

# **Quis contra nos?**

**Scenariusz na konkurs na najlepszą grę fabularną Quentin 2011**

**Przygoda w systemie Monastyr dla od dwóch do czterech graczy**

**Wojciech „prehi” Błasiak**

## **Spis treści**

<b>Prolog</b> .....	<b>3</b>
<b>Przedstawienie historii</b> .....	<b>3</b>
<b>Sprowadzenie postaci Graczy do Balingen</b> .....	<b>4</b>
<b>Wyokrętowanie i początek</b> .....	<b>4</b>
<b>Gra się zaczyna</b> .....	<b>5</b>
<b>Ślady początkowe</b> .....	<b>6</b>
<b>Gospoda „Pod veermerskim mieczem”</b> .....	<b>7</b>
<b>Cała prawda i jasność oślepiająca</b> .....	<b>8</b>
<b>Tropy poboczne</b> .....	<b>9</b>
<b>Quo Vadis?</b> .....	<b>11</b>
<b>Informacje od Inkwizycji</b> .....	<b>13</b>
<b>Przetestowanie posążka</b> .....	<b>14</b>
<b>Vastano wita</b> .....	<b>14</b>
<b>Plotki</b> .....	<b>15</b>
<b>Informacje Helmuta</b> .....	<b>16</b>
<b>Zamach</b> .....	<b>18</b>
<b>Starcie</b> .....	<b>19</b>
<b>Final: Rezydencja Anzelma de Mano</b> .....	<b>20</b>
<b>Szturm willi</b> .....	<b>21</b>
<b>Zakończenie</b> .....	<b>22</b>
<b>Osoby i osobistości w scenariuszu</b> .....	<b>23</b>
<b>Suplement: Wykorzystanie Sojuszników w scenariuszu</b> .....	<b>25</b>
<b>Suplement: Księgi</b> .....	<b>27</b>
<b>Suplement: Magia...Czyli po co to wszystko głównemu antagoniście?</b> .....	<b>27</b>
<b>Mapa rezydencji Anzelma de Mano</b> .....	<b>28</b>

## Prolog

Balingen. Ogromne miasto, ogromny port i ogromne bagno. Siedemset tysięcy mieszkańców, dziesiątki większych wysp i setki małych wysepek; miasto, którego gwar i liczba mieszkańców nieodmiennie przywodzą na myśl odległe Dominante w Kordzie. Miasto, w którym można znaleźć wszystko - w tym Ciemność.

Można tu spotkać ludzi właściwie ze wszystkich krajów Dominium - czym nie mogą się poszczycić inne wielkie porty; tutaj napotkasz i Ragadańczyków zza zachodniej granicy i Matrańczyków (a raczej: Matranki) zza wschodniej, można tu spotkać emigrantów z Bardanii, Agaryjczyków zatrzymujących się tu w podróży na wschód, Kordyjczyków jadących na przespiergi do Matry... Po zauważeniu, że w tym kotle można spotkać nawet Gordyjczyków - w końcu Solema to najłatwiejsza droga na północ - i Doryjczyków, jadących na zachód w sobie znanych misjach, w zasadzie nawet zauważenie obecności nielicznych, tolerowanych Nordyjczyków zdaje się nie budzić zdumienia. To w końcu Wolne Miasto Balingen - największy kulturowy tygiel jaki zna Dominium.

\* \* \*

Wszystko się zaczyna jak w baśni. Ludzie honoru, zapomniani i opuszczeni. Zapomniani przez świat, ongiś gotowy się rzucić im do stóp. Opuszczeni przez „przyjaciół”, gdy tylko karta się odwróciła, a wola Jedynego zmiotła ich - zdawało się, nieodwracalnie - na margines, na śmietnik historii.

Nic tak nie hartuje, jak opuszczenie. Nic tak nie budzi chęci walki, pokazania światu, że jeszcze z Bohaterem nie jest koniec. Albo przynajmniej - że jest to koniec pełen chwały.

W takiej sytuacji list od znajomego jest objawieniem. Przebudzeniem. Solidnym płazem rapiera, zmuszającym do działania.

Bo jest to list z wołaniem o pomoc.

\* \* \* \* \*

## Przedstawienie historii:

Bohaterowie przybywają do Balingen z uwagi na list do jednego z nich od przyjaciela - kawalera Ernesta de Bross, szlachcica z Brugge mieszkającego w tym pięknym, zabagnionym i zatłoczonym mieście. Od chwili zejścia na ląd rozpoczynają śledztwo, które, od początku trudne, z biegiem czasu staje się raczej niepokojące by na koniec okazało się, iż winowajcą jest jedna bliskich im osób: „przyjaciół” i pomocnik w śledztwie.

Bohaterowie rozpoczynają śledztwo w poszukiwaniu zaginionego syna Ernesta - Herberta, który zniknął bez śladu wraz ze swoimi dwoma przyjaciółmi. Początkowo ślady wskazują na to, iż młodzieńcy interesowali się magią (nieświadomi jej zła- bo całe Balingen znało ich jako ludzi uważających się za „jednych z ostatnich ludzi honoru”). Później, na podstawie znalezionych dowodów, dochodzą do wniosku że młodzieńcy raczej znaleźli ślady ludzi interesujących się magią - i próbowali sami zlikwidować ten problem... i dlatego zniknęli.

W całym śledztwie pomocą jest im emerytowany biskup Anzelm de Mano, przyjaciel rodziny de Bross, który bardzo się przejął zniknięciem Herberta i pomaga jak może w śledztwie, a jednocześnie stale monitoruje jego przebieg i kiedy Bohaterowie w końcu za dużo odkrywają - stara się ten problem usunąć, najpierw poprzez wynajęcie grupy najemników, a potem - już tylko próbuje uciec, wspomagając się magią. To on bowiem zabił trójkę młodzieńców, którzy natrafili, nieświadomi, na jego ślad - i byli groźbą pokrzyżowania jego planów. Musiał zabić, nawet ryzykując przyszłe śledztwo ze strony Bohaterów...

A to wszystko po to, by zyskać na czasie. Bo już niedługo jest czas, mniej niż dwa miesiące, gdy w czerwcową noc Anzelmowi zakwitnie jego skwapliwie hodowane od trzech lat Drzewo Prawdy Bel Tar i odpowie mu na jego najważniejsze, najskrytsze pytanie: gdzie może znaleźć egzemplarz księgi „*Allibus Mori e Fulbra*” („*Księgi o Śmierci Duszy*”), najbardziej bluźnierczej księgi magicznej, z której spodziewa się wydobyć sekret nieśmiertelności - dla siebie i swoich wiernych sług.

Scenariusz to jest więc, jak widać, wyścig z czasem, gra, do której Gracze zasiedli nieświadomi jej istnienia i zasad - ze zdrajcą jako przeciwnikiem.

I to najgorszym zdrajcą, bo upadłym biskupem. Zdrajcą Jedynego.

\* \* \* \* \*

**Sprowadzenie postaci** „listem do przyjaciela” może wydawać się prostą metodą, ale u co bardziej dbałych o realizm urasta do ogromnych komplikacji - bo cóż zrobić, jeśli i owszem, jeden z bohaterów mieszka w Ragadzie, ale drugi w Agarii, trzeci w Dorii, a czwarty w południowej Irkazji?

Prostym sposobem sprowadzenia postaci graczy w krótkim czasie od wysłania listu jest metoda „urodzinowa”: zaproszenie na urodziny (lub inny rodzaj przyjęcia) do kogoś mieszkającego w okolicy. Jeśli jeden z bohaterów mieszka w Balingen, jego bezpośredniej okolicy lub w Matrze/Lidze/Ragadzie - to na jego urodziny.

Jeśli zaś wszyscy się uparli na Agarie, Kord czy Gord, to zawsze się znajdzie jakiś wspólny znajomy mogący przebywać w Balingen - ambasador np. Kordu, który kiedyś przebywał we wszystkich trzech krajach (długa kariera dyplomatyczna), oficer najemników z Vermeru, który mógł służyć w wielu armiach albo bogobojny biskup obecnie osadzony na diecezji... w Lidze (jego obecność w Balingen mogłaby być kłopotliwa dla MG w czasie śledztwa).

Ernest Bross może być przyjacielem/znajomym jednego/wielu z bohaterów z uwagi na swoją przeszłość wojskową lub dyplomatyczną (do wyboru, co bardziej pasuje).

Ostatecznie, przy korzystnym zbiegu okoliczności (wszyscy bohaterowie go znają lub nie widzą dla siebie miejsca na świecie bez towarzyszy) bohaterowie mogą przybyć do Balingen właśnie na jego urodziny.

\* \* \* \* \*

Dużej części czytających ten scenariusz może się narzucić na myśl natrętne pytanie „Czemu Balingen?” Odpowiedź jest prosta - jest to wielkie miasto w którym można ukryć wszystko. Teoretycznie podobne warunki spełnia też Dominante czy niektóre porty Ligi, ale Wolne Miasto Balingen ma znacząca „zaletę” nad wymienionymi: niezbyt sprawna służba milicyjną, a walki między różnymi nacjami emigrantów w uboższych dzielnicach są na porządku dziennym. Jak można się domyśleć, połączenie tych czynników czyni je miejscem bardzo atrakcyjnym dla magów, przemytników czy wszelakiej maści łotrów. A że główny protagonista podpada pod dwie z tych kategorii...

## Wyokrętowanie i początek

Wszystko w Balingen zaczyna się w jednym miejscu. Wszystko - przynajmniej dla przybyszów. Czy jeśli przybyli rzeką, czy morzem - zawsze trafiają do portu. A lądem... też muszą przepłynąć bagna dookoła Balingen i trafić do portu.

Bohaterowie, jako ludzie, którym zależy - z uwagi na list - na pośpiechu, zapewne przyplyną statkiem. Co może przykuć ich uwagę w Balingen? Bogate kamienice, zamieszkane przez bogatych kupców i szlachtę z okolicznych państw? Wielki ruch w porcie? Mnogość towarów na straganach? Gwar tysięcy ust, wciskający się do uszu jak natrętny domokrażca? Szum dziesiątek języków, w większości zapewne nieznanymi, z dominującym kordyjskim? Czy też wspaniałe świątynie, na które nie pożałowano złota...?

Nie. Po prostu Smród - Balingen śmierdzi bagnem, na którym jest zbudowane, tysiącami niemytych ciał, rybami od portu, gnojem od kanałów i rzeki, a w nocy, w dokach i dzielnicach biedoty - dodatkowo kłopotami. Smród jest tu kluczowy, bo przed smrodem wszyscy uciekają; smród koło kanałów jest największy i nikt bez poważnej przyczyny nie mieszka z nim - czyli tuż przy kanale.

Zapewne od razu po wyokrętowaniu Bohaterowie kierują się do domu Ernesta Brossa, by dowiedzieć się szczegółów, tylko wspomnianych w liście.

Dom Ernesta to całkiem duża i wygodna kamienica w dobrej dzielnicy, z własnym podwórzem, pokojami dla całej rodziny, obszernymi gościnnymi i odpowiednią służbą. Lepszym lokum w nadmorskim mieście byłby chyba tylko pałac - dlatego Bohaterom po długim rejsie wyda się zapewne rajem na ziemi.

Gospodarz po pokazaniu gościom ich pokoi i odświeżeniu się przez nich po podróży, zaprosi ich na wieczerzę; dopiero zaś po niej - jako dobrze wychowany szlachcic - przedstawi problem w szerszych szczegółach.

## Gra się zaczyna

Syn Ernesta, Herbert, był (jest?) „pełnym wszech zalet młodzieńcem”, jak przynajmniej wynika z opowieści. Nie hulający zbyt, nie goniący za każdą sensacją czy nową podniętą pojawiającą się w mieście, umiejący dobierać sobie przyjaciół... Gdyby nie nieco naiwna wiara w eposy rycerskie i typowa dla młodzieńczego wieku skłonność do brawury, byłby szlacheckim synem pozbawionym wad - przynajmniej z punktu widzenia rodziców. A tak, był tylko „dobrym” synem. Był - bowiem zniknął kilka tygodni temu wraz z przyjaciółmi, Johanem i Gregorem, z którymi spędzał dużo czasu.

Jak relacjonuje przygnębiony sprawą Ernest, trójka przyjaciół często zniknęła na pewien czas, na typowe dla młodzieńczego wieku eskapady - przy czym oni w przeciwieństwie do innych młodzieńców nie znikali by poznać nowe burdele czy karczmy z ludźmi wątpliwej kondyty, a by „odkryć tajemnice zła i obnażyć je przed Sprawiedliwością”. Brzmi to jak wymówka młodego człowieka chcącego uspokoić roztrzęsioną podartym strojem matkę, ale o dziwo, jest to prawdą! Jak twierdzi de Bross, jego syn z „Towarzyszami” odkryli już i rozgłosili przynajmniej dwie ciemne sprawy Ballingen: złapali psychopatycznego mordercę zabijającego żebraków, a także odkryli sprawę istotnego, idącego w tysiące kordinów oszustwa w rozporządzaniu funduszami Rady Miasta.

Pierwszą sprawą co prawda raczej wzbudzili niesmak szlachty - bo brudna sprawa; zdziwienie mieszczan, podejrzliwość uboższych mieszczan i wdzięczność żebraków. W tej właśnie kolejności, ale za to dzięki odkryciu i rozgłoszeniu drugiej sprawy zyskali autentyczny szacunek większej części wyższych warstw obywateli Wolnego Miasta (ta mniejsza część ma prawdopodobnie podobne interesy). Owe dwie sprawy, jak sądzi zresztą de Bross, mogły mieć związek ze zniknięciem jego syna - pierwsza uczyniła z młodych gniewnych oczywisty cel ataków kolejnych psychopatów, a druga dała podstawy do działania ludziom związanym z tamtą aferą lub po prostu pragmatykom, chcącym się zabezpieczyć.

Tak czy inaczej - niezaprzeczalny jest fakt, że młodzi zniknęli; głowy każdej z rodzin zwracały się zarówno do straży miejskiej jak i do urzędów miejskich... ale nic nie odkryto. W wypadku straży, z powodu niekompetencji; w wypadku urzędów, z powodu brak chęci i środków („ale już za trzy miesiące znajdziemy czas by się zająć...”). Nawet aktywna pomoc biskupa-emeritusa, Anzelma de Mano, przyjaciela rodziny de Bross, nie pomogła im w trafieniu na żaden istotny ślad. Jediną istotną instytucją w Balingen, do której zdesperowane rodziny się nie zwracały, była Inkwizycja - z uwagi na braki odpowiednich dowodów, za radą de Mano chwycono się innych środków: kompetentnych znajomych.

