

Bohaterowie stają na drodze kultu demona, ratując miasteczko Rybaki. Niestety, po kilku miesiącach okazuje się, że nie wykonali swojego zadania wystarczająco dokładnie.

Po raz kolejny strwożony burmistrz błaga bohaterów, którzy raz już rozwiązali problem demonów w okolicy, o pomoc.

Zło, raz pokonane, powstało na nowo.

Przygotowania

„Defende Nos In Proelio” to bardzo długi scenariusz o krótkim tekście. Przygoda potrzebuje, byś poprowadził coś w „międzyczasie”, tak by wypełnić sześć do siedmiu miesięcy w świecie gry.

Na dodatek wymaga on od Ciebie trochę przygotowań. Musisz podejść do niego z nastawieniem „nic nie dzieje się przypadkiem” i szukać na to dowodów. Często samodzielnie je tworząc. Niezależnie od tego, jak bardzo starałem się umieścić tutaj wszystkie najważniejsze informacje, to nie dałem rady. Musisz samodzielnie tworzyć i budować opisy. Poza tym umieszczenie tego, tłumaczeń i wyjaśnień zwiększyłoby objętość scenariusza do bezsensownych rozmiarów. Przecie Ty zrobisz to najlepiej i tak, by pasowało do Twojego stylu i graczy. Pamiętaj też, że w drużynie znajdują się cztery różne spojrzenia na świat. Jeśli uda Ci się odpowiednio przedstawić graczom wiedzę ich bohaterów, to możesz usiąść wygodnie i posłuchać rozmowy. Czasem kłótni. Niemniej zawsze będzie to ciekawe. Na dodatek często może wepchnąć Ci do rąk dużą ilość pomysłów i rozwiązań, które, jeśli nawet nie przydadzą się na tej sesji, to mogą rozwinąć inną przygodę.

W pliku Mitologia znajdziesz hasła, na których możesz zbudować opisy i poplątać historię. Pamiętaj, że masz tam jeszcze dużo miejsca na swoje notatki.

Postaciom graczy nie nadałem imion, by zostawić ten malutki, a mimo to bardzo istotny, punkt tworzenia bohatera w rękach graczy. Dlatego też w scenariuszu bohaterowie określani są jako Łowca, Rycerz, Wiedźma i Ksiądz. Często BNów także opisuję zawodami.

18 kwietnia Anno Domini 1452 to dzień, w którym zaczyna się scenariusz. Gdzieś na wschodnich rubieżach chrześcijaństwa, na

terytorium Unii Polsko-Litewskiej, znajduje się miasteczko **Rybaki**. Niewielkie, lecz położone nad rzeką i w głębi zasobnego lasu, co sprawia, że jest samowystarczalne. Jedyne wielkie świat, który tu dociera to poborcy podatkowi, nadciągający niewielką, błotnistą dróżką z Targowa, oddalonego o trzy dni podróży wozem.

Dobrze by drużyna miała już na koncie jakiegokolwiek wyczyn, była znana w okolicy. Dzięki temu będzie można wysłać chłopów po prośbie, rezygnując ze schematu pojawianie-się-w-wiosce-z-problemami. Poza tym zwróć uwagę, że realia średniowiecznej Europy są dość restrykcyjne jeśli chodzi o postacie, zatem sugeruję wykorzystanie przygotowanych postaci, które znajdziesz w folderze Postacie.

Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by gracze założyli innych bohaterów. Zwłaszcza, gdy uznacie, że odgrywanie takich bohaterów, jakich przygotowałem, może być trudne lub wywoływać dyskomfort. Wtedy jednak połącz nacisk na relacje wewnątrz drużyny i aspekt osobowości każdej z postaci. Cień w życiorysie, niczym w Monastyrze, będzie bardzo przydatny.

Cały pierwszy rozdział służy przygotowaniu i stworzeniu wroga dla graczy. Wroga, którego działania nie będą zrozumiałe, lecz pochodzące z dobrych przesłanek. Pamiętaj, by pozwolić drużynie dyskutować.

Drugi rozdział został opisany po łebkach, gdyż za nic nie przedstawię sytuacji tak, jak opisuje się je na sesji. Do tego po prostu potrzeba sesji. Masz jednak pewną historię, którą już wspólnie z graczami stworzyliście, zatem moja rola jest tu minimalna. Dam Ci parę pomysłów i sugestii, a Ty zrób z nich dobrą przygodę.

