

# MIŁOŚĆ I HONOR

Najwłaściwszym systemem dla tego scenariusza byłby "7th Sea" lub polski "Szermierz", ale ponieważ pierwszy nie jest dostępny w języku polskim, a i do drugiego niewiele osób ma dostęp, zdecydowałem się rozpisac mechanikę w oparciu o d20 (Dungeons & Dragons). Jednak wykorzystanie tej przygody w typowej kampanii fantasy będzie wymagało pewnych modyfikacji. Poniższy scenariusz został napisany do wykorzystania jako "jednostrzałówka" ze specjalnie stworzonymi postaciami (najlepiej 4. poziomowi Wojownicy/Łotrzykowie). Ta przygoda może również zostać rozegrana w "Dzikich Polach", jeśli realia zachodniej szlachty zmieni się na bardziej nam bliskie, sarmackie. (A także w "Monastyrze", jeśli ktoś ma do niego dostęp :)

Przygoda jest pomyślana dla drużyny złożonej ze szlachciców i obraca się wokół spraw ważnych dla takich postaci (o czym mówi sam jej tytuł, który warto graczom podać, żeby wiedzieli czego się spodziewać). Świat odpowiada naszej XVII wiecznej Francji, co oznacza brak magii lub jej śladowe ilości (choć w przygodzie w ogóle ona nie występuje). Geopolityka nie odgrywa większego znaczenia, gdyż wydarzenia rozgrywają się na głębokiej prowincji, z dala od miast i wielkiego świata. Dalszy tekst jest przeznaczony wyłącznie dla oczu MG.

## Streszczenie przygody

Gracze postanawiają odpocząć w posiadłości swojego przyjaciela kawalera Jeana Michaela de Cremer. Po drodze spotykają piękną pannę Marię Francise de Brogel wraz z jej ciotką panną Charlotte Rosalie de Brogel. Mają okazję pomóc pannom przy uszkodzonej karecie, w podzięce za co zostaną zaproszeni do odwiedzenia posiadłości de Brogel. Tam będą mogli spędzić przyjemny wieczór w towarzystwie ojca Marii Francise barona Roberta Antoine de Brogel. Niestety w nocy panna znika, a wzburzony ojciec rozpoczyna poszukiwania. Głównym podejrzanym jest starający się o rękę panny młody Marek de Vallet, który również zniknął. Poszukiwania doprowadzą w końcu do konfrontacji z bandą grasantów dowodzoną przez Jeana Baptiste Perre'a, lecz baronówny nie uda się odnaleźć. Późniejsze wypadki zależą od poczynań graczy, przy czym najbardziej prawdopodobne są dwie możliwości. Pierwsza z nich to, że graczom uda się przeniknąć intrygę siostry barona, udowodnić jej winę i oczyścić się z wysuwanych wobec nim samych oskarżeń. W przeciwnym wypadku opowieść zakończy śmiertelny pojedynek z baronem, który krwią będzie chciał zmyć hańbę, jaka spadła na jego rodzinę.

## Tło przygody

Z szóstki dzieci dawnego barona de Brogel przeżyli do dzisiaj jedynie Robert Antoine i jego siostra Charlotte Rosalie. Są oni ostatnimi potomkami potężnej niegdyś rodziny, która jednak w różnych wojnach, zarazach i innych zawirowaniach historii utraciła dawną świetność i prawie wszystkich swoich członków. Charlotte jako najmłodsza nie wyszła nigdy za mąż i swoje życie spędziła opiekując się starymi rodzicami. Widziała jak po kolei umierają jej starsi bracia i siostry, a z braku innych bliskich krewnych z czasem zaczęła się spodziewać, że rozległy majątek de Brogel w końcu jej przypadnie w udziale. Gdy zmarli jej rodzice przez pewien czas rządziła samodzielnie i spodobała się jej władza i zaszczyty, jakie z tym się wiązały. Wtedy nagle pojawił się Robert Antoine, jej starszy brat, który wiele lat temu wyruszył szukać szczęścia w odległych krainach (zamorskich koloniach?), skąd powrócił bez grosza przy duszy, za to z dziewięcioletnią córeczką, której matkę wciąż opłakiwał, mimo że zmarła wydając na świat Marię Francise.

Poza tą jedną słabością okazał się on twardym, zamkniętym w sobie człowiekiem, którego zahartowały ciężkie doświadczenia w dalekich krajach, w wyczerpującym klimacie wśród wrogich dzikusów. Bezwzględnie domagał się swoich praw i wkrótce z rąk króla otrzymał prawa do majątku i tytułu. Wspaniałomyślnie pozwolił siostrze pozostać we dworze, a nawet powierzył jej wychowanie ukochanej córki, będąc przekonany, że tym wyrazem zaufania udobrucha ją i łatwiej pozwoli zapomnieć o krótkim epizodzie władania majątkiem. Charlotte nie pokazała po sobie, jak głęboko odczuła tę nagłą

zmianę swej sytuacji i chowając w sercu urazę grała wyznaczoną jej rolę. Robiła to tak dobrze, że jej brat z czasem zupełnie pozbył się wszelkich podejrzeń, w pełni traktuje ją jak członka rodziny i darzy całkowitym zaufaniem. Także młoda Maria Francise odnosi się do niej z pełnią szacunku i miłością, na jakie jej zdaniem zasługuje jej przybrana matka.

Teraz, po siedmiu latach, nadszedł wreszcie czas upomnieć się o swoje prawa. Charlotte Rosalie, słaba niewiasta, dobrze poznała swego brata i wie, gdzie uderzyć, by go zniszczyć. Każdy ma swoją piętę Achillesa i dla Roberta Antoine jest nią jego jedynaczka, oczko w głowie, śliczniutka Maria Francise. Gdy baron ją utraci, słusznie przewiduje jego siostra, że będzie to cios, z którego się już nie podniesie.

W jej planie ma jej pomóc poznany przypadkowo rozbójnik, Jean Baptiste Perre, szlachcic, który zszedł na złą drogę i wraz ze swoją bandą kryje się w pobliskich lasach. Charlotte Rosalie, mimo swoich trzydziestu kilku lat, udało się go oczarować i gdy zostali kochankami, namówiła go do porwania baronówny. Pozostało jeszcze rzucenie fałszywego tropu. Pierwotnie miał nim zostać goszczący od kilku miesięcy we dworze młodziutki Marek de Vallet, który najwyraźniej chciałby się ubiegać o rękę Marii Francise i jest typem romantycznego głupca, którego można by podejrzewać o uprowadzenie ukochanej z domu strzegącego jej ojca. Nieoczekiwaną okazją, by jeszcze bardziej zagmatwać całą sprawę jest pojawienie się w okolicy nikomu nieznanymi przybyszami – postaciami graczy. Jeśli nie uda się zwalić winy na kawalera de Vallet, to zawsze będzie można oskarżyć właśnie ich.

## Dama w potrzebie

Przygoda rozpoczyna się pewnego niedzielnego poranka, gdy słońce wychyla się zza drzew i pobłyskuje w błotnistych kałużach pozostałych po ostatnich deszczach. Bohaterowie jadą odludnym leśnym traktem i rozkoszują się spokojem prowincji, przez którą podróżują. Do majątku ich dobrego przyjaciela Jeana Michaela de Cremer zostało im niecałe pół dnia drogi i wreszcie będą mogli odpocząć po dwóch tygodniach podróży, noclegach w karczmach lub pod gołym niebem, przepławiania się przez wezbrane rzeki i dzikie puszcze. Majątek de Cremer nie jest wprawdzie, z tego co wiedzą, duży, ale mieli już okazję poznać szczodrobliwosć swego przyjaciela i jego wyśmienite poczucie humoru, które umiła im te wakacje. Będą pili najlepsze wina z jego piwnic, objadali się najtłustszymi cielakami, popołudniami bawili się na polowaniach, a w nocy toczyli uczone dysputy o sens wszechświata i ideał kobiety.

To już niedługo, a tymczasem zza zakrętu dochodzą jakieś pokrzykiwania ludzi i rżenie koni. Co tam się dzieje?!

