiem bzdur, aby zwabić do Ruin niczego nieświadomych graczy, ale o tym później - z czasem wszystko się wyjaśni.

Uwaga! Gdyby zdarzyło się, że z jakichś przyczyn gracze nie zechcą podjąć się zadania, można ich przekonać w następujący sposób:

- gracz odgrywający uczonego (najlepiej mag, żak etc.) ma prawo wykonać prosty test inteligencji (+10%) w celu przypomnienia sobie, że już niegdyś słyszał o Ruinach Kasztelańskiego Dworu, w których podobno znajdują się wielkie skarby, co powinno obudzić apetyt na złoto i przygodę, cóż więc stoi na przeszkodzie, żeby upiec dwie pieczenie przy jednym ogniu?
- gracze otrzymali od kapłanów Sigmara/rządno wiedzy czarodzieja dobrze płatne zlecenie, mające polegać na dokonaniu eksploracji pozostałości po katedralnej bibliotece, mieszczącej się pod Ruinami Kasztelańskiego Dworu (ten motyw wymaga rozwinięcia przez MG),
- postać gracza szuka skarbu rodzinnego, który z pewnych przyczyn był w posiadaniu majordoma Kasztelańskiego Dworu (jw. wymaga rozwinięcia).

Gracze, zainteresowani historią Kasztelańskiego Dworu, prawdopodobnie postanowią się czegoś dowiedzieć o miejscu, do którego przyjdzie im się wybrać. Wypytywani wieśniacy mogą udzielić następujących informacji (test na plotkowanie):

- Bez testu - historia tego zapomnianego przez bogów miasteczka świetnie się nadaje jako bajka dla niegrzecznych dzieci. Podobno dwa dni drogi solidnego marszu stąd stoją zniszczone zabudowania, ale nikt tam nie chodzi, ponieważ nic nie ocalało z tragedii, jaka niegdyś się tam wydarzyła.
- Łatwy (+20%) - Ruiny Kasztelańskiego Dworu to znajdujące się dwa dni pieszej wędrówki od Zawihostu pozostałości po kasztelańskim grodzie. Kiedyś była to kwitnąca i prężnie rozwijająca się osada pełna umiejętnych rzemieślników. Pośrodku wioski leżał kamienny kościół, natomiast w północnej części stał dumnie zamek. Niestety, pewnego dnia gród został nawiedzony przez pożar, którego nikt nie był w stanie ugasić. Spłonęło wiele domów. Żywioł nie oszczędził ani katedry, ani zamku. Podobno ktoś specjalnie podłożył ogień. Owa tragedia wydarzyła się przed stu laty.
- Przeciężny (bez modyfikatora; wymaga znajomości poprzednich faktów) - kilka

tygodni po tragedii do miasta zawitała zaraza. Czarna śmierć zdiesiątkowała ludność, ocalili tylko nieliczni. Ci, co przeżyli, opuścili wioskę, aby rozpocząć nowe życie. Ruiny dawnej osady stoją teraz samotnie pośród pól i lasów. Z wysokich traw sterczą szkielety domów i zgliszcza budynków. Podobno duchy uśmierconych podczas tragedii mieszkańców wciąż pałętają się pośród opuszczonych chat, zawodząc przeraźliwie i pilnując pozostawionych za życia skarbów.

- Wymagający (-10%) – kowal twierdzi, że tydzień temu rozmawiał z druciarzem, który pobłądził w okolice ruin. Zanim wędrowny rzemieślnik wyruszył w dalszą drogę, powiedział, że tamtejsza okolica była spokojna i wolna od dzikich zwierząt.
- Trudny (-20%) – traper ostatnio zapuścił się w tamte rejony (cztery dni temu) i zauważył, że po ruinach wałęsa się zakapturzona persona. Zdawała się ukrywać przed czymś bliżej nieokreślonym. Gdy go dostrzegła, natychmiast czmychnęła, przestraszona. Traper już więcej nie zajmował się obcym jegomościem, ponieważ osoba w popielatej szacie wzbudziła w nim nieprzyjemne uczucia.

Po uzyskaniu ostatniej informacji co bystrzejszy gracz na pewno skojarzy fakt, że cztery dni temu Gustav uciekł z pozostałości miasteczka, gdzie przestraszył się diabolicznego ujadania i skowytu. Natomiast druciarz i traper twierdzą, że mniej więcej wtedy było tam spokojnie. Powinno to wzbudzić pewne wątpliwości co do zadania zleconego przez guślarza. Może gracze zechcą porozmawiać ze starcem? Wówczas nigdzie go nie znajdą. Szylnik wyjaśnia, że gość karczmy wybrał się do lasu w celu znalezienia ziół leczniczych i uzupełnienia sakiewki o enigmatyczne ingrediencje. W wiosce nikt nic nie wie o tajemniczym nieznanym, który przybył praktycznie znikąd.

## 2. Ruiny Kasztelańskiego Dworu

### ***Droga do Ruin Kasztelańskiego Dworu***

*Początkowo wędrujecie ubitym traktem leżącym pomiędzy polami i łąkami. Pogoda jest o wiele lepsza niż przez ostatnie dni. Słońce świeci wysoko, a niebo jest bezchmurne. Jedyne mroźny wiatr przypomina stale, że lato już się skończyło dawno, a świat trzyma w swym uścisku bezwzględna jesień. Po dniu mozolnego marszu skręćcie na zarośniętą leśną ścieżynę. Zgodnie ze wskazówkami starca idźcie nią kolejny dzień. Wiekowe dęby chylą się ku wam, wyciągając w stronę drogi rozłożyste konary. Pod koniec drugiego dnia, gdy horyzont płonie czerwienią, waszym oczom ukazują się pozostałości po zapomnianym przez bogów miasteczku.*

Droga mija bezproblemowo. Gracze powinni odczuć, że teraz są wolni od ciężkiej, przegniatającej atmosfery panującej w Zawichoście. Ciepłe promienie słońca pobudzają do życia, a orzeźwiający wiaterek spędza sen z powiek. Wszystko jednak ma się zmienić, kiedy wkroczą na obszar Ruin.

### ***Ruiny Kasztelańskiego Dworu***

*Waszym oczom ukazuje się ogromne połacie ziemi porośniętej przez wysokie trawy, ponad którymi sterczą pozostałości po chatach i zabudowaniach gospodarczych. Stojący nad rzeczką zniszczony i trzeszczący młyn wzbudza w was raczej współczucie niż strach. W miejscu, gdzie nigdyś musiało znajdować się centrum miasteczka, sterczy dumnie iglica katedry. W koronach drzew zawodzi wiatr. Ponad wszystkim, daleko na wzniesieniu, smutno pnąc się ku niebu wieże zamku. Znaczna jego część została rozebrana ze względu na cenne ociosane bloki skalne.*

Gdy bohaterowie przystąpią do zwiedzania, radzę podkreślać na każdym kroku tajemniczość ruin. Opisy typu „towarzyszy wam odgłos skrzypiących jak stara szafa okiennic” albo „mijacie dziesiątki zapadających się w sobie ponurych chat” są jak najbardziej na miejscu. Postacie graczy powinny czuć się niepewnie i mieć się na baczności, sądząc, że lada chwila zza winkła rzuci się na nich rozwścieczony zwierzoczek.

Niech bohaterowie nie myślą, że w tym miejscu się wzbogacą – co to, to nie! Hieny cementarne ubiegły ich dawno temu, nic nie pozostawiając. Miłosierni MG mogą zezwolić na trudny test przeszukiwania (-20%) w celu znalezienia kilku miedziaków albo starych sprzętów domowych.

W pewnym momencie wśród zabudowań bohaterowie dostrzegają ruch – łatwy test spostrzegawczości (+20%). Są przekonani, że przed oczami mignęły im poły popielatego płaszcz. Na pewno się tym zainteresują. Czujni, ruszą na poszukiwania. Od tej chwili będą oglądali się za siebie, ciągle czując na sobie czyichś wzrok. Po dłuższej chwili należy zezwolić na kolejny test spostrzegawczości (przeciętny). Otóż tajemnicza zakapturzona postać stara się ukryć przed ich wzrokiem, jednak daremnie. Przemyka od chaty do chaty, kryjąc się za zniszczonymi budynkami i kierując na wzniesienie, w stronę ruin dworu. Postacie graczy, idąc wciąż przed siebie, nagle tracą z oczy tajemniczego jegomościa. Ślady urywają się na ścieżce, na wzniesieniu prowadzącym do zamku. Niedaleko płynie rzeczka. Udany test tropienia (-30%) ujawni tajne przejście w skarpie, nad wodą. To zwykła rura ściekowa, niegdyś odprowadzająca nieczystości, jednak dobrze ukryta pośród trzciny. Tunel prowadzi do kazamat zamku (zobacz dalej).

Natomiast w sytuacji, kiedy test tropienia nie powiedzie się, bohaterowie są zmuszeni iść dalej drogą, prosto do zamku. Trochę pobłądzą po pozostałościach dworu, ale nie znajdą nic ciekawego. Wszystko jest zniszczone, spalone i rozpada się w pył. Zwiedzanie budowli grozi upadkiem z wysokości albo innym nieprzyjemnym wypadkiem (nieudany test zręczności powoduje skręcenie nogi, stąpienie na sterczącego gwoźdź, rozdarcie na ubraniu itp.) – generalnie czymś, co zniechęci graczy do dalszej eksploracji. Na koniec, niby zupełnym przypadkiem, bohaterowie natrafią na przysypane deskami wejście do zamkowych piwnic. Po zejściu po śliskich stopniach staną pewnie na twardej, kamiennej posadzce piwnicy. W ścianie znajduje się wybita dziura, która prowadzi do kazamat zamku.

W kazamatach jest cicho i spokojnie – na gust bohaterów nawet za cicho, co należy wyraźnie podkreślić. Słychać co jakiś czas dochodzące z oddali odgłosy kapiącej wody. Droga prowadzi ciągle w dół. Kamienny korytarz posiada łukowe sklepienia. Jest ciemno jak diabli. W pewnym momencie robi się mokro – posadzka jest zalana wodą. Po ujęciu wielu metrów i skręceniu za winkel bohaterowie trafiają do pomieszczenia o wysokim, krzyżowo-żebrowym sklepieniu. Nad taflą wody pochyła się spowita w mrok wysoka postać w głębokim kapturze. Widząc poszukiwaczy przygód, przemawia ochryplym głosem.

### **Zakapturzony**

- Witaj, grupo śmiałków – słowa niosą się echem. – Długo kazaliście na siebie czekać, myślałem, że szybciej się spotkamy – niski bas dudni w niewielkim, wolnym od sprzętów pomieszczeniu. – Nie wiecie, o czym mówię? Nie dziwota, w końcu wasze twarze nie zdradzają wielkiej inteligencji.

- Nie, nie, w żadnym razie nie chciałem was obrazić, wybaczcie mi moje zachowanie i schowajcie te ostre jak brzytwa miecze. – Z jego ust dobywa się okropny smród. - Tak to jest, kiedy przebywa się za dłużej z dala od cywilizacji, ścigany jak zwierzyzna łowna.

- Przed kim uciekam, pytacie? Przed złymi jegomościami, którzy tylko czyhają, aby mnie dostać, wypatroszyć, pozbawić resztki człowieczeństwa i zabić, a potem wrzucić ciało do rynsztoku. Zło

*przejawia się w każdej postaci. Materializuje się poprzez niegodziwe czyny. - W jego pobliżu roztacza się zapach od dawna niemytego ciała.*

*- Co wy macie z tym wspólnego? Skąd o was wiem? A pamiętacie zdiadziatego guślarza o siwej brodzie, którego spotkaliście „Pod Pełnym Antałkiem”? To mój przyjaciel. Miał znaleźć odpowiednich śmiałków – odważnych i uzbrojonych. Przychodząc tutaj, zdaliście mój test. Skoro więc jesteście już wszyscy na miejscu, to może nakreślę wam sytuację?*

*- Nie jesteście pewni? Czujecie się dziwnie? Uwierzcie mi, nie ma się czego bać! Nie mam złych intencji, chcę was prosić jedynie o drobną przysługę, za którą uczciwie zapłacę. Co wy na to, chcecie słuchać dalej?*

*- Ha! Dostrzegłem u was ten błysk w oku, gdy zobaczyliście trochę złota! Wiedziałem, że wybieriecie dobrze. Zadanie ma polegać na ochronie, a raczej „wspólnej wędrówce” w jednym kierunku, do Nuln. A zresztą nazywajcie to jak chcecie. Jeżeli ochraniałiście kiedyś karawanę, to wiecie o czym mówię. Cała eskapada pewnie wyjmie wam kilka dni z kalendarza, ale, uwierzcie mi, opłaci się. Pięćdziesiąt sztuk złota to chyba wystarczająca sumka, nie uważacie?*

Śmiertelnymi wrogami, o jakich wspomina Zakapturzony (nazywa się Ezehiel), są strażnicy grobowca, ale oczywiście tego nie zdradza. Wciąż wypytywany o zło, przed którym będzie trzeba go chronić, powie, że to grupka raubritterów pałających do niego zapiekłą nienawiścią. Ezehiel skłamie, iż kiedyś należał do nich, lecz teraz nawrócił się (akurat!) i pragnie odpokutować za grzechy przeszłości, lecz zbrojni skutecznie mu to uniemożliwiają, twierdząc, że „nikt nie opuszcza bractwa bezkarnie”.

W rzeczywistości Zakapturzony to żaden wiedzy czarnoksiężnik, jednak jak na razie graczom o tym ani mru-mru! Za nic w świecie nie mogą się dowiedzieć, że przyjdzie im wędrować z potężnym magiem o niejasnych intencjach. Nieznajomy nie zdradza swojego prawdziwego imienia, każe się nazywać Ignaziumem Wykorzystywanie przez Ezehiela magii i innych dających wiele do myślenia sztuczek jest wykluczone! Na razie tajemnicza persona powinna być traktowana przez graczy jako małomówny dziwak, ścigany przez bliżej nieokreślonych wrogów, który dobrze płaci.