Wstęp:

**Święty Michale Archaniele,
broń nas w walce.**

Pewnego dnia do **Księdza** podejdzie chłop. Ze spuszczonym wzrokiem i smutną miną poprosi o chwilę rozmowy. Od razu widać, że grupa ludzi, która zatrzymała się kilka metrów od was, jest z nim. Podczas wyjaśnień co chwila błaga on o to, by zachować wszystko dla siebie i nie opowiadać o niczym, co powie. Otóż w

Rybakach zaczęły pojawiać się duchy. Co gorsza zaczęli także znikać ludzie. Proboszcz nie potrafił sobie z tym poradzić, więc wysłał chłopów by znaleźli egzorcystę. Łaskawy Pan poprowadził ich ścieżką, dzięki której odnaleźli Księdza. Proboszcz obiecał, że pomoże i wynagrodzi Egzorcystę i jego pomocników, ale trzeba się spieszyć. Może być przecie i tak, że ktoś został porwany dziś rano.

Postaraj się pokazać, że chłopci są przerażeni i zdesperowani. Jeżeli gracze będą chcieli, to możesz już teraz zasewrować im kilka plotek. Ot tak dla urozmaicenia podróży i by wzbudzić jakieś, choćby szczątkowe, zainteresowanie. Listę plotek, które mogą Ci pomóc w prowadzeniu znajdziesz na stronie 5.

Podróż nie jest trudna, choć nużąca. Chłopci wyruszyli na dwóch wozach, zatem bez problemu znajdzie się miejsce na bohaterów i ich podręczny dobytek. Posiadają dość owoców i sera, by wyżywić wszystkich podczas swojej czterodniowej podróży do Rybaków.

Rybaki: ***Przeciw niegodziwości*** ***i zasadzkom złego ducha bądź nam obronę.***

Miasteczko zostało założone na uboczu. Jeśli uznasz, że potrzebuje ono więcej lokacji, to nie wahaj się ich wprowadzić. Pamiętaj tylko, że o każdym ważniejszym budynku mieszkańcy będą mogli coś opowiedzieć.

Budynki

Rybaki, jako miasto, sprawia dość dobre wrażenie. Na oko żyje tu nie więcej jak osiem setek ludzi. Dwa-trzy kilometry wokoło las został wykarczowany i zasadzono drzewa owocowe. Wszędzie słychać kozy. Dróżka wiję się wzdłuż spokojnej, lecz dość szerokiej, rzeki zwanej przez miejscowych Swoją. Zabudowania otacza drewniana palisada, która chroni przed zwierzętami, lecz nigdy nie ochroniłaby nikogo przed bandytami. Dojeżdżając do jedynej bramy można dojrzeć niewielką, gęsto porośniętą drzewami i krzewami, wyspę na środku rzeki. Okolice wręcz promieniują spokojem.

Najwyższym, a zarazem najbardziej rzucającym się w oczy, budynkiem jest tutaj prosty w formie, jednak zachwycający bogactwem szczegółów, kamienny **kościół pod wezwaniem św. Albana**. Zbudowany na planie

prostokąta, z niewielką dzwonnica zdaje się zupełnie nie na miejscu tutaj, pośrodku miasta zbudowanego z drewna. Z zewnątrz rzuca się w oczy duża ilość gargulców oraz modlitwy, wyrżnięte w kamieniach otaczających okna i drzwi. Jest to stara budowla. Ma ponad dwieście lat i została postawiona na ruinach świątyni Welesa. Wszystko to w ramach walki z pogaństwem.

Podziemia kościoła są oddzielone od jaskiń pod miastem grubą, marmurową ścianą. Na dodatek najważniejsza ich część znajduje się pod wodą. Pierwsze z pomieszczeń, właściwie piwnica, to kapliczka z relikwią. Relikwiami? Cóż, na ołtarzyku znajduje się kilkanaście piór zbudowanych z lodu, który nie topnieje. Za małym kredensem, na którym leżą księgi traktujące o aniołach, egzorcyzmach i dzieła teologiczne, ukryty został długi tunel w głąb ziemi. Jest on bardzo stary, powstał jeszcze w czasach pogańskiego kultu Słowian. Na jego końcu znajdują się ciężkie, drewniane drzwi. Za nimi zaś jest wielka grota, prawie całkowicie wypełniona wodą. Na jej ścianach rosną fosforyzujące grzyby. Sprawiają, że grota wygląda na pokrytą lodem. Na dnie jeziora można dostrzec bryłę błękitnego, lekko świecącego, lodu. W jej wnętrzu widać sylwetkę człowieka ze skrzydłami. Jest to **Archanioł Raziel**, którego Upadek zniszczył świątynię i ściągnął tu teologów oraz księży, tym samym dając początek Rybakom. Nazwa nawiązuje do apostołskiego łowienia ludzi.