Gdy bohaterowie podjadą bliżej, ich oczom ukaże się przechylona kareta i tłum ludzi i zwierząt, którzy miotają się wokół niej w widocznym zamieszaniu. Mężczyźni wyglądają na parobków i stangretów, którzy próbują opanować spienione konie a jednocześnie nałożyć zerwane koło. Z okna karety wygląda ciekawie piękna kobieca główka, która gdy tylko dojrzy zbliżających się szlachciców schowa się płochliwie do środka. Jej miejsce zajmie inna kobieta, nieco starsza, ale również cechująca się urodą i wyraźną szlachetnością. Pozdrowi bohaterów i spyta się ich, czy nie mogliby pomóc dwóm niewiastom w potrzebie. Właśnie wracały z kościoła w pobliskim miasteczku i nieszczęśliwym trafem zerwało się koło od ich karety.

Tutaj pojawia się okazja, aby gracze wykazali się dobrymi manierami i wyczuciem sytuacji i pomogli napotkanym damom. Rzut oka na herb na karecie – dwie wieże na zielonym tle – i odrobina wytężenia pamięci (Wiedza (heraldyka) ST 15) pozwala rozpoznać ród de Brogel, raczej mało znany, ale o starożytnych korzeniach, rzeczywiście posiadający spore posiadłości w tej części kraju. Nawet jeśli gracze nie zainteresują się herbem z karety, to wkrótce kobieta, z którą wcześniej rozmawiali, przedstawi się jako Charlotte Rosalie de Brogel, siostra barona de Brogel, a swoją młodą towarzyszkę jako jego córkę Marię Francise de Brogel. Naprawienie karety nie powinno stanowić większego kłopotu. Jeśli któryś z bohaterów może się pochwalić potężną krzepą, to podniesienie karety (z pannami w środku!) z pewnością wywrze na nich odpowiednie wrażenie. Jeśli w drużynie brakuje osiłek lub też nie kwapią się oni z pomocą, to zawsze można się wykazać zdolnościami organizacyjnymi i poprowadzić wspólny wysiłek służby. Potrzebują oni rozkazów szlachcica, gdyż sami z siebie najwyraźniej nie potrafią naprawić karety ("Ej, was czterech niech dźwignie karete, a wy dwaj nałóżcie koło" będzie wystarczyło, aby z ust Marii Francise wyrwać okrzyk podziwu). Jeśli czujesz taką potrzebę,

możesz wykonać parę rzutów kością, ale zasadniczo chodzi o to, by graczom udało się zaimponować damom, co mogłoby stanowić podstawę dalszej znajomości, a może nawet czegoś więcej ... Najważniejszym twoim zadaniem podczas tego epizodu powinno być opisanie pięknych panien tak, aby wzbudzić zainteresowanie graczy i zachęcić ich do kontynuowania tej znajomości. Może na przykład, po naprawieniu karety, jedna z panien wysunie zgrabną stópkę na stopień powozu, aby móc podziękować bohaterom, a przy tym przypadkiem odłoni kawałeczek łydki ... Albo jeśli takie subtelności umykają uwadze twoich graczy, to wskaż im śnieżnobiały dekolt panny Charlotte, gdy wysuwa się z okna karety przyglądając się pracom przy kole. Chodzi tu o to, by były to gesty przypadkowe, pobudzające wyobraźnię graczy, a nie nachalne sugerowanie im, jakimi niezłymi babkami są napotkane podróżne. Pamiętaj, że obie panny to prawdziwe damy i nie będą się obnosić ze swoimi wdziękami wobec przygodnie poznanych mężczyzn.

Opisz graczom ich suknie – z błękitnego jedwabiu Marii Francise i ciemnozielony atłas Charlotte Rosalie i bogatą biżuterię, zwłaszcza szafirowy naszyjnik córki barona. Odegrają one później ważną rolę, a przy okazji wskazują na niezwykłą zamożność właścicielek. (Co może być kolejną zachętą do odwiedzenia majątku de Brogel.)

W trakcie zamieszania dojdzie niestety do przykrego wypadku. Jeden ze służących poślizgnie się w błocie i zostanie ranny – kareta zmiążdży mu stopę albo kopnie go spłoszony koń – dopasuj do sytuacji. Jeśli rzucasz kośćmi, zaaranżuj to tak, żeby wyglądało to na zwykły przypadek – jeśli będziesz rzucał dla wszystkich służących, to przecież któremuś w końcu nie uda się test i oto mamy nieszczęśnika. Tak czy owak, Charlotte Rosalie postanowi, że rannego odwieżą do pobliskiej karczmy, gdzie ktoś się nim zaopiekuje, a bohaterowie będą mogli jeszcze przez chwilę nacieszyć się towarzystwem nadobnych panien.

## Pod Czarnym Kotem

Jest to całkiem spory piętrowy budynek, kryty strzechą, stojący niedaleko rozstajów. Na drewnianej desce wiszącej nad wejściem, ktoś wymalował zwiniętego w kłębek czarnego kocura z długimi wąsami i zagadkowym uśmiechem na pysku.

Gdy tylko kareta zajeżdża przed karczmę, wysypuje się z niej gromada służących dowodzonych przez niskiego łysiejącego mężczyznę w fartuchu, który gnie się w pokłonach i pyta czym może służyć. Zapewne wkrótce ranny stangret de Brogelów zostanie przeniesiony do osobnej izby, gdzie obmyją mu ranę i przygotują świeże bandaże. Akurat szczęśliwym trafem w karczmie gości stara zielarka Kunegunda, którą niezwłocznie pošlę, aby się zajęła poszkodowanym. (Właściwie nie jest to aż taki traf, gdyż kobieta prawie codziennie przychodzi tu się napić, z czego większość na kredyt. Nic więc dziwnego, że gospodarz prędko zagnania ją do pracy.) Charlotte Rosalie jeszcze raz podziękuje bohaterom za pomoc, zapyta się dokąd zdążają i zaproponuje odwiedzenie dworu de Brogel. Jeśli odpowiedzą jej, że udają się w gości do swego przyjaciela de Cremer, ucieszy się, gdyż to niedaleko i jeszcze raz zaprosi ich w odwiedziny, być może w późniejszym, bardziej dla nich dogodnym terminie. O samym de Cremer ma dobrą opinię, choć nie zna go bliżej. Odkąd jej brat Robert Antoine dzierży tytuł barona rzadko jeżdżą w gości i równie rzadko ich przyjmują. To przypadkowe spotkanie na drodze stanowi dla panien wyjątkową okazję poznać nowych ludzi i usłyszeć wieści ze świata. Nie zostaną jednak w gospodzie, gdyż i tak są już dużo spóźnione i jeśli wkrótce nie wrócą, baron zacznie się niepokoić i wyruszy ich szukać.

W trakcie całej tej rozmowy Maria Francise stoi cicho z boku, z oczami grzecznie spuszczone, ale gdy tylko ciotka tego nie widzi, rzuca wesołe spojrzenia na kawalerów. Z pewnością są to jedni z najprzystojniejszych młodych mężczyzn, jakich w życiu widziała (nie widziała ich wprawdzie wielu – ojciec uważnie jej strzegł, a nawet można powiedzieć, chował całe życie pod kloszem).

Co postanowią bohaterowie, to już zależy od nich. Dwór de Brogel jest oddalony od karczmy jakieś dwie godziny drogi, a do majątku de Cremer zostało im jeszcze dwa razy tyle i to w przeciwną stronę. Poza tym mogą, skoro już są w karczmie zostać tu na obiad, a jak im się spodoba to właściwie i do wieczora, i na noc. Przecież nigdzie się nie spieszą. Tak czy owak, kareta de Brogel po jakimś czasie odjeżdża sprzed karczmy, bez względu na to, czy bohaterowie będą jej towarzyszyć, czy nie. Konie nakarmiono, nareperowane koło sprawdzono czy dobrze się trzyma i panie wracają do domu. Jeśli bohaterowie wyruszą teraz do Cremer, to powinni zdążyć dojechać tam przed zmrokiem.