## Ślady początkowe

Zapewne pierwszym krokiem, jaki będą chcieli dokonać Bohaterowie, jest przeszukanie sypialni (gabinetów, pokoi) poszczególnych zaginionych; rodziny powinny się na to zgodzić bez oporu i zbędnych komplikacji, jak jednak uprzedza Ernest de Bross - w sypialniach byli już oni i biskup-emeritus, więc nic szczególnego nie powinno się tam znajdować.

I tak też Bohaterowie powinni stwierdzić po przeszukaniu wszystkich pokoi - poza pokojem Gregora. W nim, a konkretniej w banalnym miejscu - na szafce, pod kwiatem doniczkowym znajduje się krótki list bez koperty (test Spostrzegawczości o PT2 pozwala zauważyć wystający róg pergaminu):

*Drogi Gregorze!*

*Dostałem odpowiedź od naszego przyjaciela, biskupa Anzelma. Pisał, że zgodnie z zapowiedziami udało mu się co nieco ustalić na temat zniknięć tych biedaków z Vastano; to blisko od niego, więc i informacje mogą być przydatne. Ma pewne podejrzenia i jakies dowody; więcej Ci powiem w cztery oczy u siebie. Przygotuj się; niedługo udamy się do Anzelma a potem... wybierzemy się na łowy.*

*Herbert de Bross*

List jest niedatowany, ale po już lekko wyblakłym atramencie i wciąż białym papierze można poznać iż został napisany niedawno temu, około dwa-trzy miesiące (test Spostrzegawczości o PT0)

*[uwaga: Gregor był najbardziej cichym z całej trójki (po spełniającym rolę przywódcy Herbercie i raczej odważnym i rozsądnym Johanie), był najmniej rzucającym się w oczy i ogólnie uważanym za raczej leniwego umysłowo niż bystrego; mimo że taki nie był. Dlatego Anzelm de Mano najmniej uważnie przeszukał jego pokój; inne dokładnie wyczyścił ze śladów mogących naprowadzić kogokolwiek na jego ślad... Drobną błąd, ale to drobne błędy zazwyczaj mają najbardziej istotne konsekwencje]*

W pokojach, poza tym listem znajdują się rzeczy zwykłe - i raczej neutralne, jak egzemplarze eposu rycerskiego „Wyprawa Dargusa Białego do podziemnego miasta Olf w górach Shemar”, mapy fragmentów miasta, ubrania, przybory piśmiennicze i tym podobne. Przepytanie służby w domach (lub po prostu rodziców) daje szansę dowiedzenia się, iż cała trójka samodzielnie sprzątała swoje pokoje (Jeśli trzymali cokolwiek dziwnego w swoich pokojach, tylko rodziny lub Anzelm de Mano mogliby to usunąć; test Sprytu o PT5 pozwala się tego automatycznie domyślić, ale tylko wtedy, jeśli wcześniej poznali jakiś inny dowód sugerujący coś podejrzanego związanego z Anzelmem)

Ślad drugi, to jest Straż Miejska i jej efekty śledztwa. A raczej ich braki - nie mają bowiem nic rewelacyjnego. „Odkryli” praktycznie tylko rzeczy oczywiste, jak to że młodzieńcy zaleźli za skórę ważnym ludziom, że się przyjaźnili i że widziano ich ostatnio tego a tego dnia - a dokładniej, widział ich patrol straży miejskiej... co wcale nie ma takiego wielkiego znaczenia z uwagi na ich rzadkość, nawet w średniozamożnych dzielnicach. A ten widział ich w dzielnicy biedoty - Vastano, gdzie straż miejska przybywa bardzo nieregularnie; więc obserwacja straży miejskiej nie jest tam w żadnym razie miarodajna.

(Co ciekawe, Straż Miejska widziała ich tego samego dnia, w którym widziano ich ostatni raz w domu - zauważenie automatyczne, jeśli gracze notowali ślady wymieniane przez MG; jeśli nie, test Sprytu o PT2)

*[uwaga: Był to dzień wizyty u Anzelma de Mano, przybyli porozmawiać ze znajomymi w Vastano nt. zniknięć. Więc, mimo wszystko może się to okazać przydatną informacją - przy odrobinie pomysłu lub skrupulatności graczy]*

Jedyna inna przydatna informacja, jaką mogą uzyskać po krótkim przepytaniu strażników to kwestia „siedziby” młodzieńców, czyli stale wynajmowanej piwnicy w gospodzie „Pod vermeerskim mieczem”; wiedzę o tym można uzyskać też od służących z domów Johana i Gregora (Herbert był bardziej ostrożny).

I właśnie owa „siedziba” jest śladem trzecim, kukułczym jajem dla Bohaterów, podmienionym przez biskupa de Mano.

**Gospoda „Pod vermeerskim mieczem”** jest położona w średniozamożnej dzielnicy i ma odpowiedni dla niej standard; umożliwia wynajmowanie na każdy okres czasu swoich pokojów wszystkim zachowującym się godnie i posiadającym odpowiednią gotówkę. Z drugiej strony, karczmarz z chęcią gromadzi wszelkie plotki o swoich gościach i sprzedaje je za odpowiednią, wedle niego, cenę – szczególnie jeśli nie płacą od pewnego czasu. Kupiecka lojalność...

Dla Bohaterów i śledztwa ma to istotne znaczenie - jeśli tylko zapytają karczmarza, to sam im trochę opowie, a w zamian za drobna łapówkę - opowie wszystko co wie (w końcu zaginięci młodzieńcy nie płacili od dawna, a w tym czasie biskup Anzelm i Straż Miejska zakazali wynajmować dalej siedziby młodzieńców, nie dając w zamian rekompensaty). Za wspomnianą drobną łapówkę użyczy też klucz do piwnicy, w której znajdowała się „siedziba” młodzieńców.

\*) Co karczmarz może rzec sam:

- młodzieńcy regularnie wynajmowali piwnicę od około dwóch lat, zaś od roku była wynajęta stale („za drobną, naprawdę, ale to naprawdę drobną opłatą!” jak twierdzi karczmarz);
- młodzieńcy od kiedy zaczęli ją wynajmować stale, zabronili komukolwiek poza sobą tam schodzić. Z drugiej strony, karczmarz nie miał nic przeciwko temu, bo sami tam myli i czyścili - a robili to zawzięcie, sądząc po regularnych kursach z wiadrami pełnymi mydlin;
- a Arnold Czarny z karczmy „Błękitna stal” na sąsiedniej ulicy to cham, prostak i oszust! Piwo fałszuje, szcza do wina, daje trocin do kielbasy i tylko dlatego może uzyskać tą odrobinę niższą cenę, suczy syn! *„Gdybyście szlachetni panowie zajęli się jego sprawą, świat z pewnością stałby się lepszy, a uczciwym karczmarzom żyłoby się dostatniej!”*

\*) Co karczmarz powie po drobnej łapówce:

- jako osobnik miły, nienamolny i wcale nie będący zbyt wścibskim tylko pełnym przypadkiem stwierdził, iż „Towarzysze” w ciągu ostatniego miesiąca przed zniknięciem pojawiali się zazwyczaj w jego karczmie śmierząc kanałami, a czasem nawet „wodą” (nazwijmy ją tak umownie) z kanałów. Oczywiście, to nie był jego interes, ale z tego co podsłuchał i zrozumiał, szukali jakichś ciał wspólnie ze „znajomymi”.
- Mimo zakazu, raz sam zerknął na dół. Było faktycznie czysto, jak w ratuszu przed wyborami do Rady miejskiej!
- Na wierzchu było tedy znacznie mniej książek niż przynosili; spalili, ki diabeł? Schowali? Nie wiedział i wciąż nie wie. A te książki, jak spojrział z wierzchu, to były nieco dziwne, ale czy heretyckie, czy jakieś dziwne naukowe, to arendarz nie wie. A to coś tam było z martwymi ludźmi i schematami, coś też o sposobach krojenia ludzi. Brr, dziwne to i straszne, ale to chyba jeszcze nie było na donos do Inkwizycji (a jak było, to karczmarz tego Bohaterom nie powie).

\*) Po dodatkowej (większej) łapówce bądź uporczywym wypytywaniu (mogącym go przestraszyć), karczmarz przyzna (lub wspomni), że od czasu zaginięcia młodzieńców co prawda i biskup Anzelm i kilku strażników miejskich wchodziło do piwnicy, ale tylko biskup wynosił jakieś rzeczy i w zamian jakieś wnosił. Starał się to ukryć przed karczmarzem, ale ten zna swoją karczmę. I nie lubi jak mu się nie płaci za dyskrecję.

\*) Co się znajduje w piwnicy:

- piwnica ta była z pewnością czystszy czas temu - teraz podłoga i cała reszta pokryta jest lekką warstwą kurzu; widać ślady krzątania się milicjantów i Anzelma, ale ciężko stwierdzić kto i kiedy tu przebywał po ostatnim sprząnięciu. W piwnicy znajduje się kilka szafek, w których znajduje się trochę mniej istotnych przedmiotów jak czysty papier, inkaust, kreda, świece... a także kilka bardziej istotnych: jak książki (w liczbie pięciu);

- kredy są lekko porysowane dziwnymi znaczkami - magicznymi? (odkrycie przy zdaniu testu Spostrzegawczości o PT2).

- książki to: „*Dzieje Matry*”, „*Siedem sekretnych pchnięć*”, „*Podstawy prac magicznych*”, „*Pryncypia Demonologiczne*”, „*Magyczne Rytuały Matry*”; (opisy książek wspomnianych w scenariuszu znajdują się na końcu).

*[Kredy ponarzynął i podrzucił biskup Anzelm de Mano; Straż Miejska nie odkryła ich obecności, jak i za bardzo nie czytała (przełądnęła jedną z brzegu) książek.*

*Anzelm podrzucił dwie ostatnie z wymienionych ksiąg, a usunął książkę o anatomii. Kolejny nieświadomy błąd Anzelma - brak książki o anatomii (o której wspominał karczmarz) Bohaterowie prawdopodobnie odkryją sami, a gdyby byli oporni, test Sprytu o zdaniem PT3 powinien im dokładnie powiedzieć, co tu w tym śmierdzi. O ile, rzecz jasna, przedtem uzyskali odpowiednią informację od karczmarza].*

- dodatkowo w piwnicy, po dłuższym przeszukaniu, znaleźć można też mały posążek, przedstawiający... elfa. W tunice, z diademem na głowie i szablą w ręku; pokryty jest wkoło runami (zdanie testu wiedzy o Valdorze, w oparciu o Wiedzę ogólną, o PT6, pozwala stwierdzić iż posążek ma wspomagać posiadacza zsyłając mu „prorocze sny”).

*[posążek został umieszczony tam i ukryty oczywiście przez Anzelma - tak by wydawało się że został ukryty, ale by Bohaterowie na pewno go znaleźli. Jest on naprawdę magiczny i pochodzenia Valdorskiego (zakupiony od Eskryjczyków). Ale nie służy on jako pomoc dla posiadacza - ma on rzucać na niego przekleństwo: sny mają być sfalszowane, tak jak chce tego przeklinający]*

Jakie z powyższego wnioski powinni uzyskać Bohaterowie? Takie, jakie chce Anzelm, by uzyskali: że młodzieńcy byli magami. Bo znaleziono książki magiczne, bo to piwnica, bo czysto (a jak powszechnie wiadomo, siedziba maga musi być obsesyjnie wręcz czysta). A skoro są magami, to oznacza że ich zniknięcie było sfingowane a oni sami gdzieś uciekli. Ale po co? To właśnie powinno ich zainteresować: w końcu co mag, to knuje coś złowrogiego, a ichnim punktem *honoru* (w wypadku niektórych Bohaterów - dosłownie) jest takich strasznych czarnoksiężników powstrzymać.

Oczywiście, na tym etapie już sami mogą się domyśleć: że ktoś wyniósł księgi (księgę o anatomii) i że ktoś mógł inne podstawić. I kandydatem oczywistym jest Anzelm. Niemniej, myśl o biskupie mogącym fałszować dane (albo wręcz: biskupie magu) wyda się im zapewne absurdalna, szczególnie wobec dowodu w postaci czystej piwnicy. W końcu eks-biskup będący magiem jest niewątpliwie bardzo dobrą przykrywką, na nieszczęście dla Bohaterów...

## **Cała prawda i jasność oślepiająca**

Jak to było naprawdę? Otóż Herbert, Gregor i Johan kilka miesięcy temu natrafili na ciekawą sprawę - odkryli oni iż wśród biedoty jednej z dzielnic, zwanej się Vastano, mniej więcej co miesiąc (tuż przed nowiem) znika nocą dorosły, zdrowy człowiek. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt iż działo się tak *zawsze* na pograniczu Vastano i dzielnicy zamieszkiwanej przez klasę średnią - w tym miejscu graniczą bowiem na jednej wyspie - a i tak zawsze koło kanałów.



Wykorzystując kilka swoich kontaktów wśród klasy niższej, młodzieńcy zaczęli szukać dodatkowych śladów - między innymi trupów. Po kilku tygodniach udało im się w odpowiednim czasie znaleźć ciało, które spływało w okolicy kanałem, posiadające dość szczególną cechę - było mocno *osuszone* z krwi. Wykorzystując kilka posiadanych ksiąg pobieżnie (acz i tak zakazanie) traktujących o magii i medycynie, ukrytych w ich „siedzibie”, ustalili iż osobę tą ubito w celu pozyskania dużych ilości krwi specjalnie do magicznego rytuału.

Młodzieńcy, mimo że młodzi i odważni, głupimi mimo wszystko nie byli, więc uznali że sprawa ich przerasta, zgłosili się więc po pomoc do znajomego emerytowanego biskupa - Anzelma de Mano. On, wcale nie udając zaskoczenia, wysłuchał całej opowieści o sprawie i odkrytych poszlakach, po czym obiecał pomoc i własne śledztwo w tej sprawie; sam mieszka niedaleko miejsca, w którym znikali biedacy, więc jego zadziwienie nie wzbudziło podejrzeń przyjaciół.