Podziemia miasta są dość rozległe, i posiadają dwa tajne wejścia. Jedno od strony lasu, drugie zaś na brzegu rzeki, niedaleko wyspy. Każdy z domów posiada wydzieloną „piwnicę”, do której można wejść przez klapę w podłodze. Zatem i z tych korytarzy można wejść do każdego domostwa. Jako, że miasteczko jest położone na kamiennym brzegu, to same podziemia zostały dawno temu wykute w skałę. Niegdyś służyły Słowianom jako ośrodek kultu Welesa, zatem wciąż można znaleźć tu jakieś niewielkie ofiary i wyryte na ścianach symbole. Przy czym przy każdym z owych symboli powieszony został srebrny krucyfiks. Podziemia stanowią jednak labirynt, w którym można się zgubić. Posiada on wiele ślepych uliczek, z których każda zakończona jest bydlęcymi rogami, na których dawno temu zawieszono różańce.

Plebania to niewielki, parterowy budynek. Równie skromny co pozostałe, jednak jako jedyny posiada przydomowy ogródek, w którym rosną pomocne zioła.

Karczma **Czarne Piwo** to raczej sala, w której spotykają się chłopci wieczorami, a za dnia ich żony wspólnie szyją czy wykonują inne, drobne prace domowe. Obowiązuje tu samoobsługa, gdyż nie ma karczmarza czy służby. Przy jednej ze ścian poukładane zostały beczki z ciemnym piwem, z których każdy może łać ile chce. To sam proboszcz zakupuje od tutejszych chłopów owo piwo, po czym oddaje je do tej karczmy. Jasne piwa zatrzymuje dla siebie. Tutaj też nie znajdzie się noclegu, jednak jest to najlepsze miejsce na spotkanie miejscowych i rozmowę z nimi. Dzięki temu, że ludzie tutaj są rozsądni, uczciwi oraz pomysłowi, ustawili skrzynkę na grosze, które raz na miesiąc przekazują proboszczowi. Za które ten kupuje piwo i dzięki temu mieszkańcy mają dobre miejsce do spotkań i rozmów.

Magazyn jest położony przy brzegu rzeki, dzięki czemu można łatwo spławić drewno. Jest to wielki, choć prosty i pustawy budynek. Zarządza nim wdowa Helena.

Na placu przed kościołem można znaleźć kilka budek targowych, co sprawia, że to miejsce nazywa się **Targowiskiem**. Nic nadzwyczajnego, lecz niedaleko można znaleźć **zakład kowalski, garbarza** oraz **cech drwali**.

Wyspa Welesa jest miejscem, gdzie składano ciała kapłanów tego boga. Na razie jest to miejsce względnie spokojne, choć czasami dusza jednego ze zmarłych pojawia się i obserwuje miasto, które wyrosło na świętych ziemiach.

Mieszkańcy

Niestety, maksymalne odchudzenie scenariusza zrzuca na Ciebie obowiązek stworzenia kilku interesujących tubylców. Poza kilkoma istotnymi postaciami, opisanymi w scenariuszu, w pliku Bohaterowie Niezależni znajdziesz garstkę pomysłów na BNów do wykorzystania.

Ksiądz Proboszcz to chudy, spokojny człowiek o przenikliwym wzroku. Widać, że zna trudy życia, jednak to nie wiek odcisnęło na jego twarzy pięćdziesiąt lat, a okrucieństwa i zło wojny. Raczej nie będzie opowiadał o tym okresie swojego życia. Jest pewny siebie i

opanowany. Nie nosi żadnych ozdób poza srebrnym krucyfiksem, który otrzymał od Kardynała. Nie mówi zbyt wiele, jednak zawsze są to rzeczy istotne i warte posłuchania. Jeśli nie dla wiedzy, to przynajmniej dla głosu, który mógłby porwać ludzi do boju. Jako człowiek oddany Bogu wiernie służy Kościołowi, choć wielu czynów hierarchów nie popiera. Jego zadanie jest proste i nigdy się nie skończy. On, tak samo jak jego poprzednicy i następcy, musi pilnować by Upadły Anioł nie został uwolniony ze swojego więzienia. Przy tym opiekuje się także mieszkańcami rybaków, których traktuje niczym swoje dzieci.

Wdowa Helena opiekuje się magazynem od śmierci swojego męża. Przebiła go drzazga jednego z drzew, wdała się gangrena i biedak zmarł. Co gorsza dwa lata temu w lesie zaginął ich najstarszy syn, po nim córka zachorowała i zmarła, zaś najmłodszy syn utonął w rzece. To wszystko sprawiło, że jest osobą zdystansowaną i melancholijną. Magazyn prowadzi chyba tylko z przyzwyczajenia, lecz jest uczciwa i zawsze płaci drwalom. Należy do ich cechu, a oni traktują ją z szacunkiem wynikającym z jej dużej wiedzy.