Jeśli zatrzymają się w karczmie, to mogą się posilić smacznym, choć prostym posiłkiem, ale za to okraszonym wybornym winem. Także dziewczki służebne chętnie umilą kawalerom pobyt w gospodzie i pomogą im odżałować, że nie pojechali z damami do Brogel. Jak dalece rozwinie się zabawa, zależy właściwie wyłącznie od bohaterów, gdyż wszyscy starają im się dogodzić, a w zajeździe nie ma zbyt wielu innych gości. Jest kilku kupców zdążających do niedalekiego miasteczka (pewnie tego, gdzie znajduje się kościółek, z którego wracały panny de Brogel), coraz bardziej pijana zielarka Kunegunda, która już wydała pieniądze otrzymane za pomoc przy rannym stangrecie, a także dwóch miejscowych parobków, wyglądających na drwali. Jeden z nich jest człowiekiem pana Perre, miejscowego rozbójnika, ale w tej chwili siedzi cicho i nie ma możliwości się dowiedzieć o jego podwójnej tożsamości. Obserwuje on ruch na trakcie, słucha plotek i wyczekuje na jakąś większą okazję lub wręcz przeciwnie, na akcję zbrojną przeciw grasantom, a gdy tylko o czymś takim się dowie, czym prędzej uda się do zwierzchnika klucząc przez las, żeby zgubić ewentualny pościg.

Rozpytując w karczmie o barona de Brogel, gracze mogą się dowiedzieć, że jest dobrym panem, sprawiedliwym i nadmiernie nie uciskającym poddanych. Właściwie to w ogóle rzadko on opuszcza swój dwór od czasu, gdy siedem lat temu powrócił doń z jakichś zamorskich podróży. Obsesyjnie strzeże swej jedynaczki i cotygodniowy wyjazd do kościoła jest jedyną okazją, aby poddani mogli zobaczyć córkę barona. Z drugiej jednak strony, jeśli już ktoś zajedzie, by go odwiedzić, to przyjmuje ich po królewsku i z tego co tu słyszano, żaden z nich nie żałował tej wizyty, zwłaszcza że gospodarz wspaniale opowiada o swoich przygodach w dalekich krajach i we dworze można obejrzyć wiele pamiątek, które stamtąd przywiózł. Majątek de Brogel jest podobno ogromny, a baron nie wydając pieniędzy na ekstrawagancje z pewnością jeszcze go pomnaża. Ten kto poślubi jedyną córkę barona może się przestać martwić o swoją przyszłość, a także przyszłość swoich dzieci, wnuków i prawnuków. Dziwne, że tłumy admiratorów nie szturmują dworu, ale być może wynika to tego, że leży on na uboczu, a jego mieszkańcy nie udzielają się towarzysko.

W trakcie pobytu Pod Czarnym Kotem nastąpi pewne niemiłe zdarzenie. Gdy bohaterowie będą odjeżdżać, a może nawet długo później, jeden z nich (pewnie ten najbardziej roztargniony, tzn. z najmniejszą Roztropnością lub Zauważaniem) spostrzeże się, że stracił sakiewkę z drobnymi albo jedwabną haftowaną chustkę do nosa z pamiątkowym inicjałem. Strata właściwie mała, ale dotkliwa ze względów osobistych – może otrzymał ją od ukochanej albo była to jeszcze pamiątka z domu rodziców. Ktoś, pewnie któraś z dziewczek, połasiła się na kawałek ładnej szmatki i tyle. Nie ma nawet szans, by znaleźć która – przecież tak małą rzecz z łatwością można ukryć. A może chustka (sakiewka) najzwyczajniej w świecie wysunęła się zza paska i poważne przesłuchiwanie mieszkańców karczmy może zakończyć się ośmieszeniem, gdy ktoś znajdzie ją na środku podłogi.

Zaginięcie chustki powinno mieć miejsce nawet wtedy, gdy bohaterowie wyjechali spod Czarnego Kota, jeszcze z karetą de Brogel – w trakcie przenoszenia rannego i całego zamieszania nie było trudno wysunąć skrawek materiału zza paska i schować go za pazuchą zanim właściciel się zorientował. To wydarzenie ma znaczenie dla dalszego rozwoju scenariusza, więc nie powinno się pozwolić rzutom kością go uniemożliwić. Jeśli gracze są bardzo drażliwi, to MG powinien wykonać sekretny rzut i zastosować "dodatkowe" (czytaj: wystarczające) modyfikatory ST testu wynikające z ogólnego zamieszania. Chustkę tak naprawdę skradła stara Kunegunda, która ma poziom *Kradzieży kieszonkowej* na +7.

## Mój przyjaciel Jean Michael

Zapewne wcześniej czy później gracze udadzą się do swego przyjaciela Jeana Michaela de Cremer, który towarzyszył im niegdyś w przygodach, ale jakiś czas temu otrzymał wiadomość o śmierci rodziców i wrócił na swoje dziedzictwo. Jest właścicielem kilku wiosek, sporych połaci lasu i starego, jeszcze średniowiecznego zameczka. Wygód nie ma tam zbyt wiele i całe domostwo ma swoistą "rustykalną" atmosferę: kury plątające się pod nogami, kozy obskubujące lejce przy powozie i gołębie gnieźdzące się pod sufitem co wyższych komnat. Jednak młody dziedzic niczym się nie przejmuje i swoim żywiołowym optymizmem jest w stanie zarazić wszystkich. Jeana Michaela nie da się nie lubić. Wesoły, przystojny, inteligentny potrafi przestrzegać wymogów dworskiej etykiety, ale także uwodzić proste pasterki. Jeśli ten scenariusz ma stanowić część dłuższej kampanii to należy zadbać, by ta postać pojawiła się we wcześniejszych przygodach i by zaprzyjaźniła się z bohaterami.

De Cremer z radością przywita dawno zapowiadanych gości i umieści ich w swoich najlepszych pokojach. Co prawda pod pierzyną można znaleźć kurze jaja, gdzie jakaś kokoszka uwiła sobie gniazdo, ale za to z okna rozpościera się wspaniały widok na okolicę. Zameczek stoi na sporym wzgórzu i widać stąd naprawdę daleko. Wieczorem zostanie zorganizowana prawdziwa uczta z całą obfitością jedzenia i napitku. Bohaterowie mają okazję wspominać dobre stare czasy, przygody, które wspólnie przeżyli, a przy okazji wspomną pewnie o spotkaniu z dziedziczką rodu de Brogel. Jean Michael wie o baronie i jego rodzinie właściwie tyle co ludzie Pod Czarnym Kotem. Wszakże mieszka tu dopiero od niedawna, wcześniej towarzyszył bohaterom daleko stąd, a do dworu de Brogel ma prawie cały dzień drogi. Będzie gorąco zachęcał graczy, by odwiedzili barona i zastanowili się nad ubieganiem się o rękę baronówny. On sam niestety musi przez najbliższy tydzień pozostać w majątku, gdyż jest w trakcie sprzedawania sporej części swoich lasów i chce dopilnować, aby podstępni kupcy nie oszukali go na tym interesie.

Bohaterowie mogą zostać u niego jak długo chcą, ale pewnie z czasem znudzą im się dostępne rozrywki – polowania, uczty, pijaństwa, uwodzenie gospodarskich dziewcząt itp. Jean Michael będzie z animuszem im w tym towarzyszył, a nawet pewnie sam do tego zachęcał. Dla bohaterów o bardziej poważnej naturze ma on jednak także swoje drugie oblicze, miłośnika sztuki i początkującego uczonego. W zamczku znajduje się zadziwiająco dobrze zaopatrzona biblioteczka, a sam gospodarz chętnie wdaje się w filozoficzne dysputy. Jego szczególnym zainteresowaniem cieszą się medycyna, chemia i alchemia. Jak tylko upora się z bieżącymi problemami ma zamiar urządzić sobie w zamczku pracownię alchemiczną, gdzie będzie mógł przeprowadzać interesujące go eksperymenty. Jeśli widzi, że jego rozmówca jest tym zainteresowany, to szczegółowo opisuje swoje pomysły i pyta się o zdanie przyjaciela.