Po kilku dniach przybyli więc na jego zaproszenie do rezydencji, gdzie z fatalnym opóźnieniem zauważyli że po pierwsze przylega ona do kanału (jako jedna z nielicznych w dobrych dzielnicach – z powodu smrodu), a po drugie że akurat prywatne komnaty Anzelma i dziedziniec wewnętrznych są blisko kanałów... Ale wtedy już Anzelm z kilkoma wiernymi sługami opadł ich zniemacka, obezwładnił i uwięził. Po ich złapaniu osobiście zadbał też o oczyszczenie ich stale wynajmowanego pokoju w gospodzie, a także o podstawienie tam fałszywych śladów. Odnowił stare przyjaźnie, aby to akurat jego ich rodzice poprosili o pomoc – i dlatego później to on sam pierwszy przeszukał ich pokoje. „*Bezskutecznie*”, jak relacjonował, „*nic nie znalazłem...*”

Następnie uznał, iż to ich krwią może nadal podlewać drzewo z Bel Tar; aktualnie nie żyje już Johan, zaś Herbert i Gregor są systematycznie „osuszani”. Zbyt długo już tak nie pożyją, choć właściwie nie muszą; Anzelm potrzebuje podlewać Drzewo Prawdy jeszcze tylko dwa razy - dwa nowie - a przed trzecim powinno ono zakwitnąć, a upadły biskup uzyskać swoją wymarzoną odpowiedź... Wtedy młodzieńcy już nie będą potrzebni, Bohaterowie nie będą mogli dłużej grozić i szkodzić, zaś on... „*Będzie można się spakować i - żegnaj śmierdzące Balingen, witaj prosta droga ku nieśmiertelności!*”

## Tropy poboczne

W trakcie prowadzenia śledztwa i odkrywania kolejnych śladów istnieje kilka tropów, które Bohaterowie mogą bez większej szkody (dla fabuły) tymczasowo pominąć, acz prawdopodobnie sprawdzą przynajmniej niektóre z nich. Nawet jeśli nie od razu, to w miarę odkrywania kolejnych „istotnych” śladów

### 1) Rozmowy z Anzelmem de Mano

Biskup-emeritus jest oczywistym człowiekiem do konsultacji w miarę rozwoju śledztwa; z chęcią będzie chciał pomóc, co więcej - może wspierać Bohaterów finansowo, udzielając listy polecające (do pomniejszych urzędników), służyć swoją „ekspercką” wiedzą a także udzielić błogosławieństwa. Co prawda, jak sam się tłumaczy „*nie mam zbyt wielkiej wiedzy z dziedziny wiedzy tajemnej, walki z ciemnością i podobnych... jestem tylko teologiem i politykiem...*”, ale w wypadku przyjscia do niego z posążkiem elfa, z chęcią dokona jego interpretacji jako „przedmiotu zsyłającego prorocze sny”. Oczywiście, jako bogobojny i wierny syn Kościoła będzie nakłaniał też do pójścia z nim do Inkwizycji (ale niezbyt nachalnie - musi dbać o wizerunek, ale jeszcze by tego brakowało, żeby Inkwizycja na poważnie zajęła się tą sprawą!)

W razie pytań ze strony Bohaterów związanych z listem („Ślady początkowe”, w sypialni Gregora), Anzelm może się zaplatać w zeznaniach; jego pierwotna wersja brzmi, że nie widział młodzieńców do 3 dni przed ich „oficjalnym” zniknięciem z domostw, ale po przedstawieniu listu i próbach wypytywania - z racji całkiem słusznym podejrzeń o nieszczerłość - szybko zmieni zdanie i z westchnieniem oraz umysłem pracującym na najwyższych obrotach wyjaśni, że „Towarzysze” ponoć byli na tropie kolejnej afery, tym razem też dotyczącej się żebraków, ale okazało się że jego kontakt był spalony i bezwartościowy. A potem oni i tak zniknęli. Anzelm (rzekomo) nie wspominał o tym, bo był proszony przez nich o dyskrecję... jak przynajmniej sam twierdzi.

*[Anzelm z przyjemnością będzie kierował prowadzących śledztwo do wszystkich swoich możliwych znajomych, którzy mniej lub bardziej będą absorbowali uwagę Bohaterów nad tropami pobocznymi, ewentualnie „pomagali w poszukiwaniach” zaginionych młodzieńców czy to przez konsultacje ze swoimi agentami i badanie ich tropów lub przez przeszukiwanie całego miasta.*

*Nie należy tego, oczywiście rozumieć jakoby znajomi urzędnicy i tym podobni, do których skierowania przydziela „uczynny” biskup, są zaangażowani w jego ciemne sprawy; on po prostu wysyła Bohaterów do ludzi zaślepionych, nie zawsze najlotniejszych, może po prostu zapatrzonych w słowa biskupa... ale niezdolnych do prawdziwej pomocy, mimo prawdziwych chęci. Tym bardziej, że nawet „przeszukiwania miasta” (ciche lub nie), choć organizowane w dobrej wierze i nawet czasem kompetentnie prowadzone, są z oczywistych względów skazane na niepowodzenie - bo, jak już wiemy, młodzieńcy znajdują się w willi Anzelma...*

*Jedyną prawdziwą pomocą, licząc po efektach, nie po chęciach, może być skierowanie od jednego z agentów pod adres Kulawego Helmuta (patrz: rozdział „Quo Vadis?”, pierwsza z pomocy od Inkwizycji).*

*Oczywiście Bohaterowie dowiedzą się też, że młodzieńcy nie opuścili miasta - przynajmniej nie przez port morski lub rzeczny i nie głównymi drogami]*

Anzelm de Mano, nawet jeśli przyjmuje Bohaterów w swojej willi, to tylko w kilku pokojach gościnnych dalej od kanału i bliżej wejścia, za żadną cenę nie dając im wejść głębiej (a już szczególnie - na wewnętrzny dziedziniec („Dziedziniec? A to, tam? Nie, nie warto; ale w gabinecie mam przedni rum kordyjski; przy okazji panom opowiem o nowym tropie, bo mój znajomy...”). Jednak wyraźnie woli się spotykać w dobrych karczmach („Na mój koszt, Panowie!”) lub u rodziców zaginionych młodzieńców, swoich starych przyjaciół (a prawdopodobnie też uczynnych gospodarzy dla szlachetnych i honorowych person poszukujących ich zaginionych pociech).

## 2) Rozmowy z rodzicami młodzieńców.

Jak można się domyśleć, rodzice „Towarzyszy” nie będą chcieli uwierzyć i nie uwierzą w to, jakoby ich dzieci parały się magią czy były z nią jakkolwiek związane. Wszelkie próby nakłonienia ich do tego zdania mogą się skończyć albo płaczem i szlochem nad głupotą rozmówcy, albo i rękoczynami na nim. Wszelkie chytne wypytywania, jakoby Herbert, Johan lub Gregor nie czytali czegoś heretyckiego czy związanego z magią, spotkają się z niezrozumieniem i uświadamianiem jakimi to idealnymi synami oni byli.

Co więcej, przepytывanie służby będzie dawać podobny rezultat - nawet osoby niechętne niektórym młodzieńcom, starzy słudzy i zręczliwe kucharki będą się pukać w czoło (ukradkiem), na sugestie „jakoby młodzi panicze mogli mieć coś wspólnego z odstępstwem, od nauki Kościoła... co pan mówi! Głupoty, zaprawdę!” Dopiero dłuższe przepytывanie któregoś z nauczycieli Gregora (lub w mniejszym stopniu - Johana), może dać efekt: przyzna, że tamci zżymali się nieco na utrudnienia Kościoła dotyczące się dostępu do ksiązek o anatomii czy ciężkich do uzyskania praw do wykonywania sekcji. Ale tylko zżymali, bowiem nie zamierzali zostać cyrulikami.

*[Jak wiemy, w tym punkcie rodzice mają rację. W wypadku wypytywania sąsiadów, albo szlachty znającej młodzieńców podobne wypytywanie spotka się z otwartym opukaniem w czoło i sugerowaniem tępoty umysłowej. Choć akurat już do sąsiadów czy służby dowody rzeczowe z piwnicy mogą odrobinę przemówić; do rodzin i sług - nie]*

3) Skorzystanie z pomocy wywiadu lub półświatka.

Nie jest to godne szlachcica, ale jest możliwe iż któryś z Bohaterów ma zażyłe kontakty z jakimś wywiadem lub ze środowiskami przestępczymi. W takim wypadku w Balingen celowy (w sensie - mają wartość swej nazwy siatki) jest kontakt z wywiadami: kordyjskim, papieskim, ligeńskim, matrańskim; spośród nich wywiad papieski może dać listy polecające do Inkwizycji, zaś wywiady: ligeński i matrański - do urzędów lub straży miejskiej (ich kompetencja i możliwości działań zostały opisane w punkcie pierwszym - w wypadku wysokich listów polecających, zrobi się po prostu większy szum wokół operacji i skuteczne symulowanie działań na wyższych szczeblach).

Szerzej obecne w mieście środowiska przestępcze to: przemytnicy eskryjscy, heretycy z Ragady i ligeńskie syndykaty. Ci ostatni zachęcą Bohaterów - w razie prób kontaktu - do zostawienia sprawy samej sobie; są zadowoleni z losu młodzieńców i niech gniją na dnie kanału, sami by im w tym pomogli („*ale, niestety, to nie my*”).

*[Tak, jak można się domyślać, syndykaty ligeńskie stały za korupcją i malwersacjami odkrytymi ongiś przez „Towarzyszy”. I to faktycznie nie oni za tym stoją, choć szykowali się już do „poważnego ostrzegania” młodzieży bawiącej się w bohaterszczyznę. Nie zdążyli]*

Wszystkie wywiady i organizacje przestępcze (poza już wspomnianymi syndykatami ligeńskimi) mogą (i przy odpowiedniej motywacji ze strony Bohaterów - chcą) zapewnić swoim współpracownikom wsparcie w postaci wypróbowanych najemników i podstawowych informacji wywiadowczych (analogicznie jak znajomi Anzelma z punktu 1, tylko szybciej). Ponadto potwierdzą z całą pewnością (w około tydzień), że jeśli młodzieńcy nie korzystali z pomocy jakiegoś innego wywiadu lub środowiska przestępczego - nie wyjechali z miasta.

*[Ewentualnie mogli skorzystać z pomocy magii i latając na Larmie lub podobnym plugastwie wylecieć ponad wszelkimi szpiclami i blokadami. Takiego rozwiązania nie zasugeruje żaden szpieg, inkwizytor, urzędnik czy człowiek z półświatka, lecz anonimowy pijany marynarz spotkany w porcie lub gdzie indziej - bez pytania, o ile rzecz jasna śledztwo stanie się głośnie (dzięki urzędnikom), zaś zapytany - tym chętniej]*

Dodatkowo wywiady: kordyjski i matrański, oraz przemytnicy eskryjscy mogą posłużyć pomocą analogiczną jak Inkwizycja (rozdział następny, „*Quo Vadis?*”) przy identyfikacji magicznych przedmiotów (w wypadku przemytników - będzie to kosztować okrągłą sumkę).

## **Quo Vadis?**

Po odkryciu „dowodów” z piwnicy i odbyciu odpowiednich rozmów Bohaterowie mają tak naprawdę tylko trzy istotne możliwości (jeśli wyczerpali wszystkie początkowe ślady): albo zgłosić się z dowodami do Inkwizycji, albo samemu przetestować posążek (śpiąc z nim), albo ze zniechęceniem (zarówno do magii jak i Inkwizycji) poszukać śladów na własną rękę. W przypadku tego ostatniego należy od razu przejść do następnego punktu scenariusza (uwzględniając, że jedyne kolejne ślady jakie będą - w praktyce - mogli zdobyć bez włamywania się do rezydencji Anzelma, znajdują się w dzielnicy biedoty).

Szansa że Bohaterowie zgłoszą się do Inkwizycji, jest raczej wysoka, chyba że któryś z nich jest magiem lub mają do niej bardziej liberalne podejście; niemniej nawet w tym drugim wypadku w tym śledztwie jest prawie pewne, że (prędzej czy później) Bohaterowie zapukają do drzwi Balingeńskiego Inkwizytorium.

Inkwizycja w Balingen nie jest słabą instytucją; porównując jej siłę do Rady miejskiej czy Straży Miejskiej jest wręcz jedną z głównych sił rządzących w Wolnym Mieście. Sytuacja ta to spadek po wiekach bezpośrednich rządów przedstawicieli Papieża i wynik bliskiego sąsiedztwa pół-pogańskiej Matry i zarażonej wirusem „demokracji” Ligi. Niemniej, Balingen jest wielkie, a do wspomnianych wyżej zagrożeń dla umysłów mieszkańców, dochodzi wpływ narodowców z Ragady i sekretny handel z Eskrią; wszystko to razem powinno być tępiące przez Inkwizycję, która mimo że silna, nie może robić wszystkiego naraz. Że zaś samo tropienie ragadańskich heretyków i handlarzy valdorskimi dobrami zajmuje ponad połowę jej sił i środków, w porównaniu do innych miast miejscowe Inkwizytorium jest raczej zabiegane i tropiące tylko poważniejsze zagrożenia czy postęпки magiczne; mowa tu oczywiście nie o jawnej tolerancji na np. wróżby, ale raczej o braku entuzjazmu w badaniu każdego odchyłu od normy. Z tego też powodu - braku sił i środków - nawet ludzie podejrzewani o czynienie magii na wzór matrański nie podlegają szerszemu śledztwu bez szerszych dowodów lub poważnych podejrzeń, a są tylko inwigilowani.

I do takiej właśnie instytucji przychodzą wysoko urodzeni ludzie z poważnymi dowodami obciążającymi obiecujących młodzieńców, z którymi same Inkwizytorium wiązało nadzieję! Którego funkcjonariusze nie jeden raz myśleli o młodych szlachcicach, którzy w przyszłości mogli odciążać tę szacowną instytucję... w obliczu tego, Inkwizycja musi podjąć jakieś działania, szczególnie z uwagi pochodzenie społeczne przynoszących dowody, jak i szlacheckie pochodzenie oskarżonych.

