

WILCZYCA

*"Boję się, idąc przez miasto, idąc przez dżunglę pełną ludzkich bestii.
Uciekam, chowając w błoto twarz przed zawsze wrogich oczu bezlitosnym ciosem.
Codziennie muszę być wilkiem, codziennie muszę być wilkiem"*

Inkwizycja „Wilk”

Wstęp

Wprowadzenie

Scenariusz ten przygotowany został do rozegrania w realiach systemu "Monastyr", jednak przy po niezbędnych przeróbkach może być poprowadzony także w innych systemach.

Akcja przygody toczy się w granicznej prowincji Brugii, na północnym zachodzie księstwa. Dokładne usytuowanie nie ma większego znaczenia i można je wybrać w związku z miejsca pobytu bohaterów. Rozgrywane wydarzenia mają miejsce w zimie, niedługo przed zimowym przesileniem - świętem Odejścia Proroka.

Bohaterowie, każdy ze swoich powodów, podążają śladem Karen de Urke - młodej ragandzkiej szlachcianki i towarzyszącego jej rancora - Geralda don Costello. W istocie Karen jest córką burgijskiego barona. Dziewczyna ma na sumieniu liczne zabójstwa, ponad to skrywa mroczny sekret - znamię Ciemności. Bohaterowie będą mieli szansę odkryć tajemnicę jej przeszłości, poznać przeznaczenie ku któremu zmierza. Dokonać wyboru, który być może zaważy na przyszłości Brugii.

Jeszcze słów kilka odnośnie muzycznej oprawy sesji. Oczywiście, każdy prowadzący ma w tej sprawie własne zdanie, płytotekę i gusta. Chciałbym jednak jako podkład muzyczny zasugerować „Legendę” Armii – płytę moim zdaniem doskonale pasującą do Monastyru. Jako wstępu można również użyć cytowanego powyżej utworu Inkwizycji. Z kolei do zilustrowania sceny z wilkiem można wykorzystać „Obławę II (z helikopterów)” Jacka Kaczmarek (najlepiej urwaną pod koniec).

Motywy

Wydaje się, że w systemie Monastyr wyjątkowo istotne jest odpowiednie umotywowanie bohaterów, które pozwoli im zaangażować się w przygodę. W tym przypadku podano kilka przykładowych motywów. Mogą one stanowić Tajemnice postaci, być wydarzeniami z ich przeszłości, czy też stać się tematem wcześniejszych epizodów wprowadzonych przez Mistrza Gry. To ostatnie rozwiązanie wymaga dodatkowej pracy ze strony prowadzącego, pozwala jednak najlepiej przygotować do rozegrania "Wilczyca" grupę "normalnych" (a nie tworzonych tylko do rozegrania scenariusza) bohaterów graczy.

Polityka

Bohater z rozkazu lub własnej woli pragnie wyjaśnić sytuację w prowincji, a także dopilnować formalności po śmierci barona. Sugerowana postać: Matrańska emisariuszka - dodatkowym elementem może być pewna doza akceptacji dla Starszej Wiary.

Zemsta

Bohater ściga Karen z osobistych pobudek, pała rządzą odwetu za popełnioną przez nią zbrodnię. Sugerowana postać: Gordyjski żołnierz - jeden z tych, którzy zeszli z Muru. Gdy próbował ułożyć sobie

życie na północy, Karen wraz z towarzyszem jednej deszczowej nocy zburzyli tę układankę. Pewnym wariantem może być skupienie się na postaci Geralda z marginalizacją, lub pominięciem Karen.

Odpowiedzialność

Bohater miał za zadanie opiekować się Karen, zawiódł. Teraz ma szansę ją odnaleźć, odpowiedzieć przed ojcem za niedopełnienie obowiązku. Sugerowana postać - Ragandzki ksiądz. Dodatkowym elementem może być jego - podobnie jak Karen - burzliwa przeszłość. Opamiętał się odnajdując cel życia w służbie Jedynemu, może zdoła jeszcze w porę zawrócić dziewczynę?

Religia

Bohaterowi została powierzona delikatna misja zbadania donosu spowiednika barona – ojca Ottona. Sugerowana postać - doryjski inkwizytor. Ostatni sprawiedliwy. Mimo, iż wiele lat temu odszedł z czynnej służby, wciąż uważany jest za najlepszego w tym ponurym fachu.

Ciemność

Bohater - na czyjąś prośbę, rozkaz, lub z własnej woli - dąży do zbadania pogłosek na temat demonicznego powinowactwa dziewczyny. Do tego motywu można dopasować szerszą grupę postaci, także bohatera igrającego z Ciemnością.

Wiedza

Jeden z bohaterów może dążyć do zgłębienia wiedzy o burgijskich wilkach. Może zostać wysłany do Burgii w związku z pojmaniem przez barona de Akarno białego wilka.

Przygoda

Bohater wyrusza do Burgii z mocnym postanowieniem upolowania białego wilka. Może to być zarówno doskonały myśliwy, jak i ktoś mający jedynie duże mniemanie o swoich umiejętnościach. Na przykład "postać młoda". Pewnym rozwinięciem tego motywu mogą być pogłoski o np. leczniczym wpływie krwi tych deviria.

Wydarzenia

1. Granica

Gdzieś w lesie rozbrzmiewa wilczy zew. Odpowiada mu inny głos, potem kolejne. To koniec wędrówki. Żaden z towarzyszących Bohaterom przewodników, przewoźników i tym podobnych NPCów nie zrobi dalej ani kroku. Za żadne pieniądze. Tam już Panie, Brugia, wilki i śmierć niechybna. Oczywiście ostrzem rapiera można przekonać każdego o względności tej śmierć niechybności, z tym, że chyba żaden ze szlachciców nie zdecyduje się na takie ultimatum.

Najpewniej więc trzeba będzie porzucić sanie i żegnających się ze strachem chłopów. Można jeszcze dowiedzieć się, że niedaleko powinna znajdować się graniczna strażnica.

Bohaterom nie pozostaje nic innego, jak samotnie ruszyć w las. Minęło już południe, niedługo zacznie się ściemniać. Wilcze wycie rozbrzmiewa coraz bliżej. Pomału narasta poczucie zagrożenia. Gdzieś między drzewami migają szare sylwetki. Kolejne kilkaset metrów brnięcia przez śnieg. Ślady końskich kopyt krzyżujące się z siecią wilczych tropów. Coraz większe zmęczenie. Wycie rozlega się gdzieś za bohaterami. Wilki osaczają bohaterów.

Nagle, jakby na sygnał rusza wilcza obława.

Między drzewami widać już zarys strażnicy. To jednopiętrowa, kamienna budowla. Już nie marsz ale rozpaczliwy bieg. Ilu z mknących między drzewami napastników są w stanie pokonać?

Bohaterowie wpadają na przedpole strażnicy. Zamiast spodziewanej pomocy, bezpiecznego schronienia, martwa cisza. Atakujące wilki.