Jeżeli gracze nie zechcą zgodzić się na propozycję Ezehiela, czarnoksiężnik może posłużyć się następującymi argumentami:

- „O tej porze roku trakt jest niebezpieczny, a przede wszystkim tutaj, niedaleko Sylwanii. Krótkie dni i długie noce budzą nieumartych. Wabią ich wciąż bijące serca sąsiadów, ciepła krew. Dodatkowy miecz do obrony to zawsze coś!”;
- Pieniądze! „Co powiecie na jeszcze kilka złotych braciszków? Oczywiście wszystko dostaniecie, kiedy dotrzemy do celu podróży. Bank wypisze stosowny weksel. To tak dla pewności, abyśmy się nawzajem nie oszukali”;
- „Chyba nie jesteście zadowoleni z faktu, że zostanieie na zimę w tak nieprzyjemnym miejscu jak to? Zawihost to mało sympatyczna wioska, a ponadto ciężko tam o pracę. Nie oszukujmy się, nie wyglądacie na bogatych. Nie wyżyjecie za te kilka miedziaków, jakie macie w sakiewkach. Zresztą spójrzcie na siebie – kto by przyjął do pracy takich obdartusów jak wy? A ja przecież znam drogę na skrót - podróż do najbliższego miasta zajmie nam kilka dni krócej. Jestem dobrym przewodnikiem w tych okolicach”.

Gdyby gracze wpadli na pomysł zaatakowania Ezehiela (a tacy też się pewnie znajdują), to może ich spotkać nie lada zaskoczenie. Po pierwsze, czarownik nie ma przy sobie wiele – raptem wiązadełko z kilkoma przedmiotami przydatnymi podczas wędrówki, miecz oraz ukryta przed światłem dziennym nieduża ołowiana skrzyneczka, której nigdy nie ujawnia (w puzderku Ezehiel chowa magiczne karwasze; ze względu na ołowiane ścianki blokowane są wszelkie próby identyfikacji, na nic się zda „wykrycie

magii”). Po drugie, potężny czarodziej nie da się zabić przez garstkę żółtodziobów. Wówczas jedynym wyjściem z sytuacji będzie zdemaskowanie Ezehiela i zagrożenie postaciom graczy mocą, ale to rozwiązanie odradzam, gdyż spowoduje niepożądane w skutkach perturbacje przygody.

Obojętnie jak, czarownik wreszcie przekonuje poszukiwaczy przygód do swoich racji, ponadto strasznie zależy mu na czasie, gdyż jego antagoniści depczą mu po piętach, więc nie ma ochoty wracać do Zawihostu, aby uzupełnić sakwy o brakujące do wędrowki ekwipunek. Mówi, że „po drodze odwiedzi się jakąś wioskę albo upoluje zwierzynę”.

Nadchodzi godzina wymarszu do Nuln, miasta handlu i uniwersytetów. Komu w drogę, temu czas!

### 3. Incydent w dziczy

Droga mija leniwie, nie dzieje się nic specjalnego. Prowadzi Zakapturzony, wybierając ścieżki przez nieprzebyte lasy i dzikie pola. Każe trzymać się z dala od ruchliwych gościńców i uczęszczanych traktów.

#### **Wędrowka do Nuln**

*Podróżujecie dzikimi ostępami, w których już od dawno nie widziano ani człowieka, ani nawet leśnego elfa. Ostre gałęzie rozdierają ubrania, a grząska ziemia utrudnia forsowny marsz. Pędzicie, jakby gonili was sami diabli. Przyczyną wszystkich tych nieprzyjemności jest Ignaziuz. Gna na złamanie karku, co chwila oglądając się przez ramię. Jego paranoja początkowo irytuje, lecz z czasem udziela się i wam. Słyszac trzask łamanych gałęzi – sięgacie po miecze, widząc w oddali sylwetki uciekających zwierząt – przyspieszacie kroku. Teraz marzycie już jedynie o ciepłej izbie, pełnej butelczynie wina i rozochoconej dziewczce na kolanach.*

Podróż jest długa, dlatego radzę, aby postaci graczy napotkały na drodze następujące obiekty:

- imperialne roгатki – za przekroczenie rzeki strażnicy żądają opłaty w wysokości jednej korony od nogi, w zamian za co w garnizonie można skorzystać z darmowego noclegu i stawy,
- płynący wzdłuż rzeki prom – wprawdzie barka nie jest pierwszej klasy, lecz w zamian za trochę złota na pewnym odcinku trasy znacznie przyspieszy podróż,
- przyjazna karawana kupców albo dylizans pełen chętnych do gry w kości strażników (hazard; gorąco polecam zasady „kościanego pokera” z gry „Wiedźmin”).

Monotonną wędrowkę można urozmaicić pojawiającymi się na szlaku wioskami albo atakiem dzikiego zwierzęcia. Ponadto ciekawym rozwiązaniem byłoby skłonienie graczy do samodzielnego szukania pożywienia (sztuka przetrwania, tropienie). Co więcej, drogi MG, rzucaj im pod nogi liczne kłody – a to zerwany most linowy, a to wartka rzeka. Niech gracze posługują się umiejętnościami, np. wspinaczką, wioślarstwem itp.

Wszelkie próby wyciągnięcia od Ezehiela jakichkolwiek informacji o nim (nieważne czy to za sprawą plotkowania, czy przekonywania) okażą się nieskuteczne. Zakapturzony nie chce się dzielić swoimi sekretami z nikim.

Gdzieś niedaleko Nuln (od dwóch do trzech dni drogi od miasta) następuje przerwanie chwilowego impasu. Bohaterowie właśnie przedzierają się przez gęsty las, kiedy zdają sobie sprawę z tego, że coś jest nie tak. Udany test spostrzegawczości (łatwy,

+20%) pozwala stwierdzić, iż w okolicy nastąpiła grobowa, wręcz namacalna cisza.

### **Las w pobliżu Nuln**

*Próbując przedostać się na drugą stronę zarośli, konstatujecie, że coś nie gra. Gdzie, do cholery, podziały się wszystkie ptaki, czemu nie kontynuują swojej tyrady? Oglądacie się przez ramię, w duchu modląc się, żebyście tylko się mylili. Jednak Ignaziuz też jest niespokojny. Nagle zamiera. Ucisza was gestem i wsłuchuje się w odgłosy lasu. Naraz docierają do was hałasy wydawane przez łamane gałęzie i chrzęst żelastwa. Czyżby zgrzytająca zbroja? Oby nie! Wtem Ignaziuz podnosi głos. Szept jest wyjątkowo cichy, ale wszystko wyraźnie rozumiecie:*

*- Widzę ich, są tam – wskazuje sękatym palcem w przeciwnym kierunku, niż podążaliście. – Mają na sobie czarne pancerze i rogate hełmy. Lepiej szykujcie miecze. Czemu musieli nas dopaść właśnie teraz, gdy jesteśmy niemalże u celu? Niech ich diabli!*

Po kilku uderzeniach serca postaci graczy dostrzegają zbrojnych. Raubritterzy, o których wspominał Zakapturzony, wyglądają jakoś dziwnie. Hm, może to przez te rogate kozie łby? ☺ Na masywnych pancerzach widnieją złowieszcze insygnia oraz złote czaszki. Co to wszystko znaczy? Udany test na wiedzę (Chaos) lub teologię pozwala stwierdzić tożsamość napastników – to jakiś rodzaj wojowników chaosu (opis statystyk na s. 111 bestiariusza)! Z drugiej strony rzuty kośćmi wydają się zbyt skuteczne, ponieważ każdy, kto ma choć trochę oleju w głowie, na pewno szybko się domyśli, z kim ma do czynienia.

Wojownicy wreszcie dopadają celu i kręgiem otaczają samotną drużynę (proponując wystawić tyłu „chaośników”, ile graczy + jeden dla Ezehiela). Nawiązuje się krótka rozmowa pomiędzy okutym w stal potworem a Zakapturzonym.

### **Konwersacja Wojownik Chaosu-Zakapturzony**

*- Nareszcie cię mamy, stary głupcze! – ryczy przez otwory w hełmie zbrojny. – Oddaj nam Skarb! Słychać chrapliwy śmiech Zakapturzonego.*

*- Po moim trupie, plugawcze – odpowiada Ignaziuz nad wyraz pewnie, a jego paranoja znika jak mieczem odjął. Czyżby tylko udawał obłąkańca? – Nigdy nie odzyskacie tego, co wam odebrałem. Teraz Skarb należy do mnie i nic nie możecie na to poradzić! – Znowu zanoszą się śmiechem.*

*- A więc wydałeś na siebie wyrok śmierci – wojownik obnaża stal. Jego pobratymcy czynią podobnie. – Ty i twoje mięso armatnie, jakie przywiodłeś ze sobą, zginiecie w okropnych męczarniach. Brać ich!*

Dochodzi do wymiany ciosów. Nieważne, co by się wydarzyło, gracze z góry są skazani na przegraną. I o to właśnie chodzi! Należy ich poważnie poharatać, zmieszać z błotem, osłabić morale. Niech cierpią – bo taki przecież jest Stary Świat, nieprawdaż? Dopiero, kiedy zaczną padać jak muchy, weź ich los, MG, w swoje ręce. Opisz im następującą scenę:

### **Pojedynek z Wojownikami Chaosu**

*Gdy wydaje wam się, że Sigmar już wita was u bram niebios, dzieje się rzecz zgoła nieoczekiwana. Poważnie trafiony w pojedynku zostaje Ignaziuz, na co przeklina siarczyście, wyszeptuje w głos dziwne słowa (czyżby inkantacja?) i nagle pojawia się za plecami antagonistów, po czym, zrzucając tobołki i zakasawszy szatę wysoko, bierze nogi za pas. Na widok uciekającego w popłochu Zakapturzonego robi wam się niedobrze. Nie macie jednak czasu myśleć o tchórzostwie niedawnego kompana, ponieważ waszym oczom na nowo ukazuje się pomieszana z błotem krew. Wasza krew. Świat powtórnie wypełnia się bólem, a w chwilę później - ciemnością.*

Gracze, którym powiódł się test na odporność, nie tracą przytomności, tylko

podziwiają scenę, jak wojownicy chaosu rzucają się w pogoń za Zakapturzonym. Pewnie odetchną z niewypowiedzianą ulgą i zainteresują się ekwipunkiem niedawnego towarzysza niedoli. Wśród typowych sprzętów uwagę przykuwa niepozorna skrzyneczka (należy opisać ją zdawkowo, aby gracze nie uznali jej za istotną dla przygody). Jest zabezpieczona raptem kłódką, sforsowanie jej nie zajmie długo (otwieranie zamków lub test na wywarzanie). W środku leżą zwykłe skórzane karwasze. Wyglądają na znoszone, ale wykonane solidnie. Zawierają ukryte kieszonki na sztylety albo wytrychy, co tym bardziej powinno zainteresować gracza (np. tego, który trudni się profesją złodzieja albo łowcy, chociaż taki sprzęt przydałby się chyba każdemu). Lecz to nie wszystko. Na dnie puzderka znajduje się notatka z napisem: „Oto mój prezent dla ciebie, przyjacielu. Solidna robota najprzedniejszego kaletnika. Z tych karwasz będziesz miał nie lada pożytek”. Grunt, aby któryś z bohaterów łyknął haczyk i założył ochronniki. Dlaczego? Ponieważ jest to istotne dla dalszej części przygody. Aha, jeszcze jedno. Raz założonych karwasz nie można zdjąć, są przeklęte! Gorzej, jeżeli drużynowy czarodziej potraktuje przedmiot wykryciem magii albo gracze okażą się roztropni i nie w głowie im tak naiwne akcje jak przyodziewanie karwasz. Wówczas można zastosować trik z powracającym przedmiotem. Nieważne czy karwasze sprzedane, czy wyrzucone do najgłębszego jeziora – i tak ponownie znajdą się w ekwipunku swojego niedawnego właściciela. Trochę to nieuczciwe, ale jakoś trzeba sobie radzić (znając zachłanność graczy na złoto i przedmioty, karwasze na pewno zostaną zabrane i sprzedane).

### **Sprawa karwasz**

Będąc w Nuln, „przeklęty” karwaszami gracz prawie na pewno spróbuje zdjąć z siebie kłótkę. Szukając informacji w bibliotekach i rozpytując wśród znawców (bardzo trudny test na plotkowanie lub rzut na inteligencję z warunkiem uzyskania trzech sukcesów), można natrafić na stare, rozpadające się woluminy traktujące o tajemniczym przedmiocie, którego opis odpowiada posiadanym ochronnikom. Według starożytnych zapisków owe karwasze są fragmentem plugawej zbroi niejakiego Grahama. Graham był żyjącym wiele wieków wcześniej posepnym czarnoksiężnikiem, pragnącym władać krainami. Zgodnie z legendą za sprawą magii Chaosu stworzył dodając mu mocy zbroję, która jednak w zamian „żądała” krwawej ofiary. W związku z tym mag musiał zanurzać ją w posoce wytoczonej z ludzi. Ponadto karwasze mają jakiś tajemniczy związek z grimuarem o nazwie Księga Przywołań, służącym do odprawiania czarnoksięskich rytuałów. Na przestrzeni dziejów zbroja zaginęła, ostały się tylko karwasze.

Mimo tego, że to raptem fragment pancerza, ochronniki wciąż posiadają nieokiełznaną potęgę, jaką wyzwolić potrafią tylko nieliczni. Jedyнным sposobem, aby zdjąć artefakt, jest zanurzenie go w krwi „prawdziwego przeciwnika” albo unicestwienie Księgi Przywołań, cokolwiek to oznacza (prawdziwym przeciwnikiem jest Ezehiel, a Księgą Przywołań – oprawione w skórę niemowlaków tomisko znajdujące się w jego posiadaniu). Wszelkie egzorcyzmy i rytuały, mające na celu usunięcie przedmiotu, zakończą się fiaskiem, co ponadto może przykuć uwagę inkwizycji, a tego gracze chyba nie chcą.