Jakie działania? Wsparcie Bohaterów w ich śledztwie - dostępem do informacji, siłą zbrojną w razie potrzeby, wsparciem wiedzy eksperckiej, pieniędzmi... ale konkretniej - wszystko zależy od pochodzenia, profesji i podejrzliwości wobec nich. Jeśli jedną z postaci jest Eskryjczyk, człowiek z dalekich południowych Rubieży czy - co gorsza - Nordyjczyk, wtedy Inkwizycja ma uzasadnione podejrzania wobec całej grupy; w takim wypadku wsparcie będzie zdecydowanie mniejsze i może nie dotyczyć bezpośredniego dostępu do informatorów, użyczenia zbrojnych i pieniędzy, a i możliwa jest profilaktyczna inwigilacja (sam przychodzi i donosi: może skrywa własne, znacznie bardziej ciemne sprawki?). Z drugiej strony, jeśli ktoś z grupy jest karyjczykiem, księdzem, inkwizytorem, a nawet biskupem lub karyjskim egzorcystą (osobna kategoria wagi ciężkiej w tym zawodzie), Inkwizycja może podejść do sprawy z podziwem i szacunkiem; wtedy zresztą oddanie sprawy tak kompetentnej osobie jest nie tylko odciążeniem, ale i zaszczytem, jest wręcz uznaniem wagi tej sprawy (zresztą - na życzenie takiej osobistości, która samą swą uwagą zwiększyła jej znaczenie). Takiej osobie Inkwizycja nie tylko udzieli pełnego wsparcia informacyjnego, a w przyszłości pomocy miejscowych specjalistów (w razie potrzeby), dodatkowych funduszy, użyczenia własnych zbrojnych lub pomocy w szukaniu zaufanych najemników, a nawet tuszując postęпки przeciwko prawu świeckiemu Wolnego Miasta Balingen - choć to ostatnie ze szczególną niechęcią i w ostateczności.

Jednak modyfikacja do takich ekstremów zależy już od konkretnej grupy Bohaterów; tutaj też dlatego należy wspomnieć raczej o pomocy, jaką „normalnej” grupie powinno udzielić uczynne Inkwizytorium.

Początkowo, oczywiście, Bohaterowie będą poproszeni o poczekanie kilka dni, w trakcie których Inkwizycja zajmie się gromadzeniem danych zarówno o nich, jak i o śledztwie; w tym czasie grupa szlachetnie urodzonych panów (i ewentualnie szlachetnych pań) może zarówno skompletować inne, dotąd pominięte ślady śledztwa (przeszukanie sypialni młodzieńców, może rozmowa z Anzelmem de Mano o nie wyjaśniającym za dużo przebiegu, kontakty z urzędnikami miejskimi i przekonywanie się o ich faktycznej lub prawdziwej niekompetencji), albo zażyć uciech i rozkoszy charakterystycznych dla tak światowych miast jak Balingen.

Po tym czasie, zależnie od przekazanych dowodów (i zaufania do Bohaterów) **Inkwizycja**:

- Przekaze informacje o tym, iż grupa młodzieńców interesowała się dzielnicami biedoty, a konkretniej jedną z nich: dzielnicą Vastano. Są tam znani od swojego pierwszego odkrycia zbrodni, mają dobrą opinię... zaś Inkwizycja niestety nie posiada tam znaczących i gotowych do potencjalnej dekonspiracji (przez rozmowy z obcymi szlachcicami) informatorów; za to mogą przekazać adres starszego mieszkańca dzielnicy, niejakiego Kulawego Helmuta, którego częstymi gośćmi bywali młodzieńcy i który - zapewne - tylko przy okazji zajmuje się gromadzeniem ciekawostek, plotek i ich sprzedawaniem wszystkim chętnym. Zazwyczaj Inkwizycja nie korzysta z jego wątpliwej jakości usług (które mogą raczej służyć za materiał dla badacza kultury czy zajmującego się mechanizmem tworzenia mitów i opowieści), ale skoro korzystali z jego usług młodzieńcy... implikacje są oczywiste.

- Mogą się dowiedzieć, iż anatomia jest dziedziną wiedzy dozwoloną do badań bez pozwoleń - lecz tylko dla medyków i o ile ktoś nie dopuszcza się sekcji zwłok; na nią wymagany jest pisemny dyplom wystawiony w imieniu samego Papieża. Anatomia jest też dziedziną szeroko stosowaną w szeregach magów, z uwagi na częste potrzeby pozyskania np. krwi, czy organów wewnętrznych martwego lub żywego człowieka.

(wiedza możliwa do zdobycia tylko w wypadku przekazania Inkwizycji informacji od karczmarza, jakoby młodzieńcy posiadali księgę o anatomii)

*[W księdze „podstawy prac magicznych” znajdują się podobne informacje o potrzebnych „niekiedy” organach czy krwi.*

*Przypomnienie: jest to jedyna księga traktująca (choćby po części) o magii, jaką **naprawdę** posiadali młodzieńcy; reszta została podrzucona przez Anzelma de Mano i dlatego nie zawiera takich dawanych darmo wskazówek]*

- Kredy „magiczne” zostały ponarzynane znaczkami faktycznie uważanymi w Valdorze oraz wśród magów Dominium za magiczne, ale z wyraźnym brakiem staranności; jakby ktoś się spieszył robiąc to i zachowując lekką, zauważalną tylko dla specjalisty - maga lub inkwizytora - nieuwagę.

(kred)

*[Jest to pośredni dowód na to, że kreda została podrzucona przez kogoś, a młodzieńcy nie parali się magią: w prawie każdej książce o magii, nawet w szmatławcu „Pryncypia Demonologiczne”, podkreślana jest konieczność zachowywania przez maga czystości i schludności narzędzi pracy, staranności w pracach magicznych i tym podobne - a większości tych warunków znaczki na kredach nie spełniają.*

*Wynika to z prostego faktu: Anzelmowi de Mano żal było prawdziwych, przydatnych kred; posządek był i tak przeznaczony na podpuchę w krytycznej sytuacji, ale kredy już musiał albo na szybko wykonać, albo poświęcić kilka miesięcy pracy... wybrał to pierwsze]*

- Odpowiedni inkwizytor z pewnością poruczy Bohaterom, szczególnie tym uważanym przezeń za mniej odczytanych, że z punktu widzenia maga, „księgozbiór” jest stertą badziewia, popłuczynami po prawdziwej magii, starannie dobranym śmieciem. Co więcej, jedyna spośród z nich - cokolwiek warta - księga „Magyczne rytuały Matry” traktuje o zaklęciach i urokach matrańskich, a „jak powszechnie wiadomo, magią w Matrze parają się prawie wyłącznie kobiety - stąd przecież wywodzą się nazwy czarownica czy wiedźma”, jak to powie z powagą swego autorytetu ów dumny ze swej wiedzy inkwizytor.

(tylko jeśli przekazali księgi)

*[Rytuały magiczne z „Magycznych rytuałów Matry” są w większości do wykorzystania nie tylko przez kobiety, ale książka o tym nie wspomina, a uprzedzenia w literaturze magicznej (z jakiej też, w celu doksztalcenia, korzystają Inkwizytorzy) nie poprawiają sprawy. Jednak jest to istotne tylko wtedy, gdy wśród Bohaterów jest wzięty mag, inkwizytor lub inny ekspert od wiedzy tajemnej; informację można wtedy przekazać bez koniecznego testu.*

*Jeśli przekazali posążek, to się dodatkowo dowiedzą (a jeśli nie - winni się domyśleć), iż z takimi źródłami wiedzy młodzieńcy nie byli nawet na dobrej drodze do zaklęcia posążka, ledwo mogliby służyć za asystentów patrzących z rozdziawionymi ustami jak to robi jakiś mistrz magii...*

*Anzelm de Mano przekazał śmieci z powodu podobnego jak przy kredach - żał mu było zdać naprawdę cenne manuskrypty, jak np. „Księgę z Bel Tar”. Mistyfikacja mistyfikacją, ale nie zdobył się na poświęcenie ponad dwudziestu lat starannego doboru ksiąg]*

- Jeśli Bohaterowie jeszcze tego nie wiedzieli, dowiedzą się że posążek zsyła „prorocze sny”. (tylko jeśli przekazali posążek elfa)

- Uzmysłowi, że posążek elfa jest naprawdę bardzo drogą rzeczą - bo to oryginalny wyrób valdorski, zaklęty przy pomocy oryginalnych zamorskich substancji, a to wszystko w samym środku Dominium. Koszt dokonania takiej operacji wynosi - zależnie od znajomości - **od siedmiu pierścieni do jednej wsi.**

(tylko jeśli przekazali posążek elfa)

*[Jest to pośredni dowód, iż młodzieńcy nie parali się magią - przynajmniej nie przy pomocy posążka - żadnego z nich nie stać było na taki wydatek, nawet ich rodzice gdyby się razem złożyli, nie mogliby bezproblemowo sfinansować takiego wydatku. A jak kogoś na coś nie stać, to nie kupuje. Uwaga: można podrzucić fałszywy trop, iż młodzieńcy mogli mieć ukryte dochody]*

- Może dać Bohaterom niezbite dowody, iż posążek elfa wcale nie zsyła prawdziwych przepowiedni, a tylko fałszywe „proroctwa” jakie niezidentyfikowany mag chciał by zsyłało. (Tylko jeśli przekazali posążek elfa - i jeśli Bohaterowie cieszą się przynajmniej średnim zaufaniem tej szacownej instytucji; np. żadne z nich nie jest Nordyjczykiem)

Ostatnia możliwość, czyli **Przetestowanie posążka** przez jednego z Bohaterów jest najbardziej korzystna z punktu widzenia Anzelma de Mano; wręcz posążek został specjalnie podrzucony w tym celu. Został on zaklęty na siedmiokrotne użycie przez „osobę inną niż Anzelm de Mano”. Dostosowanie drogiego przedmiotu valdorskiego pod własne warunki kosztowało biskupa-emeritusa dużo wysiłku, ale było warto (a przynajmniej tak sądzi). Bowiem w wypadku użycia posążka (spania wraz z nim), sny nieodmiennie będą kierować myśli i podejrzenia śniącego w kierunku młodzieńców próbujących przejąć władzę w mieście, przy użyciu magii „i hord omamionych biedaków”. Sny nie będą - oczywiście - podawały szczegółów, ale ogólnie powinny skierować wysiłki Bohaterów do dzielnic biedoty, tam, gdzie - jak mniema Anzelm - żadnych śladów nie ma. Na jego nieszczęście, nie jest to prawda - szczególnie że tym razem magia ukazuje swą zawodność: w umyśle osoby śniącej „dzielnica biedoty” nieodmiennie kojarzyć się będzie z Vastano. Z dzielnicą najbliższą do Anzelma, zawierają faktyczne ślady i będącą naprawdę blisko faktycznego miejsca pobytu Herberta i Gregora.

## **Vastano wita**

Skądkolwiek Bohaterowie dowiedzą się o Vastano i domyślą jej istotności, prędzej czy później zawitają do niej. To tutaj wydarzały się zniknięcia biedaków które spowodowały rozpoczęcie śledztwa młodzieńców, to tutaj młodzieńcy je rozpoczęli - i w jego okolicach zniknęli (nawet bardzo niedaleko - w willi eks-biskupa w sąsiedniej dzielnicy). Możliwe iż Bohaterowie pojawili się przedtem w dzielnicy, ale zważ, że przed wizytą w karczmie „Pod vermeerskim mieczem” nie powinni wiedzieć jak brzmią odpowiednie pytania do zadawania; zresztą bez wiedzy pochodzącej z posążka, od Inkwizycji lub „tropów pobocznych” nie powinni w ogóle myśleć o krążeniu po brudnej i śmierdzącej dzielnicy biedoty.

*[Jeśli uprzednio Bohaterowie nie uzyskali od Inkwizycji bądź w wyniku prywatnego dochodzenia informacji o Kulawym Helmucie (patrz: poprzedni temat, pierwszy trop dany przez Inkwizycję) po dłuższym przepytaniu o młodzieńców którzyś z mieszkańców dzielnicy powinien ich wreszcie wysłać pod adres Kulawego Helmuta („ten to ich znał”)]*

Są dwie możliwości zdobycia wiedzy o działaniach młodzieńców w Vastano: twórcza analiza samodzielnie uzyskanych pogłosek oraz rozmowa z Kulawym Helmutem.

W Vastano jedna możliwość dowiedzenia się czegoś ciekawego, jeśli unikać pójścia do Kulawego Helmuta to... krążenie po ulicach i wypytywanie. Efekty tego zazwyczaj są mizerne (test plotek w oparciu o Wiarygodność o PT3 pozwala poznać jedną z nich), chyba że w wypadku zainwestowania kilku kordinów w te rozmowy (PT testu spada o liczbę zaoferowanych kordinów; powyżej dziesięciu kordinów Bohaterowie automatycznie poznają plotkę i jeszcze adres Kulawego Helmuta w dodatku).

### **Plotki:**

- (pytanie o młodzieńców) To tutaj oni wykryli „tego dziwnego rzeźnika, co to żebraków mordował i do kielbasy i smalcu dodawał. Dzięki wielkie im za to, choć do dziś nie jem kielbasy, nawet jak mnie stać... no chyba że dają darmo przed wyborami.”

- (pytanie o młodzieńców) Przez kilka miesięcy przed swoim zniknięciem chodzili często po dzielnicy, czegoś szukali, pytali chyba o zaginięcia ludzi, „o których ludziska gadają”.

- (pytanie o młodzieńców) Chodzili często do Kulawego Helmuta, „zwłaszcza nocą, o, raz ich widziałem, śmiesznie chodzili ubrani: lśniące czystością przetarte płaszcze i maski z nowiutkiej skóry na twarz, zapewniające „anonimowość”, cokolwiek by to nie było.”

- (pytanie o zaginięcia) Ludzie znikają tak chyba co miesiąc, od ponad roku, może półtora, zawsze koło kanału; raz zniknęła dorosła kobieta prostu ze swojej chaty! Była - i rano nie ma!

- (wnikliwe wypytywanie [starszych mieszkańców] o zaginięcia) Ludzie podobnie znikali już z dwa i pół roku temu. „A może to było przy innym kanale? Nie, raczej tu.”

- (czy ktoś już szukał porywacza?) Mieszkańcy sami już ubili wszystkie miejscowe czarne owce, ale ludzie mimo to nadal ginęli, a przynajmniej jeszcze pięć miesięcy temu.

- (plotki) Od trzech miesięcy nikt nie zaginął w oznaczonym miejscu. To znaczy, poza paroma psami i jednym dzieckiem, ale te pierwsze to pewnie jakiś rzeźnik, a to drugie to pewnie jakiś pies. „Żaden cholerny porywacz... chyba.”

