

Dar Czarnoksiężnika
Wiktor „WekT” Gruszczyński

SŁOWEM WSTĘPU

W życiu każdego mistrza gry przychodzi moment, w którym gracze chcą zagrać tymi złymi. To jest scenariusz na taką okazję.

W poniższej przygodzie drużyna składa się z łotrów poszukujących grobowca legendarnego czarnoksiężnika, gdzie według legendy można zdobyć jego moc.

SZCZEGÓŁY:

Typ:	szkielet scenariusza jednostrzałowego
Ilość Graczy:	3+MG
Konwencja:	dark fantasy klasy B
Setting:	możliwość adaptacji do dowolnego settingu z mroczną magią lub ciemną stroną mocy.
Postacie Graczy:	gotowe/wskazówki tworzenia własnych bohaterów
Machanika:	dowolna/uproszczone k100/wskazówki mechaniczne

WPROWADZENIE

Scenariusz 'Dar Czarnoksiężnika' przeznaczony jest do poprowadzenia krótkiej, intensywnej sesji opartej na kluczowych dla opowieści scenach (z możliwością rozbudowania w minikampanię). Poniższy tekst stanowi szkielet fabularny, jedynie sugerujący detaliczne rozwiązania. Rozbudowanie i dopasowanie do swojej sesji nie powinno stanowić problemu.

Klimat i specyfika sesji w dużej mierze zależą od grających. Może być to emocjonalna opowieść o zagłębianiu się w mrok, twarda opowieść o złoczyńcach lub nawet czarna komedia.

Pomysł powstał w oparciu o świat Warhammera, ale korzysta z elementów charakterystycznych dla większości światów fantasy. W tekście tytułowy czarnoksiężnik jest nekromantą, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by przy małej zmianie scenografii był demonologiem, szalonym naukowcem lub obcym.

Gracze wcielają się w trójkę aspirujących adeptów zła, którzy trafili na ślad grobowca legendarnego czarnego maga, nazwijmy go **Karzash Nidiru**. Podczas swojej podróży kierowani wiedzą zdobytą ze starych ksiąg i zapisków, będą musieli zgromadzić magiczne składniki i odprawić rytuały, prowadzące do miejsca spoczynku nekromanty.

LEGENDA

Wieleset lat temu, w odległej Krainie Ciemności, zły mag, Karzash Nidiru posiadał olbrzymią moc i na czele armii nieumarłych ruszył na podbój świata. Zjednoczone armie Imperium zdołały zatrzymać pochód śmierci i odeprzeć armię Czarnoksiężnika. Podczas bitwy jeden z herosów ranił śmiertelnie Nekromantę. Słudzy Karzasha zdołali zabrać go z pola bitwy i ukryć w krypcie, gdzie mroczna magia z czasem przemieniała go w Licza. Jego akolici zapieczętowali podziemia i magicznie ukryli wejście do grobowca. Sami musieli uchodzić przed siłami dobra. To oni sporządzili zwoje wskazujące sposób odnalezienia i dotarcia do grobowca, który dostał się w ręce postaci.

Każdy świat fantasy posiada co najmniej jedną podobną opowieść lub ma miejsce na taką. Legenda jest tylko pretekstem do przeżycia przygody i pokazania graczom sposobu działania ciemnej strony mocy. Przykładowo w Świecie Warhammera Karzash mógł być adeptem nekromancji, zbiegłym do odległej krainy Khemri. Po latach powrócił na czele armii nieumarłych, która została zatrzymana gdzieś na terenie Księstw Granicznych. Zlokalizowane na pograniczu cywilizacji **Miasteczko**, wybudowane nad grobowcem Licza, jest finałową lokacją tej przygody.

PRZEBIEG SESJI

Przygoda dzieli się na dwie części. Pierwsza jest wprowadzeniem, służy zbudowaniu relacji w drużynie oraz nadaniu opowieści charakteru. Jej akcja toczy się na cywilizowanych terenach Imperium. Gracze definiują swoje postacie i współtworzą wyzwania. Drużyna zdobywa składniki rytuału potrzebne do stworzenia magicznego „kompasu”, który ma wskazać im drogę. W części drugiej bohaterowie docierają do Miasteczka gdzie otworzą kryptę, staną przed obliczem Karzasha Nidiru i będą mogli zdobyć czarnoksięską moc.

REKWIZYT-DAR KARAZASHA

W finałowej scenie potrzebny będzie fizyczny rekwizyt. Idealem byłby napełniony czymś czerwonym kielich lub kieliszek, z którego będzie można wypić zawartość, by otrzymać dar.

MECHANIKA

W niniejszej przygodzie storytelling i nastrój są ważniejsze niż rzuty kostką. Użyj mechaniki, która najbardziej Wam odpowiada.

W nawiązaniu do Warhammera mogę zaproponować uproszczoną mechanikę k100. Załóżmy, że gracze mają:

- 60% szans na powodzenia testów opartych o mocne strony postaci;
- 30% szans na powodzenie testów opartych o słabe strony;
- 45% szans na pozostałe.