Nikt nie odpowiada na wezwanie, wołanie o pomoc. Okazuje się jednak, że ciężkie wrota są uchylone.

Wydaje się, że wewnątrz strażnicy jest jedynym sensownym schronieniem, chociaż oczywiście bohaterowie mogą chociażby schronić się na drzewach, czy próbować przebić dalej.

2. Strażnica

Mury strażnicy dają schronienie przed wilkami. Jednak w półmroku widać rozszarpane ciała. W kącie błyskają wilcze ślepia.

Bohaterowie nie mają już wyboru. Muszą stanąć do walki z bestią.

Po pokonaniu zwierzęcia przychodzi czas na dokładne zbadanie strażnicy. Cała sześciuosobowa załoga została rozszarpana przez wilki. Trzech żołnierzy na parterze, trzech na piętrze. Niektórzy nie zdążyli nawet sięgnąć po broń. Dokładne oględziny mogą wskazać, że w istocie zginęli od białej broni.

Całe wyposażenie strażnicy wygląda na nietknięte. Bohaterowie nie znajdują tu nic interesującego, czy nietypowego. Mogą jednak np. dozbroić się w broń palną i uzupełnić zapasy amunicji.

Postacie obeznane w heraldyce lub lokalnej polityce mogą także rozpoznać, że znajdują się już na ziemiach barona de Akarno. Świadczy o tym np. herb na draperii na ścianie (i identyczny nad bramą strażnicy - co jednak prawdopodobnie umknęło im podczas ucieczki przed wilkami) oraz czarno-zielone barwy żołnierzy.

Z pierwszego piętra strażnicy prowadzi kłapa na dach. Znajduje się tam przykryty płachtą stos sygnałowy.

Wilki szaleją wokół, próbując dostać się do środka. Wykazują przy tym dosyć wysoką inteligencję. W pewnej odległości można ujrzeć także wielkiego białego basiora. Po pewnym czasie rezygnują. To dziwne, ale kilka z nich najwyraźniej zostaje na straży.

Próba wydostania się powoduje powrót sfory, jednak chęci graczy do opuszczenia strażnicy nie powinna być sztucznie blokowana.

3. Odsiecz

Jeżeli bohaterowie rozpalą sygnałowy stos, odsiecz nadejdzie w ciągu kilku godzin - nawet w nocy. Jeżeli tego nie zrobią - dopiero następnego przedpołudnia.

Odsiecz to dwudziestu żołnierzy na koniach. Wszyscy w barwach barona de Akarno. Każdy uzbrojony jest w pistolet i rapier, większość używa strzelb. Nadjeżdżają stępą, z płonącymi krzyżami odstrasżającymi wilki. Z ni to pieśnią, ni to deklamacją, podawaną przez chorążego (ze sztandarem rodu) i powtarzanego przez resztę chórem donośnych głosów. "Jeden bóg. Jedyny. Jedna dusza. Nieśmiertelna. Nasza siła. Krzyż i miecz. Śmierć deviria. Śmierć". Pieśnią mało poetycką, ale zagrzewającą do walki i pomagającą zachować dyscyplinę. Żołnierze wyglądają na zaprawionych w bojach weteranów.

Oddział prowadzi młody Marek de Vallis. Marek jest - co w sumie nie powinno wydawać się dziwne - zaskoczony widokiem bohaterów. Jego nieufność przeradza się w niemal otwartą wrogość, gdy dowie się o masakrze w strażnicy. Zwłaszcza po dokładnych oględzinach zabitych.

Tylko szlacheckie słowo honoru, że nie spróbują ucieczki pozwoli bohaterom uniknąć aresztowania. Marek zdaje się głuchy na logiczne argumenty (dlaczego po zabiciu żołnierzy mieliby wzywać pomocy? Dlaczego ciała są rozszarpane przez wilki?), udaje również, że nie wie nic na temat Karen (osoba, która o nią pyta, pośrednio narazi się na gorsze traktowanie).

Część żołnierzy zostaje w strażnicy, a reszta - zabierając zabitych - udaje się w drogę powrotną. Bohaterowie również mają udać się do zamku.

4. Droga

Oddział jedzie przez lasy, mijają kilka silnie ufortyfikowanych drewnianych osad. Można dostrzec wzmoczone stráže mieszkańców. Chłopi pozdrawiają żołnierzy. Bez czołobitności, bez radości. Tu toczy się wojna, a każdy, kto zdoła utrzymać broń, jest żołnierzem.

Podróż można umilić kilkoma epizodami. Jednym z nich może być przypatrujący się jedynie z oddali oddziałowi biały wilk. Innym - oblężenie przez wilki na wprost spalonej chaty. Tutaj Marek nie będzie kwapił się do pomocy. Ukrywający się w chacie ludzie są przestępcami wykluczonymi ze społeczności.

Po kilku godzinach drogi oddział dociera do zamku i otaczającego go podgrodzia.

Sam zamek jest właściwie usytuowaną na wzgórzu dużą kamienną warownią. Warownia otoczona jest mocno sfatygowanym kamiennym murem. Poniżej, otoczone drewnianą palisadą, znajduje się podgrodzie. Sama warownia jest wiekowa. Zapewne wybudowano ją jeszcze za czasów Proroka, albo i wcześniej.

Wkrótce oddział wjeżdża do osady. Szeroki trakt prowadzi ku bramie zamku.

5. Wieszczka

Mieszkańcy osady nie interesują się zbyt żołnierzami. Dopiero widok naszych bohaterów sprawia, że odrywają się od swoich zajęć. Wkrótce tworzą szpaler wzdłuż drogi, zmęczonymi oczami przypatrując się przybyłym.

Nagle powstaje jakieś zamieszanie.

Stara, najpewniej ślepa, bezzębna kobieta, wchodzi na drogę, niemal pod konia Marka.

- Za późno - mówi zapatrzona gdzieś w dal - jest tutaj. Zdrada zostanie odkupiona.

Zanosi się historycznym śmiechem, podczas gdy Marek spina konia.

- Z drogi więdźmo! - krzyczy czyniąc znak krzyża, rusza do przodu niemal tratując kobietę.

Pozostali żołnierze ruszają za nim. Do bohaterów może dojść jednak cichy szmer niezadowolenia. Mimo to, nikt nie odpowie na żadne pytanie, ani nie pozwoli na rozmowę z kobietą. Jedynie Marek może odburknąć, że kobieta już dawno winna spłonąć.

6. Na zamku

Po przybyciu na zamek, Marek zaordynuje uwięzienie bohaterów. Najprawdopodobniej - w obliczu tak jawnej niesprawiedliwości - powinno dojść do słownych przepychanek oraz zapewne żądań widzenia z baronem. Teraz bohaterowie (choć część z nich zapewne o tym wie) mogą usłyszeć, że baron leży złożony chorobą, i to on, Marek de Vallis, na bezpośrednie polecenie barona, odpowiada za bezpieczeństwo prowincji.