I to by było na tyle. A przynajmniej na razie. Postacie powinny czuć się skonfundowane, nic nie rozumiejąc z wydarzeń ostatnich dni. Z faktu, iż są mocno poturbowane, zapewne postanowią wybrać się do Nuln, aby wylizać się z poniesionych ran. Nie są tego świadomi, ale właśnie zostali wplątani w wielką intrygę zaplanowaną przez Ezehiela, który ma w zamiarze wykorzystać ich jako narzędzia do jej realizacji.

#### 4. Przybycie do Nuln

Poprzednia część przygody mogła wydawać się nieco liniowa, ale był to zabieg zamierzony, gdyż miała na celu przede wszystkim zapoznanie bohaterów z tajemniczym Zakapturzonym, próbującym ich usidlić w sieć swych intryg. Dalej scenariusz nie będzie już tak „poukładany”, dając graczom większe pole do popisu.

Nieważne którą bramą bohaterowie spróbują dostać się do miasta - na swej drodze i tak napotkają sznur ludzi. Wszystkie co znaczniejsze rody z okolic chcą się dostać do Nuln. Gawiedź wymienia poglądy, przekomarza się i kłóci. Postacie, próbując się czegokolwiek dowiedzieć, otrzymują następujące informacje:

- „A kto by tam wiedział? Ludzie pchają się do miasta z towarami, to uznałem, że musi się coś dziać. Zabrałem ze sobą najprzedniejsze rzeczy na sprzedaż, licząc że wszystkiego się pozbędę i wrócę do domu bogatszy o kilka koron” – prawda.
- „Ludzie gadają, że schwytano jakiegoś znanego łotra, który pozbawił cnoty księżniczki. Mam nadzieję, że będzie mi dana możliwość oglądania kaźni tego ohydneho człowieka!” – nieprawda.
- „Nie mam pojęcia, co się dzieje. Strażnicy miejscy dokładnie sprawdzają wozy, dlatego tyle to trwa. To chyba przez to, że księżna organizuje kolejny pełen przepychu bal. Wieść gminna niesie, iż zostali zaproszeni najwięksi dostojnicy prowincji” - prawda.
- „Jak to co, panie? Nie słyszeliście? Za kilka dni ma się odbyć wielka uroczystość. księżna Nuln, Emmanuelle von Liebowitz, urządza wielki bal z okazji pasowania na rycerza siostrzeńca, Eryka. To będzie wielkie wydarzenie historyczne!” - prawda.
- „W lasach gromadzą się zwierzoludzie. Życie na wsi z dnia na dzień staje się coraz niebezpieczniejsze. Czas przenieść się do miasta” – prawda.

Po przeszło godzinie zwłoki wyczerpani i ranni bohaterowie trafiają przed bezwzględne oblicza strażników, gdzie zostają dokładnie przeszukani w celu sprawdzenia, czy nie są w posiadaniu nielegalnych towarów, np. narkotyków albo trucizn. Dziwnym zbiegiem okoliczności jednym z dokonujących inspekcji okazuje się dawny znajomy któregoś z graczy. Może to być niegdyś spotkany BN lub przyjaciel z dzieciństwa, który ma dług do spłacenia względem jakiegoś bohatera.

##### **Rozmowa z dawnym przyjacielem**

*- Kopa lat, stary druhu! Ileż my się już nie widzieliśmy? Ciężko powiedzieć! Chciałem się zapytać, co u ciebie, ale to chyba zbyt czułe. – Z twarzy znika mu uśmiech, przechyla głowę na bok. – Nie wyglądasz za dobrze, twoi kamraci zresztą również. Co wy żeście robili? Walczyliście ze smokiem czy polowaliście na stado orków? Słuchaj, chętnie bym porozmawiał, ale czas mnie goni, mam robotę. Spotkajmy się gdzieś potem, dobra? Mam ci wiele do powiedzenia.*

*- Wygląda na to, że potrzebujecie cyrulika, znam taniego. Że co? Że nie macie pieniędzy? Praca też się jakaś znajdzie, zarobicie na siebie! O, już mnie wołają. Wieczorem pojawię się w karczmie „Pod Dębowym Kuflem”. Na pewno traficie. Czekać tam na mnie, pogadamy.*

Od tej chwili postacie graczy są zdane na siebie. Na ulicach, jak można było się tego spodziewać, panuje duży ruch. Ludzie stale gdzieś pędzą, a rozpędzone wozy gnają głównymi arteriami miasta.

##### **„Pod Dębowym Kuflem”**

*Karczma mieści się na obrzeżach dzielnicy kupieckiej. Nie jest to lokal urządzony ze szczególnym*

*przepychem, wręcz przeciwnie - surowość przytłacza. Nigdzie nie ma ozdób, no może z wyjątkiem wiszących na ścianach kilku toporów i młotów. Spartańskie warunki można zawdzięczać właścicielowi przybytku, staremu krasnoludowi o srogim wyrazie twarzy. Jednak pomimo swych wad szynk cieszy się dobrą reputacją. Z faktu, iż jako wykidajłów zatrudniono krasnoludzkich zabójców, żaden z klientów nawet nie myśli o wszczynaniu burd albo oszukiwaniu w mieszczącej się na zapleczu szulerni.*

Dzień ma się ku końcowi, jednak strażnika nie widać. Dopiero późnym wieczorem w zadymionej karczmie pojawia się przyjaciel. Wzrokiem szybko odszukuje starego druha i z entuzjazmem zasiada przy wspólnym stole, przedtem zamówiwszy kufel piwa.

### **Stary druh**

*- Mam dla was coś, co może was zainteresować. Dzisiaj się spóźniłem, ale zatrzymała mnie ważna sprawa. Otóż kilka godzin temu w dzielnicy szlacheckiej, w dworze Hohenburgów, doszło do straszliwej tragedii! Dokonano okropnego morderstwa. Z rąk nieznanego napastnika zginął zacny rycerz, Gotthard von Liebstein. Długo by wymieniać jego zasługi względem Imperium. Sprawa jest o tyle niepokojąca, że wydarzyła się na dwa tygodnie przed pasowaniem Eryka, siostrzeńca księżnej Nuln, Emmanuelle von Liebowitz. Co gorsza, Eryk był przez długi czas giermkim Gottharda. Doszukuje się w tym próby zamachu na życie młodzieńca, przez co strażę postawiono w najwyższej gotowości! Wśród stróżów prawa przeróżnej maści, w tym detektywów, a nawet inkwizytorów, ogłoszono, że ten, kto rozwiąże problem, dostanie pięćset koron! Uwierzycie? To kupa złota! Tak się składa, że jako członek garnizonu miejskiego mam prawo uczestniczyć w dochodzeniu. Raczej marne szanse, że sam to rozgryzę, tym bardziej, że nawet nie mam na to czasu, muszę przecież wykonywać obowiązki względem miasta. Z tego powodu postanowiłem podzielić się z wami ofertą, tym bardziej, że wciąż mam dług względem ciebie, druha. Moglibyście wystąpić w roli moich przedstawicieli, tutaj mam stosowny dokument – z za pazuchy wyciąga zwitek papieru. - Jeżeli podejmiecie się zadania i dojdziecie do tego, kto jest winowajcą, nagrodą podzielimy się po równo. I będziemy kwita.*

Nie wierzę, aby postacie graczy, będąc na skraju biedy i wyczerpania, odmówiły przyjęcia oferty, dlatego pominię opisywanie, „co by się stało, gdyby...”. Strażnik, na znak przypiecztowania umowy, zamawia kolejkę dla wszystkich i podarowuje dokument stwierdzający, że „ci i ci (miejsce na podpis) występują w jego imieniu i mają prawo uczestnictwa w dochodzeniu oraz odebrania nagrody za rozwiązanie sprawy, przedstawiwszy wcześniej mocne dowody”.

Tak naprawdę „stary druh” jest przekupiony przez Ezehiela. Mag zaproponował mu trochę pieniędzy w zamian za skierowanie bohaterów do dworu Hohenburgów. Skąd czarnoksiężnik wiedział, do kogo się zwrócić? Otóż przez zwykły przypadek. Padły nazwiska postaci graczy i okazało się, że strażnik miejski zna jednego z nich. Trochę to naciągane, ale „stary druh” jest bardziej wiarygodny, co dodatkowo uprawdopodobnia możliwość podjęcia zadania przez graczy.

## **5. Dwór Hohenburgów – zbieranie informacji**

Pierwszym miejscem, do którego powinni udać się bohaterowie, będzie dwór Hohenburgów. Jest to spora rezydencja w najbogatszej części miasta. Na tyłach domostwa ciągnie się duży ogród. Głową rodu stanowi niemłody już Hellmut von Hohenburg wraz z żoną Olivią. Posiadają trzy dorosłe córki: dojrzałą Laurę, czarującą Katharine oraz infantylną Liselotte.

Na miejscu kręci się wielu węszących strażników i detektywów. Postacie zostaną

przyjęte zimno, nawet po okazaniu stosownego dokumentu.

Zbierając informacje od domowników, można dowiedzieć się następujących rzeczy (test na plotkowanie lub przekonywanie):

- bez testu – służba: „Czcigodny Gotthard przybył, aby odwiedzić panienkę Laurę. Spotykali się od dawna. Podobno rycerz poprosił dziewczynę o rękę, a ona się zgodziła! Czy to nie piękne? Takie cudowne rzeczy dzieją się tylko w świecie arystokratów!”;
- bez testu - majordom (Karl von Stock): „Tej ohydnej zbrodni dokonano na terenie zabudowań gospodarczych, w stajniach. W wieczór morderstwa spłonęła duża część pomieszczenia - winowajca prawdopodobnie chciał upozorować wypadek, ale i tak na cele zabitego odkryto ślady cięć”;
- 0 sukcesów – kucharka (Berta): „Zacni panowie, podejrzewam kogoś, ale nikomu ani mru-mru! Wczoraj w nocy, na krótko po wybuchem pożaru, zobaczyłam pędzącą przez korytarz młodą Liselotte. Gnała jak burza. Jestem pewna, że to ona, ponieważ była ubrana w ten swój charakterystyczny czarny płaszcz w zieloną kratę, który podarował jej Gotthard. Dziewczyna podkochiwała się w nim, a kiedy dowiedziała się, że rycerz bierze sobie za żonę jej siostrę, Laurę, rozchorowała się na melancholię. Często przychodziła do mnie i żaliła się, że *skoro ona nie może mieć Gottharda, to nikt go nie będzie miał*. To brzmiało strasznie!”;
- 1 sukces – guwernantka (Gisele): „Zaraz bo wyjściu rycerza Gottharda, który, swoją drogą, był błądliwy ze zdenerwowania (ciekawe czemu?), u progu domu znalazł się ten okropny Felix von Sommer. Wiem o tym, ponieważ sama mu otworzyłam. Był wzburzony i miał spuchnięte oko. To bezczelny zalotnik, próbuje uwieść Laurę, która jest już przecież zaręczona. Panienska kazała chwilę poczekać, bo chyba nie czuła się za dobrze, po czym ostatecznie zaprosiła go do swych komnat. A potem doszło do pożaru...”;
- 1 sukces – stajenny (Adam): „Podejrzewam, że zbrodnię popełnił ten arogant i paliwoda, Felix von Sommer. Przybył na krótko przed odjazdem pana Gottharda. Gdy zobaczyli się w stajni, rzucili się sobie do gardeł, tym bardziej, że szlachetny von Liebstein był już czymś wzburzony. Felix zagroził, że zatłucze, jeżeli paniencie Laurze stała się krzywda. Dalej nie wiem, co się wydarzyło, bo mnie wezwano do pracy”;
- 1 sukces – odźwierny (Konstantin): „Panie, nikomu tego nie powtarzajcie, ale w tym dworze dzieją się okropne rzeczy, tfu-tfu, na psi urok! – Spluwa siarczyście. – Prawie codziennie jestem świadkiem, jak mi Sigmar miły, jak Hellmut albo Katherine gdzieś się wymykają. To cud, że jeszcze nie wpadli na siebie. Od dawna przymykam na to oko, ale ileż można, panie kochany? Katherine jeździ do miasta, aby rozkładać nogi przed mężczyznami, a Hellmut pragnie na powrót znaleźć się w łożu swej tajemniczej kochanicy. No, no, już starczy pytań, i tak za dużo wyszczerkałem”;
- 2 sukcesy – lokaj (Caspar): „Nie, żebym podsłuchiwał, ale przed odejściem pana Gottharda doszło do straszliwej kłótni pomiędzy nim a panienką. Cały dom trząsał się w posadach! Nie wiem, o co poszło, ale to chyba nie dotyczyło ślubu. Gotthard coś krzyczał, że *panienka bluźni i powinna natychmiast pozbyć się tej książki, przedtem zerwawszy znajomość z introligatorem*. Nie zrozumiałem z tego wiele”;

Pozyskane przez graczy informacje dadzą wiele do myślenia i pozwolą sformułować pierwsze podejrzenia. Po pierwsze, że morderstwa mogła dokonać młoda Liselotte, beznadziejnie zakochana w Gottardzie, nie chcąc widzieć go w ramionach

siostry. Po drugie, Felix von Sommer, „arogant i paliwoda”, też mógł popełnić zbrodnię – w wyniku kłótni ze wzburzonym rycerzem pewnie sięgnął po miecz, aby zabić niedoszłego męża ukochanej, co byłoby mu na rękę. W końcu podkochał się w Laurze i wcale tego nie krył. Po trzecie, dokąd znikają po nocach Hellmut i Katherine? Czy mają coś wspólnego ze śmiercią bojownika? I wreszcie po czwarte, czemu wybuchła kłótnia pomiędzy narzeczeństwem? O jakiej księdze i introligatorze była mowa?

Informacje też można wyciągnąć od zapracowanego głównego detektywa, Wolfganga von Verstark. Raczej nie poświęci postaciom graczy wiele czasu, szybko spławi ich krótkim streszczeniem zajścia i swoją hipotezą.