Mały Jan to dwunastoletni chłopak. Jest milczący i nieprzystępny. Wszędzie, gdzie idzie, podąża za nim **Pasterz** (patrz Bestiariusz). Chłopak często trzyma na rękach czarnego kota, którego nazywa **Felką**. Ludzie określają go jako dziwnego, lecz sympatycznego. Biedaczek jest sierotą, jednak potrafi sobie poradzić. Matka, Panie świeć nad jej duszą, nauczyła swojego syna tajemnic ziół i leczenia zwierząt. Poza tym ma on do tego talent i dobrą rękę. Nie ma w miasteczku zwierzęcia, które by nie pozwoliłoby mu się dotknąć lub zaatakowało go. Dlatego też zazwyczaj jego się woła, gdy koń okuleje lub koza zachoruje. Często pomaga Proboszczowi w jego ogródku.

Zerwigóra to drwal. Olbrzym, który dorósł do swojego imienia. Bardzo przyjazny, skory do śmiechu i zabawy. Milknie jednak gdy ktoś zapyta go o kule światła. Widział jak jego przyjaciel próbuje schwycić taką kulę i jak ta zaczęła przenikać przez jego ciało raz za razem, jak gdyby rozgniewana. Zerwigóra i reszta drwali uciekli, a gdy wrócili po ciele kompana nie było już śladu. Kula, swoją drogą, także już odleciała. Z pewnym lękiem zgodzi się wskazać owo miejsce, jednak nie odważy się śledzić kul.

Nie potrafiłby zabić człowieka.

Upadły Archanioł Raziela został strącony względnie niedawno. Nie podążył on za buntem pychy, lecz pragnął dzielić się z ludźmi wiedzą. Także wiedzą o magii i pozostałych rzeczach, których Bóg nauczać zabronił. To jego Upadek zapoczątkował powstanie Rybaków, i to jego obecność przyciąga diabły. Chcą one uwolnić Upadłego, przeciągnąć go na swoją stronę i wykorzystać jego moc i wiedzę do walki z Bogiem i ludźmi. Do momentu Strącenia odsłaniał on sekrety świata na polecenie Boga, lecz widząc ludzki pęd do wiedzy i poznania począł on odkrywać przed nimi coraz więcej. Za karę jego lodowe skrzydła stały się ciężkie i pokryły się lodem, który uwięził Archanioła, gdy ten już roztrzaskał się o ziemię.

Kultystą jest zaginiony drwal. Dał się przekonać czarnoksiężnikowi, że Proboszcz więzi Anioła, którego należy go uwolnić, by ten mógł zniszczyć demony, nawiedzające okolice. Poza tym opowie o organizacji **Odpustników**, której przewodzi **Lazarius**. Jednak czarnoksiężnik jest sam w wieży. Kultysta będzie nakłaniał graczy do rozmowy ze swoim mistrzem.

Czarnoksiężnik Lazarius to sympatyczny, młody, przystojny i charyzmatyczny guru. Jest pewny siebie, chętnie rozmawia z ludźmi i bezlitośnie niszczy ich pojmowanie Boga. Doskonale zna Pismo Święte i potrafi tak nagiąć znaczenie słów, by wyjść na swoje. Jednak jego głównym celem jest dobrobyt ludzi. Dobrobyt, który nie potrzebuje Boga i Kościoła, a pochodzi z wiedzy i zrozumienia świata i samych ludzi. Chętnie wyjaśni także, że diabły i demony to w większości starzy bogowie, przeklęci przez Boga i walczący o odzyskanie swojego miejsca na świecie. Nie ukrywa swoich emocji, jednak zawsze robi to, co uważa za słuszne. Może się więc zdarzyć, że zaatakuje drużynę ze łzami szczerzego bólu w oczach.

Odpustnicy to kult poszukujący dawnych bogów i Upadłych Aniołów by pomóc im odzyskać moc. Wielu kultystów to księży, którzy poznali tajemnice lub źle zrozumieli księgi teologów. Największą potęgą kultu jest wdzięczność bogów, którzy wspierają tych, którzy im pomogli. Nie są wyznawcami żadnego z bóstw, jednak często korzystają z pomocy

diabłów. A przynajmniej tak się wydaje, jako że diabłami Kościół bardzo często określa istoty, które niegdyś były czczone jako bogowie. Czasami nawet nie zmieniają się ich imiona.

Rozdział Pierwszy

*Niech go Bóg poskromi, pokornie błagamy,
a Ty, Księżę Zastępów niebieskich*

Po przybyciu do Rybaków chłopci odprowadzą bohaterów na **plebanie**, gdzie będą mogli porozmawiać z **Proboszczem**. Mieszkańcy, których mijają po drodze często przystają i przyglądają się drużynie z pewną nadzieją w oczach. Na pewno masz garść pomysłów jak pokazać strach i nadzieję pośród miejscowych.