W momencie, gdy wymiana zdań będzie najostrzejsza, powinna pojawić się baronowa. Starsza, dystyngowana kobieta. Pani Margareth de Akarno.

- Baron pragnie was widzieć, szlachetni panowie - zwróci się do bohaterów. Ruchem ręki utnie wszelkie protesty Marka. Patrząc na jego spurpurowiałą twarz i z trudem powstrzymany wybuch, nie trudno odgadnąć, że tych dwoje darzy się co najmniej niechęcią, oraz, że mimo wszystko baronowa ma więcej do powiedzenia.

7. Spotkanie

Wkrótce bohaterowie zostają poprowadzeni do komnaty barona. Dwóch żołnierzy w strojach rodu bez słowa rozstąpi się przed baronową. Wysokie, obszerne pomieszczenie rozświetlone jest kilkunastoma oliwnymi lampami. Główne wyposażenie komnaty stanowi duże łóżko z baldachimem. Oprócz niego w pokoju znajdują się dwa zamknięte kufry, mała biblioteczka i przysunięty do łóżka sekretarzyk. Nieco dalej stolik z medycznym instrumentarium. Ogólnie pomieszczenie urządzone jest ze

smakiem i bez przepychu. Pierwszym, który rzuca się w oczy jest oczywiście baron. Błady na twarzy siedzi oparty o wysoko ułożone poduchy.

- Wybaczcie, Panowie, że godnie powitać nie mogę - mówi słabym głosem prostując się jeszcze bardziej. Przywita się z bohaterami jak z równymi sobie.

Na sekretarzyku można ujrzeć założony zakładką zbiór medytacji i rozważań "W stronę Światłości". Jest to raczej znana - głównie bohaterom o religijnym wykształceniu - pozycja. Jest napisana względnie prostym językiem i nie zawiera żadnych kontrowersyjnych treści. Ze względu na tematykę rozważań wydaje się jak najwłaściwszą lekturą na łożu śmierci.

Wyjątkowo spostrzegawczy bohaterowie mogą odnieść wrażenie, że ktoś ukrywa się za służącym do przebierania parawanem.

Baron Benedykt de Akarno wypyta bohaterów o drogę i (grzecznościowo) o sprawy jakie ich przywiodły. Spyta również o incydent z Markiem. Jeżeli bohaterowie dadzą słowo honoru, że nie mieli nic wspólnego z masakrą w straźnicy, uwierzy w ich zapewnienia. Poprosi, aby zostali jego gośćmi.

Jeżeli bohaterowie wspomną o Karen, dostrzegą wyraźne zmieszanie na jego twarzy, również baronowa wydaje się nerwowo poruszyć na wzmiankę o dziewczynie. Baron zamilknie, a baronowa jak najszybciej postara się zmienić temat.

Gdyby któryś z bohaterów pragnął (np. w związku z otrzymanymi rozkazami) przeprowadzić z nim poważniejszą rozmowę, Benedykt poprosi o przełożenie jej do jutra, gdyż "o niektórych rzeczach bezpieczniej jest rozmawiać przy świetle dnia".

Na ewentualne pytanie o wzmożoną ilość lamp odpowie niewyraźnie, że "światło pozwala mu zachować nadzieję".

Bohaterom najprawdopodobniej pozostanie pożegnać się, i wraz z baronową opuścić komnatę.

Oczywiście, możliwe, że bohaterowie podejmą inne kroki:

- Próba wykorzystania pełnomocnictw (np. Inkwizycji, czy Matry) z pozycji siły, spowoduje wzburzenie szlachcica. W pierwszym przypadku stwierdzi, że pozostaje do dyspozycji i poprosi o uszanowanie jego woli i przełożenie przesłuchania do jutra. W drugim - przypomni, że póki żyje, to on sprawuje władzę w prowincji.
- Próba drażnienia niewygodnych dla barona i baronowej tematów spowoduje uprzejme wyproszenie ich z komnaty. Tym ostrzejszego, im bardziej natarczywe będzie działanie bohaterów. Z wezwaniem straży włącznie.
- Gdyby komuś przyszło do głowy wykorzystanie jakiegoś pretekstu do przejrzania książki, okaże się, że jest to jej normalny egzemplarz. Założona strona zawiera rozważanie o tym jak podstępne mogą być podszepty deviria.
- Próba zajrzenia za parawan będzie wiązała się ze szczytem nietaktu wobec gospodarza i raczej nikt ze szlachciców nie powinien zdecydować się na ten krok.

8. Gościna

Jeżeli spotkanie z baronem przebiegło bez większych nie stosowności, bohaterowie zostaną zaproszeni do komnat gościnnych znajdujących się niedaleko sypialni barona. Każdy z nich dostanie do swojej dyspozycji urządzone ze smakiem niewielką komnatę z podstawowym wyposażeniem. Grupie zostanie także przydzielony służący - raczej prosty młodzieniec o imieniu Rob. Baronowa zaprosi jeszcze bohaterów na późną wieczerzę, po czym zostawi ich samych.

W zależności od pory dnia bohaterowie będą mieli mniej lub więcej czasu dla siebie.

Nic nie broni im opuścić komnat i swobodnie wędrować po zamku. Jednak zbyt duża wścibskość może się spowodować, że straźnicy zaalarmują Marka, który przypomni bohaterom o nie nadużywaniu praw gości.

Jedyną ciekawostką jaką można odkryć przy dokładnym przeszukaniu komnat jest tajne przejście w jednej z nich. Niestety, zamknięte od zewnątrz. Dodatkowo w każdym z pomieszczeń można odkryć mogące służyć do podglądania otwory.

W przypadku gdyby bohaterowie spędzili w strażnicy noc wszystkie przyszłe wydarzenia powinny zostać przesunięte o jeden dzień do przodu. W tym przypadku baronowa zaprosi naszych bohaterów najpierw na obiad (co nie ma zresztą większego znaczenia). Takiego przesunięcia można dokonać również, gdy prowadzący uzna, że więcej wolnego czasu lepiej wpłynie na rozwój przygody.

9. Wieczera

Długi stół stoi niemal na środku dużej reprezentacyjnej komnaty. Prowadzi z niej przejście na szeroki balkon. Wśród wystroju komnaty uwagę zwraca arras przedstawiający walczącego z wilkiem rycerza.

Bohaterowie zostają wprowadzeni przez starszego służącego, i po obmyciu rąk w misie, posadzeni obok siebie za stołem.

Jedno z dwóch miejsc u szczytu stołu - najpewniej zajmowane tradycyjnie przez barona - jest puste. Postawiono jednak przy nim nakrycie. Na krześle po lewej zasiada baronowa.