#### **Wolfgang von Verstark**

*To wysoki, szczupły mężczyzna o pociągłej brodzie i nosie. Ma ciemne włosy, zakryte przez kapelusz o szerokim rondzie. Nosi się na ciemno, ubrany jest w spłowiały granatowy płaszcz. Zagadany o spostrzeżenia, mówi:*

*- Cóż, mam swoje zdanie na ten temat. Jeżeli koniecznie chcecie znać moją opinię, to ostrzegam, że to nic nadzwyczajnego, typowe motywy. Mordercą pewnie był Felix von Sommer. Kochał Laurę, lecz nie mógł się pogodzić z jej przyszłym ślubem z Gotthardem. Wściekły rycerz na pewno go obraził, tym bardziej, że się nie lubili. Doszło do wymiany ciosów, Gotthard został śmiertelnie ugodzony. Aby zatuzszować zbrodnię, szlachcic podłożył ogień, niestety - dla niego – nieudolnie. Ciekawa także wydaje się sprawa nocnych wypadów Hellmuta i Katherine, ale to chyba rzecz innej natury, chociaż w przypadku Hellmuta niekoniecznie. Nie przepadał za Gotthardem, a w dniu popełnienia zbrodni nie było go w domu, więc też uznałbym tego człowieka za podejrzanego. A tak z innej beczki. Podobno doszło do kłótni pomiędzy Laurą i Gotthardem. Wykrzykiwali takie słowa jak introligator, księga i bluźnierstwa. Mogłaby tym zainteresować się inkwizycja. Skąd to wiem? Nie pytajcie, mam swoje źródła. A teraz już zjeżdżcie mi z oczu, mam dzisiaj jeszcze mnóstwo roboty.*

## **6. Śledztwo – pierwsze kroki**

### **Miejsce zbrodni**

Stajnia domu Hohenburgów zachowała się we wcale dobrym stanie. Pożar nie był wielki, płomienie strawiły tylko niewielką część pomieszczenia – głównie fragment, gdzie znaleziono ciało Gottharda. Zakładając, że ogień nie pojawił się przypadkowo, podpalacz nie do końca przemyślał sprawę. Wymagający test spostrzegawczości (-10%) pozwoli odkryć, że wokół zwłok pierwotnie znajdował się nieregularny okrąg z siana, co pewnie miało na celu wyrządzić większe szkody na ciele rycerza, tym samym uwiarygodniając przyczynę śmierci. Dalszy test spostrzegawczości (również wymagający) zaowocuje odnalezieniem wśród spalenizny dziwnego sygnetu, przedstawiającego wstęgę błękitnego dymu z kołem. To chyba symbol Tzeentcha (test teologii lub wiedzy Chaos), podejrzan... Od wewnętrznej strony wygrawerowano napis „Czarna Róża”.

Pewne sugestie związane z pierścieniem mogą nasunąć się po rozmowie z Katherine.

### **Sekcja zwłok**

Mając kilka poszlak, można przystąpić do śledztwa. W lochach miejskiego hospicjum spoczywa zmaltretowane ciało Gottharda von Liebsteina. Na umięśnionym ciele rycerza widać liczne ślady poparzeń. Ogień zdołał opalić brwi i włosy, a także pozostawić ślady w innych miejscach – punktowo poparzenia są naprawę dotkliwe, chociaż generalnie nie mogłyby doprowadzić do zgonu. Na piersi widnieją rany zadane

bronią ciętą. Jednak dokonując dokładniejszego badania, można stwierdzić pewne nieścisłości. Udany przeciętny test na naukę (anatomia lub nekromancja) lub chirurgię albo wymagający (-10%) na inteligencję wykaże, że zadane obrażenia są zbyt płytkie i na pewno nie spowodowałyby natychmiastowej śmierci. Ofiara musiałaby wykrwawiać się godzinami, żeby umrzeć.

Lecz to nie wszystko. Punktowe poparzenia są głębokie i tworzą nienaturalne, chaotyczne plamy. Wygląda to tak, jakby przed śmiercią Gotthard został oblany wiadrem żrącego kwasu. Ty, MG, powinienes znać prawdę. Rycerz padł ofiarą zaklęcia chaosu „Paląca krew”. Ponadto mężczyzna trzyma kurczowo w dłoni skrawek ciemnego materiału w kratę. Od razu nasuwa się na myśl zeznanie kucharki Berty odnośnie Liselotte. Czyżby rycerz ostatkiem sił spróbował pochwyć zbrodniarza?

Gdyby zdarzyło się, że w drużynie nie ma ani cyrulika, ani innej osoby mającej choćby blade pojęcie o anatomii, graczom może pomóc miejski medyk, który „właśnie” skończył sekcję zwłok i jest chętny, aby podzielić się zaskakującymi wynikami swych badań.

### **Dom Gottharda von Liebstein**

W posiadłości rycerza panuje rozpacz po utracie syna. Od domowników niewiele da się wyciągnąć. Dopiero oględziny w komnacie Gottharda przyniosą jakieś profity. Otóż w jego biurku znajdują się istotne dla sprawy enigmatyczne dokumenty.

#### **Przedśmiertne notatki Gottharda von Liebstein**

*[...] Już wiem z czym mam do czynienia. Ten ohydny grimuar wyszedł spod pióra jakiegoś arabskiego czarnoksiężnika, który pragnął władzy nad przyzywanymi z otchłani istotami. Prawda jest szokująca i nie mogę z nią dalej żyć. Trzeba zakończyć to raz na zawsze. Chyba jestem na dobrym tropie, ponieważ udało mi się pozyskać istotną informację. Kluczem do rozwiązania sprawy są słowa „Introliigator” i „Czarna Róża”. To czyjeś przydomki albo pseudonimy. Myślę, że jak trochę popytam to tu, to tam, to wreszcie się czegoś dowiem. [...]*

Kim jest i Introliigator? Więcej w części pt. „Introliigator, księga i bluźnierstwa”. Aha, i jeszcze ważna uwaga. Lepiej nie dawać graczom żadnych sugestii związanych z domem Gottharda. Niech sami trochę pogłównują. Znalezione w biurku rycerza notatki mogą okazać się dla graczy zbyt dużym ułatwieniem w rozwiązywaniu sprawy.

### **Felix von Sommer**

Felixa można znaleźć w posiadłości mieszczącej się na drugim końcu miasta. To wielki dom z ogrodem. Sam szlachcic jest wysokim, szczupłym mężczyzną, liczącym nie więcej niż trzydzieści wiosen. Ubiera się kolorowo, nosi modny kapelusz z piórkim. Jest przystojny, ale dobre wrażenie burzy buńczuczna, wręcz arogancka poza i otwarta pogarda dla biedoty oraz – to przede wszystkim – podbite na fioletowo oko.

Początkowo Felix jest przeciwny rozmowie z postaciami graczy, uważając ich za „obmierzłych wieśniaków”, lecz wreszcie zmienia zdanie, kiedy widzi, iż bohaterowie nie odpuszczą łatwo. Zaprasza ich do salonu, częstuje drogim winem, po czym przedstawia swoją wersję wydarzeń.

#### **Felix von Sommer**

*- Nie mam czasu dla takich jak wy, więc załatwmy to szybko. Wczorajszego wieczora opuściwszy dom, zdecydowałem się wybrać na konną przejażdżkę. Wreszcie upojony nocnym powietrzem, skierowałem się w kierunku rezydencji Hohenburgów. Dopadła mnie jakaś niemoc, więc stwierdziłem, że rozmowa z moją ukochaną Laurą dobrze mi robi – mówi to tak, jakby kobieta*

*była jego narzeczoną. - Będąc już na miejscu, w stajniach natrafiłem na Gottharda. Nasz wzrok się skrzyżował. Co za niefortunne spotkanie, pomyślałem, ale palić to diabli. Ten świętoszkowaty rycerzyk był jakiś nieswój, cały błąd ze wściekłości. Rzuciłem drobną uwagę na temat jego obelżywego zachowania, a ten w mig mnie dopadł i zaczął okładać pięściami – odruchowo dotyka fioletowego siniaka pod okiem. – To nieokrzesane bydle, mówię wam! Takiego to bym... a zresztą, ktoś mnie uprzedził i chwala mu za to. Nie będzie już problemów z tym gburem.*

*- Pytacie, czy podejrzewam kogoś, kto mógłby być odpowiedzialny za tę ohydłą zbrodnię? Nie mam pojęcia, Gotthard miał tylu wrogów, ilu przyjaciół. Przeciwstawiał się korupcji i dekadencji, chętnie wspierał biedotę, phi! Lud go ubóstwiał. Chłopi nie znają się na ludziach, ot co! A tak, pytaliście, czy ktoś mógł mieć korzyści z jego śmierci. Podobno kupiec Hans von Schicht szczególnie za nim nie przepadał. To członek gildii kupieckiej „Dom Kupiecki Galeon”.*

*- Że co? Jestem głównym podejrzanym? Że niby najlepiej wyszedłem na śmierci Gottharda, bo kochałem Laurę? Wolne żarty, jak śmiecie oskarżać kogoś lepszego od was?! W mych żyłach płynie błękitna krew! Poza tym nie zniżyłbym się to poziomu zwykłego łotra, który zabija za pierwszą-lepszą zniewagę, chociaż, de facto, tak właśnie powinienem robić. Takiej obrazy nie zniosę, dlatego muszę was prosić o opuszczenie tego domu. Natychmiast, zanim wezwę straż!*

Słowa Felixa von Sommera brzmią całkiem wiarygodnie, co nie zmienia faktu, że wciąż pozostaje głównym podejrzanym. Nie licząc zeznań stajennego, brakuje dowodów potwierdzających zbrodnię szlachcica. Cóż, z pustego nawet Sigmar nie naleje. Nie ma co dalej męczyć oskarżonego, lepiej zająć się kolejnym podejrzanym - Hansem von Schicht, członkiem „Domu Kupieckiego Galeon”.

Hans to gruby, zepsuty do samych kości kupiec. Można go zastać w siedzibie głównej „Galeonu”. Opasły burżuj nie wniesie wiele do sprawy, jednak strasznie złorzeczy na martwego rycerza. Twierdzi, że swym zachowaniem Gotthard „zakłócał pomyślną koniunkturę rynku”. Reasumując, Hans von Schicht do błędny trop.

### **Liselotte**

Liselotte to młodsza córka Hellmuta i Olivii. Rodzice są z niej zadowoleni najmniej, ponieważ pomimo wieku (przeszło siedemnaście wiosen) wciąż jest dziecinna, nadal marzy o mrzonkach, a w głowie jej tylko zabawa.

Pokój Liselotte znajduje się obok komnat Laury. W środku panuje mrok i zaduch, okna są pozamykane, a zasłony zasunięte. Dziewczyna ma spuchnięte od płaczu oczy. Pochlipuje, mówi cicho i nerwowo, zdaje się zaraz na powrót uderzyć w płacz.

### **Liselotte**

*- Czy kojarzę ten skrawek materiału [znaleziony w dłoni rycerza podczas sekcji zwłok]? Oczywiście, że tak! To fragment mojego płaszcza. Wiecie gdzie on jest? Co, myśleliście, że ja go mam? Tak powinno być, lecz zaginął mi jakiś czas temu... a może komuś go pożyczyłam? Ciężko powiedzieć, nie myślę teraz o tym, sami rozumiecie, cała ta tragedia... Zaraz, skąd macie ten skrawek? Gotthard trzymał go w dłoniach, kiedy go badaliście? Biedaczek... - wybucha płaczem, lecz po chwili udaje jej się zapanować nad uczuciami.*

*- Oskarżacie mnie z powodu tego głupiego płaszcza? To niedorzeczne! Fakt, że wiele razy powtarzałam, iż Gotthard może poślubić tylko mnie, ale to było tylko puste gadanie nieszczęśliwie zakochanej dziewczyny. W życiu nie posunęłabym się do morderstwa! Ubóstwiałam tego mężczyznę, ale jednocześnie zdawałam sobie sprawę, że on woli moją siostrę, Laurę. Pogodziłam się z tym, chociaż serce płakało. Wcale nie jestem taka głupia i dziecinna, jak ludzie mawiają...*

Chwilowo nic więcej gracze nie wyciągną od udręczonej rozpaczą Liselotte. Może warto rozpytać gdzie indziej?

### **Laura**

Laura ma piękne ciemne włosy i alabastrową skórę. Nawet spuchnięte od ciągłego płaczu oczy ani o trochę nie ujmują jej urodzie. Dziewczyna nie chce mówić o śmierci Gottharda, dlatego rozmowa będzie raczej krótka. Twierdzi, że narzeczony nie miał wrogów, wszyscy go podziwiali. Podobno nie miał najlepszych stosunków z Hellmutem i Felixem, ale oni przecież nigdy nie posunęliby się do takiej ohydnej zbrodni jak zabójstwo.

Gdy zapytać ją o kłótnię z Gotthardem w dniu zbrodni, natychmiast krytykuje służbę, że nie zajmuje się tym, czym powinna. Podobno była to nic nieznacząca sprzeczka dotycząca przeszłego ślubu. Potwierdza, że rzeczywiście padło słowo „błuznierstwa”. Wedle jej słów podobno tamtego wieczora uniosła się i przeklęła, na co Gotthard skarcił ją mówiąc, że „błuźni”. Dalej pytana o „księgę” i „introligatora” odpowiada: „Nie wiem o czym mówicie, ktoś chyba musiał się przesłyszeć”.

Tak czy siak, gracze pewnie uznają Laurę za podejrzaną.

### **Olivia**

Olivia to żona Hellmuta von Hohenburg. Wciąż jest w szoku po tragedii. Nie wierzy w to, co się wydarzyło. Śmierć w pożarze to przecież taka niebohaterska śmierć dla wielkiego rycerza!

Kobieta nic nie wie na temat śledztwa. Uważa jedynie, że pożar nie był przypadkowy, ponieważ wszyscy stajenni i reszta pachołków została dobitnie pouczona, aby dbać o porządek w rezydencji i zawsze wszystko zapinać na ostatni guzik, a potem jeszcze dla pewności sprawdzić. Ponadto Olivia strasznie narzeka na rodzinę: a to, że Liselotte taka niedojrzała; że Katherine nie słucha dobrych rad, tylko wiecznie fruwa po mieście; że Hellmut gdzieś znika wieczorami, co może świadczyć o jego zdradzie małżeńskiej; że służba kiedyś była lepsza. Jedynie Laura zdaje się nie budzić żadnych wątpliwości i zarzutów. „Tylko ona mi wyszła”, powiada.