Nadejdzie jednak czas, gdy bohaterowie postanowią odwiedzić panny de Brogel i samego barona i wyruszą do nich z wizytą. To czy będzie towarzyszył im Jean Michael zależeć będzie czy bohaterowie poczekają na niego, aż zakończy swoje interesy (patrz wyżej). Mogą się z nim również tak umówić, że dołączy do nich dopiero później, a oni poczekają na niego u barona (oczywiście, jeśli nie będzie miał nic przeciwko temu – zawsze też pozostaje jeszcze Czarny Kot).

## W męskim gronie

Baron de Brogel przyjmie kawalerów bardzo uprzejmie. Zarówno jeśli przyjadą z jego siostrą i córką po niedzielnym wypadku, jak i później, po odpoczynku Pod Czarnym Kotem albo w majątku de Cremer. Jeśli towarzyszą pannom, to pan baron spotka ich jeszcze przed dworem, gdzie z niecierpliwością czekał na spóźniające się krewne. Jednak przywita się z nimi bez nadmiernego rozczulania się, wyraźnie widać, że są dla niego ważne, ale z drugiej strony nie jest nawykły okazywać uczucia przy obcych. Po powitaniach i przedstawieniu się zaprosi wszystkich do środka. Dwór de Brogel w niczym nie przypomina surowego zamczka de Cremer. To właściwie jest pałac, a nie dwór. Nie ma żadnych widocznych umocnień, na podjazd prowadzi starannie utrzymana alejka, którą od drogi oddziela kunsztownie zdobiona żelazna brama. W części głównej samego dworu położone są jadalnie, salony a nawet sala balowa, jednak najwyraźniej dawno nie używana, o czym świadczą zasłonięte okna i kandelabry schowane w pokrowcach. Część zachodnia dworu jest przeznaczona dla gości i mieści kilkanaście sypialni i pokoiów garderobianych, a także osobny pokój łazienkowy, gdzie goście mogą oddać się przyjemnościom kąpieli w dużej porcelanowej wannie.

Sam baron mieszka w części wschodniej pałacu wraz ze swoją córką i siostrą. Jeśli gracze porozmawiają nieco ze służbą, to dowiedzą się, że Maria Francise prawie w ogóle nie opuszcza tej części pałacu. Także w dniu przyjazdu bohaterów, po krótkim przywitaniu się z gośćmi, panie odejdą do swoich pokoi i już się więcej nie pokażą. Robert Antoine zaprosi przybyłych na wystawną kolację, w której poza gospodarzem towarzyszyć im będzie nieco spłoszony młodzian, którego przedstawi jako kawalera Marka de Vallet. Jest on jakimś bardzo dalekim krewnym barona, tak dalekim, że nawet on sam nie wydaje się być pewnym, na czym polega to pokrewieństwo. Przy kolacji baron okazuje się być całkiem przyjemnym człowiekiem. Co bardziej spostrzegawczy gracze mogą zauważyć, że to towarzystwo kobiet tak go krępowało. Przy powitaniu gospodarz cały czas rzucał niespokojne spojrzenia na swoją córkę i nowoprzybyłych gości, wyraźnie będąc poddenerwowanym i sztywno wypełniał nakazania etykiety. Teraz, gdy Maria Francise znajduje się bezpiecznie w swoim pokoju, może sobie pozwolić na większe rozluźnienie i z ciekawością wypytywać gości. Jeśli ktoś zwróci mu

głośno uwagę na tę zmianę w zachowaniu (miejmy nadzieję, że grzecznie), to wyjaśni, że nie ma żadnych specjalnych powodów do niepokoju, tylko że Maria Francise wchodzi właśnie w taki trudny okres i ... (tu rzuca spojrzenie na Marka de Vallet, który wyglądając jak najbardziej niewinnie zajmuje się swoim talerzem), sami rozumiecie ... Widać wyraźnie, że dojrzewanie córki nie jest dla niego sprawą łatwą i sam jeszcze chyba się nie do końca przyzwyczyił, że wkrótce będzie musiał wydać ją za mąż.

W trakcie kolacji gracze mogą też wybadać Marka de Vallet, który w dość zawoalowany sposób zdradza, że przebywa we dworze barona właśnie z nadzieją na zdobycie ręki panny. Póki co idzie mu to dość niemrawo, ale ma nadzieję, że z czasem ojciec okaże się bardziej łaskawy. Jeśli gracze są podejrzliwi to udany rzut na *Wyczucie pobudek* (ST 15) wykaże, że młodzian coś ukrywa. Tak naprawdę, to tylko tyle, że co jakiś czas przesiaduje nocą pod jej oknem nucąc miłosne piosenki, które ma nadzieję zdobędą mu serce panny. Śpiewa je jednak bardzo cicho, żeby nie obudzić śpiącej niedaleko panny Charlotte Rosalie tak, że Maria Francise słodko śpiąc nawet nie ma o nich pojęcia.

Po kolacji przechodzą panowie do pokoju myśliwskiego, gdzie na ścianach wiszą wypchane głowy ustrzelonych przez barona bestii. Jest tu też cały wypchany niedźwiedź i liczne skóry egzotycznych drapieżników. Tutaj jest czas i miejsce na snucie niewiarygodnych opowieści o przygodach wśród dzikich zwierząt i dzikich ludzi. Marek de Vallet przeprosi resztę towarzystwa, że już je słyszał i korzystając z okazji uda się na spoczynek do swojej sypialni. Co, jeśli ktoś poszedł za nim, rzeczywiście czyni. Jednak zaraz potem wymyka się oknem ze swoją wierną lutnią i na około, poprzez otaczający pałac park podkrada się pod okno Marii Francise.

A tymczasem baron z pozostałymi z nim bohaterami piją wyśmienite wino, palą fajki i wymieniają się opowieściami o swych przygodach. Gdy baron pozna w kawalerach prawdziwych ludzi czynu, jakim on sam jest (a przynajmniej, jakim niegdyś był) stanie się naprawdę sympatyczny i gracze powinni móc dostrzec, że mogliby się stać jego dobrymi przyjaciółmi. Jest taki, jakimi oni pewnie chcieliby stać się w przyszłości: bogaty, wciąż w dobrej formie, mający kogoś bliskiego, kogo kocha (ma na myśli oczywiście córkę, Marię Francise) i ogólnie spędzający czas jak tylko tego zapragnie. Naprawdę dobrze by było, jeśli udałoby ci się przekonująco przekazać ten obraz swoim graczom. Wówczas ostatnie sceny tej przygody nabiorą pełni dramatyzmu, gdy człowiek, który mógłby się stać jednym z ich najlepszych przyjaciół wysuwa wobec nich oskarżenia, a potem być może, staje przeciw nim do pojedynku.

## Zaginiona panna

Niestety, tej nocy gdy bohaterowie cieszą się towarzystwem barona, jego córka zostaje porwana. Jeśli to nie jest pierwsza noc po przyjeździe do dworu, to po prostu poczekaj, aż gracze się oswoją z nowym otoczeniem i wprowadź to wydarzenie, gdy będą się tego najmniej spodziewać. Jeśli umówili się z Jeanem Michaelem, że do nich dołączy u barona, to może się to nawet wydarzyć po tym fakcie, choć lepiej zrobić to wcześniej. Wybranie odpowiedniego momentu zależy w dużej mierze od wyczucia nastroju graczy i zaspokojenia ich potrzeby odmiany.