Zwraca uwagę także drugie nakrycie, wysoko przy szczytce. Obok zasiada Marek. W połowie stołu, obok miejsc przygotowanych dla bohaterów siedzi - tyłem do wchodzących - jeszcze ktoś. Gdy podniesie się na powitanie, któryś z bohaterów będzie mógł rozpoznać w nim towarzyszącego Karen rancora. W pewnym oddaleniu, prawie u końca stołu, można ujrzyć postać starszego mnicha - spostrzegawczy bohaterowie powinni zorientować się, że to nie jego widzieli w sypialni barona. To ojciec Otton pełniący duchowe posługi we włościach de Akarno. Obok mnicha na specjalnym stojaku spoczywa gruba księga - "Żywot Proroka" jedna z części "Kronik".

Następuje formalna krótka prezentacja bohaterów, oraz zasiadających przy stole.

Szczególne wrażenie powinno wywołać nazwisko Geralda don Costello. Rancor skłania się uprzejmie bohaterom, jeżeli miał okazję spotkać kiedyś któregoś z nich, nie da tego po sobie poznać.

Gdy wszyscy zasiądą do stołu baronowa zdaje się jeszcze na kogoś czekać. Po chwili daje jednak dyskretny znak mnichowi.

Ten bierze w dłonie księgę i czyta fragment żywotów związany ze zbliżającym się świętem Odejścia Proroka:

Także i kolejny dzień spędził na brzegu modląc się i medytując. "Kiedy wypływasz, Panie?" pytali Go gdy powrócił. "Łódź czeka gotowa". "Tylko Jedyny wie, kiedy czas właściwy nadejdzie" odrzekł im.

- Tak świadczą błogosławieni - kończy tradycyjną formułą.

- I tak było - Potwierdzają wszyscy przy stole. Ktoś uważny może dostrzec, że jedynie Marek zrobił to z autentyczną gorliwością. Mnich ostrożnie układa księgę na stojaku, otwartą ku szczytowi stołu. Baronowa daje znak do rozpoczęcia wieczery.

Podczas posiłku i tuż po nim bohaterowie będą mogli choć trochę poznać współbiedników. Wszystkie szczegóły zostały opisane w punkcie "Śledztwo". Niestety, dosyć szybko całe towarzystwo ogarnie senność i wszyscy rozejdą się na spoczynek. W dużej mierze jest to zasługą doprawionego specjalną miksturą wina. Z tego też powodu osoby niepijące będą na uprzywilejowanej pozycji. Należy jednak pamiętać, by nie przesadzić z siłą narkotyku - bohaterowie nie powinni niczego podejrzewać, a zmęczenie składać raczej na karb obfitego w wydarzenia dnia.

10. Wilk

Ciężki, pełen koszmarów, sen nadspodziewanie szybko spada na bohaterów. Dominującą rolę odgrywa w nim wielki biały wilk przemykający się pustymi korytarzami uśpionej twierdzy.

Pierwszy, przeraźliwy krzyk - barona, jak dojdą później - może być jeszcze częścią nocnych koszmarów. Wkrótce jednak krzyk rozlega się ponownie. Z korytarza dobiega tupot butów, nawoływania żołnierzy.

Najprawdopodobniej bohaterowie nie będą czekać biernie na rozwój wydarzeń.

Żołnierze pod wodzą Marka gromadzą się pod drzwiami sypialni barona. Drzwi są zamknięte. Młody szlachcic właśnie rzuca się na nie, próbując wyważyć barkiem. Czterech strażników dźwiga już ciężką ławę, mającą posłużyć za taran. Pojawia się także don Costello. Oprócz wyważenia drzwi

sposobem na dostanie się do środka jest odstrzelenie zamka, chociaż sztuka ta winna udać tylko dobremu, a przede wszystkim potrafiącemu opanować emocje, strzelcowi.

Scena w środku mrozi krew w żyłach. Wśród skotłowanej pościeli siedzi blady jak ściana baron. Zbielałymi wargami mamrocze ochronną modlitwę. Niemal na nim póły - osłaniając barona własnym ciałem - młoda kobieta. Karen de Urke. Jej twarz tonie we łzach, ciałem wstrząsają spazmy. Ogromny biały wilk zdaje się warować u jej stóp, z pyskiem na udzie dziewczyny.

- Stać! Stać! - rozdygotany Marek powstrzymuje strażników z bronią. Boi się, że postrzeli barona. Zbrojną w rapier dłonią wykonuje znak krzyża wolna zbliżając się do bestii. Wilk podnosi się z głuchym warknięciem. Jego ślepie płoną demonicznym blaskiem. Teraz można dostrzec kolczatkę na jego karku. W drzwiach, przepychając się przez strażników, pojawia się baronowa w nocnej sukni.

Marek ramię w ramię z Geraldem będą próbowali odciągnąć wilka od barona i Karen. Oczywiście bohaterowie również będą mogli włączyć się do akcji. Deviria wydaje się być jednak obdarzony nieludzką inteligencją. Stara się nie dać podejść, otoczyć, ani wystawić na ostrzał. Przede wszystkim spróbuje przedrzeć się przez zaskoczonych strażników i wydostać z komnaty.

Bohaterów czeka teraz emocjonujący pościg przez labirynt zamku, przez kamienne korytarze oświetlane tylko nielicznymi lampionami. W chaosie pogoni, w nieuchronnej skuteczności powoli osaczającej bestię obławy. Wśród nawoływań strażników, urwanego krzyku rozszarpanego przez bestię samotnego żołnierza. Aż do śmierci zaszczutej w ślepym zaułku bestii, gasnących powoli demonicznych ślepi.

Ani baronowi, ani dziewczynie nic się nie stało. Baronowa beszta Marka za niedopilnowanie bezpieczeństwa. Marek z kolei przyjmuje to, jakby faktycznie miał coś na sumieniu. O ile bohaterowie nie przeciwstawia się baronowej - muszą mieć jednak przy tym silną pozycję - ta poprosi wszystkich o powrót do komnat.

Do świtu nie wydarzy się już nic niespodziewanego. Baronowa spędzi resztę nocy w komnacie barona razem z Karen, Geraldem i modlącym się bez ustanku ojcem Ottonem.

11. Dzień oczekiwania

Po burzliwej nocy wstaje nowy dzień. Długi pochmurny zimowy dzień, duszny od kłębiących się wokół tajemnic. Przytłaczającej atmosfery oczekiwania na nieuchronną śmierć Benedykta de Akarno.

Dzień ten bohaterowie mogą spędzić przede wszystkim na rozmowach z poszczególnymi osobami zamieszkanymi w całą historię. Rozmowy te będą zapewne odbywać się w komnacie jadalnej, przylegającej do niej małej bibliotece, lub prywatnych pokojach. Możliwe, że bohaterowie podejmą też inne działania, na przykład spróbują odnaleźć wieszczkę z podgrodzia. Wszystkie informacje jakie mogą zdobyć umieszczono w punkcie "Śledztwo".