Proboszcz zaoferuje nocleg na plebanii, ale przede wszystkim opowie historię miasteczka i wyjaśni na czym polega problem.

Otóż zaczęli znikać ludzie. Co gorsza zbliża się **Noc Walpurgii**, święto diabła. Może to mieć jakiś związek, zatem wszystko musi działać się szybko i sprawnie. Poza tym ta sprawa musi pozostać tajemnicą. Nawet przed przełożonymi. Papież **Celestyn V**, który żył prawie dwa stulecia temu, wydał bullę w której pod groźbą ekskomuniki zakazuje zdradzać tajemnice kościoła pod wezwaniem **Świętego Albana**. Dokument ten znajduje się w szklanej gablotce w kościele, więc nalegający na zobaczenie go gracze będą musieli się tam wybrać wraz z Proboszczem.

Głównym zadaniem graczy jest odnaleźć zaginionych oraz rozwiązać problem błędnych ogní. Niestety, te ognie ze Świętym Elmem nic wspólnego nie mają... Egzorcysta otrzyma poparcie Proboszcza, jednak ten prosi o zaniechanie przesłuchań torturami i krzywdzenia

W podziemiach kościoła znajduje się relikwia, którą diabły od wielu lat pragną odzyskać. Ludzie żyją tu zgodnie z nakazami Boga, bo widzą do czego doprowadzić może grzech. Poza tym zawsze byłby tu problemy z potworami, dlatego też Rybaki odizolowały się od reszty świata. Relikwia, o której opowie Proboszcz, to pióro ze skrzydła anioła. Jeśli gracze będą naciskać, lub zasłużą, może zaprowadzić ich do podziemi i pokazać ten skarb.

Jest to pióro anioła, którego widział Rycerz w chwili swojej śmierci: Raziela.

mieszkańców.

W nocy, w głębi lasu, wysoko nad drzewami pojawiają się świetliste kule. Czerwona, wręcz ognista ich barwa, współgra z tym jak się pojawiają. Otóż wyłaniają się z ziemi, by powoli lecieć w górę. Gdy przelatują przez jakieś drzewo, zostawiają ślad jakby miejsce, które dotknęły, spłonęło doszczętnie. Jednak nie spalają całych drzew. Wszystkie kierują się na wschód. W obawie o dusze swoich podopiecznych Proboszcz zabronił im podążania szlakiem światła.

Niestety Proboszcz nie mówi całej prawdy. Możesz pozwolić graczom test **Detect Lies** by się zorientowali oraz **Diplomacy** by przekonali go do opowiedzenia całej historii. Co nie będzie łatwe, przynajmniej na początku.

Proboszcz przemilczał fakt, że jego poprzednik został doprowadzony do samobójstwa poprzez opętanie, a teraz demony znów zaczęły działać. Wie, że chcą uwolnić Upadłego, choć nie zna jego imienia.

Jeśli zaś idzie o nagrodę, to Proboszcz gotów jest nawet podzielić się dziesięciną, byleby tylko wszystko zostało załatwione sprawnie i bez rozgłosu.

Mieszkańcy będą uczynni i pomocni. Na tyle by samemu zgłaszać się do bohaterów i opowiedzieć im co wiedzą i co widzieli. Wielu z nich powtarza tylko informacje zasłyszane u innych, czasami nieświadomie dodając coś ze swojej wyobraźni.

Pierwszego dnia Wiedźma natknie się na **Małego Jana i Pasterza**. Chwila ciszy, po czym pies zjeży na chwilę sierść i szczeknie. Jest to niskie, dobywające się wręcz z dna **Pasterza**, ostrzegawcze szczeknięcie. Wywołuje strach, zwłaszcza, że jest to ogromny i silny zwierz. Najbliżsi mieszkańcy zwrócą na to uwagę, jako że **Pasterz** nigdy nie hałasuje. Pies jest wybitnie niechętny Wiedźmie. Do Księdza odnosi się z rezerwą i jakby szacunkiem, jednak Rycerza i Łowcę polubi. Od tej nocy możesz męczyć Wiedźmę powtarzającym się snem, w którym widz tylko ciemność i słyszy szybkie i basowe „Odejdź!”. To **Pasterz** próbuje przegonić Wiedźmę nim ta zwróci uwagę demonów.

Wszyscy są przestraszeni. Niestety, to Ty musisz ustalić w jaki sposób przekazać te

informacje. Może być także iż wolisz, by gracze sami chodzili po wiosce i szukali rozwiązań, lub też zechcesz rozwiązać wszystko bardzo szybko. Decyzja jest Twoja, ja daję Ci listę informacji, które posiadają mieszkańcy.