Jeśli gracze nie będą się za dużo kręcić po dworze, to zniknięcie Marii Francise wyjdzie na światło dzienne dopiero rano. Jeśli jednak gracze nie mogą spać spokojnie albo gawędzić z baronem, to krzyk dobiegający ze wschodniego skrzydła pałacu powinien przerwać podejrzaną działalność, jaką kombinują. W im bardziej niezręcznej sytuacji się znajdują, tym lepiej dla przygody. W takim przypadku oskarżenia wobec graczy o udział w spisku będą brzmiały o wiele bardziej wiarygodnie. Zniknięcie ogłosi Charlotte Rosalie, która z troski o bratanicę sprawdza co rano, jak się dziewczyna miewa i osobiście ją budzi. Po pierwszym krzyku, na który zbiegają się prawie wszyscy domownicy, Charlotte zachowuje kamienną twarz i nie okazuje żadnych uczuć. Jest lodowata, zamknięta w sztywnych regułach dobrych manier i raczej stara się wszystkich zniechęcić, by pozostawiono ją samą w spokoju. Oczywiście to wszystko gra, ale jest w tym tak podobna do zachowania swego brata, jakie znają z przeszłości służący, że nikt jej o nic w najmniejszym stopniu nie podejrzewa. Sam Robert Antoine zwołuje od razu grupę poszukiwawczą i wyrusza na ratunek córce.

Nikt nie widział nic podejrzanego (chyba że gracze rozrabiali, w wypadku czego będą się musieli gęsto tłumaczyć), ale nie widać żadnych śladów walki, okno jest całe, choć otwarte, a po przeszukaniu pokojów baronówny okaże się, że brakuje jej biżuterii, w tym drogocennego naszyjnika z szafirami, w którym w niedzielę była w kościele. Nie ma także jednej torby podróżnej i kilku sukien z garderoby. Także i tej z błękitnego jedwabiu, w którą była wczoraj ubrana. Gdy okazuje się, że zniknął także młody

Marek de Vallet, wszyscy, łącznie z baronem, zaczynają podejrzewać, że uciekli razem jak w jakiejś romantycznej opowieści. Robert Antoine korzystając ze swoich traperskich zdolności nabytych w dalekich puszczech odnajduje ślady butów pod oknem swojej córki. Są to wyraźnie buty szlachcica, a ostatnie deszcze uczyniły ziemię dość miękką tak, że łatwo można odkryć skąd przyszedł i dokąd się udał z porwaną. Przez park w stronę odległej strony posiadłości, gdzie poprzez dziurę w żywopłocie wyszli na bitą drogę. Tam najwyraźniej czekał na nich powóz i chyba także jacyś inni ludzie. Tutaj zaczynają się kłopoty, gdyż droga mimo że boczna, jest zryta koleinami chłopskich wozów, a na domiar złego znów powoli zaczyna padać deszcz.

Baron rozsyła swoich ludzi na wszystkie strony, ale dobrze by było, aby gracze zaczęli prowadzić własne poszukiwania. Czy uwierzyli w winę Marka de Vallet, czy też mają jakieś własne pomysły? Jeśli odrzucają jego kandydaturę jako zbyt oczywistą, to niech wśród przesłuchiowanych służących znajdą ogrodnika, który widywał Marka wyśpiewującego pieśni miłosne pod oknem wybranki. Widział go również feralnej nocy. Czy ona odwzajemniała uczucie trudno stwierdzić, gdyż było ciemno, a ogrodnik nie chciał się mieszać w sprawy szlachetnie urodzonych. Jeśli baron się o tym dowie, zrobi się purpurowy na twarzy i każe wychłostać staruszką. Służba widząc to rozbiegnie się po kątach i nic więcej nie uda się od nikogo wyciągnąć. Gracze mogą jeszcze próbować prowadzić jakieś poszukiwania we dworze, ale w tej chwili będzie to bardzo trudne. Zresztą sam baron widząc, że bohaterowie się szwendają po domu, poprosi ich uprzejmie (jak bardzo "uprzejmie" to robi, zależy od ich wcześniejszego zachowania) by udali się w pościg za powozem. Co jest jeszcze do dowiedzenia się w dworze, jest opisane niżej, w rozdziale Oskarżenia. Jednak, aby cokolwiek się dowiedzieć, trzeba będzie poczekać aż wszystko się trochę uspokoi. Równie dobrze można ten czas spędzić szukając powozu (ale się przy tym zmoknie – pada coraz gorzej).

## Pan Perre i dwunastu rozbójników

Pozwól graczom zdecydować, w którą stronę udają się drogą. Jeśli któryś z nich ma jakieś pojęcie o tropieniu, to możesz zasugerować kierunek. Powóz przyjechał z południa i odjechał na północ, ale naprawdę jest to trudno rozpoznać (może po śladach kopyt?). Niezależnie, w którą stronę pójdą gracze, okaże się, że wybrało ją tylko kilku służących barona, a i tak nie są oni zbyt chętni, by słuchać rozkazów podejrzanych przybyszów, którzy przybyli niedługo przed tym, jak porwano ich panią i mogą być zamieszani w całą sprawę. Jeśli będziesz w jakimkolwiek momencie potrzebował charakterystyk pachołków, możesz użyć zamieszczonych na końcu scenariusza statystyk rozbójników (w końcu rozbójnicy kiedyś też komuś służyli :)

Podążanie za powozem jest naprawdę trudne. Jak już pisałem, droga jest zryta wieloma koleinami i śledzenie tych właściwych wymaga dużej koncentracji i szczęścia. To jest moment, aby dużo rzucać kostkami, testować *Zauważanie* bądź *Budowę*, gdyż deszcz coraz mocniej zacina i do włóczenia się za jakimiś śladami, które wcale nie muszą być dobre, potrzeba coraz więcej determinacji. Dokąd dotrą gracze zależy od twojej łaskawości, ewentualnie rzutów kością i kombinowania graczy. Dawaj im dużo wyborów. Ślady wydają się skręcać w boczną dróżkę. Co robicie? Opuszczacie drogę i zapuszczacie się w jakieś krzaczory czy zostajecie na szlaku mając nadzieję, że tu przynajmniej mniej zmokniecie? Dochodzicie do rozstajów dróg przed kapliczką, wszystkie drogi wydają się równie zryte. Co robicie? Mam nadzieję, że wiesz o co mi chodzi. W ten sposób dajesz graczom poczucie, że mają wpływ na wydarzenia i że jeśli dobrze wybiorą to w końcu dogonią porywaczy. Żeby ich utrzymać na szlaku możesz też podsunąć im jakiegoś włóczęgę, który widział przejeżdżający powóz i za drobną zapomogą wskaże im, w którą stronę pojechał. Wspomni przy okazji o jeźdźcach eskortujących go. Mieli wprawdzie płaszcze i kapelusze z szerokimi rondami tak, że nie widział ich twarzy, ale raczej nie wyglądali mu na czyichś służących, a raczej na jakichś zbrojów. Czy gracze mu uwierzą, to już ich problem, ale tak się akurat składa, że żebrak mówi prawdę.

W końcu gdy wytrzymałość graczy zbliża się do swoich granic, daj im dostrzec róg powozu wystający zza zwalonych drzew w zakolu rzeki. Jeśli gracze pojechali odpocząć do karczmy, to może go znaleźć ktoś inny, kto ich potem zawiadomi, np. jeden ze służących barona. Porywacze pozbyli się powozu, który ich zdaniem można było łatwo wytropić i w dalszą drogę ruszyli na koniach i to dla niepoznaki korytem wzburzonej rzeki. Nie odważyli się jednak jej przepłynąć i w końcu wrócili na brzeg, z którego wyruszyli, jakieś półtora kilometra w dół rzeki. Jednak w tym momencie dzielna Maria

Francise (albo może głupia, to zależy od punktu widzenia) wyrwała się prześladowcom (z których oczywiście żaden nie był Markiem de Vallet) i rzuciła się w odmęty rzeki. Nurt natychmiast ją porwał i zanim rozbójnicy zdążyli zareagować, znikła im z oczu. Pan Perre, ich przywódca, wściekał się na nich ile wlezie, ale żaden nie odważył się zmierzyć z żywiołem. W końcu wrócili do lasu i pewni, że zgubili wszelkich ścigających udali się do swej kryjówki. Czego nie zauważyli to, że w czasie szamotaniny rozdarła się suknia Marii i jej fragment utkwiał wśród nadbrzeżnych gałęzi. Oczywiście jest to ta błękitna jedwabna sukienka, w której widzieli ją wcześniej gracze. Jeśli w tym miejscu zbadają grunt, to z łatwością odnajdą ślady bandytów i dotrą za nimi do ich siedziby. Na szczęście deszcz powoli przestaje padać i nie ma niebezpieczeństwa zgubienia tropu.