*[Samodzielne pozyskiwanie informacji w Vastano jest dla samych Bohaterów trudne, przede wszystkim z uwagi na ich szlacheckie pochodzenie, ciężkie do zamaskowania, nawet gdyby próbowali. Dlatego można przyjąć, że podane powyżej efekty występują dla szlachciców umiających się względnie dobrze wmieszać w tłum lub dla ich sług, wysłanych w misji zdobycia informacji; efekty dla na przykład stereotypowego kordyjskiego szlachcica są bliskie zeru; mechanicznie, szlachta w Vastano, nawet jak zatrzyma jakiegoś biedaka i ten nie ucieknie, otrzymuje PT7 zamiast PT3 w teście wiarygodności. A nastraszenia będą skutkowały wręcz namacalną wrogością mieszkańców dzielnicy - która może się zmaterializować w nocy pod postacią solidnych pał]*

Kulawy Helmut, jak już Bohaterowie mogą wiedzieć, zajmuje się niejako zawodowo handlem informacjami i - przede wszystkim - plotkami. Z jego „usług” korzystają chcący zapłacić cokolwiek swój raport wywiadowcy, plotkarze, tropiciele drobnych sensacji i twórcy teorii spiskowych. Jego dom, solidny drewniany budynek stojący na brzegu kanału, jest jednym z lepiej wyglądających w Vastano (na tle popularnych tu rozpadających się ruder). Helmut mieszka sam i ma pieniądze, dlatego na parterze nie uświadczysz dużych czy nisko położonych okien, a drzwi mają solidne stalowe okucia; ponadto w sąsiedztwie mieszkają ludzie, którym Helmut chętnie udziela drobnej pomocy, dzięki czemu jest pewien ich wdzięczności i pomocy w razie drobnego napadu.

Bohaterom, którzy zapewne zapukają - lub powierzą ta brudną czynność pacholkom - do drzwi Kulawego Helmuta, otworzy gospodarz z rusznicą w ręce. Powitanie z jego strony początkowo będzie nacechowane głównie podejrzliwością (*szlachta? Tu?*) i nieco mniej nadzieją (*szlachta! Złoto!*), lecz po chwili nadzieja przeważa i Bohaterowie zostaną wpuszczeni do środka.

Wnętrze nie jest zbyt bogate, ale nie jest też ubogie - standard mieszczański. Gospodarz usadzi „*swych szlachetnych gości, jaśnie urodzonych panów*” na całkiem solidnych krzesłach, sługi na rozklekotanej ławie, po czym usiadłszy w wygodnym fotelu zapyta czemu zawdzięcza tą wizytę...?

*[Kulawy Helmut naprawdę przyjaźnił się z „towarzyszami” - na tyle nawet dobrze, iż w prywatnych rozmowach zanikły między nimi konwenanse i różnice klasowe; to dzięki niemu złapali ongiś zabójcę żebraków, natrafili też na kilka pobocznych tropów w sprawie łapownictwa i niegospodarności we władzach miasta. Podczas prowadzenia sprawy zaginięć mieszkańców Vastano to on ich skontaktował z kilkoma cokolwiek wiedzzącymi biedakami i zachował te spotkania w tajemnicy dla ędzarzy. Dzięki kilku informacjom od niego doszli do wniosku że porywać tychże żebraków musi porywać ktoś z przyległej dzielnicy - tej w której mieszka biskup-emeritus Anzelm de Mano. Tutaj jego rola się skończyła, młodzieńcy skontaktowali się z biskupem, a jemu tylko co jakiś czas donosili „co nowego w śledztwie”.*

*Po ich zaginięciu zaczął się obawiać o własne życie, ale jednocześnie przyjaźń wobec młodzieńców sprawiła, iż postanowił czekać na rozwój wydarzeń i udawać że łączyło ich tylko kordiny mu przekazywane. Tak też robił... aż do przyjścia Bohaterów]*

I w tym momencie cała dalsza rozmowa i wszystkie kolejne zależą od pierwszego wrażenia i pytań zadawanych przez Bohaterów. Niestety, ale Bohaterowie mogą próbować Kulawego Helmuta nastraszyć Inkwizycją, oskarżając jednocześnie młodzieńców o praktyki magiczne - przy czym mogą to zrobić zarówno gdy tak sądzą, jak i gdy już uzyskali dowody pośrednie (np. od Inkwizycji), że to raczej nieprawdopodobne (w końcu mogą uznać że nastraszanie jest skuteczniejsze niż przekupstwo). Takie postępowanie da głównie jeden efekt: Helmut będzie powtarzał iż wcale się z młodzieńcami nie przyjaźnił, to chodziło tylko o pieniądze, żebracy okoliczni wiedzą o tym tyle, co barbarzyńcy z Goksar i w ogóle tu chodziło o reklamę; *szlachetni panowie chyba nie dali sobie zamydlić oczu...?* (test na czytanie emocji oparte o Spostrzegawczość o PT2 pozwala stwierdzić, że Helmut łże. Zdanie tego testu na poziomie PT4 pozwala dodatkowo określić, że groźba tutaj **nie** zadziałała, tak jak i przekupstwo)

Oczywiście, w takim wypadku i tak może *szlachetnym panom* udzielić informacji na temat poczynań młodzieńców - ale tylko ogólnych (o czym rzecz jasna nie poinformuje *szlachetnych panów*) i za odpowiednią cenę.

*[Bohaterowie mogą zmienić stosunek Helmuta do siebie, jeśli po pewnym czasie zweryfikują swoje poglądy i przyjdą do niego przynosząc dowody (lub je dobrze opisując) na to iż młodzieńcy nie byli magami, a to wszystko to bujda i konfabulacja. W takim wypadku Mistrz Gry powinien nieco zmodyfikować bieg wydarzeń po pierwszej rozmowie i przebieg rozdziału „Zamach” - przede wszystkim zamach na Bohaterów może nastąpić nieco później (jeśli zaś trafią czasowo idealnie wcześniej i przyjdą na miejsce w chwili usuwania z tego świata Kulawego Helmuta - zachęcam do nieodmawiania im niewątpliwej przyjemności zaskoczenia zamachowców)]*

Inaczej zupełnie wygląda sprawa jeśli Bohaterowie potraktują starego lisa jeśli już nie przyjacielsko, to przynajmniej z autentyczną troską pod adresem „Towarzyszy”. W takim wypadku, dzięki kilku ciepłym słowom, braku nachalności i logice wypowiedzi można uzyskać przełamanie się ze strony Helmuta - i naprawdę cenne informacje, oprócz, rzecz jasna, pełnej historii na temat przyjaźni z młodzieńcami i ich śledztwa.



## Informacje Helmuta:

- Młodzieńcy badali sprawę biedaków, którzy znikali właśnie w Vastano, przy czym znikali co miesiąc, w nocy, kilka dni przed nowiem. Wiedzieli o tej sprawie nie od niego, ale on pomógł im z natury rzeczy, bo to jego dzielnica, już się znali i tak dalej...

- Dzięki twórczej analizie plotek i pogłosek, jaką wykonał Kulawy Helmut ze wsparciem kordinów z sakiewek „Towarzyszy”, udało się stwierdzić iż zniknięcia takie wydarzają się już od ponad **dwóch i pół roku** (teraz już prawie **trzech lat**). Zauważyli to, analizując plotki sprzed od półtorej roku do dwóch lat; bowiem około półtora roku przed zajęciem się przez nich tą sprawą, Vastano i okolice były terenem dużej wojny gangów (nawiasem mówiąc, wygrali eskryjczycy i to im dziś Helmut płaci „za ochronę”) i przez dłuższy czas zaginięcia dorosłych, zdrowych ludzi wydarzały się nie tylko w tym terminie... Teraz sytuacja jest wyjątkowo spokojna jak na Vastano, więc były widoczne.

- Młodzieńcy ustalili, że porywacz musi pochodzić spoza Vastano i innych dzielnic biedoty - ona sobie sama już szukała potencjalnych „swoich”, a młodzi pobieżnie analizując dokonane lincze, uznali że już wyeliminowano wszystkich sensownych podejrzanych, a zniknięcia nadal się przydarzały. (Kulawy Helmut mówi to tylko jeśli Bohaterowie zapłacą ekstra sumę do rachunku lub wzbudzą jego zaufanie)

- Po kilku tygodniach śledztwa młodych, Johanowi udało się dzień po nowiu znaleźć ciało niedaleko od dzielnicy, bliżej portu, w dolnym biegu Solemy; wspólnie zidentyfikowali je jako należące do mieszkańca Vastano, było poza tym dość dziwne... (tylko jeśli Bohaterowie wzbudzą jego zaufanie)

- Mianowicie: było całe osuszone z krwi, przynajmniej tak stwierdzili młodzi panicze po sekcji, którą przeprowadzili posiłkując się notatkami z jakiejś książki o anatomii. „*Stwierdzili też z niezwykle mądrymi minami, że „Mord miał podłoże rytualne.” Jakby cholera nie widać tego było po spuszczonej jusze i pociętych żyłach...*” (tylko jeśli Bohaterowie nie próbowali zbyt mocno naciskać Kulawego Helmuta - i ten powiedział im o znalezionych zwłokach)

- Gregor z pomocą Herberta, czytając posiadaną książkę o magii („*Ale tylko jedną mieli, z tego co mówili, nic wielkiego; ot chyba się nazywała „Podstawy prac magicznych”, jakoś tak.*”), doszedł po tygodniu do wniosku że krew ta nie była spuszczana tylko na „chwałę bóstwu” jakiemuś, ale do konkretnego użycia w czarach; czyli nie kultuści lub wróżbici, czy inne czarownice, a świadom swych czynów mag (tylko jeśli Bohaterowie wzbudzili zaufanie Helmuta, oraz nie oskarżali młodzieńców o praktyki magiczne lub te oskarżenia wycofali)

- Młodzieńcy zgłosili się do biskupa-emeritusa Anzelma de Mano z prośbą o pomoc w analizie śladów; ten z chęcią i entuzjazmem pomógł, ale nic dokładnego i nowego nie powiedział. Zaś po pewnym czasie miał się z nimi skontaktować i przekazać jakieś nowe informacje. (tylko jeśli Bohaterowie wzbudzili jego zaufanie)

- Po zaginięciu „Towarzyszy” ludzie przestali znikać, „*widać albo ten kto potrzebował krwi już uciekł, nie potrzebuje więcej lub... po prostu złapał Herberta, Johana i Gregora...*” (tylko jeśli darzy Bohaterów wysokim zaufaniem, nie zrazili go niczym i powiedział im o wszystkich innych „zastrzeżonych” tropach)

*[Jeśli Bohaterowie mają uzasadnione podejrzenia wobec Anzelma de Mano i się nimi podzielą, Helmut z miejsca je odpali i będzie je obalał argumentami może nieco zbyt emocjonalnymi, ale płynącymi z głębi serca - przede wszystkim, że tak dobry przyjaciel Towarzyszy i tak świątobliwy człowiek nie mógł przecież czynić nic przeciw ludziom honoru... „To chyba oczywiste, prawda, mości panowie?”*

*Oczywiście, obalać i przekonywać będzie tylko wtedy gdy Bohaterowie go do siebie pozytywnie przekonają. Nastawiony negatywnie będzie kiwał głową, tak naprawdę utwierdzając się w złym zdaniu na ich temat (to, że nie za bardzo im wierzy - i nie uwierzy, można zauważyć bez jakiegokolwiek testu) ]*

- „A słyszeliście szlachetni panowie, że pomoc w lesie na południe od przedmieść pojawił się jakiś człekokształtny wilk? Demon, ani chybi! Ponoć napadł i wystraszył idącą z koszykiem staruszkę, a zjadł jej wnuczkę, wraz z kosztownym czerwonym płaszczem!.. A może to było na odwrót?” (informacja udzielana na pożegnanie, za darmo, gratis! Dla dobrze płacących klientów lub nowych przyjaciół, zależnie od rozmowy)

Po rozmowie Helmut inkasuje swoją należność - około trzydziestu do czterdziestu kordinów („Panowie są szlachta, a takie czasy, wszystko drożeje... a panowie to widzę że bogate jegomości...”), dla „świeżych przyjaciół” dwadzieścia kordinów albo nawet nic („od przyjaciół nie biorę za pogaduszki!”). Zapewnia też, że jak się czegoś dowie nowego, to się skontaktuje; zapewne niedługo. „Bo ja nie sprzedaję zwykłych plotek, o! Ja tylko zweryfikowane.”

## Zamach

Co w ciągu kilku kolejnych dni po wizycie u Kulawego Helmuta będą robić Bohaterowie, nie jest szczególnie ważne. Ich działania są o tyle istotne, że mogą połączyć kilka faktów, zbadać kilka tropów dotąd niebadanych, zapewne też sami spróbują podjąć działania w sprawie wyjaśnienia sprawy porwań w Vastano... Mogą też odbyć kilka uspokajających rozmów z Anzelmem de Mano i spotykać się z kilkoma „nowymi” tropami urzędniczymi. Ważne jest, że w ciągu tych dni następuje czas dla zdrajcy i jego kontradziałania.

[Sugestia: jeśli Bohaterowie naprawdę zamierzają chodzić po nocach po Vastano szukając zaginięć, szczególnie jeśli wtedy będzie nów (a zależy to tylko od Ciebie, drogi MG! Polecam na początku śledztwa ustalić, że jest mniej więcej dwa tygodnie do nowiu, wtedy w tym momencie sesji akurat powinni mieć rozrywkę pt. „szukamy ciała bez krwi”), wtedy niech znajdą kilka, niech stwierdzą po ciężkim wylawianiu że to fałszywy alarm (ot, człowieka zastrzelili i spuścili z nurtem rzeki) i może wtedy docenią dobrą robotę, jaką wykonali młodzieńcy. A przy okazji zajmie im to trochę czasu]

Cztery dni po wizycie u Kulawego Helmuta do miejsca zakwaterowania Bohaterów podanego Helmutowi - prawdopodobnie domu Ernesta de Bross - przebędzie chłopak z Vastano, posłaniec, który przekaze, że ma wiadomość „od pana Helmuta dla panów...” (tu padają nazwiska Bohaterów). Liścik będzie krótki i będzie zawierał informację, iż Kulawy Helmut wszedł w posiadanie interesujących Bohaterów wieści i niech się stawią u niego dziś wieczorem lub tuż przed wieczorem, koniecznie dziś.