Informacje i plotki

Zerwigóra zechce opowiedzieć o wypadku, którego był świadkiem. Nadto wskaże on miejsce gdzie pojawiły się kule, które zabiły jednego z drwali. Wspomni on, że myśliwi natrafili w lesie na pogański kurhan.

Jeden z myśliwych natknął się na zbiorową mogiłę dawnych pogan. Od tego czasu nie może spokojnie spać, gdyż nawiedzają go złe sny. Ponoć na kurhanie leżało płonące pióro, które się nie spalało. Pamięta drogę, lecz trzeba będzie go przekonać, by zgodził się kogoś tam zaprowadzić.

Przed każdą mszą proboszcz odczytuje łacińskie modły, wyryte na ścianach kościoła. Ma to chronić wiernych przed poganami, których dusze nie zaznały spokoju Niebios.

Czasami proboszcz znika w kościele. Ludzie widzą jak wchodzi do budynku, ale gdy ktoś wchodzi za nim, to go tam nie ma.

Poprzedni proboszcz popełnił samobójstwo na plebanii. Nikt nie wie dlaczego.

Pasterz nigdy nie szczeka, lecz często pomaga ludziom. Nie raz odstraszył niedźwiedzia czy samotnego wilka.

W lesie grasuje potworny byk, opętany przez demony i chłęczący ludzką krew. W ogóle ostatnimi czasy można natknąć się tam na rozszarpane zwierzęta i demony.

Na wyspie czasami można zobaczyć dziwne błyski.

Dawno temu w okolicy Rybaków była świątynia. Ponoć ludzie oddawali tam cześć samemu diablui.

Nie jest możliwe bym opisał tutaj wszystkie możliwości, zatem przedstawiam Ci tylko jedną ścieżkę śledztwa. Znajac sytuację i scenariusz na pewno będziesz w stanie dobrze zaimprovizować, by pozwolić graczom na rozwikłanie zagadki swoimi sposobami.

Ze strony drużyny oczekuj nieoczekiwanego i bawcie się dobrze.

Śledztwo

Spędzenie nocy w miejscu, gdzie pojawiły się kule zaowocuje spotkaniem z nimi. Pojawiają się tak, jak zawsze. Jeśli ktoś zechce dotknąć którejs z kul to będzie otrzymywał 1k6 obrażeń od ognia aż do śmierci lub ucieczki, gdyż kula zacznie go atakować i przenikać przez jego ciało. Kula nie ściga nikogo zbyt długo. Spieszno jej do innego miejsca. Jeżeli nikt nie będzie ich zaczepiał, to spokojnie wzniosą się ponad drzewa i powoli podryfują, wszystkie w jednym kierunku. Jako, że są to dusze pogan, są wrażliwe na chrześcijańskie modły i zaklęcia Wiedźmy. Niektóre z dusz nawet okrążą Wiedźmę parę razy, nim odlecą w swoją stronę. Gdy opisujesz jak tańczą wokół niej zniż głos, a potem szepnij „**Kurtyna opada, czas naszej zemsty nadchodzi**”. Po czym ulecą w górę, nie odpowiadając na żadne jej pytania. Czy Ksiądz pozwoli jej użyć swojej wiedzy, by dowiedzieć się czegoś? Istnieje duża szansa na poważną rozmowę w drużynie. Jeśli będzie to potrzebne, to spróbuj ją zainicjować. Warto mieć w takich chwilach pod ręką kartkę i długopis.

Mimo iż nie idzie śledzić kul, to Łowca jest w stanie znaleźć ich drogę dzięki śladom spalenizny. Zajmuje to sporo czasu, jednak jest to w miarę bezpieczny sposób. Dusze nie lubią, gdy żywi mieszają się do ich spraw.

Kule światła są duchami zmarłych, którzy wieki temu nie chcieli nawrócić się na chrześcijaństwo. Za ten akt herezji zostali skazani na śmierć. Kobiety, mężczyźni i dzieci, wszyscy pospołu zostali zamordowani w imię Boga. Na miejscu ich

świętego gaju stoi teraz miasteczko, zaś święta wyspa Welesa stała się chrześcijańskim cmentarzem.

Wszystkie kule, także te wlatujące z innych miejsc spotykają się przy ołtarzu Welesa. Jest to spory głąz, otoczony setkami różnych monet i bydlęcych rogów. Na samym głazie widać

wyryte zaklęcia, których nikt nie rozpoznaje, oraz ślady cieczy. Bliższe badania ujawniają, że jest to miód. Sam ołtarz w oczach Rycerza zdaje się płonąć ogniem Piekielnym. Co chwilę należy testować Will+Fearlessness-5. Mało kto zdoła zachować spokój w obliczu swojego potępienia. Zasugeruj Łowcy, że powinien mu pomóc. O ile uda mu się samemu opanować. Próba uświęcenia tego miejsca, lub choćby ograbienia go, sprawi, że z gęstwiny wybiegnie **tur**.