Banda dowodzona przez Jeana Baptiste Perre ukrywa się w opuszczonej chacie rozmiarów wystarczających, by mogli się w niej wszyscy pomieścić, łącznie z końmi. Dawno temu, jeszcze za pradziada Roberta Antoine, był to dworek myśliwski rodziny de Brogel, ale od tamtego czasu tutejszą zwierzynę dawno wytrzebiono, a domek popadł w zapomnienie. Tytuł rozdziału sugeruje, że rozbójników jest dwunastu, ale dostosuj ich liczbę do swojej drużyny. Jeśli bohaterom towarzyszą służący barona, to wzmocnij bandę taką samą liczbą rozbójników. Dwunastu bandytów plus Jean Baptiste powinno stanowić właściwe wyzwanie dla drużyny składającej się z czterech postaci czwartego poziomu. Nie wszyscy bandyci uczestniczyli w akcji. Także i teraz czterech stoi na warcie na skraju lasu otaczającego dworek. Gracze powinni po cichu zlikwidować strażników, a później podkraść się do budynku i wdrzeć się do środka. Tak czy owak, rozpocznie się w końcu walka. Opisz malowniczo huk wystrzałów z pistoletów, krzyki konających i szcęk ścierających się ostrzy. Bandyci są uzbrojeni w najróżniejsze bronie – pałki, długie noże, rapiery itd., ale dla uproszczenia można przyjąć, że mają one takie same charakterystyki. W ciasnych korytarzach i przedsionkach nie będą mogli skutecznie wykorzystać swojej przewagi liczebnej i dlatego walka z nimi nie powinna być nazbyt trudna.

To pojedynek z panem Perre powinien być kluczowym punktem akcji i dlatego jego osoba powinna zostać uwypuklona ze zgrai bandziorów. Niegdyś był on szlachcicem i nie zapomniał jeszcze pewnych dobrych manier. Starcie poprzedzi salutem i przedstawi się przeciwnikowi, żeby wiedział z czyjej ręki zginie. Będzie krzyczał na swoich podwładnych, żeby nie wtrącali się do pojedynku, chyba, że niehonorowo do walki włączą się inni bohaterowie. Będzie walczył z dziką zjadłością aż do śmierci, a gdy w końcu zostanie przebity zwycięskim ostrzem, gracz dostrzeże zaskoczenie i przestrasz na jego twarzy. Wszepcze jeszcze tajemnicze słowa: "Powiedzcie Annie ...". Dalej już nie dokończy, gdyż padając na ziemię wyzionie ducha. Będzie to stanowiło kolejną zagadkę dla graczy i może zaczną podejrzewać, że jakaś Anna maczała palce w porwaniu córki barona. Tak naprawdę, Anna była siostrą Jeana Baptiste Perre'go. Niegdyś się bardzo kłócili i gdy ostatecznie jej brat został wyjęty spod prawa i pozbawiony tytułu szlacheckiego, ona wstąpiła do zakonu, by modlić się o jego duszę, nie tracąc nadziei na jego odkupienie.

## Oskarżenia

W kryjówce bandytów gracze nie znajdą żadnych wskazówek co do przyczyny porwania ani losu dziewczyny. Jeśli któregoś z rozbójników wezmą żywcem, to akurat pechowo okaże się, że jest to jeden z pozostałych na straży domku, gdy bandyci ruszyli po córkę barona. Nikt poza Jeanem Baptiste nie wiedział jaka była przyczyna porwania i w większości myśleli, że chodzi o zwykły okup. Wszak wszyscy w prowincji wiedzieli, że majątek de Brogel jest wręcz legendarny. Brak informacji może osłodzić znalezienie kuferka ze skarbami. Gdy bohaterowie ich zaatakowali, bandyci mieli właśnie zamiar dodać do niego biżuterię zrabowaną z pałacu. Gracze mogą rozpoznać charakterystyczny naszyjnik z szafirami, dowód, że to ludzie pana Perre porwali Marię Francise.

Trudno przewidzieć, co dalej zrobią gracze, ale niewykluczone, że przypomną sobie starą zielarkę z karczmy Pod Czarnym Kotem i pojedą jej szukać, aby opatrzyła ich rany. Kunegunda będzie znowu pijana – najwyraźniej skądś dostała dużo pieniędzy, ale rannymi zajmie się tak czy owak – jeśli tylko się ją odpowiednio wynagrodzi – przecież nigdy nie można mieć zbyt dużo pieniędzy. Wkrótce po zabiegu do gospody przybędą ludzie barona i przekażą bohaterom wezwanie do dworu. Jeśli gracze nie pojechali do gospody to niewykluczone, że słudzy odnajdą ich gdzieś indziej. Wrócą z nimi, a nawet z podziwem będą patrzyli na ich rany. Będą ciekawi, jak je odnieśli, ale raczej nie będą chcieli za dużo



rozmawiać. Ostatnie wydarzenia wyraźnie wszystkim wstrząsnęły i dotychczasowe spokojne życie z dnia na dzień przewrócono im do góry nogami.

Gdy bohaterowie dotrą do dworu, zostaną w asyście służących zaprowadzeni przed oblicze barona. Robert Antoine uprzejmie przywita się z nimi i zapyta, jak przebiegały ich poszukiwania. Gdy bohaterowie zaczną opowiadać o potyczce z bandytami, baron gwałtownie im przerwie i poprosi ich, by nie opowiadali mu bajek, tylko po męsku przyznali się do winy. W trakcie ich nieobecności wypłynęły na wierzch pewne nieznanne wcześniej fakty, w świetle których to gracze są najbardziej podejrzani. Tym dowodem jest chusteczka z inicjałami bohatera, ale w tej chwili baron im o tym nie powie. Jeśli gracze przedstawią naszyjnik Marii Francise jako dowód na poparcie prawdziwości swojej historii, to zostanie to przyjęte przez wszystkich obecnych całkowicie odwrotnie, jako dowód, że bohaterowie porwali dziewczynę, a teraz próbują się wykpić częścią łupu.

Baron wciąż nie jest do końca przekonany (zwłaszcza jeśli pamięta przyjacielski wieczór spędzony w towarzystwie gości), ale nalega by bohaterowie dali mu szlacheckie słowo honoru, że nie opuszczą dworu dopóki sprawa się nie wyjaśni, albo baron utraci wszelką nadzieję na jej rozstrzygnięcie. Jeśli taką przysięgę złożą, bohaterowie zostaną odprowadzeni do swoich pokoi i nikt nie będzie im przeszkadzał w swobodnym poruszaniu się po budynku. I teraz następuje czas, w którym gracze mogą dokończyć śledztwo. Jeśli jednak nie zgodzą się na danie słowa honoru, to czeka ich los nie do pozazdroszczenia. Zostaną wtrąceni do loszku w piwnicy, trzymani o chlebie i wodzie, a porozmawiać będą mogli wyłącznie ze szczurami..

Warto teraz wskazać na poszlaki pozwalające oskarżyć siostrę barona pannę Charlotte Rosalie. To ona namówiła z pana Perre by porwał jej bratanicę, choć w samym czynie nie brała udziału (no może jedynie dała dziewczynie większą niż zwykle dawkę kropel ziołowych na dobry sen). Za to, to jej wstawiennictwu bohaterowie zawdzięczają swoją trudną sytuację. Charlotte Rosalie odkupiła od Kunegundy skradzioną chustkę i umieściła ją wśród splądrowanych rzeczy Marii Francise, jak gdyby wysunęła się z za paska w trakcie pakowania sukien. O częstych kontaktach siostry barona z zielarką można się dowiedzieć przepytując służbę. Nie jest to jednak wyłącznie jej domena. U Kunegundy regularnie zaopatruje się w zioła również kucharka Anna (!).