[Bohaterowie nie powinni znać charakteru pisma Kulawego Helmuta; z potencjalnych możliwości, tylko cynazyjski Badacz Tajemnic (profesja magiczna) może stwierdzić, że ten liścik **nie został** napisany przez Helmuta, a i to tylko jeśli z odpowiednią intencją wykona czar magii naturalnej. Czyli: fałszerstwo de facto niewykrywalne]

Nieco przyciśnięty, chłopak - posłaniec może przyznać że to nie sam Kulawy Helmut mu dał karteczkę, ale ktoś w okolicy „w jego imieniu”, lecz powie też jednocześnie, że tego pana widział kilkakrotnie u „pana Helmuta”.

[Kulawy Helmut po rozmowie (rozmowach?) z Bohaterami miał dużo czasu na przemyślenia, w tym, nad całą sprawą. Uznał, iż warto poświęcić trochę czasu na samodzielne zbadanie sprawy („bo sprawa już trochę przycicha, może o nim zapomniano”)... i kiedy pokreślił się po ulicach, zauważył, że ktoś go śledzi – którego to osobnika słusznie zidentyfikował jako sługę biskupa-emeritusa Anzelma. Uznał, że to są jakieś niezdrowe podejrzenia wobec niego samego, więc poprzez swoich przyjaciół-żebaków przekazał mu swoją chęć do spotkania się.

*Podczas rozmowy, uspokojony pozytywnym nastawieniem do młodzieńców i chcąc uspokoić wysłannika przyjaciela - jak mniemał - swoich przyjaciół, wyjawiał to co wyjawiał zarówno Bohaterom, to co podejrzewa iż się dowiedzieli (jeśli byli bardziej skryci) i większość tego, w czym pomagał młodzieńcom. Sługa zaś zapewnił go wylewnie o przyjaźni biskupa, o rozwianiu wątpliwości, po czym spokojnie poszedł.*

*Następnego dnia zaś Bohaterowie dowiedzieli się, że mają się spotkać z Helmutem, zaś ten stanął w obliczu przyścia większej grupy „gości” od Anzelma, którzy go zaskoczyli - parę razy przekłuli solidnie rapierami - po czym, sądząc że i tak umrze zasadzili się spieszenie przed domem, czekając na Bohaterów...]*

Czy Bohaterowie stawiają się u Helmuta z całą czeredą zbrojnych? Wątpliwe, mimo złej sławy dzielnicy; ostrożny, ale nie paranoiczny szlachcic powinien udać się z taką wizytą o tej porze z pewnością z bronią palną i rapierem, a także uzbrojonym sługą, ale jeśli Bohaterów jest trzech z trzema zbrojnymi sługami, powinni się czuć bezpiecznie i pewnie, nawet w Vastano. I o to chodzi Anzelmowi, a konkretniej najętym przez niego specjalistom od czynienia bliźnim co im niemiłe, czyli grupie pięciu najemników pod wodzą Estabana Hoxa.

Bohaterowie przybywają pod dom Kulawego Helmuta i prawie na pewno zostają zaskoczeni (test Spostrzegawczości o PT4 może wykonać tylko osoba zachowująca wzmożoną czujność - czyli jeśli panowie szlachta w trakcie marszu rozmawiają i dysputują, a ich słudzy w milczeniu się rozglądają - test Spostrzegawczości wolno wykonać tylko za postacie sług); jeśli nie nagłym atakiem, to tym że ktoś w ogóle tutaj ich oczekiwał.

**Starcie** zaczyna się od salwy pięciu pistoletów wykonanej przez najemników; z racji ataku z zaskoczenia, prawie na pewno kilka osób po stronie zaskakiwanych zostanie rannych, a kilku może nawet dostać obrażenia ciężkie.

*[Przypomnienie: większość pistoletów w Dominium ma zamki lontowe lub kołowe; one nie mogą zbyt długo czekać na strzał, dlatego zamachowcy czekali o określonej porze z nakręconymi kołowymi. Jeśli Bohaterowie i ich pomocnicy nie posiadają pistoletów skałkowych, należy zwrócić uwagę, czy ich pistolety są gotowe do strzału; prawdopodobnie nie... Dodatkowo, podczas salwy z zaskoczenia i z bliska przeciwnicy mogą trafić raz lub kilka ze skutkiem w postaci rany ciężkiej - polecam tu założyć, że jeśli przekroczą ST strzelania o co najmniej 4 punkty sukcesu, wtedy zadawana rana zamiast lekkiej jest ciężka.*

*Przypominam że z racji zaskoczenia ST strzelania w tym wypadku zależy tylko od dystansu (nie np. od biegu) i ewentualnie od pancerza (ale kto bierze pancerz w mieście?); czyli zależnie od niego wynosi ST0 (dystans Daleki - kilka metrów) lub ST4 (10 do 20 metrów), przy czym polecam „rozdzielić” te dystanse między kilku strzelających.]*

Wtedy następuje tura walki wręcz! Przeciwnicy z dobytymi rapierami opadają oszołomionych, może rannych szlachciców, zapewne też niezbyt przygotowanych do takiego starcia. Czy szlachta powinna wtedy walczyć? Akurat to jest sytuacja, kiedy należy podać tyły. Optymalna sytuacja ze strony Bohaterów to oddać salwę z tego, co może strzelać i... uciekać. A przynajmniej kilku powinno uciec, a inni się schronić w jakiejś ruderze, po czym czekać na pomoc.

*[Konwencja płaszczka i szpady dopuszcza ucieczki przy znaczącej przewadze liczebnej przeciwnika. Co innego gdyby to był pojedynek albo by zostawiali kogoś bliskiego na śmierć po czym wrócili na miejsce po pół roku... Ale w tym wypadku wystarczy że pobiegną po pomoc z kilometr (lub nawet mniej) do najbliższego posterunku straży miejskiej lub Inkwizycji (Ty, Mistrzu Gry wybierz, co im się teraz bardziej przyda i z kim mają lepsze relacje - co zresztą, jak można zauważyć niżej, nie ma wielkiego znaczenia). A powrót z pomocą może z łatwością obrócić szalę zwycięstwa]*

Co więcej, jeśli pobiegną po pomoc lub uciekną, już z dwieście metrów dalej trafią niezwykłym łutem szczęścia na patrol Straży Miejskiej, który, co więcej, nie będzie zasłaniał się „obiektywnymi trudnościami”, a wręcz będzie biegł w stronę strzałów! Pozostaje tylko wspólnie z nim podjąć znów starcie z najemnikami - i zwyciężyć.

Najemnicy ci pracują za pieniądze, a nawet za ciężkie pieniądze - ale tylko za pieniądze i nie zamierzają dać się złapać lub co gorsza zabić (w tej właśnie kolejności. Z więzienia siedząc za zabójstwo, czekając na potencjalny szafot, jeszcze można wyjść - choćby do kompanii karnej; z grobu już średnio). Lecz niestety, nie wiedzą kto ich nasłał; poza tym że przed chwilą ubili Kulawego Helmuta i po załatwieniu Bohaterów mieli już tylko iść sprawdzić czy przypadkiem jeszcze nie dycha...

(Statystyki przykładowych najemników znajdują się w rozdziale „Osoby i osobistości w scenariuszu”. A najemnicy faktycznie nic nie wiedzą, nie powiedzą też gdyby ich poddać - bardzo nieszlachecko, ale za to Inkwizytorsko - torturom. Jedyne ich szef, Estaban Hoxa, cos wie - najmował go jakiś człowiek, sługa z zachowania, w imieniu „ważnego pana”. Rozpoznać go może podczas konfrontacji lub z opisu; pasuje on do Kirka, najbliższego Anzelmowi sługi, którego Bohaterowie mogli widzieć w jego domu lub podczas spotkań z biskupem-emeritusem w karczmach czy u de Brossa)

*[Jeśli Bohaterowie uznają że sami mogą pokonać najemników, to znaczy jeśli się uprą zostać na placu boju i walczyć - po pewnym czasie przybiegnie wspomniany patrol Straży (i wtedy już wygrają na pewno). Jeśli zaś sami pokonają agresorów przed przybyciem straży, będą musieli się wytłumaczyć - choć raczej niezbyt gęsto, w końcu są szlachtą, a to jest Vastano...]*

A Kulawy Helmut jeszcze dycha, choć jest nieprzytomny; leży u siebie w domu, a z głównej izby wiesz krwawy ślad do jego gabinetu, gdzie na papierze zdołał, póki był przytomny nabazgrać „TO BISKUP ANZELM ZABIJA”. Czyż dla Bohaterów może być potrzebny jeszcze jakiś dowód? Szczególnie że pod tą kartką mogą znaleźć parę notatek Kulawego Helmuta, w których streścił on swoją niegdysiejszą rozmowę z Kirkiem, sługą Anzelma de Mano. Teraz wszystko wiadomo: de Mano jest magiem i ich wrogiem!

*[Czy Helmut przeżyje czy też nie, większego znaczenia dla scenariusza nie ma - sprawa jest bowiem jasna - wiadomo już kto jest głównym wrogiem i kogo trzeba usunąć. Można przyjąć że Helmut będzie nieprzytomny jeszcze kilka dni - zakładając że przeżyje mimo rany śmiertelnej - jeśli ktoś będzie się nim opiekował, będzie tylko czasami słyszał jak ten szepcze w gorączce „To de Mano!”]*

## **Finał: Rezydencja Anzelma de Mano**

Tak oto następuje moment kulminacyjny, chwila której Bohaterowie oczekiwali od początku: już wiedzą, kto jest przeciw nim, mimo że to z nimi jest Jedyny, wiedzą gdzie go znaleźć - i muszą go szybko zaatakować.

*[Jeśli sobie nie zdają z tego sprawy, należy uświadomić Graczy że Anzelm w ciągu nocy się dowie o niepowodzeniu zasadki (choćby po tym, że słyszał niedaleko strzały, a najemnicy wciąż się nie zgłosili po resztę zapłaty) i zapewne domyśli się, że właściwie jest spalony, jeśli tylko Kulawy Helmut przeżył; dlatego do rana może już gracko uciec z miasta. Należy zaatakować go w rezydencji już tej nocy, póki jest w zasięgu (dekrety Inkwizycji w stylu zamknięcia portu nie poskutkują szybciej, niż w ciągu doby; trzeba atakować).*

*Jeśli Bohaterowie będą się ociągać, Anzelm na pewno ucieknie z trzema sługami, zaś zostawiona samym sobie i świadoma swego przyszłego losu pozostała trójka będzie się tylko desperacko bronić w willi... (patrz rozdział: Osoby i osobistości w scenariuszu, Sługi Anzelma de Mano)]*

Zapewne Bohaterowie stwierdzą, że sami sobie w ataku nie dadzą rady; słusznie. Jeśli zwrócą się szybko i zrozumiale do Inkwizycji, w ciągu dwóch godzin od zamachu mogą dostać pod swoją komendę pięciu tęgich chłopów z toporami do rąbani drzwi; podobnie, przy zwróceniu się do Straży miejskiej, tylko tam będzie czterech strażników z rusznicami, zdecydowanie mniej chętnych do działań niż zwykli najemnicy czy ludzie Inkwizycji. Mogą wreszcie w ciągu trzech godzin nająć swych starych najemników, z którymi mogli na przykład poszukiwać młodzieńców dzięki „tropom” od Anzelma de Mano.

**Szturm willi** zaczyna się od bramy - mury są wysokie i trzeba by je wysadzić dużą ilością prochu, a zresztą jeśli mają wsparcie ze strony Inkwizycji czy Straży Miejskiej, to ci z pewnością nie zezwolą na próby saperskie - w środku mogą znajdować się prawdopodobnie pojmani przez Anzelma młodzieńcy, jak i inni zaginionieni; nie można ryzykować. Zresztą przed atakiem trzeba zapukać donośnie do drzwi rezydencji i zakrzyknąć żądanie, by domownicy się poddali i otworzyli bramy... co będzie bez rezultaty - po chwili odczekania można przystąpić do działań.

W celu pokonania bramy można ją albo porąbać na kawałki (fachowcy z toporami przydzieleni przez Inkwizycję dokonają tego w dwie do trzech minut) albo wyważyć je (5 osób może próbować naraz; łączna *suma punktów sukcesu* w wyważeniu tych okutych stalą, solidnych drzwi, wynosi 20; test atletyki opartej o Budowę). Kiedy odpowiednim sposobem drzwi już będą pokonane za nimi będzie można dostrzec dwóch ludzi (Douglas i Matteo - patrz rozdział „Osoby i (...), *Śludzy Anzelma de Mano*”)... z muszkietami w rękach, celujących do wchodzących... a po strzale - i prawdopodobnie wyeliminowaniu na pewien czas dwóch ludzi, uciekających.

*[Ewentualne przywitanie: pacholki Inkwizycji ciężko pracowali przy drzwiach; wióry leciały im pod toporami aż miło... do czasu, gdy przez pierwsze dziury w drzwiach, przywitane przez szturmujących z radością, wynurzyły się dwie lufy muszkietów, które wypaliły, brocząc czerwienią czern ich strojów. Topory poczęły wlatywać szybciej, z większą siłą i zaciekłością - mieszkańcy willi już pokazali czy są winni, czy nie]*

Pierwsza krew już poszła - reszta zależy od Bohaterów. Mają około dziesięć minut do kwadransa na powstrzymanie Anzelma; na dołączonej do scenariusz mapie (strona 27), widać możliwe trasy pogoni za ostrzeliwującymi się zza rogów trzema sługami, budującymi tam gdzie można prowizoryczne barykady... bezskutecznie. Furia wojowników karianizmu, za wiarę, za niewinne duszyczki i ewentualnie za złoto płacone najemnikom - przełamię ich opór, może nawet już chwilę po wyłamaniu drzwi?