W ciągu dnia można wyczuć narastające napięcie. Wydaje się, że Marek podburza żołnierzy. Od służących - lub podczas wycieczki poza zamek - można dowiedzieć się także o niepokojach wśród chłopów. Coraz głośniejsze mówi się o przybyciu Wilczycy. Córki Ciemności, która ma poprowadzić deviria do ostatniej walki przeciwko ludziom.

Pod wieczór niepokoje osiągają apogeum. Pod twierdzą gromadzą się uzbrojeni mieszkańcy domagający się wydania Karen. Marek wszczynając bunt wśród żołnierzy, jednak ich część wciąż pozostaje wierna baronowi.

Baronowa z balkonu próbuje podjąć mediację. Zostaje oskarżona o wystugiwanie się demonom. Także ojciec Otton próbuje ostudzić emocje tłumu. Prosi o zdanie się na mądrość Kościoła. Gdyby wśród bohaterów ujawnił się ktoś z pełnomocnictwami Inkwizycji lub Matry, poprosi go o wyjście do tłumu.

Tymczasem Karen cały czas spędza u boku umierającego ojca. Gerald waruje pod drzwiami.

Co w tym wszystkim robią bohaterowie? Prawdopodobnie prowadzą coraz bardziej gorączkowe dochodzenie. Próbuje zorientować się, o co się tak naprawdę dzieje. Mogą przyłączyć się do którejś z frakcji żołnierzy. Spróbować załagodzić sytuację, lub uczynić pierwszy krok ku rozlewowi krwi. Nie dopuścić do otwarcia drzwi fortecy, lub przeciwnie - wpuścić do środka żądny krwi motłoch.

Nade wszystko powinni jednak, jako ludzie honorowi, wsiąść sobie do serca co jednym głosem powtarzają Gerald, baronowa i mnich. Pozwolić, aby dokonało się, co ma się dokonać. Aby baron mógł w spokoju odejść z tego świata. Aby Karen mogła do końca zostać przy łożu odzyskanego po latach ojca.

Może przyjdzie im nawet z rapierami w dłoniach stanąć u boku starego rancora. Bronić drzwi komnaty i odbywającego się za nimi misterium śmierci.

Gdyby przypadkiem doszło do wcześniejszego wtargnięcia do komnaty, napastnicy winni sami - lub po płomiennym przemówieniu któregoś z BG - wycofać się uświadomiwszy sobie powagę sytuacji.

Gdyby jednak sytuacja przybrała wyjątkowo niekorzystny obrót może dojść nawet do samosądu na dziewczynie i podpalenia zamku.

Późnym wieczorem nadciąga wojsko barona de Lingo, rządzącego sąsiednią prowincją. Dowódca - Ryszard de Amiro - rozpędza hałastrę. Domaga się wpuszczenia na zamek, w imieniu księcia Brugii, Królowej Matki i Świętej Inkwizycji. Towarzyszy mu chudy jak śmierć inkwizytor: Eric de Salvatore. Jego (nie)sława sięga daleko i zapewne niektórzy bohaterowie mogli słyszeć o jego bezwzględności w pełnionych obowiązkach.

Teraz nie ma już wyboru. Zrezygnowana baronowa rozkazuje Markowi wpuścić przybyłych. Bohaterowie mogą jedynie próbować odwlec ten moment. Marek wydaje się zadowolony z takiego obrotu sprawy.

Wkrótce potem baronowa zniknie przy pierwszej nadarzającej się okazji.

12. Porwanie

Jeżeli ktoś z bohaterów czuwa przed komnatą będzie mógł usłyszeć odgłosy krótkiej szamotaniny. Gdy wpadnie tam z Geraldem dostrzegą zamykające się tajne przejście i na wpół wilcze, na wpół ludzkie postacie unoszące Karen. Razem z nimi wkraczają żołnierze pełniący wartę przed komnatą.

Eric spieszy już środkiem korytarza w asyście żołnierzy de Lingo.

Nagle padają strzały. Obaj żołnierze wypalają prosto w plecy rancora i najszybszego z bohaterów. Jeżeli w komnacie znajduje się ktoś jeszcze (lub postrzelony bohater podejmie walkę), dobywają broni starając się opóźnić pogoń. W innym przypadku starają się zatrzeć ślady (oczywiście na tyle nieudolnie, by bohaterowie mogli je odnaleźć), a następnie uciec tajnym przejściem.

Żołnierze nie mają nic do stracenia, walczą do śmierci. Gdyby zostali pojmani, mogą zacząć mówić jedynie na torturach.

Stary rancor umiera, na jego naznaczonej chorobą twarzy pojawia się wyraz ulgi. "...Całe moje życie... Ratuj ją, nie daj..." - szepcze. - "Przysięgnij" - gwałtownie chwyta za ramię pochylającego się nad nim bohatera. Nieme błaganie zastyga w martwych oczach, dłoń zaciska się kurczowo. Gerald don Costello nie żyje..

Nie żyje również baron Benedykt de Akarno. Zmarł dosłownie przed kilkoma minutami, powieka drugiego oka jest tylko na wpół spuszczone.

Gdyby bohaterowie byli gdzieś dalej mogą jeszcze usłyszeć strzał i dopaść umierającego w przejściu rancora. W zależności od tego jak będą się spieszyć, mogą wyprzedzić ich (w zależności od sytuacji w warowni) ludzie barona, poplecznicy Marka, lub żołnierze de Lingo

13. Pogoń

Najprawdopodobniej bohaterowie ruszą śladem porwanej Karen. I to najpewniej sami. Należy wziąć pod uwagę, że Eric także do nich będzie miał kilka pytań. Będą musieli wybierać między pościgiem, a zmitrzeniem cennego czasu na wyjaśnienia.

Korytarz wiedzie przez kilkadziesiąt metrów w lewo i prawo od wejścia, wkrótce jednak jedna z odnóg kończy się ślepyim zaułkiem. Korytarz jest wąski, w miarę swobodnie może w nim operować tylko jedna osoba. Im krótszy czas upłynął od porwania, i im bardziej zdecydowane zadziałają bohaterowie, tym łatwiej będzie im pochwycić trop porwawczy.

Pościg biegnie wąskimi korytarzykami, stromymi kręconymi schodami. Głęboko pod wzgórze. Jeżeli bohaterowie ujawnią swoją obecność, będą musieli liczyć się z zasadzką w najdogodniejszych ku temu miejscach. Każdy z napastników będzie walczył do końca. W ostateczności nawet odbierze sobie życie byle tylko nie dać się złapać. Dopiero po pokonaniu którejs z wilkołaczych bestii okaże się, że to w istocie człowiek. Wilcze przebranie nadające mu demoniczny wygląd wygląda na bardzo stare i zniszczone. "Wilkołaki" w walce wykorzystują ostrza w miejsce pazurów wilczych łap oraz długie noże. Mimo fanatyzmu potrafią zachować rozsądek i osłaniać odwrót pobratymców bezlitośnie wykorzystując znajomość terenu.