Jednak obserwacja Bogu ducha winnej kobiety do niczego nie prowadzi, a badając Charlotte Rosalie można się dowiedzieć paru interesujących rzeczy. Jej kąpielowa widziała wielokrotnie siniaki i zadrapania na ciele damy. Siostra barona tłumaczyła się bardzo wrażliwą skórą, która staje się dla niej źródłem cierpienia. Pewnym ryzykownym zagranem mającym to potwierdzić mogłoby być wtedy silne ścisnięcie Charlotte za rękę. Jeśli ta historia jest prawdziwa, to powinien pojawić się siniak. Może sama służąca zaproponować tę próbę, ale ona sama się nie odważy jej wykonać, gdyż wie jak surowa potrafi być jej pani. Ale może któryś ze zdeterminowanych graczy ... Prawdziwą przyczyną śladów na ciele Charlotte Rosalie były jej namiętne spotkania z panem Perre. Nie da się ukryć, że perwersyjne gry dominacji i uległości obojgu im sprawiały dużo przyjemności. Na ślad, że panna Charlotte miała kochanka, mogą doprowadzić także inne plotki o jakichś podejrzanych krzykach w jej pokoju. Tutaj znów się tłumaczyła złym stanem zdrowia i atakami bólesci, ale ktokolwiek zna się chociaż trochę na medycynie potrafi ocenić, że ta kobieta jest wyjątkowym okazem zdrowia. Co prawda istnieją schorzenia, które nie objawiają się w widoczny sposób, ale ... Na pewno staranne badanie lekarskie rozwiałoby tu wszelkie wątpliwości. Ale jak tu do niego doprowadzić?

Ostateczne dowody można znaleźć w pokoju Charlotte Rosalie. Jednak kłopotem jest tutaj to, że od czasu porwania Marii Francise ona prawie w ogóle go nie opuszcza i nawet większość posiłków je u siebie. Wszyscy to tłumaczą jej załamaniem po stracie ukochanej bratanicy, którą dobra kobieta wychowywała od dziecka. Wobec tego nie będą mile przyjmowane wszelkie pomysły, które mogłyby ją niepokoić. Wywabić ją można inscenizując jakiś większy wypadek, ale to już pozostawiam inwencji twoich graczy i twojej.

W pokoju Charlotte Rosalie znajduje się list od pana Perre z żądaniem okupu za córkę barona. List miał być oddany w ręce barona, ale Charlotte Rosalie wolała dręczyć go niepewnością co do losu jedynaczki, a poza tym obecnie wzmocniałby on argumenty za prawdziwością zeznań bohaterów. List jest ukryty w materacu panny de Brogel (więc żadne przeszukiwanie pokoju w czasie jej snu go nie odkryje, a poza tym zamyka się w nocy od środka w pokoju na klucz). Jeśli ufasz kostkom, to pozwól graczom wykonać test na *Przeszukiwanie* (ST 20) żeby go znaleźć, ale lepiej żeby ci powiedzieli, gdzie szukają (jeśli wskażą materac to ST testu obniży się do 10 lub nawet mniej). Gdy Charlotte Rosalie

przekona się, że jej kochanek nie żyje, spali ten list, więc gracze muszą się spieszyć. Innym dowodem wskazującym na jej powiązanie z bandytą są wycięte w ramie okiennej inicjały JBP. Zrobił to kiedyś pan Perre bawiąc się nożem po wyczerpującej nocy. Niestety znów nie jest to jednoznaczny dowód, gdyż kto wie jak się nazywał przywódca bandytów? (Jeśliby wezwać odpowiednie władze, to potwierdziłoby, że istnieje niejaki Jean Baptiste Perre, który został wyjęty spod prawa i pozbawiony tytułu szlacheckiego i to już byłby mocny dowód, zwłaszcza po ekshumacji jego zwłok. Ale kto się będzie tym kłopotał?)

## Pojedynek

W trakcie całego tego śledztwa równoległe są prowadzone poszukiwania zaginionej baronówny. Niestety wciąż bezskuteczne. Ludzie barona odnajdują za to Marka de Vallet, który przerażony widokiem porwania Marii Francise i dręczony wyrzutami sumienia, że nie stanął w jej obronie, błąkał się po okolicznych lasach. Niestety on także oskarży graczy. Zrobi to za podszeptem Charlotte Rosalie, ale faktycznie tamtej nocy widział jedynie płaszcz i szlachecki ubiór, który mimo że należał do pana Perre, mógł być podobny (w nocy) do ubioru któregoś z graczy.

W takiej sytuacji baron de Brogel decyduje się zakończyć problem i wyzwie bohaterów na pojedynek. Nie da się ukryć, że jest to dość szalone posunięcie, ale jego siostra dobrze oceniła, że przedłużająca się nieobecność ukochanej córki doprowadzi go do utraty zmysłów albo nawet i życia. Baron jest pewien swoich umiejętności szermierczych, wszak dzielnie walczył z dzikusami i ma nadzieję, że widmo śmierci skłoni złoczyńców do zdradzenia losu porwanej dziewczyny. A nawet jeśli to jego czeka śmierć w tym pojedynku, to w ten sposób skróci swoje cierpienia z powodu utraty córki. Pojedynek zostaje wyznaczony za trzy dni o poranku, na tyłach pałacu, gdzie wychodziły okna pokoju Marii Francise.

Jeśli gracze umówili się wcześniej z Jeanem Michaelem de Cremer, że ich odwiedzi u barona, to w końcu to następuje. Jest on przekonany o niewinności bohaterów i będzie się starał apelować do barona o ich zwolnienie. Jednak Robert Antoine jest również nieufny względem niego jako, że widzi że jest to ich przyjaciel – może on także brał udział w porwaniu? Mimo że wstawiennictwo okazało się nieskuteczne, to Jean Michael będzie służył bohaterom wszelką pomocą i może na przykład załatwiać dla nich jakieś sprawy poza dworem. Jeśli będzie szukał starej Kunegundy, aby się przyznała do spreparowania dowodu, to okaże się, że baba wytrzeźwiawszy wzięła nogi za pas i zaszyła się w okolicznych lasach w sobie tylko znanej kryjówce. Może on także dalej szukać Marii Francise lub wypełniać wszelkie inne zlecenia od graczy.

Jeśli graczom nie uda się udowodnić winy siostry barona, to w końcu nadejdzie dzień pojedynku. Będzie to mglisty poranek, drzewa parku wysuwają się z szarej mgły. Niedaleko stoi niewielka grupka służących, choć pan baron zabronił przyglądania się pojedynkowi. Jest i Charlotte Rosalia zimno spoglądająca na przygotowujących się do pojedynku szermierzy. Jeśli ktoś się jej bacznie przygląda to może dostrzeże cień uśmiechu, który błąka się po jej wargach. Sekundantem barona jest przestraszony Marek de Vallet, jako że był jedynym szlachcicem w okolicy. Jeśli we dworze przebywa Jean Michael to baron jemu zaproponuje tę funkcję, jeśli gracze nie zrobią tego pierwsi. Gdy nadejdzie moment skrzyżowania ostrzy graczy przeniknie jakiś dziwny dreszcz. Może to ten zimny poranek ...

## Zakończenie

Niezależnie od wyniku pojedynku, a nawet czy miał on miejsce, czy nie, po kilku dniach odnajdzie się Maria Francise. Będzie ona w bardzo ciężkim stanie, trawiona wysoką gorączką i właściwie jej życie będzie wisi na włosku. Tylko pomoc starej Kunegundy ma szansę jej pomóc, ale czy bohaterowie przebaczą jej zdradę? Kobieta sobie tylko znanym sposobem będzie wiedziała, czy intencje graczy są szczerze i nikt jej nie odnajdzie, jeśli będzie żywił wobec niej złe zamiary.