### **Hellmut**

Głową rodu jest przystojny mężczyzna z elegancko przystrzyżoną siwą brodą. Swą postawą wzbudza respekt. Nosi ciemne szaty – schludne, ale modne. Jego basowy ton głosu nie znosi sprzeciwu.

Hellmut, podobnie jak żona Olivia, niewiele wie o prowadzonym śledztwie. Wprawdzie słyszał już, że na ciele rycerza znaleziono rany cięte, lecz nic ponadto. Na podstawie rozmowy można wywnioskować, iż nie przepadał za Gotthardem.

#### **Hellmut**

*- Gotthard był zbyt zniewieściał, czytał romanse i inne brednie, malował. Problemy wolał rozwiązywać słowem, a nie mieczem jak prawdziwy mężczyzna. Stronił od pojedynków, preferował dyplomację. Tylko siłą można wymusić na innych swoje racje. Jak mógłby zostać mężem mojej córki i jednocześnie głową rodu, skoro miał taką łagodną naturę? Dałem im moje błogosławieństwo, a co! Gotthard przynajmniej był bogaty, więc mógł zapewnić Laurze godne życie: bale, piękne suknie, biżuteria, rozumiecie, prawda? Po waszych minach wnioskuję, że chyba nie. Mniejsza o to. Stało się jak stało. Rycerz nie żyje, trudno. W takim razie Laurę wydam za Felixa von Sommer. Właściwie zawsze bardziej lubiłem tego chłopaka.*

*- Dokąd wybieram się wieczorami? Skąd o tym wiecie? Z całym szacunkiem, ale to nie wasza sprawa. A teraz proszę was, abyście zostawili mnie samego, jeśli łaska.*

Śledzony wieczorem Hellmut może doprowadzić bohaterów do swojego miłośnego gniazdka. Prawie co noc wybiera się do pewnej bogatej mieszcanki, z którą

harcuje niemalże aż do północy. Poznając sekrety alkowy mężczyzny, gracze mogą nauczyć się kilku miłosnych sztuczek, lecz nic ponadto.

## 7. Sekret Katherine von Hohenburg

Jest uwodzicielsko piękna. Kasztanowe włosy spływają na ramiona ciężkimi lokami. Długie rzęsy trzepoczą figlarnie, skrywając bystre oczy. Ta zmysłowa kobieta wzbudza w mężczyznach dzikie żądze, dlatego ciężko jej się oprzeć.

Katherine nie wygląda na zaskoczoną widząc postacie graczy. Już słyszała, że w rezydencji kręcą się detektywi, którzy zbierają informacje na temat zbrodni. Dziewczyna nic nie wie o tym „nieszczęśliwym wypadku”. Podejrzenia skierowane w stronę Liselotte albo ojca zbywa machnięciem ręki, twierdząc, że to niemożliwe. Uważa, iż oskarżanie Felixa von Sommera jest także niedorzeczne.

Dopiero gdy pokazać kobiecie pierścień znaleziony w spaleniźnie, ta podnosi brwi, zaciekawiona, a przez ułamek sekundy przez jej twarz przemyka zdziwienie, szybko jednak przybiera minę wyrażającą obojętność. Obraca sygnet w dłoniach, dokładnie go oglądając, a następnie zwraca bohaterom, mówiąc, że widzi go pierwszy raz.

Zapytana o nocne wypadki wyjaśnia, że nie może znieść nieustannego siedzenia w domu, dlatego potajemnie wymyka się do miasta, aby zakosztować nocnego życia, wybawić się w drogich przybytkach i salonach, by potem wrócić nad ranem do domu. Jest młoda i należy jej się trochę wolności, lecz rodzice tego nie rozumieją. „Oni chyba nigdy nie mieli dwudziestu lat!”, wykrzykuje na koniec.

Prawda jest jednak inna. Fakt, Katherine zdarzy się wybierać do salonów, ale sporadycznie. Regularnie w każdy drugi i szósty dzień tygodnia wieczorem opuszcza domostwo i kieruje się w stronę dzielnicy mieszczańskiej. Ubrana w czarny jak noc płaszcz z głębokim kapturem, maskującym oblicze, pędzi w nieznaną. Krocząc cieniami, dochodzi do znanego na pół miasta przybytku o wdzięcznej nazwie „Słodkie Wino Barwy Karmazynowej”. To jeden z domów grzesznych rozkoszy i zawoalowanych interesów. Katherine unika frontowego wejścia i udaje się na zaplecze, gdzie znika za niepozornymi drzwiczkami, otoczonymi ze wszystkich stron śmieciami, gnijącymi odpadkami i ekskrementami. Za progiem stoi odźwierny, który prosi o hasło. Obserwując wejście, można zauważyć, że co jakiś czas do środka wchodzi jakieś zakapturzone postacie. Katherine opuszcza przybytek późną nocą.

Jednymi ze sposobów na dostanie się do środka są np.:

- uprowadzenie jednej z zakapturzonych postaci, próbujących dostać się do przybytku, a następnie przebranie się za nią (przydatna może się okazać umiejętność charakteryzacja); przesłuchiwana osoba zdradzi hasło („upojeni rozkoszą”) i powie, że w „Słodkim Winie Barwy Karmazynowej” odbywają się tajemne spotkania miłośników perwersyjnych doznań; aby uchronić się przed odkryciem, wszyscy członkowie „bractwa” noszą porcelanowe maski;
- zdobycie planów kanałów mieszczących się pod salonem - pod domem rozrywek ciągnie się sieć kanałów; jedna z odnóg jest ślepa, ale po przebiciu się przez cienką ściankę można dostać się na zaplecze salonu i podejrzeć „zgromadzenie”; dla ożywienia akcji w podziemiach można postraszyć bohaterów kilkoma skavenami albo złowieszczymi aligatorami ☺;
- próba zastraszenia lub wyciągnięcia informacji od zarządcy przybytku - ochmistrz lokalu niechętnie wyjaśni, że „z tyłu” dzieją się wyszukane perwersje, na które przymyka oczy; jego obowiązkiem jest udostępnianie wolnych komnat

„na uboczu” oraz dostarczanie zwierząt (!), w zamian za co otrzymuje niemałą sumkę, a reszta już go nie interesuje; łapówka dla ochmistrza pozwoli załatwić wejściówkę;

- włamanie – tutaj chyba nie ma co wyjaśniać - zawsze znajdują się jakieś uchylone okna albo niedomknięte drzwi, za sprawą których można dostać się do środka i podejrzeć to i owo.

Jakkolwiek gracze znaleźliby się w środku, udaje im się odkryć słodką tajemnicę Katherine. W pomieszczeniu na zapleczu odbywa się ogromna miłosna orgia. Wszyscy, bez wyjątku, odurzeni narkotykami i alkoholem, rozkoszują się zmysłowymi przyjemnościami aż do upojenia. Ponad wszystkim górują symbole boga Slaanesh. Czyżby zatem Katherine była członkinią kultu?

Przyciśnięta do muru, kobieta odpiera wszelkie wytoczone przeciwko niej zarzuty. „Nie macie dowodów”, krzyczy. Dopiero nastraszona inkwizycją jest w stanie współpracować. W takim wypadku gracze na pewno chcieliby wiedzieć, o czym pomyślała sobie niewiasta, kiedy pokazali jej pierścień znaleziony w spaleniźnie.

#### ***Katherine o sygnecie***

- *Byłam naprawdę zaskoczona, gdy go zobaczyłam. Pomyślałam sobie: „Skąd taka banda obdartusów ma pierścień symbolizujący wiarę w Tzeentcha, plugawego boga magii?”. Co się tak patrzycie po sobie? To naprawdę jest pierścień członka kultu Tzeentcha. Pod spodem widnieje przydomek prawowitego posiadacza, widzicie? „Czarna Róża”, tak brzmi napis. Takich rzeczy nigdy nie powinno się gubić, właściciel musi szaleć ze wściekłości. Czemu? Bo to dowód potwierdzający odstąpienie od wiary w Sigmara. Potem jest już tylko stos.*

- *Czemu chodziłam do tego przybytku? Ponieważ życie arystokratki jest strasznie nudne! Kurtuazja, konwenanse i cały ten teatrzyk! Nie znosiłam tego, chciałam zakosztować czegoś innego. Miałam dość życia dworskiego. Proszę, nie nasyłajcie na mnie inkwizycji! Obiecuję, że już nigdy tam nie wrócę! Błagam was! Zrobię wszystko, abyście mi uwierzyli...*

Dalej umiejętnie pokierowana rozmowa zaowocuje tym, że Katherine wykorzysta swoje wpływy w podziemiu kultystów Chaosu i spróbuje zdobyć informacje na temat tajemniczej osoby, jaką jest Czarna Róża, o czym mowa w następnej scenie.

## **8. Introligator, księga i bluźnierstwa**

Szanowny MG, o ile dobrze pamiętasz z części pt. „Dwór Hochenburgów – zbieranie informacji”, wedle słów Wolfganga i lokaja Caspara zwykle spotkanie Laury i Gottharda szybko przerodziło się w kłótnię, podczas której padły takie słowa jak „introligator” i „księga”. Stanowią one klucz dla dalszego rozwinięcia przygody.

Wzmianek o tajemniczym Introligatorze można się doszukać:

- w notatkach pozostawionych przez Gottharda,
- po rozmowie z lokajem Casparem,
- po rozmowie z detektywem Wolfgangiem.

Z kolej słowa „Czarna Róża”:

- widnieją na znalezionym w stajni sygnecie,
- pojawiają się w notatkach Gottharda.

Istnieją dwa sposoby pozyskania informacji o Introligatorze i Czarnej Róży:

- przyciskając Katherine do muru, przedtem zagroziwszy jej inkwizycją, a co za tym idzie – stosem; dziewczyna obiecuje popytać w podziemiu kultystów;

#### ***Katherine o Czarnej Róży i Introligatorze***

- Czarna Róża to podobno akolitka działającego w mieście kultu Tzeentcha. Z faktu, iż wszystko jest przykryte całunem dezinformacji, ciężko dowiedzieć się czegokolwiek. Kultysty osłaniają sobie nawzajem plecy, nikt nic nie wie, lecz mogę was przynajmniej zapewnić, że ta kobieta nie jest nikim ważnym.

- Introligatorem jest znany na całe miasto paser i konserwator pradawnych podań. Podobno specjalizuje się w skupowaniu i sprzedaży dość nietypowych przedmiotów. Najczęściej zaglądają do niego czarownicy i inni uczeni, którzy szukają pism znajdujących się na liście ksiąg zakazanych. Żeby spotkać się z Introligatorem, wpieryw musicie popytać w porcie o Waltera. To jakiś drobny złodziejasek zaprzyjaźniony z paserem.

- umoczyć nieco grosiwa i zasięgnąć rady w półświatku przestępczym; męty i inne szuje, rzecz jasna, pałętają się głównie w porcie i slumsach, dlatego najlepiej tam poszukać. W takich miejscach nie trudno o rzetelnego informatora, który jednak każe sobie słono zapłacić za usługę.

#### ***Informator o Czarnej Róży i Introligatorze***

- O Czarnej Róży nikt nie słyszał, lecz Introligator do paser. Zaszył się gdzieś w porcie, gdzie prowadzi swoje ciemne interesy. Mam nadzieję, żeście nie żadni stróże prawa, bo inaczej będziecie mieli pozamiatane. W dokach wszyscy są sobie braćmi, tyle że czasem skoczmy sobie do gardeł. Jeżeli wciąż chcecie się zobaczyć z tym człowiekiem, psubraty, to zaaranżuję spotkanie z Walterem, jego przydupasem. Ale najpierw sygnijcie złotymi braciszkami, a jak nie, to całujcie psa w ucho.

Walter to niski knypek o mysiej twarzy i służalczej naturze. Ma rozbiegane oczy i się jąka. Nie wzbudza sympatii, jest irytujący. Śmiało można go nazwać dupkiem żółędnym. Za dziesięć koron zorganizuje spotkanie z Introligatorem.

Introligator swą siedzibę ma na skraju portu, w miejscu, gdzie dzielnica zaczyna przeistaczać się w przedmurze slumsów. Dom pasera mieści się pomiędzy drewnianymi ruderami biedoty. Marne imitacje kamienic stoją w gęstym ścisku.

Walter prowadzi po trzeszczących schodach na najwyższe piętro. W stosunkowo dużej izbie, niemalże całkowicie pozbawionej sprzętów, w starym fotelu siedzi dobrze zbudowany mężczyzna o siwej brodzie. Spod krzaczastych brwi spoglądają argusowe oczy. Opiera nogi na stole, za sobą ma otwarte na całą szerokość okno. Za stosowną opłatą może udzielić odpowiedzi na kilka pytań.

#### ***Introligator o księdze***

- Księga? – uśmiecha się spod wąsa. – A skąd ja mam wiedzieć, o jakiej księdze mowa? W ciągu ostatniego miesiąca kupiłem i sprzedałem ich mnóstwo. Potrzebuję jakiś informacji: tytułu, opisu wyglądu albo charakterystyki treści w niej zawartej. Bez tego niewiele zdołam wam pomóc. Weźcie także poprawkę na to, że na ogół nie udzielam informacji o moich klientach. Musicie mi zaferować coś naprawdę dobrego, abym zdradził cokolwiek.

Gracze muszą wpaść na jakiś dobry pomysł, aby przekonać Introligatora do współpracy. Mogą zaferować mu np. złoto albo przedmiot. Gdyby zapragnęli sprzedać magiczne karwasze, następnego dnia ochronniki dziwnym cudem znowu pojawią się w plecaku poprzedniego właściciela, a paser oskarży bohaterów o oszustwo i matactwo, przez co cena usługi wzrośnie.