W końcu tunel zmienia się w naturalną odnogę jaskini. Jej końca broni zamknięta - o ile porywacze mieli na to czas - wiekowa krata.

Po dalszych kilkudziesięciu metrach skalny korytarz otwiera się na wielką grootę.

14. Pieczara

Bohaterowie znajdują się na czymś w rodzaju naturalnej galerii w kształcie podkowy, jakieś 5 metrów nad rozciągającą się poniżej jaskinią. Galeria ta ma w najszerszym miejscu jakiś metr szerokości. Z lewej strony - bliżej wejścia - na jej końcu znajduje się strome, ale łatwe do pokonania zejście w dół. Dostanie się na galerię (lub jej opuszczenie) możliwe jest również w drugim końcu, chociaż jest to droga znacznie trudniejsza.

Do głównej jaskini z zewnątrz prowadzi szeroka, niska szczelina. Obecnie komora rozświetlona jest kilkoma zaledwie pochodniami. W półmroku, wśród migoczących na ścianach pieczary cieni, można dostrzec kilkanaście wilkopodobnych postaci. Stoją w półokręgu, przodem do wejścia, pod biegnącą nad ich głowami galerią.

W zależności od tego jak przebiegała pogoń za porywaczami, korytarz i galeria może być mniej lub bardziej strzeżony, a kultysty znajdować się w różnym stadium mobilizacji.

Jeżeli bohaterowie zdecydują się wykorzystać wilkołacze przebrania, będą mieli spore szanse na oszukanie ewentualnych strażników (np. opowiadając o własnej śmierci) i dołączenie do półokręgu.

Uwagę zwracają przede wszystkim postaci w środku. Dwa wilkołaki przytrzymują kogoś - mimo, że ten ktoś się nie wyrывa - opatulonego w długi szary płaszcz z kapturem.

Gdzieś na zewnątrz rozlega się wilczy zew. Zajmujący centralną pozycję wilkołak unosi dłonie do góry. W pieczarze rozlega się wycie do złudzenia przypominające wycie. Odezew. Przy dokładnym przyjrzeniu się można stwierdzić, że prowadząca zgromadzenie może być baronową. Później okaże się, że wszyscy kultysty to mieszkańcy okolicznych osad.

Przy wejściu do jaskini migają szare sylwetki. Pojawia się kilkanaście wilków. Tworzą jakby drugą część koła. Wśród nich pięć białych bestii. Jedna dokładnie na przeciw baronowej. I postępującej ku niemu postaci w płaszczu. Demoniczny wilk również, łapa za łapą, zbliża się ku środkowi koła. Płonące czerwienią ślepie utkwione są w zakapturzonej postaci. Płaszcz jakby sam opada z ramion. Na przeciw wilka stoi Karen de Akarno. Wilczyca.

15. Rozstrzygnięcie

Jeżeli bohaterowie jeszcze nic nie przedsięwzięli, to ostatni moment aby włączyć się do akcji. Za chwilę biały wilk skoczy powalając dziewczynę. Jednym ruchem przegryzając krtań.

Za chwilę przez tunel wędrują na galerię żołnierze de Lingo z Ryszardem de Amiro na czele. Za chwilę zjawi się Eric de Salvatore.

Za chwilę pieczara spłynie krwią. Deviria, heretyków, żołnierzy Dominium.

Co uczynią bohaterowie? Po czyjej stronie się opowiedzą? Czy przeszkodzą wypełniającej swe przeznaczenie Karen? Czy ją uratują? Czy ofiara Wilczycy na prawdę przyniesie Brugii pokój?

Śledztwo

Oto co można się dowiedzieć na temat poszczególnych wątków. Wiele zależy od tego z jakim nastawieniem i z jakiej pozycji będą przepytывani poszczególni bohaterowie niezależni. Jakie będzie ich mniemanie na temat bohaterów itp.

Masakra w strażnicy

Baron i Baronowa ukrywają smutną prawdę, że żołnierzy wymordowała Karen i Geraldem. Bynajmniej nie dla przyjemności, ale w samoobronie. Oni sami przyznają się do tego tylko gdy zostaną spytani wprost. Okaże się, że żołnierze wiedzieli o ich przybyciu i mieli rozkaz uwięzienia dziewczyny. Rozkaz ten wydał Marek. Jego celem było pojmanie domniemanej Wilczycy.

Tajemnica barona

Szczegóły tych wydarzeń znają jedynie baron, jego małżonka, ojciec Otton oraz - od niedawna - również Karen.

Cała historia miała miejsce 20 lat temu. Otóż pewnego dnia mały poczet wracającego do domu Benedykta został zaatakowany przez wilki. Był wśród nich także biały basior. Wokół padali kolejni żołnierze, a Baron stawał dzielnie śląc jednocześnie do Jedynego błagania o ocalenie. W pewnym momencie przyobiecał, że odda mu to co ma najcenniejszego. Jakby na komendę wilki odstąpiły, pozostawiając barona wśród trupów żołnierzy. Gdy Benedykt powrócił był do warowni, dowiedział się, że baronowa spodziewa się dziecka.

W miarę jak Karen rosła, baron odczuwał coraz większy niepokój związany ze złożoną obietnicą. Komu tak naprawdę obiecał swoją córkę? W dodatku dziewczyna zachowywała się trochę dziwnie. Koniec końców postanowił wyprawić ją z Burgii. Zerwać wszelkie kontakty, aby nie wiedząc kim jest, nigdy już nie powróciła w rodzinne strony. Karen, teraz już pod nazwiskiem de Urke, została umieszczona w seminarium na południu Ragandy. Zgodnie z obietnicą baron oddał ją Jedynemu.

Pozostaje jeszcze kwestia poczęcia Karen. Niestety dla prowadzących śledztwo równie prawdopodobne jest, że jej ojcem jest Benedykt jak i że miały w tym udział demoniczne siły.

Przyciśnięta do muru baronowa może przyznać się, do niecnych praktyk pod nieobecność męża.

Bardziej prawdopodobne jest jednak, że na ten trop naprowadzi bohaterów Marek, lub ktoś ze służby.

Choroba barona

Trzy miesiące temu baron został pokąsany przez białego wilka podczas próby pojmania bestii. Działo się to podczas wyprawy do będącej w potrzebie osady. Zwierzę w końcu udało się schwytać, obecnie znajduje się w lochach twierdzy. Poinformowano już Inkwizycję. Tymczasem, mimo, że rana nie wyglądała groźnie, zaczęła paskudnie się jątrzyć. Nie pomogła ani medycyna, ani modlitwy. Wkrótce choroba ogarnęła całe ciało. Baron umierał.

Do obecnego stanu Benedykta po części przyczyniła się baronowa. Można wpaść na ten trop gdy np. zdradzi się ze swoją quasi-medyczną wiedzą.