*[Oczywiście na trasie, którą będą nacierali Bohaterowie, opór będzie najslabszy - tzn. tylko jednego sługi; na drugiej dwóch. Jeśli Bohaterowie nacierają dwoma trasami, niech na najkrótszej opór będzie najslabszy - tak by Bohaterowie mieli szansę dogonić Anzelma.*

*Na dziedzińcu wewnętrznym, przed samymi apartamentami Anzelma (lub widocznymi z okien), widać prawie już wyrosłe Drzewo Prawdy. Koło niego wznosi się dziwne rusztowanie z rynienkami, pokryte runami magicznymi; są na nim ślady krwi a w powietrzu wisi odór rzeźni, przebijający się nawet przez smród kanałów...*

*Jeśli akurat był nów - albo jest - na rusztowaniu wisi Gregor (lub jego trup), z wieloma nacięciami i krwią spływającą, karmiącą Drzewo...]*

W pokojach Anzelma de Mano, nad samym kanałem, będzie otwarte zejście do piwnicy, a z niego będzie dobiegał odgłos otwieranej kraty - tam też Bohaterowi winni pośpieszyć! Niestety, przy wejściu do piwnicy zaatakują ich Klarvis - demon służący Anzelma, jego (prawie) ostatnia linia obrony. Demon po otrzymaniu cięższych obrażeń ucieknie, prawdopodobnie zostawiając Anzelma na zawsze lub bardzo długo (z tym że upadły biskup jednocześnie poczuje, że jego wrogowie już są blisko).

Po zejściu bo drabince widzą pośpiesznie ewakuowaną (lub już częściowo spakowaną i wyniesioną) pracownię magiczną. Za nią są otwarte drzwi, przez które czuć smród kanału - tam też kierują się dwaj słudzy Anzelma.

*[W pracowni, za drzwiami jest szeroki tunel, w połowie którego jest mała przystań z czteroosobową łodzią wiosłową; na końcu tunelu jest krata (zamaskowana też roślinnością - od zewnątrz - kratę można zdjąć idąc wąskim murkiem wzdłuż tunelu, po czym szybko wrócić do łodzi; to właśnie zrobił Kirk i ten zgrzyt usłyszeli Bohaterowie). Łódź ta to jest planowana ostateczna trasa ucieczki Anzelma, którą właśnie wykorzystuje - by dostać się do portu (morskiego lub rzecznego) i tam wykorzystując znajomości - zwiać czym prędzej]*

Po zauważeniu Bohaterów, słudzy rzucą paczki precz - a potem pobiegną czym prędzej do tunelu. Tam Anzelm właśnie wsiada do łodzi lub wręcz już odbija wraz z Kirkiem; słudzy mogą skakać za nim na łódź lub stawać do desperackiej walki z Bohaterami (zależnie od pomysłu Mistrza Gry i chęci do rozwinięcia w kampanię - patrz rozdział następny „Zakończenie”). Zaś Bohaterowie, po rozprawieniu się z nimi lub po prostu dobiegnięciu do łodzi - spokojnie mogą strzelać do Anzelma - jeśli nie musieli się rozprawiać ze sługami, mają na to kilka minut... z łodzi też do nich strzelają, ale to słudzy i stary eks-duchowny... Chyba znamy wynik starcia? I wiemy, że Jedyne jest z nimi. A „*Si Deus pro nobis... Quis contra nos?*”

## **Zakończenie**

W bocznym pomieszczeniu koło pracowni magicznej w piwnicy, znajdują się związani: Herbert de Bross i jego przyjaciel Gregor (względnie bez Gregora). Jak się można od nich dowiedzieć, Johan spoczywa już na dnie rzeki...

Anzelm został zabity (lub złapany), ewentualnie uciekł, jego sługi - wyłapano, a wszystkich złapanych po kilku dniach (tygodniach?) i uczciwym - więc skazującym - procesie, spalono ku uciechy gawiedzi na rynku głównym Balingen, ku uświetnieniu Święta Objawienia, największego święta karianizmu.

Bohaterowie są wynoszeni na piedestał, szczególnie jeśli współpracowali z Inkwizycją; przed wyborami do rady miasta wręcz duża część rajców chce być z nimi widywana, z uwagi na popularność... Bohaterowie mają też otwartą drogę do przyszłej współpracy z Inkwizycją - w tym lub innym mieście.

*[Jeśli chcesz ten scenariusz, szanowny Mistrzu, przerobić na zaczątek kampanii - Anzelm może uciec pogoni. Ot, spręzał się z pakowaniem... A przez port morski może swobodnie uciec na przykład do Cynazji, Kordu lub Eskrii, przez rzeczny - nawet do dalekiego Gordu. Możliwości są ogromne!]*

Jedno tylko może nurtować serca Bohaterów - że Johan nie żyje, że nie uratowali Gregora (jeśli tak się stało; a mogło) i że zdrada może tkwić nawet w sercach wysokich kapłanów. I to najczarniejsza, bo zdrada samego Jedynego. Jeśli biskup zdradził, któż jeszcze zdradzić może?

### **Sugerowane Punkty Doświadczenia dla Graczy:**

Gracze za ten scenariusz powinni otrzymać około 150 do 200 Punktów Doświadczenia na głowę, ale szczególnie powinny zapremiować zachowania i pomysły:

- Pełne szacunku zachowanie wobec emerytowanego biskupa (za wiek i funkcję), szczególnie przy posiadaniu podejrzeń wobec niego (ale nie: dowodów).
- Niechęć do chodzenia po Vastano i wypytywania osobiście każdego żebraka. Takie chodzenie uwłacza ich godności; każdy szlachcic to wie!
- Rozsądne podanie tyłów podczas zasadzki (jeśli nie są Doryjczykami lub Karyjczykami - wtedy premiowane jest zachowanie odwrotne).

## Osoby i osobistości w scenariuszu

### Kawaler Ernest de Bross

Przyjaciół jednego z Bohaterów, względnie przyjaciół kilku Bohaterów, względnie przyjaciół przyjaciela. Szlachcic zamieszkały na stałe w Balingen, ojciec Herberta i dwóch młodszych córek. Żonaty z niejaką Emilią z rodu de Vergo. Jest bardzo uprzejmy i jednocześnie nienachalny wobec Bohaterów - jeśli będą coś wiedzieli o jego zaginionym synu, to sami przecież, jako ludzie honoru powiedzą... Jako człowiek uprzejmy i honorowy ma przygotowane kilkaset kordinów, żeby je zaoferować Bohaterom po zakończeniu (jeśli będzie szczęśliwe); ludziom kulturalnym nie wypada mówić o pieniądzach, ale wszyscy wiedza, że takie śledztwo ma koszty własne - i przynajmniej je będzie chciał spłacić (wręcz - nie wypuści bez tego Bohaterów z Balingen).

Przed Bohaterami, Inkwizycją czy Urzędami Miejskimi wstępuje jako nieformalny rzecznik i przedstawiciel rodzin Herberta, Johana i Gregora.

### Herbert, Johan i Gregor, znani jako „Towarzysze”, wymieniani jako „młodzieńcy”

Główny obiekt poszukiwań podczas śledztwa, początkowo po prostu poszukiwani, potem podejrzani o uprawianie magii, potem znów po prostu poszukiwani. Młodzi ludzie którzy „*podążają ścieżką Honoru*”, jak sami o sobie mówili i jak o nich niektórzy mówili. Są jak potencjalni młodzi Bohaterowie (podręcznikowi wręcz), nawet Patronów mają (odpowiednio: św. Waldemar z Minorii; św. Milvina i św. Rodianus, Badacz Katedr). Bohaterowie mają szansę uratować Herberta i Gregora pod koniec śledztwa, są też oni możliwymi przyszłymi Sojusznikami (mogą nawet podróżować z Bohaterami).

### Biskup-emeritus Anzelm de Mano, aktualnie: bezwzględny mag

65-letni silny mężczyzna, z którego wręcz emanuje aura dostojeństwa oraz surowej, starczej powściągliwości. Spędził 40 lat swego życia w służbie Kościoła i pod koniec tej służby w końcu zszedł na ścieżkę Ciemności, nie mogąc powstrzymać ciekawości wobec magicznych sekretów. O chwili przejścia na emeryturę jest pochłonięty ideą uzyskania nieśmiertelności - byle szybko, bo czas goni, lata biegną...

W miarę jak Bohaterowie odkrywają jego podstępny, nabiera do nich szacunku, co nie zmienia faktu, że w końcu chce rozwiązać ich sprawę raz na zawsze - zanim oni rozwiążą tak jego sprawę.

**Broń:** rapier, pistolet z zamkiem kołowym, dwa amulety jednorazowe na czarna godzinę (sugerowane: jeden valdorski „Nóż Beomunda” [twarda oprawa: strona 241, miękka oprawa: strona 265] i jedno własnoręcznie robiony, usypiający na kilka minut obiekt); Anzelm nie zna żadnych czarów gotowych do rzucenia w razie nagłego ataku, jego jedyną „szybką” pomocą i ostateczną (bo go demaskującą) może być jego demon służalczy - Klarvis (twarda oprawa: strona 249, miękka oprawa: strona 273).

**Współczynniki:** Budowa 14; Zręczność 9; Spryt 16; Spostrzegawczość 12; Wiarygodność 15; Opanowanie 15; Wytrwałość 8; Wiara 1/ Wola magiczna 16;

**Współczynniki pomocnicze:** Refleks 13; Autorytet 18; Wiedza ogólna 17; Fechtunek 13; Strzelanie 14; Dusza 62;

**Umiejętności:** Atletyka 1; Wysportowanie 1; Rapier 2; Broń bitewna 1; Pistolet 2; Muszkiet 1; Wiedza magiczna 3; Okultyzm 6; Błef: 4; Czytanie emocji 4; Nasłuchiwanie 1; Zbieranie informacji 3; Jeździectwo 2; Postępowanie ze zwierzętami 1; Teologia 5; Historia 3; Naprawa 1; Opatrywanie ran 1; Sztuka przetrwania 1; Ukrywanie 2; Plotki 1; Etykieta 4;

### Kulawy Helmut, handlarz informacjami, przyjaciel „Towarzyszy”

Handlarz informacjami z dzielnicy biedoty Vastano. Niby handluje tylko plotkami, a całkiem dużo wie - jeśli by przefiltrować opowieści słyszane od niego, może się dowiedzieć bardzo interesujących rzeczy (choć cennych raczej dla leniwych wywiadowców).

Pochodzi z Vermeeru, dawniej był najemnikiem; w bitwie w Ragadzie jego noga została nieodwracalnie okaleczona. Po przygodzie - jeśli przeżyje może zostać Sojusznikiem Bohaterów (zarówno jako informator, jak i człowiek znający dobrze środowiska najemnicze i wojaczkę).

**Broń:** nóż, rusznica z zamkiem lontowym;

**Współczynniki:** Budowa 12; Zręczność 8; Spryt 15; Spostrzegawczość 12; Wiarygodność 15; Opanowanie 12; Wytrwałość 14; Wiara 12;

**Umiejętności:** Atletyka 2; Wysportowanie 2; Rapier 1; Broń bitewna 3; Pistolet 1; Muszkiet 3; Wiedza magiczna 1; Okultyzm 2; Blef: 3; Czytanie emocji 2; Nasłuchiwanie 2; Zbieranie informacji 5; Postępowanie ze zwierzętami 1; Teologia 1; Historia 3; Naprawa 2; Opatrywanie ran 2; Ukrywanie 1; Plotki 5; Etykieta 1;

### **Mieszkaniec Vastano**

Mieszkaniec dzielnicy biedoty, osoba którą Bohaterowie mogą wypytywać, straszyć i przez co od której dostać mogą cięgi (a dokładniej od wielu takich w nocy, w pały uzbrojonych).

**Broń:** Solidna drewniana pała;

**Przykładowe współczynniki:** Budowa 14; Zręczność 11; Spryt 10; Spostrzegawczość 13; Wiarygodność 10; Opanowanie 9; Wytrwałość 14; Wiara 11;

**Wybrane umiejętności:** Atletyka 2; Wysportowanie 2; Broń bitewna 2; Pistolet/Muskiet 1; Blef 2; Czytanie emocji 2; Plotki 2; Etykieta 0;

### **Najemnik**

Człowiek najmujący się do czynienia bliźnim tego, co powie najmujący. Podany tutaj najemnik to ktoś ze „średniej półki” - rancorem to on nie jest, tak samo jak wybitnym szermierzem, ale z pewnością ma za sobą kilka lat służby w wojsku, milicji lub w karierze zwykłego oprycha. Pobiera 10 kordinów dziennie, 20 jeśli jest planowana akcja bojowa (np. szturm na willę Anzelma de Mano); wliczając w to koszty własne i „ubezpieczenie” dla siebie, rzecz jasna.

Najemnik „zwykły” od najemnika „z polecenia” (np. od Inkwizycji) różni się głównie lojalnością - nie wbije najemcy noża w plecy, mniejsza też jest szansa że da nogę podczas przegranego starcia (o ile jego najemca nie zacznie uciekać). Jest to człowiek odważny, ale nie samobójca.

**Broń:** Rapier, nóż, pistolet/rusznica z zamkiem lontowym; ewentualnie topór.

**Współczynniki:** Budowa 14; Zręczność 13; Spryt 10; Spostrzegawczość 14; Wiarygodność 13; Opanowanie 13; Wytrwałość 14; Wiara 10;

**Współczynniki dodatkowe:** Refleks 14; Autorytet 10; Wiedza ogólna 7; Fechtunek 13; Strzelanie 14; Dusza 50;

**Wybrane umiejętności:** Atletyka 2; Wysportowanie 2; Rapier 2; Broń bitewna 3; Pistolet 2; Muszkiet 1; Blef 1; Nasłuchiwanie 2; Naprawa 2; Opatrywanie ran 2; Etykieta 1;

### **Najemnik z grupy Estabana Hoxa**

W przeciwieństwie do powyższego, jest najemnikiem z wyższej - średniej półki, ale pod względem umiejętności; lojalności w nim za dużo nie ma, wzdraga się mówić o swoim najemcy lub rozpowiadać z uwagi na renomę (niedyskretni i zdradzający najemnicy to bezrobotni najemnicy). Pobiera 35 kordinów od zlecenia, 15 z góry.

**Broń:** Rapier, nóż, pistolet z zamkiem kołowym, dodatkowy nóż w bucie.

**Współczynniki:** Budowa 15; Zręczność 13; Spryt 11; Spostrzegawczość 14; Wiarygodność 14; Opanowanie 14; Wytrwałość 14; Wiara 11;

**Współczynniki dodatkowe:** Refleks 14; Autorytet 11; Wiedza ogólna 8; Fechtunek 13; Strzelanie 15; Dusza 54;

**Wybrane umiejętności:** Atletyka 2; Wysportowanie 2; Rapier 3; Broń bitewna 3; Pistolet 3; Muszkiet 2; Blef 1; Czytanie emocji 1; Nasłuchiwanie 3; Naprawa 2; Opatrywanie ran 2; Etykieta 1;



## **Sługi Anzelma de Mano**

Sług Anzelm ma sześcioro i wszyscy wiedzą o jego ciemnych sprawach, wszyscy brali w nich udział i każdy z nich zdaje sobie sprawę, że jak zostanie złapany, to zgnije w lochu Inkwizycji lub spłonie na stosie.