Dym dobywający się z nozdrzy, nieziemski ryk i oczy w kolorze dusz sprawiają potworne wrażenie. I słusznie, gdyż oto jeden z ostatnich sług Welesa, który zachował jeszcze swoją moc. Sprzymierzył się on z kultem, by pomścić Słowian. Jego statystyki i opis taktyki znajdziesz w Bestiariuszu pod hasłem **Tur Welesa**.

Drużyna może jednak zostawić ołtarz w spokoju i poczekać na dusze. Pojawiają się one w nocy. Zaczną tańczyć wokoło ołtarza, podczas gdy tajemnicza postać, która wyłoniła się z lasu, składa ofiary z monet i miodu. Tańczące duchy brzmią jakby dęły w rogi. Człowiek, który składa ofiary, to jeden z zaginionych mieszkańców Rybaków. Gdy skończy swoje modły ruszy w głąb lasu. Jeśli zostanie złapany w pobliżu ołtarza, to Tur Welesa przybiegnie mu na ratunek. **Kultysta** w końcu dotrze do ruin drewnianej wieży. Na pewno nie poświęci swojego życia by chronić czarnoksiężnika i zaprowadzi do niego drużynę.

W wieży mieszka **czarnoksiężnik Lazarius**. Jest on głową kultu, który dąży do zniszczenia Rybaków i uwolnienia Upadłego z jego okowów.

Jego charyzma sprawia, że słowa stają się bardzo przekonujące.

Rybaki zostały zbudowane na świątyni Welesa, a na dodatek w kościele więziony jest Archanioł. Więziony! Nie wie ani jakie jest jego imię, ani jakie bluźnierstwa uczynił proboszcz, jednak on trzyma więźnia pod kościołem. Nie wiem jak się może zakończyć ta scena, jednak **Lazarius** chce by drużyna zabiła Proboszcza. Jest on gotów udowodnić wszystkim, że to jego dążenia są słuszne i zechce wezwać jednego z diabłów, mieszkających w okolicy, bo potwierdził jego słowa. Najpewniej **Tura**.

Nie zechce nigdzie pójść z bohaterami,

Gracze mogą także zacząć śledztwo od kurhanu. Znajdą tam kości dziesiątek ludzi, w tym kobiet i dzieci. Na szczycie grobowca znajduje się pióro Raziela.

Próbę wyświęcenia czy ograbienia potraktuj tak samo jak scenę z ołtarzem Welesa, jednak poza turem pojawi się także Pasterz, który postara się odpędzić graczy i powstrzymać tura.

W nocy na kurhanie pojawia się Lazarius. Finałowa scena części pierwszej nie zmieni się specjalnie.

chyba że jedno z nich zostanie jako zakładnik duchów w wieży.

Zaatakowany będzie się chronił, jednak przed próbą przekonania bohaterów nie rozpocznie kontrataku. Przykład walki znajdziesz w Bestiariuszu.

W chwili, gdy zostanie śmiertelnie zraniony ziemia się zatrzęsie i pojawią się szczeliny z których buchnie ogień. Demony, które wyskoczą z otchłani nie rzucają się na bohaterów, a na **Lazariusza** by rozedrzeć go na strzępy i porwać jego duszę.

Jeśli drużyna przyłączy się do Odpustników, to scenariusz na wiele Ci się już nie przyda. Jednak nie blokuj im tej możliwości. Lazariusz może wysłać ich gdziekolwiek po cokolwiek, co pomoże uwolnić Raziela.

Na tym kończy się pierwsza część scenariusza. Jeżeli gracze wyrażą taką chęć, a Ty uznasz, że zasłużyli, to Proboszcz może zaprowadzić ich do podziemi kościoła. Grota Raziela pełna jest smutku i po chwili cała drużyna

zacznie słyszeć świst wiatru i czuć nieuchronność zderzenia wraz z uczuciem spadania. Dłuższe przebywanie może spowodować krótkotrwałą depresję wywołaną uczuciem samotności, zdrady i niezrozumienia. Poza tym zda się, że mróz na dobre zadomowił się w kościach bohaterów. Na szczęście po kilku dniach w słońcu przestanie on być odczuwalny.

Wiele jest tajemnic tego miasta, lecz Proboszcz uważa, że poradzi sobie zresztą problemów. Zwłaszcza, że kule i demony przestały się już pojawiać.