Jeśli bohaterom uda się ją sprowadzić to zajmie się Marią Francise, by później szybko zgarnąć zapłatę i zanim się ktoś obejrzy, ucieknie z powrotem do lasu. Jeśli nikt nie zaopiekuje się dziewczyną, to jeśli chcesz, to możesz pozwolić, aby Jean Michael zabrał ją do swego zamku i tam ją leczył. I tak już z nim zostanie i majątki sąsiednich rodów będą się mogły w przyszłości połączyć. Owszem, ale tylko jeśli nie stanie temu na przeszkodzie kolejna intryga Charlotte Rosalie ...

## Dodatek: Dramatis Personae

### Baron Robert Antoine de Brogel

Wysoki, przystojny mężczyzna, lat czterdzieści parę. Ma władcze spojrzenie, któremu ludzie się podporządkowują nie bardzo sobie nawet zdając sprawę dlaczego.

**Ary 1/Trp 2:** pw 20; Init +1; Szyb 9m; KP 15; Atak +5 (1k6+2, kryt 18-20/x2, rapier) lub +4 dystans (1k10, kryt x3, pistolet); SC Tropienie, Ulubiony wróg (Zwierzęta); Char PN; MRO Wytrw +3, Ref +1, Wola +3; S 14, Zr 13, Bd 11, Int 10, Rzt 12, Cha 16.

*Umiejętności i atuty:* Dyplomacja +8, Zastraszanie +8, Jeździectwo +5, Nasłuchiwanie +5, Leczenie +4, Tajniki dziczy +4, Ukrywanie +4, Wyczucie kierunku +4; Uniki, Walka na ślepo, Zogniskowanie broni (rapier).

### Maria Francise de Brogel

Brunetka o ładnych, proporcjonalnych kształtach, twarzy w kształcie serca. Ma 16 lat i niewinne radosne spojrzenie. Jest dosyć nieśmiała, ale to się może zmienić, gdy zacznie poznawać świat.

**Ary 1:** pw 8; Init +5; Szyb 9m; KP 11; Atak -1 wręcz (1k3-1, stłuczenia, pięści); Char ND; MRO Wytrw +0, Ref +1, Wola +2; S 8, Zr 12, Bd 10, Int 13, Rzt 10, Cha 14.

*Umiejętności i atuty:* Występy (śpiew) +8, Blefowanie +6, Dyplomacja +6, Postępowanie ze zwierzętami +5, Występy (taniec) +5, Jeździectwo +4, Wiedza (natura) +4; Poprawiona inicjatywa, Zogniskowanie umiejętności (Występy (śpiew)).

### Charlotte Rosalie de Brogel

Piękna kobieta w rozkwicie swej urody. Widać w całej jej postawie, że to pani wysokiego rodu, nawykła do tego, że ludzie jej słuchają. Lat trzydzieści parę. Brunetka.

**Ary 3:** pw 16; Init +1; Szyb 9m; KP 11; Atak +2 wręcz (1k3, stłuczenia, pięści) lub +3 dystans (1k8, kryt x3, pistolet); Char NZ; MRO Wytrw +2, Ref +2, Wola +7; S 11, Zr 13, Bd 12, Int 15, Rzt 14, Cha 16.

*Umiejętności i atuty:* Blefowanie +9, Dyplomacja +9, Wyczucie pobudek +8, Jeździectwo +6, Leczenie +5, Wiedza (heraldyka) +7, Występy (śpiew) +8, Ciche poruszanie +4, Zauważanie +4, Nasłuchiwanie +4; Czujność, Zogniskowanie umiejętności (Blefowanie), Żelazna wola.

### Marek de Vallet

Dość przeciętny młodzieniec, może trochę za delikatny i wymuskany. Ma tendencje do pograżania się w myślach, czemu towarzyszą głębokie westchnienia. Lat 18.

**Ary 1:** pw 8; Init -1; Szyb 9m; KP 9; Atak +0 wręcz (1k3-1, stłuczenia, pięści); Char N; MRO Wytrw +0, Ref -1, Wola +2; S 10, Zr 8, Bd 10, Int 12, Rzt 10, Cha 13.

*Umiejętności i atuty:* Występy (śpiew) +6, Blefowanie +4, Dyplomacja +4, Wyczucie pobudek +3, Występy (lutnia) +6, Występy (taniec) +4, Jeździectwo +2, Wiedza (heraldyka) +4; Zogniskowanie umiejętności (Występy (lutnia)), Zogniskowanie umiejętności (Występy (śpiew)).

### Jean Michael de Cremer

Wygląda jak skrzyżowanie młodego Pierce'a Brosnana z Hughem Grantem. Bardziej sympatyczny niż przystojny, ale i tak niczego mu nie brakuje. Lat 25.

**Ary 2/Łtr 2:** pw 20; Init +3; Szyb 9m; KP 16; Atak + 5 wręcz (1k6+1, kryt 18-20/x2, rapier) lub +5 dystans (1k10, kryt x3, pistolet); SC Ukradkowy atak +1k6, Uchylenie; Char CD; MRO Wytrw +0, Ref +6, Wola +3; S 12, Zr 16, Bd 10, Int 13, Rzt 10, Cha 18.

*Umiejętności i atuty:* Blefowanie +11, Dyplomacja +11, Wyczucie pobudek +7, Jeździectwo +6, Leczenie +2, Wiedza (heraldyka) +3, Alchemia +2, Występy (taniec) +6, Występy (śpiew) +5, Występy (lutnia) +5, Ciche poruszanie +5, Wspinaczka +4, Równowaga +5, Upadanie +5, Zauważanie +2, Nasłuchiwanie +2; Uniki, Zogniskowanie broni (rapier), Finezja w broni (rapier).

## Znachorka Kunegunda

Niska stara kobieta. Twarz czerwona od nadmiaru alkoholu, niewiarygodnie brzydka. Jednak, gdy na człowieka spojrzy, to jakoś się odechciewa z niej śmiać ....

**Exp 4:** pw 12; Init +0; Szyb 6m; KP 11; Atak +1 wręcz (1k4-2, kryt 19-20/x2, długi nóż); Char CN; MRO Wytrw +2, Ref +1, Wola +5; S 6, Zr 10, Bd 8, Int 14, Rzt 13, Cha 10.

*Umiejętności i atuty:* Profesja (zielarz) +10, Leczenie +8, Blefowanie +7, Kradzież kieszonkowa +7, Przeszukiwanie +7, Tajniki dziczy +7, Zauważanie +7, Ukrywanie +6, Zwierzęca empatia +6, Zbieranie informacji +6; Zogniskowanie umiejętności (Profesja (zielarz)), Krzepkość, Wielka Wytrwałość

## Jean Baptiste Perre

Potężnie zbudowany mężczyzna z czarnym wąsikiem i długimi, falującymi włosami. Typ Hiszpana, pogromcy byków. Brak poważania dla życia swojego i innych.

**Woj 4:** pw 30; Init +2; Szyb 9m; KP 16; Atak + 8 wręcz (1k6+5, kryt 18-20/x2, rapier) lub +6 dystans (1k10, kryt x3, pistolet); Char CN; MRO Wytrw +5, Ref +3, Wola +0; S 16, Zr 15, Bd 13, Int 10, Rzt 9, Cha 12.

*Umiejętności i atuty:* Blefowanie +4, Zastraszanie +6, Jeździectwo +7, Wspinaczka +7; Potężny atak, Uniki, Zogniskowanie broni (rapier), Specjalizacja w broni (rapier), Zogniskowanie umiejętności (Zastraszanie).

## Rozbójnicy

Zbieranina obwiesi. Ani zbyt inteligentni, ani przystojni. Brutalność jest ich sposobem na życie, ale nawet w tym chyba nie są zbyt dobrzy.

**Zbr 1:** pw 10; Init -1; Szyb 9m; KP 12; Atak +2 wręcz (1k6+1); Char CN; MRO Wytrw +2, Ref -1, Wola +0; S 13, Zr 8, Bd 11, Int 8, Rzt 10, Cha 9.

*Umiejętności i atuty:* Postępowanie ze zwierzętami +0, Jeździectwo +0, Zastraszanie +1, Zauważanie +2, Nasłuchiwanie +2; Czujność, Twardość.