Historia Karen de Akarno

Młodziutka Karen, będąc jeszcze dzieckiem, została oddana do ragandzkiego seminarium. Minęło kilka lat. Pewnej nocy zawierucha wojny domowej dotarła i do tego przybytku. Karen chyba jako jedyna uszła z życiem. Geraldowi don Costello wpadła w oko młodziutka mniszka zdolna zabić szpilką do włosów. To właśnie wtedy, przelała się czara goryczy. Gerald pognął w noc zostawiając za sobą zgłiszczą seminarium, dawnych towarzyszy broni, spływającą bratobójczą krwią Ragandę. Zabrał Karen ze sobą. Pokochał i wychował ją jak córkę. Nauczył zabijać, pewnie i skutecznie. Nauczył wszystkiego co umiał.

Miesiąc temu odnalazł ich posłaniec. Jak, nie wiadomo. Przekazał pismo. Karen poznała swoje prawdziwe nazwisko, pochodzenie. Wiedziała już kim jest jej ojciec, gdzie go może znaleźć, że żyje. Że umiera.

To jej matka wysłała posłańca, wierząc, że jeszcze nie jest za późno, by przeznaczenie się dokonało.

Gdy przekroczyli granicę Brugii, zostali podstępnie zaatakowani w strażnicy. Żołnierze nie mieli szans, wszyscy zginęli. Wkrótce para dotarła do zamku.

Karen wybaczyła ojcu. Uwierzyła matce. Ufając, że w końcu odnalazła swoje przeznaczenie, gotowa była wziąć udział w rytuale. Prosiła tylko, aby dane jej było czuwać przy ojcu do jego śmierci.

Po przybyciu wojsk de Lingo, kultysty potajemnie obserwujący komnatę nie mogli zwlekać już ani chwili. Rzucili się na przyzymkającą właśnie powieki zmarłego barona dziewczynę.

Podania o Wilczycy

Śladem, który może nakierować bohaterów na ten wątek jest wiszący w jadalni arras. Jak już wspomniano, przedstawia on rycerza walczącego z wilkiem, a dokładniej - przebijającego go włócznią. To Prorok zwyciężający brugijskiego wilka, człowiek zwyciężający deviria.

Nie wiadomo, na ile obraz jest metaforyczny, a na ile jest ilustracją historycznego pojedynku. Jednakże z obrazem tym - i ogólnie brugijskimi wilkami - związane są dwa podania:

Pierwsza, niekanoniczna, przypowieść, mówi o tym, że co pewien czas z wilka i człowieka rodzi się Wilczyca, Wilcza Królowa. Wiedźma potrafiąca przyjmować ludzki lub wilczy kształt. Jej celem jest omamienie zwykłych ludzi, wydanie ich na pastwę deviria. Arras ma podobno przedstawiać pokonanie Wilczycy przez Proroka i uwolnienie Brugii spod władzy deviria. To właśnie ta przypowieść w głównej mierze kieruje poczynaniami młodego Marka de Vallis. To ona także wzbudza taki niepokój barona.

Druga, heretycka, przypowieść, mówi o tym, jak to wilki wysłały swoje poselstwo na przeciw wojskom Proroka. Jak to podstępnie zabito Wilczycę, Wilczą Królową. Jak to na wieki zapanowała wojna między ludźmi, a wilkami. Dopóki nie przyjdzie dzień, gdy z kobiety i mężczyzny narodzi się nowa Wilczyca, Wilcza Królowa gotowa poświęcić swe życie.

Oprócz arrasu o powyższych podaniach będzie można dowiedzieć się także z rozmów z np. ojcem Ottonem, Markiem i baronową czy przeglądając odpowiednie księgi. Należy jednak pamiętać, że drugą przypowieść w całości zna jedynie baronowa i - później - Karen. Na jej niejasne strzępki można natknąć się np. podczas rozmowy z wieszczką. Pewną wiedzę na ten temat powinni mieć również kultysty.

Wilk

Załamany Marek dość łatwo przyzna się, że to on jest winny temu wydarzeniu. To z jego polecenia pojmana bestia była przetrzymywana w lochach twierdzy skąd najwyraźniej się uwolniła, lub została uwolniona mocą Karen. Dokładne oględziny pozwolą jednak stwierdzić, że ktoś musiał odpiąć potężny łańcuch trzymający bestię na uwięzi. Strażnicy nie pamiętają niczego, jakaś siła omamiła ich zmysły. Dodatkową zagadką są zamknięte na klucz drzwi sypialni barona, oraz strażnicy, którzy nie pamiętają oby działa się cokolwiek dziwnego, zanim nie usłyszeli krzyku barona.

Baron będzie twierdził, że wilk wyszedł z umieszczonego pokoju dużego lustra. Będzie się zresztą domagał jego usunięcia. Ta opowieść jest po części prawdziwa, gdyż w istocie wilk został wprowadzony tajnym przejściem, które odbijało się w lustrze.

Karen będzie wciąż zszokowana ostatnimi wydarzeniami. Jej nastrój będzie wahać się od arogancji do hysterii. Można będzie wyciągnąć z niej, że wilk szedł do niej. Że w jego ruchach była jakieś dziwne uczucie, jakby - spalcie mnie, ale tak było - miłosnego oddania. I że śniła o tym od dawna, że wiedziała, że ten sen się spełni. Że wciąż drży na to wspomnienie.

Gerald zachowuje kamienną twarz, nie chce mu się o tym gadać. Ostrzega jedynie, aby trzymali się z daleka od "małej". Sprowokowany, może nawet zagrozić śmiercią np. zbyt dociekliwemu inkwizytorowi. "Jedna praca" wypatroszyć tego czy tamtego.

Ojciec Otton nie chce rozmawiać na ten temat. Prosi jedynie o modlitwę za duszę dziewczyny i barona. Gdyby jednak któryś z bohaterów reprezentował Inkwizycję, możliwe, że podzieli się swoją wiedzą.

Od służby, żołnierzy i wieśniaków będzie można dowiedzieć się jedynie, że to zły znak, i że cały ród jest przeklęty.

Baronowa wciąż jest zszokowana tymi wydarzeniami, twierdzi, że wilk sam się uwolnił. Dlaczego zaatakował Karen i barona - nie wiadomo. Co bardziej spostrzegawczy bohaterowie będą mogli jednak stwierdzić, że nie mówi im wszystkiego. W istocie to ona sama uwolniła wilka i poprowadziła go tajnym przejściem do komnaty barona. To miała być ostateczna próba dla Karen. Próba z której dziewczyna wyszła zwycięsko.