Rozdział drugi: ***mocą Bożą strąć do piekła szatana*** ***i inne duchy złe***

Siedem miesięcy po wykonaniu zadania demony znowu się pojawiają, jednak tym razem to sprawa osobista. Honor drużyny, zwłaszcza Rycerza i Księdza, wymaga by tam powrócić i zakończyć sprawę. Zwłaszcza, że tym razem stali się oni celem ataku. Bohaterowie najpewniej znowu zostaną odnalezieni przez chłopów lub otrzymają niepokojący list od Proboszcza.

Miejsce ostatniej potyczki zmieniło się już na pierwszy rzut oka. Ziemia, lub posadzka, na której stał czarnoksiężnik nim został rozerwany na strzępy, została wykopana i wyniesiona. Śledztwo wskaże, że co najmniej sześć osób przebyło drogę od wieży do tajnego wejścia do podziemi miasteczka. Tutaj ślad się urywa.

Co gorsza w podziemiach nie jest już przyjemnie. Bardzo często słysząc jakiś chichot, skrobanie pazurów czy wręcz widać małe, świecące oczka. Drużynę, która doprowadziła poprzedni plan do upadku, demony zaatakują nie raz. Czasem będzie to atak spontaniczny, a czasami dobrze przygotowana pułapka. Schodzenie do podziemi stało się śmiertelnie niebezpieczne i musisz im to uświadomić. Nie bój się ranić i trwale okaleczać bohaterów. Może demony będą nawet bardziej chętne okulić kogoś, niż go zabić? Paskudna sprawa.

Nocami coś wychodzi z podziemi. Wchodzi przez klapy „piwnic” do domów i kradnie żywność i rani ludzi. Wielu mieszkańców ma na ramieniu ślad po nożu lub pazurze. Wszyscy mówią, że nie mogli się obudzić mimo bólu, który czuli. Dobłą konkluzją jest stwierdzenie, że ktoś zbiera ich krew. Zwróć uwagę, że nikt nie zniknął ani nie został zaszlachtowany, choć dałoby to znacznie więcej krwi.

Śledztwo w podziemiach odkryje, że w tunelach składane są demonom ofiary z krwi i zwierząt. Da się znaleźć także ślady ludzi.

Przypominaj, że zbliża się pełnia. Wiedźma na pewno może opowiedzieć o rytuałach, które wymagają pełnego księżyca. Na przykład o przywołaniu zmarłych. Jeśli podążą za kulami, tak jak ostatnio, to natkną się na ich taniec przy kurhanie. Tym razem Tur już się tutaj nie pojawi.

Podczas poszukiwań drużyna natknie się na trzy symbole, wymalowane krwią na podłodze. Wszystkie one zostały umieszczone na skrzyżowaniach i są znane Wiedźmie jako sposób na przywołanie zmarłych. Uświęcenie tych miejsc zniszczy co prawda symbole, jednak nie zabezpieczy podłogi przed ponownym narysowaniem znaków.

Podczas pełni z podziemi zacznie buchać smród siarki i da się słyszeć chór głosów. Połóż

nacisk na pośpiech i nieprzyjazną atmosferę.

Gdy drużyna dotrze do miejsca, gdzie Odpustnicy odpowiadają rytuał, na ich drodze stanie Tur. Jeśli został pokonany przez bohaterów, to będzie na nim widać rany, które zostały mu zadane. Wraz z pomocą kultystów będzie zagradzał drogę do miejsca rytuałów. Jako, że Tur zajmuje całą szerokość tunelu to nie sądzę by ktoś mógł z nim walczyć. Najrozsądniejszym rozwiązaniem jest ucieczka i kluczenie tak, by znów trafić na miejsce zaklęć. Niestety, drużyna pojawi się zbyt późno. Na środku widać już zjawę Lazariusza, a jeden z kultystów powie parę słów, które brzmią jak „już czas”. Kultysty zaczną uciekać w stronę wyjścia w pobliżu wyspy. Na plecy bohaterów rzuci się garść demonów, które chcą się zemścić i odzyskać duszę Lazariusza.

Na powierzchni tymczasem rozszalała się potężna burza. Poza tym na wyspie widać światło wielu pochodni.

Final:
*które na zgubę
dusz krążą po świecie.*

Po dotarciu na wyspę widać cztery kobiety i duszę czarnoksiężnika. Jedna z tych kobiet rodzi, zaś pozostałe trzy pełnią rolę akuszerki. Lazariusz czyni wszystko, co w jego mocy, by odpędzić chmary demonów, krążących w okolicy by porwać niemowlę. Chce uratować swoje dziecko i żonę. Choć widać, że nie przeżyje ona porodu, to odegnanie demonów uratuje jej duszę przed Piekłem.

Oto ostatnie starcie tego scenariusza. Żadnej walki. Żadnego zagrożenia. Tylko Twój cichy głos, gdy pytasz:

„Co robicie?”

Oddaję Ci ten plan wydarzeń. Zrób z niego dobrą przysgodę.

Autor