### **Introligator o Czarnej Róży**

- O, teraz mówicie z sensem. Wiem kogo macie na myśli. Tamta cizia to prawdziwy aniołek z różkami. Uwodzielsko piękna, ale przebiegła jak lis. Takiej to bym nigdy nie zaufał. Jak wyglądała? Widziałem tylko twarz, reszta była skryta w cieniu kaptura. Nie miała żadnych cech charakterystycznych. Była młoda, a rysy jej twarzy zdawały się być idealne. Chciałbym ją mieć u siebie w łóżu.

- Co jeszcze mogę o niej powiedzieć? Niewiele. Przybyła do mnie znikąd i zapragnęła zakupić pewną księgę. Nie wiem o czym tomisko traktowało, ponieważ napisano je jakimś dziwnym alfabetem. Nic nie rozumiałem z tych powykręcanych robaczków. Ponadto kobieta chciała, żebym zajął się oprawieniem księgi. W związku z tym miałem skontaktować się z garbarzem. Ja na to, że nie jestem niczym chłopcem na posyłki, ale kiedy podała cenę, jaką jest w stanie uiścić, od razu się zamknąłem. I to by było na tyle.

- Co, chcecie widzieć się z garbarzem? Da się zrobić, ale wszystko kosztuje... O, dobrze synku, ładna sakieweczka, jeszcze będą z was ludzie. Widzę, że wiesz, o co w tym wszystkim chodzi. Stawcie się tutaj jutro o tej samej porze, to pogadamy.

Niestety, graczom nie będzie już dane ponownie porozmawiać z paserem. Następnego dnia, krótko przed przybyciem bohaterów, mężczyzna zostanie zamordowany przez nieznanego sprawcę. Gracze zastaną Introligatora siedzącego do nich tyłem. Gdy odwróci fotel, okaże się, że mężczyzna ma poderżnięte gardło, a z piersi sterczy bełt. Rozglądanie się za śladami pozostawionymi przez zabójcę jest bezcelowe, wszelkie próby przeszukiwania zakończą się fiaskiem.

Jednak nie wszystko stracone. Po obszukaniu ciała można znaleźć notatnik z zaksięgowanymi transakcjami. Po przewertowaniu kilku ostatnich stronnic bohaterowie odnajdą imię i nazwisko grabarza. To Erich Skórzarz.

Innym sposobem na odnalezienie odpowiedniego grabarza jest po prostu zrobienie listy działających w Nuln rzemieślników i rozpytywanie w odpowiednim środowisku. Ten drugi sposób jest czasochłonny, lecz również skuteczny.

## **9. Spotkanie w garbarni**

Zbierając informację o Erichu Skórzarzu, można się dowiedzieć, że:

- nie należy do cechu garbarzy, więc z tego powodu nie jest lubiany w swoim środowisku, uważa się go za partacza,
- to podobno uczciwy rzemieślnik, a usługi wykonuje po mocno zaniżonych cenach, co strasznie drażni jego „braci po fachu”,
- stroni od ludzi; zakład Ericha znajduje się na obrzeżach dzielnicy rzemieślników, niedaleko rzeki,
- ostatnio unika ludzi, kończy pracę wcześniej niż zwykle (przeciętny test na plotkowanie),
- od kilku dni jest jakiś nieswój, denerwują go drobnostki, wścieka się bez przyczyny, ma rozbiegane oczy (przeciętny test na plotkowanie).

Obrzeża dzielnicy rzemieślniczej nie są bezpiecznym miejscem. Bardziej przypominają slumsy niż ulicę zamieszkaną przez mieszczan. Ludzie tutaj są ponurzy, ale – wbrew pozorom – poczciwi. Sam zakład prowadzony przez Ericha znajduje się na parterze starej kamienicy. Już z daleka nozdrza drażni zapach rozpostartych na ramach garbowanych skór, wystawionych na słabe już o tej porze roku promienie słoneczne.

W zagraconym pomieszczeniu nie ma nikogo, jednak do uszu bohaterów

dochodzi odgłos piłowania. Nikt nie odpowie na nawoływania, co powinno skłonić postacie do zajrzenia na piętro.

Ericha można zastać na drugiej kondygnacji. Właśnie jest zajęty budową kolejnej ramy na skóry. Na widok nieznanego podskakuje i pyta: „Co jest grane, do jasnej-ciasnej?”. Gdy podczas konwersacji padną słowa: Introligator, Czarna Róża albo tajemnicza księga, garbarz zerwie się na równe nogi i spróbuje ucieczki przez okno. Na zewnątrz ciągną się podłużne dachy składów i magazynów, więc prawdopodobnie dojdzie do spektakularnego pościgu po gontach. Zalecam wykonać kilka przeciwstawnych testów na inicjatywę (z tym, że najlepiej k10 zastąpić tradycyjną k6, ponieważ k10 daje zbyt duże „rozrzuty” w wynikach) lub zręczności/akrobatyki, co rozsądzi, czy Skórzarz zdoła uciec.

#### **Rozmowa ze schwytanym Erichem Skórzarzem**

- *Uciekam, bo żeście mnie przestraszyli tym całym gadaniem! Ale chyba nie jesteście Inkwizycją, co? Nie wyglądacie mi na takich, nie nosicie tych kapeluszy i płaszczy...*

- *Co wiem o Introligatorze? Niewiele. Tylko tyle, że można go znaleźć w slumsach, lecz przedtem trzeba się skontaktować z niejakim Walterem. Jakiś czas temu miałem mu przekazać wygarbowane skóry do oprawienia jakiejś starej książki. – Wyraźnie wzdryga się na ostatnie słowa.*

- *Kim jest Czarna Róża? Piękna kobieta. Pamiętam, że miała cerę gładką jak anioł – Uśmiecha się do wspomnień. – Nie wyglądała na majątną, lecz płaciła dobrze. Ładnie się wystawiała, jak jakaś arystokratka czy kto... Po wszystkich kazała zapomnieć o całej sprawie i nie rozpowiadać nikomu. Tak to powiedziała, że aż przeszły mi po plecach ciarki!*

- *Na czym polegało zlecenie? Nie mogę nic rzec... Dobra, dobra, nie bijcie! Już gadam! Kazała mi obrobić pewną skórę tak, aby nadawała się do oprawienia księgi. Dziwne zadanie, ale skoro płacę, to zrobię, pomyślałem. Jednak kiedy zabrałem się do roboty, okazało się, że podarowana mi skóra jest jakaś dziwna. Delikatna, różowawa, aksamitna w dotyku. Próżno pytałem, skąd dostawca wziął taki materiał. Wreszcie, mocno zaciekawiony, dopasowałem do siebie skrawki, bo nie dawało mi to spokoju. Ułożony wzór kojarzył się z sylwetką prosięcia, lecz po chwili dotarła do mnie straszna prawda... To nie było zwierzę. Skóra nigdy nie należała do niemowlaka! – Zaczyna się jękać i trząść ze zdenerwowania. – Wyobrażacie sobie? To bluźnierstwo! Herezja! Tak nie można! Proszę was, nikomu nie wspominajcie o tym, co mi się przydarzyło!*

- *Skąd kobieta miała skóry? Ona nie miała, sam musiałem je zdobyć – oburza się. – Nie patrzcie tak na mnie, to nie ja dokonałem karni na niemowlakach! Miałem się spotkać z pewnym człowiekiem, niedaleko cmentarza. Mogę wam pokazać gdzie, ale obiecacie, że zapomnimy o tym, co się dzisiaj wydarzyło.*

- *Czy wiem coś o wspomnianej księdze? Nie wiem nic i niech tak pozostanie.*

Gdyby natomiast schwywanie Ericha nie powiodło się, albo ścigany umarłby wskutek nieszczęśliwego wypadku (tak też się zdarza...), gracie powinni wpaść na pomysł przeszukania izby rzemieślnika (prosty test przeszukiwania). Na piętrze, pod drewnianą deseczką w podłodze Skórzarz ma swój tajny schowek, w którym prowadził rozliczenia i skrupulatnie zapisywał najważniejsze wydarzenia. Tam znajdują się notatki, zawierające streszczenie informacji z powyższej rozmowy oraz położenie miejsca, gdzie garbarz spotkał dostawcę skór niemowlęcych.

## **10. Dostawca skór**

Jak się okazuje miejscem, gdzie Erich miał się spotkać z dostawcą skór, jest zacieniona alejka, leżąca pomiędzy starym hospicjum a domem pogrzebowym. Dalej stoi kościół i cmentarz miejski.

Podobno był to wysoki, szczupły mężczyzna w znoszonym płaszczu. Spod głębokiego kaptura wylewały się długie, czarne włosy z lekka przyprószone siwizną. Wydzielał okropny smród. Nie mógł mieć mniej niż czterdzieści wiosen.

Nie jest prosto złapać trop nieznanego. Jednak uważny obserwator, rozglądając się po okolicy, zauważył kilka istotnych szczegółów:

- w pobliżu kręci się wielu łakomych na złoto i gorzałkę żebraków, którzy zgodzą się udzielić kilku cennych informacji (test na przekonywanie/zastraszanie), a mianowicie, że pewien obdartus, August Ponurak, będący starym śmietnikowym wyjadaczem, posiada bliżej nieokreślone źródło dochodów, co budzi głęboką zazdrość ze strony pozostałych uliczników; bezdomni przypuszczają, że August zawdzięcza swe bogactwa enigmatycznemu pracodawcy;
- strażnicy pilnujący bram starego hospicjum twierdzą (test plotkowania), że ostatnio grabarz gdzieś znika nocami i wraca do domu tuż przed świtem, cały brudny od ziemi; stróże obawiają się, że pracownik cmentarny, z powodu niskich zarobków, zajął się rabowaniem grobowców;

Jeszcze inną drogą do zdemaskowania dostawcy skór jest rozpytanie w półświatku przestępczym o handlarzy skór lub ludzi (ogłada -10%).

### **August Ponurak i Grabarz**

Po wyrazie ich oczu można stwierdzić, że na świecie widzieli już wszystko i nic nie jest w stanie ich zaskoczyć. August nie zdradzi łatwo źródła swego zarobku, a grabarz odmówi jakichkolwiek wyjaśnień (będzie bronił się, mówiąc, że wybiera się na conocone oględziny cmentarza, co przecież należy do jego obowiązków). Dopiero przyciśnięci do muru, przedtem porządnie zastraszeni albo obdarowani wypchaną po brzegi sakiewką koron, wyjaśniają, iż nocami rozkopują świeże groby. Za zachowane w dobrym stanie zwłoki otrzymuje okrągłą sumkę od człowieka, na którego wołają Heinrich Kostucha. Hieny cmentarne powiedzą dokładnie, kiedy i gdzie przy najbliższej okazji mają się spotkać ze swoim pracodawcą.

Rabusiów grobów też można śledzić. Wówczas pewnej bezksiężycowej nocy któryś z nich zaprowadzi bohaterów głęboko na cmentarz, gdzie sięgnie po łopatę i wykopie zwłoki jakiejś kobiety. Następnie uda się na spotkanie z dostawcą skór.

### **Półświatek przestępczy**

Osobą, która udzieli informacji, będzie żyłasty mężczyzna z brudem pod paznokciami i licznymi zmarszczkami na twarzy. Tak naprawdę to hiena cmentarna pracująca dla Heinricha Kostuchy. Za wygórowaną cenę zgodzi się nawiązać kontakt ze swoim panem.

### **Heinrich Kostucha**

Nieważne, czy do spotkania dojdzie z ramienia półświatka przestępczego, czy za sprawą Augusta albo Grabarza. Heinrich będzie czekał o północy w pewnej mrocznej alejce za starą rzeźnią, w pobliżu cmentarza.

#### **Rozmowa w mrocznej uliczce**

- Cóż, wygląda na to, że otoczyliście mnie. W zaistniałej sytuacji mogę się jedynie przedstawić i rzec: „Heinrich Kostucha, miło mi, jestem do waszych usług”. – Kłania się prześmiewczo. Z jego ust wydobywa się okropny odór.

- Po co mi te zwłoki? Prowadzę pewne, hm... badania. Nasz kościół nie do końca popiera niektóre dziedziny nauki, więc musimy oddawać się im po kryjomu, z dala od wścibskich oczu. Zajmuje się

*anatomią. Możecie nie wierzyć, lecz tak jest w istocie, jak Sigmar mi miły – przykładą rękę do piersi, jakby składał uroczystą przysięgę.*

*– Nazywacie mnie obmierzłym nekromantą? Wypraszam sobie, panowie! To, że więcej czasu spędzam z umarłymi niż żyjącymi, wcale nie oznacza, iż param się czarnoksięstwem!*

*- Skóry niemowlaków? No to teraz mnie zaskoczyliście. Czuję się dotknięty. Nigdy bym nie skrzywdził tych małych, niewinnych istotek, broń Boże! A jeszcze obdzierać ze skóry? Co to, to nie, moi drodzy, co to, to nie...*

*- Mówicie, że Erich Skórarz wskazał mnie jako dostarczyciela skór niemowlęcych? A to pijawka! To były skóry pochodzenia zwierzęcego, ten partacz nawet nie zna się na robocie, którą wykonuje... – próbuje się usprawiedliwić, lecz widać, że kłamie jak z nut.*

*- Schowajcie te miecze! Już wszystko mówię! Moim zleceniodawcą była kobieta, którą w pewnym środowisku nazywa jest Czarną Różą. To podobno adeptka podziemnego kultu Wielkiego Spiskowca, Tzeentcha. Rozpytując to tu, to tam, uzyskałem cenne informacje. Podobno w najbliższych dniach w Nuln ma dojść do wielkiego przewrotu, a ona w tym wszystkim ma odegrać kluczową rolę albo przynajmniej stanowić ważne ogniwo. Kultyści z niecierpliwością wyczekują pasowania Eryka na rycerza. Już mówię, do czego zmierzam. Otóż Czarna Róża kazała mi pozyskać skóry niemowlaków. Taki materiał jest ważną ingrediencją w niektórych rytuałach przywołań – nie istotne, czy złych duchów, czy demonów. Podobno w sali balowej, gdzie odbędzie się pasowanie, ktoś już umieścił kręgi przywołań i runy mocy, aby dokonać rytuału.*

Z kolei śledzony Heinrich doprowadzi postacie graczy do starej krypty. Pod kamienną płytą sarkofagu znajduje się ukryte przejście w głąb ziemi, prowadzące prosto do kanałów. Nekromanta wciągnie zwłoki na unoszącą się na powierzchni ścieku łajbę i wolno ruszy w stronę płataniny podmiejskich przejść oraz rur. Ostatecznie czółno dobieje do śliskiej platformy ze schodami, a mężczyzna wciągnie do góry zwłoki, by zniknąć za dębowymi drzwiami. Czyżby miejsce to było domostwem Heinricha? Na to wychodzi!