Kultyści

Ciężko od kogokolwiek będzie wyciągnąć jakieś informacje. Nikt nie chce przyznać się, że tuż pod bokiem mieszka ktoś podejrzany o sprzyjanie deviria. Zresztą kultyści pozostają w uśpieniu, nie organizują spotkań jak drzewiej bywało. A jednak pamiętają. Synowie i córki tych, którzy nie zgięli karku przed nowym - podobno jedynym - panem. Synowie i córki prawdziwej Brugii. Tak jak baronowa Margareth de Akarno, kapłanka Starszej Wiary, na której zew stawia się znowu w sekretnej pieczarze. Uwiodą Karen spod łap Inkwizycji, za cenę własnego życia powstrzymają pogoń.

Postaci

Karen de Akarno vel Karen de Urke

Okolo 21 letnia dziewczyna. Drobna, o francuskim typie urody. Ma zielone oczy i czarne, obcięte na pazia, włosy. Nosi się po męsku, ubierając w czarne, wygodne stroje. U boku nosi raconski, krótki rapier. Karen ma dwa oblicza. Na pierwszy rzut oka to arogancka, zdeprawowana szlachcianka. Dopiero po bliższym poznaniu okazuje się, że to tylko maska, pod którą skrywa się wrażliwa, zagubiona istota. Odmieniec świadom swej inności, nie potrafiący odnaleźć się wśród ludzi. Co noc dręczona koszmarnymi wizjami, mimowolnie sprowadzająca nieszczęście na otaczających ją ludzi. Doskonale włada bronią, zabija bez emocji. Prawda jest taka, że najczęściej czyni to w szeroko pojętej samoobronie.

Na lewym udzie nosi znamię. Przebarwienie skóry, w którym przy odrobinie wyobraźni można dopatrzeć się kształtu wilczej łapy.

Gerald don Costello

Stary, okolo 50 letni rancor. Podobnie jak Karen nosi się na czarno. W żałobie po Ragandzie, jak mówi.

Teraz już nie ma znaczenia, której z ragandzkich frakcji służył. Zgorzkniały, cyniczny, zamknięty w sobie. Czas najchętniej spędza topiąc w alkoholu przeszłość, terażniejszość, brak przyszłości. Jednak nawet kompletnie pijany, pewną ręką po mistrzowsku - acz podstępnie i nieczysto - włada rapierem. Głównie jego broni zdobi srebrna czaszka.

Jedynym jasnym punktem w jego życiu jest Karen, którą ukochał jak córkę. Chociaż pogłoski - oraz zachowanie dziewczyny - może sugerować co innego, w ich związku nie ma nic ponad to.

Gerald, choć stara się to bagatelizować, jest ciężko chory. Widocznym symptomem jest chrapliwy kaszel i krwawa plwocina.

Benedykt de Akarno

Baron zdaje się być urodzonym żołnierzem. Widać to nawet teraz, na łożu śmierci. Nie znoszący przepychu, nie dbający o konwenanse, ceniący honor i lojalność.

Umiera szczęśliwy, że odnalazł córkę. Że wybaczyła mu, że wiele lat temu pozostawił ją samą sobie. Wierzy, że to właśnie ona obejmie po nim władzę w prowincji. Polubił także (po szczerej rozmowie) Geralda, jest mu wdzięczny za opiekę nad Karen.

Baron wciąż dąży uczuciem małżonkę, nie podejrzewa ją o żadne nieczne knowania, chociaż ma pewne podejrzenia, że wciąż pozostaje wierne Starszej Wierze.

Margareth de Akarno

Dystyngowana, około 50 letnia, dama. Ubiera się w bogate, nieco staroświeckie stroje. Nosi się dumnie, traktując innych z lekką wyższością. Przywiązana do obumierających tradycji.

Baronowa de Akarno Pochodzi ze starego brugijskiego rodu. To jej przodkowie władali kiedyś tą krainą. Małżeństwo z Benedyktem było koniecznym warunkiem utrzymania ziem, co nie przeszkadzało jej darzyć Benedykta szczerym uczuciem. Uczucie to nie wygasło nawet teraz, chociaż zmuszona była postawić na szali życie barona w imię dokonania się prastarej przepowiedni.

Margareth jest kapłanką starego pogańskiego kultu. Z czasów, gdy wilki na równi z ludźmi władały Brugią. Oczywiście trzyma to w największym sekrecie, a pozostali wyznawcy pozostawali w uśpieniu. Teraz, gdy pojawiła się Karen, na powrót rozesała wici do ostatnich spadkobierców Starszej Wiary.

Marek de Vallis

Młody - dwudziestokilkuletni - szlachcic będący dowódcą wojsk de Akarno. Teraz, przy niedyspozycji barona, ma jeszcze większe niż wcześniej pełnomocnictwa. Baron ufa mu bezgranicznie, z kolei baronowa darzy co najmniej niechęcią.

Marek, jako mocno wierzący Karianin, stoi przed trudnym wyborem. Musi wybierać pomiędzy lojalnością wobec rodu de Akarno, a nakazami wiary. Z ciężkim sercem skłania się ku temu drugiemu.

Zwykle nosi oficerski strój w barwach barona. Dobry szermierz, niezły strateg. Mimo młodego wieku zaprawiony w bojach, z przeszłością na Agaryjskim froncie.

Ojciec Otton

Około 60 letni, zasuszony staruszek. Formalnie - o czym ktoś (on sam raczej w ostateczności) może przypomnieć w razie scysji z bohaterami - biskup Akarno. Oprócz niego w prowincji żyje jedynie kilku księży porzrzucanych po różnych osadach. Otton mimo swojej pozycji nosi się i zachowuje jak szeregowy mnich. Skromny i pobożny, a zarazem inteligentny i odcytany. Stara się ufać ludziom i wierzy w ich dobroć, daleko mu jednak do bycia naiwnym. Ubiera się w biały mnisi habit.

Otton jest przyjacielem rodu, a także spowiednikiem rodziny.

On również stanął przed dylematem, czy w imię wyższej racji złamać tajemnicę spowiedzi. Doniósł Inkwizycji o wyznaniach umierającego barona.

Eric de Salvatore

Inkwizytor jest w wieku Ottona. Trzyma się jednak znacznie lepiej od niego. Chłodny i ascetyczny, dociekliwy w dążeniu do prawdy. Nie jest okrutny, a jedynie śmiertelnie skuteczny. Ubiera się z klasą w białe stroje z czarnymi ozdobnikami charakterystyczne dla urzędu który reprezentuje. Na czarnym płaszczu nosi biały krzyż.

Ryszard de Amiro

Około 40 letni dowódca wojsk wysłanych przez de Lingo. Nosi połowy strój z bordową szarfą i insygniami rodu de Lingo. Jego policzek znaczy paskudna szrama po kuli. Zawodowiec, wykonujący swoje rozkazy. Szarmancki wobec kobiet. Darzący dużym szacunkiem ród de Akarno. Nie w smak jest mu misja z którą przybył, zwłaszcza konieczność przejęcia warowni, a przede wszystkim towarzysztwo inkwizytora. Odpowiednio zmotywowany gotów jest nawet "opacznie zrozumieć" polecenie, lub opóźnić jego wykonanie.