Ale Anzelm ceni sobie tak naprawdę głównie trzech z nich (Kirka, Gustawa i Paula), którzy byli jego głównymi pomocnikami we wszystkich ciemnych sprawach i są właściwie jego akolitami podczas rytuałów; to z nimi planuje uciec, zaś Douglas, Matteo i Andrew zostają podczas szturmów na wysuniętych rubieżach obrony „*by osłonić pana Anzelma aż on przygotuje czary, które nas osłonią i pozwolą na ucieczkę*”. Tylko Kirk, Gustaw i Paul wiedzą (poza samym de Mano), o łodzi ucieczkowej - do niej też spakują najcenniejsze narzędzia magiczne i nią uciekną wraz z nim.

Douglas i Matteo mają muszkiety, reszta pistolety. Douglas jest z pochodzenia Bardańczykiem i ładuje muszkiet dwa razy szybciej niż inni ludzie; ponadto, jeśli rozpozna wśród nacierających Nordyńczyka, będzie strzelał głównie w niego (+1 do Strzelania w takim wypadku) i potem starał się zabić go za wszelką cenę - nienawidzi ich.

**Broń:** Nóż, pałka/siekiera, pistolet/muskiet z zamkiem kołowym;

**Współczynniki:** Budowa 12 (Douglas i Kirk 15); Zręczność 12; Spryt 12 (Douglas i Kirk 13); Spostrzegawczość 14; Wiarygodność 11; Opanowanie 14; Wytrwałość 12; Wiara 4-5/Wola magiczna 7-11

**Współczynniki dodatkowe:** Refleks 14; Autorytet 10-11; Wiedza ogólna 9-12; Fechtunek 12 (Douglas i Kirk 14); Strzelanie 14 (Douglas i Kirk 15); Dusza 50-70;

**Wybrane umiejętności:** Atletyka 2; Wysportowanie 2; Rapier 1; Broń bitewna 2; Pistolet 2; Muskiet 1 (Douglas 4); Okultyzm 1 (Kirk, Gustaw i Paul 3); Blef 2; Czytanie emocji 2; Nasłuchiwanie 3; Naprawa 2; Opatrywanie ran 2; Etykieta 3;

## **Suplement: Wykorzystywanie Sojuszników w scenariuszu**

Jak wiadomo, Monastyr tym się różni od systemów pokroju Warhammera, że w nim Bohaterowie są szlachtą i im bardzo często czegoś zrobić osobiście *nie wypada*. Bardzo często też sami mogą być raczej ludźmi salonów niż walki, może im brakować wielu umiejętności... Słowem: bardzo potrzebują jakże przydatnych sobie Sojuszników, sługi lub zbrojnych. Ale ich wykorzystanie nie zawsze jest proste, w tym dla Mistrza Gry, który może mieć problemy z rozdzieleniem się drużyny na kilka grup, które razem mogą zniweczyć plany dłuższej sesji i pójść na raz wszystkimi tropami. Jak więc w tym scenariuszu Gracze mogą wykorzystać sojuszników swoich Bohaterów, tak by wszystko miało ręce i nogi, a jednocześnie by Gracze nie sądzili, że ich słudzy czy zbrojni zwiększają tylko siłę ognia drużyny i ewentualnie liczbę dodatkowych par oczu podczas zasadzki...?

Trzeba mieć dokładnie rozpisane, gdzie Sojusznicy mogą wejść, a gdzie nie. Dlatego niniejszym rozpisuję miejsca i postacie dostępne dla sojuszników, a także te „tylko dla szlachty” (poniżej zakładam, iż postacie Sojuszników podróżujące z Bohaterami nie należą do szlachty - tzn. do szlachty wyższej niż gołota. Lokaj będący z pochodzenia „szlachcicem” lub zbrojny z nazwiskiem jeno i rapierem - nie są w tej definicji szlachtą).

**Rodziny zaginionych młodzieńców** z pewnością mogą przesyłać liściki do Bohaterów przez ich sługi, ale na pewno nie dadzą się im przepytawać przez Sojuszników, tak samo jak tymże Sojusznikom nie pozwolą na samodzielne przeszukiwanie pokojów młodzieńców (ale z jakimś szlachcicem - już i owszem). Za to służba w tych domach da się przepytawać wszystkim (wykluczam podróżujących Sojuszników będących żebrakami).

**Straż miejska** na pewno nie będzie chciała udzielać dowodów czy negocjować z byle pospolitymi sługami; może i są niekompetentni, ale mają swoją godność. Sługom to oni kopniaki mogą rozdawać, listy przez nich przysyłać, ale na pewno nie będą w niczym pomagać, wręcz będą wobec nich już nawet nie udawali pracowitości...

**Urzednicy miejscy** szanują swoją godność w stopniu tak samo wysokim jak Straż miejska, ale za solidną rekompensatę w gotówce mogą się zadawać z „pospolitakami”. I ich praca (to jest jej symulowanie) akurat jest do wycenienia w brzęczącej monecie.

**Karczmarz z „Pod vermeerskim mieczem”** może udzielić kilku darmowych informacji sługom, szczególnie tych niepochlebnych o konkurencji, ale będzie miał do nich znacznie mniej szacunku i chęci pomocy przy wypytywaniu. Bez naprawdę dużej łapówki nie wpuści ich też do piwnicy, chyba że już wcześniej u niego byli ze swoimi panami i już panowie wchodzili do piwnicy.

**Anzelm de Mano**, mimo że upadły biskup (i to emerytowany), nie będzie rozmawiał z „pospolitakami”, tłumaczył się przed nimi, nawet za próg domu ich nie przepuści. Może przez nich najwyżej przekazywać wiadomości; każdego sługę który podczas wizyty (odbywanej z panami) się oddali, by np. na polecenie swego pana zbadać wnętrze willi, *na pewno* złapie któryś z jego wiernych sług, po czym zapewne odda jego panu jako złodzieja (zażąda srogiej kary, a na pewno już nigdy nie wpuści za próg) lub ubije, jeśli ten za daleko dotarł i mógł odkryć jakiś sekret.

**Inkwizycja** jest instytucją szacowną i ceniącą swą godność... Choć na donosy nie wybrzydza i takowe od sług z chęcią przyjmie, ale z odpowiedzią i podjęciem śledztwa (szczególnie przeciw młodym szlachcicom czy emerytowanemu biskupowi) może długo czekać (pół roku?). Przez sługi na pewno się nie przyspieszy śledztwa - nawet jak będą bywać przedtem ze swymi panami - tak samo jak przez sługi Inkwizycja na pewno nie przekaze wyników śledztwa. Inkwizycja może najwyżej wysyłać przez nie krótkie liściki lub próbować zwerbować jako donosicieli. Szczególnie to drugie, przy czym w tej drugiej funkcji mogą pozostać nawet gdy panowie zaczną pracować dla Inkwizycji i myśleć że wszystko już w porządku - inwigilacja podwójnym ubezpieczeniem.

**Mieszkańcy dzielnicy biedoty Vastano**, z kolei na pewno nie będą chcieli za bardzo mówić i plotkować przy panach szlachcie, ale za to bardzo chętnie przy ich pomocnikach - im niżej urodzonych, tym lepiej. Szlachcicowi to przecież nie wypada postawić piwa przed pijaczną i pociągnąć go za język, ale jego słudze - już tak. Sługa też idąc w nocy przez Vastano ma mniejsze ryzyko potraktowania jako „obcy” i dostania w łeb jako „paniczyk”; szlachcic ma na to dużą szansę... (bo Bohaterowie nie mają zbyt dużo czasu by stać się lubiani, jak swego czasu Herbert, Johan i Gregor).

**Kulawy Helmut** nie przyjmie do wiadomości że jego przyjaciele mogli się przyjaźnić z kimś innym niskim stanem niż on, co więcej, nieznanemu mu sługi przychodzące do niego i wypyujące o młodzieńców będzie traktował nieufnie - jako potencjalnych siepaczy na niego, względnie szukających tropów ukrywających się młodzieńców. Poważniejszą rozmowę odbędzie tylko z kimś rangi szlachcica, od sługi bezczelnie go wypyującego może wręcz zażądać, by „*przyszedł jego pan, a nie pacholka wysyła*”. Choć oczywiście podstawowe informacje i tak sprzedać może... Choć na pewno nie weźmie byle pacholka za „przyjaciela” (tj. przyjaciela przyjaciół), jak może zrobić z Bohaterami.

**Podczas szturmów rezydencji Anzelma de Mano**, Gracze mogą z pewnością wcielić się w postaci swoich sług/zbrojnych/innych towarzyszy, szczególnie jeśli ich własni Bohaterowie są niedysponowani z powodu ran. Dzięki temu nie ominą finału przygody... o ile ich sojusznicy nie oberwali równie solidnie.

## Suplement: Księgi

W scenariuszu są wykorzystywane rozmaite księgi, zarówno znane z podręcznika głównego jak i po prostu wymyślone. Tutaj postaram się je - szczególnie te samemu wymyślone - przybliżyć.

„Wyprawa Dargusa Białego do podziemnego miasta Olf w górach Shemar”, „Dzieje Matry”, „Siedem sekretnych pchnięć” - książki stosunkowo popularne w szlacheckich biblioteczkach; z Podręcznika Podstawowego (twarda oprawa - strona 92, miękka oprawa - strona 111);

„Pryncypia Demonologiczne” - popularna książka traktująca o magii, znajdywana nawet w domach pospółstwa; z Podręcznika Podstawowego (twarda oprawa - strona 242, miękka oprawa - strona 266);

„Podstawy prac magicznych” - księga opisująca naturę magii wedle pojęcia autora, wyjaśniająca sens niektórych rytuałów i dająca podstawę do własnych badań. Wymyślona samodzielnie (**Objętość:** 24; **Zawartość:** Okultyzm (3, PT2); Okultyzm - magiczne symbole (+1, PT3); **Rytuały:** Bariera Livonneya (Z3, T2), Rytuał Oczyszczenia (Z2, T1), Przywołanie Klarvisa (Z4, T4) )

„Magyczne rytuały Matry” - manuskrypt rodem z Matry; w sposób zawily i z odwołaniami do miejscowej kultury opisuje kilka tamtejszych praktyk, przedstawiając rytuały jako czynione przez kobiety. Wymyślona samodzielnie (**Objętość:** 27; **Zawartość:** Okultyzm - Matra (+2, PT4); **Rytuały:** Przywołanie Klarvisa (Z5, T4); Amulet miłosny (Z5, T3); Zauroczenie (Z5, T4); Przekleństwo Adisa, zesłanie choroby (Z4, T5); Przekleństwo Larka, zesłanie plagi (Z10, T8) )

„Księga z Bel Tar” - oryginał tego grimuaru został podobno napisany w Valdorze, w legendarnym elfickim mieście Bel Tar; na starodoryjski przetłumaczył ją nieznany autor; z Podręcznika Podstawowego (twarda oprawa - strona 242, miękka oprawa - strona 266);

„Allibus Mori e Fulbra” („Księga o śmierci Duszy”) - tłumaczenie na starodoryjski fragmentów zakazanej i plugawej księgi, napisanej ponoć przez samego Kusiciela jako poradnik dla demonów; wszyscy potężni czarnoksiężnicy, jacy wiedzą o jej istnieniu pożądamy jej dla ogromu wiedzy weń zawartej; z Podręcznika Podstawowego (twarda oprawa - strona 242, miękka oprawa - strona 266);


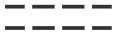
## Suplement: Magia... czyli po co to wszystko głównemu antagoniście?

Ktoś może się zastanawiać, po co tak w ogóle Anzelmowi de Mano jest „Allibus Mori e Fulbra” i czemu ucieka się do jej szukania za pomocą jakiegoś-tam „Drzewa Prawdy”...

Otóż Drzewo Prawdy, jest to roślina magiczna obdarzona świadomością, która można wyhodować dzięki rytuałowi z „Księgi z Bel Tar” (należy odpowiednie ziarenko zasadzić w miejscu gdzie nigdy nie dochodzi słońce i podlewać krwią co nów - tak przez trzy lata). Kwitnie przez dwie lub trzy czerwcowe noce; każdej nocy można obudzić jego kwiat, z którego wtedy wynurzy się ludzka twarz, zadać pytanie, na które ona odpowie „**zawsze prawdziwie, zagadkowo i niebezpośrednio.**” Czyli, teoretycznie, za jego pomocą można uzyskać odpowiedź na każde pytanie - tylko trzeba je dobrze sformułować i mieć niebagatelny umysł do rozszyfrowania jego zagadek. A że Anzelm de Mano uważał że ma niebagatelny, zainwestował w to swój czas...

To jest więc chyba jasne. A czemu grimuar o wdzięcznej nazwie „Księga o Śmierci Duszy” ? Otóż Księgę ta wedle legendy napisał Kusiciel, a zawarł w niej swoją wiedzę na temat pozyskiwania i duszy i między innymi „**plugawego i wbrew naturze wiązania duszy z ciałem.**” Czyli w praktyce uzyskania nieśmiertelności, o ile potem mag się powstrzyma od czynienia czarów i nie da zniszczyć sobie ciała. Łakomy kąsek, jeśli w innej perspektywie ma się „zostanie marionetką demonów” (to znaczy ciało, bo dusza już rozdana)...

## Mapa rezydencji Anzelma de Mano

- |   |                               |            |                           |
|---|-------------------------------|------------|---------------------------|
|  | Domy mieszczan                | <b>(A)</b> | Apartamenty Anzelma       |
| <b>(1)</b>  | Brama - wejście do rezydencji | <b>(B)</b> | Pokoje gościnne           |
| <b>(2)</b>  | Dziedziniec                   | <b>(C)</b> | Zejsźcie do piwnicy       |
| <b>(3)</b>  | Krata - droga ucieczki        | <b>(D)</b> | Drzewo Prawdy             |
|  | Główny korytarze              | <b>(E)</b> | Pokoje słuźby             |
|   |                               | <b>(F)</b> | Pomieszczenia gospodarcze |