Za wrotami znajduje się wcale przytulne pomieszczenie oraz laboratorium wraz z kostnicą. Tutaj gracze mogą dopaść nekromantę i wycisnąć z niego informacje. Przedtem jednak, przeprawiając się przez śmierdzące i oślizgłe kanały, bohaterowie będą musieli stawić czoła zgrai zombie i szkieletów, których Kostucha przywołał do życia, aby bronili go przed nieproszonymi gośćmi.

## **11. Prawda o zabójstwie Gottharda von Liebstein**

Teraz warto zadać sobie pytanie: „co dalej?”. Zdaje się, że bohaterowie dowiedzieli się wiele, lecz w zasadzie na nic im to, ponieważ nie mają pewności, co począć dalej. Na jaw wyszła smutna prawda o rodzinie Hochenburgów - Hellmut zdradza żonę, a Katherine jest członkinią zakazanego kultu - lecz nic ponadto.

Zbrodni prawdopodobnie dopuściła się niejaka Czarna Róża, lecz jedynie można snuć niekończące spekulacje na temat jej tożsamości. Tak naprawdę brakuje jakichkolwiek dowodów i istotnych faktów.

Kiedy postacie graczy, siedząc przed antąkiem wybornego piwa, głowią się, co przedsięwziąć dalej, do karczmy wchodzi stajenny pacholek i rozgląda się po izbie. Znalazszy wypatrywanych, w chwilę później staje przed stolikiem bohaterów i przekazuje zapieczętowaną kopertę. Osoba, która zleciła dostarczenie listu, już dawno zniknęła. Była to zakapturzone kobieta o miłym głosie. Notatka jest krótka i zawiera pogróżki pod adresem „detektywów prowadzących sprawę śmierci Gottharda von Liebstein”. Z listu wynika, że jeżeli postacie graczy nie zrezygnują z podjętego zlecenia, to całe przedsięwzięcie zakończy się dla nich szybko i krwawo. Czy takie groźby przestraszą graczy? Na pewno nie!

W takich chwilach okazuje się, jak istotną rolę w człowieczym życiu odgrywa zwykły łut szczęścia. Otóż wkrótce po otrzymaniu listu, znaleziony w spaleniznie pierścień zaczyna promieniować ciepłem. Może to oznaczać, że w pobliżu znajduje się jego właściciel. Wiedzeni instynktem, bohaterowie niemalże na pewno wypadną na ulice i zaczną przetrząsać najbliższe uliczki i arterie miasta w poszukiwaniu kobiety w płaszczu i kapturze, Czarnej Róży.

Niech w chwili, gdy gracze zechcą już zarzucić próby odnalezienia autorki pogroźek, na skraju widoczności, niby przez zupełny przypadek, dostrzegą postać w znajomym ciemnym płaszczu w kratę. Persona kieruje się w kierunku północnej bramy miejskiej. Dosiada konia, więc nie będzie sposobu, aby ją dogonić.

Gdy poszukiwacze przygód zechcą ruszyć tropem zakapturzonej, okaże się, że bramy, ze względu na późną porę, są zamknięte. Śledzona zatem przekupiła strażników, więc nie miała problemu z wydostaniem się na zewnątrz.

Kobieta pędzi przed siebie na złamanie karku, a tętent kopyt zagłusza odgłosy pościgu (księżyc jest w nowiu, więc ciężko odnaleźć jakiegokolwiek ślady; test tropienia albo widzenie w ciemnościach bardzo ułatwi sprawę). Zagłębia się w las. Wreszcie dochodzi do ponurej enklawy, która nazywana jest przez miejscowych Gajem Druidów (wiedza Imperium – jest to miejsce, gdzie niegdyś spotykali się druidzi, a następnie czarownice, aby uprawiać swe gusła i czarną magię; wszystkiemu dało koniec wtargnięcie inkwizycji podczas jednego z wielu rytuałów). Na miejscu czeka tajemniczy jegomość w kapturze.

Teraz akcja może się potoczyć w dwojaki sposób. Albo postaci graczy podkradną się na bezpieczną odległość i podsłuchają, co mają sobie do powiedzenia obcy, albo po prostu wpadną na niewielką polankę z zamiarem rozwiązania sprawy po dobroci lub siłą.

### **Wariant I**

Po udanym teście na skradanie lub ukrywanie, można stać się świadkiem interesującej konwersacji.

#### **Rozmowa Czarnej Róży z obcym**

- Witaj, moja droga, nie widzieliśmy się kopę lat! – przemawia obcy ciepło. Po zachryplym basie można łatwo wywnioskować, że głos należy do... Ezehiela. – Stęskniłem się już za tobą, ma oblubienico, Czarna Różo.

- Witaj i ty, mistrzu – odpowiada kobieta. – Za sprawą pierścienia otrzymałam od ciebie wiadomość, panie, więc czym prędzej dosiadłam konia i wyruszyłam w drogę.

- Cieszę się, że tak szybko wykonałaś polecenie. Lecz przejdźmy do meritum sprawy. Dzień Wielkiego Przewrotu jest bliski. Czy złożyłaś Księgę Zawodzeń [Księga Przywołań] w depozycie? – pyta, zniecierpliwiony konwenansami, zacierając ręce.

- Tak, mistrzu. Wszystko, czego ode mnie wymagałeś, wykonałam z należytą pieczołowitością. – Schyla głowę w służalczym ukłonie, a jej czysty i dźwięczny ton niesie się po mrocznym lesie.

- Doskonale! Widzę, że wszystko idzie zgodnie z moim planem. – Ezehiel klaszcze w dłonie. – Sala balowa jest już gotowa na przyjęcie naszych... gości. Zaledwie za kilka dni nulneński dwór spłynie krwią, a ja zostanę faktycznym władcą miasta. Symbole, runy i kręgi przywołań są tak ukryte, że nawet regiment najbystrzejszych elfów nie odnajdzie ich – kończy. – A teraz, jeśli łaska, oddalę się, moja ukochana. – Przybliżyła się do kobiety i na pożegnanie składa na jej czole pocałunek.

Naraz słysząc trzask łamanych gałęzi i zgrzyt zbroi, jakby przez krzaki przedzierał się oddział krasnoludów. Ezehiel, zaskoczony, mówi przez zęby: „Ktoś tu jest!”. Wtem na polankę z całym swym impetem wpada... trójka strażników grobowca! Dochodzi do wymiany ciosów. Gracze mogą włączyć się do potyczki, bowiem jeżeli tego

nie zrobią, Czarna Róża zginie. Po zajściu okaże się, że Ezehiel znowu gdzieś zniknął.

## **Wariant II**

Gracze wkraczają na polankę i próbują dowiedzieć się „o co w tym wszystkim właściwie chodzi”.

### **Ezehiel**

- *A więc to wy! Wiedziałem, że wcześniej czy później się spotkamy. Moja adeptka mogła wykazać nieco więcej roztropności, przychodząc tutaj – wskazuje na swą towarzyszkę, której oblicze jest ocienione rąbkami kaptura. – Wścibskie oczy są wszędzie, a ściany mają uszy.*

- *A wy ciągle macie do mnie urazę, że wtedy wziąłem nogi za pas? Mówiłem, że ścigają mnie wrogowie. Zresztą chyba każdy na widok tych okutych w stal potworów uciekłby gdzie pieprz rośnie, nie uważacie?*

- *Co my tu robimy? Rozmawiamy z dala od wszystkich, gdyż, jak się rzekło, wścibskie oczy są wszędzie, a ściany mają uszy. Z moją drogą przyjaciółką, z którą nie wiedzieliśmy się mnóstwo czasu, mieliśmy do omówienia ważne, niecierpiące zwłoki sprawy. Czego one dotyczyły? To już nasza rzecz.*

Rozmowa zostaje przerwana przez atak wojowników chaosu. Ezehiel, zanim zniknie, zdoła jeszcze rzec: „Głupcy! Sprowadziliście na nas zgubę!”.

Jeżeli Czarna Róża wyjdzie z potyczki cało, można ją zdemaskować. To Laura von Hohenburg, najstarsza córka Hellmuta i Olivii, niedawna narzeczona Gottharda. Czy to możliwe, aby tak piękna i inteligentna kobieta była zabójczynią ukochanego oraz kultystką chaosu? Wszystko wskazuje na to, że tak. Wpierw Laura wszystkiemu zaprzecza, lecz gracze są w stanie dowieść jej winy, ponieważ:

- garbarz może poświadczyć na podstawie jej głosu i wyglądu, że to właśnie ona jest Czarną Różą,
- Walter miał ją skontaktować z Introligatorem, a więc i on rozpozna Laurę,
- Laura ma nad łonem tatuaż przedstawiający symbol Tzeentcha,
- Laura ma na sobie skradziony płaszcz Liselotte, który miał za zadanie zrzucić na nią wszystkie podejrzenia.

### **Pojmana Laura**

- *Puście mnie i zabierzcie te brudne łapska! Jestem niewinna! – krzyczy wyrywająca się kobieta. – Nie macie przeciwko mnie żadnych dowodów! Kto wam uwierzy, takim obdartusom? Powiem, że wybrałam się na nocną przejażdżkę po lesie, a wy mnie śledziliście i chcieliście napastować. Wtrąć was do lochu!*

- *Tak, Gotthard za bardzo węszył i odkrył moją mroczną tajemnicę. Zresztą już mi się znudził. Nie wyobrażałam sobie spędzić resztę życia w obecności tak nudnego i monotematycznego człowieka jak on. Dobre uczynki świadczyły o jego słabości. Tacy ludzie nie żyją długo. Nawet nie wiecie, jak się zdziwił, kiedy potraktowałam go deszczem wrzącej krwi.*

- *Liselotte? To tylko rozkapryszone dziecko, które do końca życia będzie bujać w obłokach. Jest taka sama jak Gotthard – naiwna i wierząca w mrzonki. Gdyby intryga się powiodła, nawet nie drgnęłaby mi powieka, kiedy podpaliliby pod nią stos.*

- *Kim jest ten człowiek, z którym rozmawiałam? Nie, on się nie nazywa Ignaziuz – śmieje się drwiąco. – Nigdy nie zdradzę mojego mistrza! A teraz zostawcie mnie w spokoju.*

Jeżeli postaci graczy nie wytoczą przeciwko Laurze solidnych dowodów, to całe zajście może zakończyć się dla nich smutno. Bezpodstawne oskarżenie szlachcianki o przynależność do sekty Tzeentcha do poważne przewinienie. Wówczas w najlepszym

wypadku zostaną pozbawieni pełnomocnictwa do dalszego prowadzenia śledztwa i zostaną poproszeni o opuszczenie dworu Hohenburgów (pomijając fakt, że śledztwo jest już właściwie zakończone). Natomiast jeśli w drodze powrotnej z Gaju Druidów będą szczególnie nagabywać i narzucać się Laurze, to ta, w porywie złości, każe ich wtrącić na kilka dni do lochu. W najgorszym wypadku władze zainteresują się podejrzenie szeroką wiedzą bohaterów o Chaosie, co zwali na ich głowy inkwizytorów.

Wiarygodność oskarżenia Laury wzrośnie, gdy swoimi spostrzeżeniami poszukiwacze przygód podzielią się z Wolfgangiem von Verstark. Niestety, wtedy wyjdzie szydło z worka i detektyw odkryje swoją prawdziwą naturę. Za rozwiązanie sprawy zgarnie wszystkie laury, a z otrzymanej nagrody zabierze połowę, wręczając bohaterom raptem dwieście pięćdziesiąt koron. Nie należy zapominać, że strażnik miejski, stary druh któregoś z graczy, też pragnął otrzymać połowę wynagrodzenia.

## 12. Pasowanie Eryka na rycerza

Zapewne bohaterowie nieomieszkaną napomkną o tajemniczym rytuale w sali balowej, jaki ma się odbyć podczas pasowania Eryka na rycerza. Na nieszczęście dworzan wszelkie próby ostrzeżenia księżnej Emmanuelle von Liebowitz spała na panewce. Nikt nie uwierzy grupie „obdartusów” - nawet jeżeli rozwiążali trudną sprawę detektywistyczną - że w dniu uroczystości powstaną siły Chaosu, aby przejąć władzę w mieście. Wydaje się to co najmniej niedorzeczne.

Wciąż jednak istnieje sposób, żeby pokrzyżować nieodgadnione plany Ezechiela, ale wiąże się to z uczestnictwem w balu:

- poszukiwacze przygód, jako „znamienici” detektywi, w nagrodę za ujęcie zabójcy Gottharda mają prawo wziąć udział w ceremonii, na co otrzymają odpowiednie zezwolenia i zaproszenia, poświadczające ich tożsamość,
- Wolfgang, zawczasu ostrzeżony o rytuale, chyba jako jedyny bierze na poważnie możliwość ataku; w związku z tym wskaże tajne przejście do zamku, dzięki któremu będzie można dokonać inwigilacji dworu (wejście znajduje się na tyłach zamku, w pobliżu mocno zanieczyszczonego odcinka rzeki, niedaleko rur ściekowych, lecz wpierw trzeba przejść niepostrzeżenia obok garnizonu straży miejskiej).

W pierwszym przypadku obowiązują wytworne kreacje wieczorowe. Ponadto na ceremonię nie można wносить oręża, co najwyżej szpady paradne, zdobne rapiery etc. Wszelka broń musi zostać oddana pod opieką zbrojmistrza, który po wszystkim zwróci ją prawowitym właścicielom.

W drugim przypadku, z wiadomych przyczyn, nie trzeba przyodziewać się w strojne szaty ☺. Po przejściu przez obmierzłe tunele bohaterowie przesiąkną okropnym smrodem, który jest w stanie zdusić tylko uczciwa dawka intensywnych perfum. Wejście na zamek znajduje się na trzeciej kondygnacji, za obrazem. W tej części budowli kręci się niewielu dworzan, ponieważ wszyscy przebywają w sali balowej. Co teraz wymyślą gracze, nie sposób przewidzieć. Zapewne będą się kręcić po zamku, próbując ukryć się przed strażnikami, aż do chwili, kiedy w sali tronowej wybuchnie zamieszanie.

### **Sala balowa**

*W pięknie przystrojonej ogromnej sali balowej kręcą się dziesiątki, o ile nie setki dworzan i najbogatszych mieszczan. Tańczące pary lawirują wokół siebie. Piękne suknie dam szeleszczą, a eleganckie stroje szlachciców stanowią mozaikę najróżniejszych kolorów. W tle gra porywająca*

*muzyka, która, zdawałoby się, sama pcha do tańca. Drogie zasłony przysłaniają opowiadające historie witraże, zdobnie upięte draperie wzbudzają zachwyty, a kwitowe girlandy stanowią zgrabne uzupełnienie bogactwa i przepychu, z jakimi zorganizowano uroczystość. Dalej, pod ścianami, stoją obficie zastawione stoły, gdzie zebrała się grupka wielbicieli dobrej kuchni, żeby wymienić zdania na temat umiejętności tutejszych kucharzy. Na samym końcu pomieszczenia znajduje się postument z tronem, a po przeciwległej stronie – scena z orkiestrą.*

*Mijając dworzan i arystokrację, nie wierzycie własnym oczom i uszom. Śliczne kobiety sprawiają, że rozbiegane oczy nie są w stanie zatrzymać się na którejś z nich na dłużej niż uderzenie serca. Chyba znaleźliście się w raj. Strawa z najwyższej pułki, drogie wina, dystygowane towarzystwo... i wszystko za darmo! Już teraz wiecie, na co idą podatki płacone przez wasze rodziny.*

Podczas takiego rozgardiaszu i harmidru ciężko szukać jakichkolwiek runów, symbolów albo kręgów przywołań. Należałoby zajrzeć za każdy winkiel, pod draperie, za zasłony i w inne dziwaczne miejsca. Wzbudziłoby to jednak podejrzenia, a nawet spowodowałoby wyproszenie bohaterów z uczty.

Krąg przywołań jest dobrze ukryty – w miejscu, o którym nikt by nie pomyślał. Ezehiel wykreślił go na wierzchu jednego z wiszących ponad tłumem świeczników - albowiem dziwnym zbiegiem okoliczności ramy konstrukcyjne wypełniające świeczniki przypominają gwiazdy pięcioramienne. Oczywiście to szczegół i w gruncie rzeczy nikomu nawet by nie przeszło przez myśl, aby w takim miejscu wyrysować czarnoksiężskie symbole. Żeby więc coś zauważyć, gracze powinni wykonać bardzo trudny (-30%) test spostrzegawczości lub inteligencji. Nie można jednak dopuścić, aby rzuty kośćmi decydowały o przyszłym losie dworzan, dlatego wpierw pozwól bohaterom, szanowny MG, aby sami trochę pogłótkowali. Kto wie, czy nie rozwiążą zagadki bez powyższych testów?

W każdym bądź razie muzyka zamrze, a pomiędzy rozstępującymi się ludźmi przejdzie Emmanuelle von Liebowitz. Ramię w ramię kroczy dumnie Eryk. Jest wysoki i przystojny, ma ciemne włosy. Księżna staje na podwyższeniu przy tronie, naprzeciw ludzi, wdzięcząc się przeogromnie, i zaczyna swe długie przemówienie dotyczące celu uczty. Na koniec dochodzi do pasowania jej krewniaka na rycerza, po czym muzyka na nowo ożywa.

W chwili, gdy będzie grany szczególnie głośny i porywający serca utwór, niech gracze dojrzą w tłumie znajomą postać. To Gustav, stary guślarz, który niegdyś przejazdem znalazł się w wiosce Zawihost i poprosił poszukiwaczy przygód o wykonanie prostego zadania. Ale co on tu robi? Teraz wygląda zupełnie inaczej - dostojnie, ma piękną czarno-purpurową szatę. Jego skóra też wydaje się odmłodzona, zadbana. Jedno z oczu nie jest już zasnutę bielmem. O co w tym wszystkim chodzi?

- dworzanie i arystokraci, zapytani o mężczyznę w czerni, bez wahania odpowiedzą jednomyślnie - to jeden z najbardziej cenionych doradców samej księżnej, Ezehiel von Pelle. Na Uniwersytecie Nulneńskim skończył teologię oraz prawo, wiele podróżował po świecie. Lecz tak naprawdę miasto odkryło go raptem dziesięć lat temu, kiedy to obwołano go głównym sekretarzem. A wtedy sukcesy sypnęły mu się jak z rękawa, mówiąc kolokwialnie. Krążą pogłoski, że to szara eminencja dworu,
- udany test na plotkowanie ujawni, że Ezehiel von Pelle właśnie powrócił z długiej samotnej wędrówki na wschód, gdzie rzekomo poszerzał swoją wiedzę i zapoznał się z kulturą Kislevu, aby nabrać ogłady w stosunku do politycznych sąsiadów.

Kiedy tak postacie zastanawiają się nad prawdziwą tożsamością Gustava, ten jest w trakcie czytania jakiegoś opasłego tomiska. To nietakt, aby podczas uczy zajmować się zgłębianiem lektury, lecz w zasadzie nikt nie zwraca na to uwagi. Po widoku poruszających się ust Ezehiela można dojść do wniosku, że czyta na głos, ale nikt go nie słyszy, ponieważ siedzi niedaleko orkiestry, za ciężką zasłoną. Nagle zamyka tomisko, uśmiechając się szeroko, a następnie udaje się w kierunku najbliższych drzwi wyjściowych.

Wtem światło nieco przygasa, a ponad wszystkim zaczynają dzieć się dziwne rzeczy.

#### **Goście z otchłani**

*Światło staje się blade. Spojrzenia dworzan mimowolnie są przyciągane przez przygasające z wolna świeczniki. Jeden z nich ogarnia czarny jak noc całun skrzęcej się mocy. Ponad głowami zgromadzonych materializują się ciemne, burzowe chmury. Po chwili skrapla się kwaśny deszcz. Muzyka cichnie, za to podnoszą się krzyki przerażenia. „To spisek”, wrzeszczą ludzie, „Dzień Sądu Ostatecznego”, dodaje ktoś inny. Tymczasem w miejscu, gdzie jeszcze przed chwilą był świecznik, rodzi się jądro ciemności, z wnętrza którego dobywają się wyładowania elektryczne. Na skraju świadomości słyhać delikatne brzęczenie. Dziwny odgłos szybko narasta, kojarząc się teraz z chmurą szarańczy albo innego robactwa. Naraz wybucha piekło - z czerni wyłaniają się setki skrzydlatych stworów ciemności, które w mig dopadają zaskoczonych arystokratów. Rozpoczyna się krwawa łaźnia.*

Należy posłużyć się statystykami demonicznych chochlików (s. 241-242 podręcznika), lecz wskazane by było osłabienie stworków, zmniejszając ich krzepę i odporność do 20.

W tej chwili bohaterowie mogą zrobić trzy rzeczy:

- wziąć udział w z góry przegranej walce z siłami Chaosu,
- wziąć nogi za pas,
- rzucić się w pościg za Isaakiem von Pelle alias Gustavem.

### **13. Wielka intryga Ezehiela**

Isaak von Pelle wypada z sali w pośpiechu. Zaraz za nim przez otwarte drzwi wylewają się przeraźliwe krzyki mordowanych przez chochliki. Uczony, podwinąwszy długie szaty, pędzi przez labirynt korytarzy i komnat oraz pokonuje schody, by dostać się do swojego gabinetu, mieszczącego się na najwyższej kondygnacji tej części zamku. Po drodze jednak czasem zwalnia, ukradkiem spoglądając przez ramię, upewniając się, że jest goniony przez bohaterów. Podejrzane.

W chwili, gdy postacie graczy wpadną do jego gabinetu, ten skończy właśnie pić dziwny wywar (to mikstura przemiany w demona, dzięki której na życzenie będzie mógł przeobrazić się w potężną bestię). Uśmiechnie się szeroko i przemówi.

#### **Ezehiel**

*- Witajcie ponownie, moi mili. Czas byście poznali me prawdziwe miano. Jestem Ezehiel, potężny czarnoksiężnik parający się sztuką demonologii. Nie spodziewałem się, że w swej determinacji wytrwacie tak długo. Uważałem, że jesteście zwykłymi zjadaczami chleba, bez ambicji i samozaparca. Jednak dobrze zrobiłem, posłużycy się wami jako narzędziami w moim wielkim planie.*

*- Tak, tak, moi drodzy, nie przesłyszeliście się. Wszystko to było ukartowane od chwili, kiedy dojrzałem was w Zawichoście. Lecz zacznę od początku. Właśnie wracałem z dalekiego Kislevu,*

*gdzie w pewnych zapomnianych przez bogów katakumbach zdobyłem karwasza Grahama, potężny rytualny artefakt, niezbędny mi do przejścia władzy w mieście. Niestety, obudziłem strażników krypty, z którymi stoczyłem trudny pojedynek. Musiałem się wycofać. Antagoniści jednak nie zrezygnowali, tylko ruszyli w pościg. Jakiś dziwnym sposobem potrafili wywęszyć karwasze Grahama. Z tego właśnie powodu musiałem się ich pozbyć na czas odzyskania sił. I wtedy napatoczyliście się wy. Spadliście jak manna z nieba, akurat wtedy, kiedy potrzebowałem pomocy. Widząc waszą tężyznę fizyczną, zahartowane przez życie twarze i błysk oku, od razu wiedziałem, że jesteście odpowiednimi ludźmi. Podałem się za Gustava Guślarza i poprosiłem o pomoc. Połknęliście haczyk. Następnie w Ruinach Kasztelańskiego Dworu przybrałem postać tajemniczego zakapturzonego w potrzebie. A potem poszło już jak po maśle. Dalsze plany pokrzyżowała mi napaść strażników katakumb. Moje morale się złamało i porzuciłem karwasze. Wy jednak jakimś cudem ocaleliście, mało tego, weszliście w posiadanie artefaktu. Wtem do głowy przyszła mi genialna myśl. W Nuln przekupiłem jednego ze strażników bramy, aby skierował się was bezpośrednio do dworu Hohenburgów, gdzie zaaranżowałem morderstwo, posłużysz się mą krnąbrną uczennicą, Laurą. Pięset koron to łakomy kąsek, nie uważacie? Podrzuciłem wam poszlakę w postaci pierścienia z napisem Czarna Róża, aby naprowadzić was na trop. Międzyczasie Laura miała za zadanie oprawić księgę przywołań skórą niemowlaków – wskazuje palcem na leżące na biurku tomisko - żebym mógł uzupełnić rytuał o kolejną ingrediencję. Wreszcie wezwałem uczennicę do Gaju Druidów – sygnałem miał być nagrany pierścień. Dziewczyna miała identyczny jak wy. Nieświadoma niczego Laura przyprowadziła was na miejsce, abyście ją tam pojмали. Wtem nasze wspólne spotkanie przerwali kolejny raz strażnicy katakumb, ale nawet dobrze się złożyło. A teraz widzimy się tutaj, na pasowaniu Eryka.*

*- Po co było to wszystko? – wybucha złowieszczym śmiechem. – Proste, żeby zrzucić na was całą winę za atak demonów! Rozwiązaliście tajemniczą sprawę morderstwa Gottharda von Liebstein. Odkryliście, że w zbrodni maczały palce Siły Chaosu. Jednocześnie udowodniliście, że o Mrocznych Potęgach wiecie dużo. Podejrzenie dużo. To uwiarygodniłoby waszą winę. I teraz wkraczam ja, Ezehiel von Pelle. Zainteresowawszy się znamienitymi detektywami, odkryłem, iż jesteście kultystami chaosu. Śledziłem was od samego Kislevu, gdzie zdobyliście przeklęte karwasze Grahama, niezbędne do rytuału. Wciąż macie je przy sobie, prawda? Oto dowód przeciwko wam. Później przybyliście do Nuln i chcieliście wkupić się w łaski księżnej, prowadząc śledztwo. Gdy wreszcie dostaliście się na dwór, przywołaliście chmarę chochlików, aby pozbawić życia władców Nuln, co w efekcie miałoby doprowadzić do pogrążenia miasta w anarchii, tym samym stwarzając możliwości dla kultów chaosu. Tak wygląda moja wielka intryga. Wiarygodna, oparta na solidnych podwalinach. Uwalniająca mnie z możliwych zarzutów. A najlepsze jest to, że sami pchaliście się w paszczę lwa, ułatwiając mi zadanie. Dobrze się bawiłem, dyrygując wami jak marionetkami.*

*- Dzisiejszy wieczór może się skończyć w dwojaki sposób. Albo przejdziecie na moją stronę i przyrzekniecie służyć, albo zginiecie w okropnych męczarniach. Tak czy siak, zwycięzę.*

## **14. Zakończenie**

Droga, którą obiorą gracze, zależy już tylko od nich. W pierwszym przypadku Ezehiel mianuje ich swoją strażą przyboczną. Wkrótce potem okaże się, że podczas kaźni zginęli prawie wszyscy obecni, a Nuln brakuje faktycznego przywódcy. Z tego powodu von Pelle zostanie wybrany na regenta, dzięki czemu osiągnie swój cel.

W drugim przypadku czarnoksiężnik wypowie słowo mocy i otoczony magicznie przywołanym ogniem przeobrazi się na krótki czas w potężnego demona. W nowym ciele będzie mógł stawić czoła poszukiwaczom przygód. W nagrodę za pokonanie Ezehiela i ujawnienie prawdy o całym zajściu postaci graczy zostaną obwołane bohaterami Nuln, a księżna Emmanuelle obsypie je złotem.