Przyjmij, że niepowodzenie w teście walki to 1 rana (lub dwie w krytycznej sytuacji), a przy 3 są śmiertelnie ranni. Przeciwnikom daj w zależności od ich poziomu 1(zwykły),2,3(nemesis)rany. Każda rana to kumulatywne (-10%) do testów.

BOHATEROWIE GRACZY

W tym jednostrzale to gracze powinni zdefiniować specyfikę swoich postaci, ich tło fabularne oraz motywacje do poszukiwania mocy. Klimat tej opowieści zależy od ich początkowych wyborów i późniejszych działań. Ustalcie wspólnie w jakiś sposób uformowała się drużyna, aby razem podążać ścieżką zła. Dlaczego ukształtowanie BG przez graczy jest ważne?

Zło zawsze wykorzystuje ambicje, słabości i kompleksy. Zachęcam Cię mistrzu gry, abyś w trakcie prowadzenia uwzględniał te cechy w sposobie, w jakim przedstawiasz świat postaciom. Drażnij ego postaci, podszeptuj wątpliwości, wbijaj szpile w stare blizny. Przypominaj o wydarzeniach z przeszłości, które skłoniły do wejścia na złą drogę (np. porównując do scen na sesji, komentując zachowania innych postaci jak, diabeł na ramieniu) oraz o pożądaniu mocy.

PRZYKŁADOWE POSTACIE

Poniżej przedstawiam zarysy postaci, które pojawiały się na moich sesjach (użyj ich lub wykorzystaj jako wzór dla stworzenia własnych):

Uczony, czarownik, nekromanta niskiego poziomu

Naukowiec z uniwersytetu, który z powodu śmiertelnej choroby swojej żony zaczął zgłębiać arkana czarnej magii. Wierzy, że dzięki mocy Czarnoksiężnika będzie mógł przywrócić ukochaną do życia. Potrzebował pomocników, to on zebrał drużynę. Zna kilka czarów (np. ożywienie zwłok).

Mocne strony: wiedza, magia, spryt;

Słabe strony: walka, sprawność fizyczna.

Łotr, myśliwy lub złodziej, pochodzący z biedoty

Zawsze był mały, chorowity i brzydki, otocznie nim gardziło. W młodości był beznadziejnie zakochany w wioskowej piękności, która bezlitośnie złamała mu serce. Został łotrem, który umie zręcznie poruszać się wśród cieni. Wierzy, że po zdobyciu mocy będzie silny, zdrowy, a kobiety będą do niego lgnąć.

Mocne strony: zręczność, umiejętności łotra i rangersa;

Słabe strony: siła, ogłada, wiedza.

Szlachcic, osiłek, wojownik, ostatni w kolejce do dziedziczenia

Jako najmłodszy syn średniozamożnego szlachcica nie mógł liczyć na wiele. Czarna owca rodziny. Nie jest zbyt inteligentny, ale zawsze miał krzepę. Przeszedł drogę od łobuza do rozbójnika, potem spotkał czarownika, któremu teraz pomaga. Chce władzy. Dzięki mocy Nekromanty wróci i pokaże braciom oraz wszystkim innym gdzie ich miejsce.

Mocne strony: siła, walka, uroda;

Słabe strony: inteligencja, zręczność.

SOKOLNIK-NEMEZIS

Adepci mrocznej magii nie powinni spokojnie podróżować po świecie. Tym bardziej, że poszukują śladów kogoś tak groźnego, jak tytułowy Czarnoksiężnik, Karzash Nidiru.

Po piętach depta im Łowca Czarownic lub Inkwizytor, okrutny i bezwzględny człowiek. Niech będzie to postać charakterystyczna. Postura, ubiór, sposób mówienia, blizna na twarzy- jego sława powinna go wyprzedzać, a postaci powinny to odczuwać.

Ten BN służy do wywierania presji na drużynę, do zwiększania tempa przygody. Łowca ma tresowanego sokoła, który będzie jego zwiastunem i znakiem rozpoznawczym. Gracze nie muszą go od razu spotykać. Powiedz na początku gry, że ktoś jest na ich tropie. Możesz wpleść postać BNa w historię powstania drużyny. Co jakiś czas, między scenami rób krótkie wstawki narracyjne ukazujące Sokolnika i jego ludzi badających ślady postaci. Jeżeli drużyna będzie opieszalała w swych działaniach, zaatakuj ich.

Przyjmij, że poza Inkwizytorem do grupy Sokolnika (bardzo dobra walka, 3 rany) należy pięciu pomagierów (średnia walka, 1 lub 2 rany) i dwa psy gończe (słaba walka, 1 rana). Łowcy cenią swoje życie i nie dadzą się łatwo zabić. Powinieneś dać do zrozumienia graczom, że lepiej by celem postaci była ucieczka, a nie wygranie konfrontacji.

TREŚĆ PRZYGODY

PROLOG- SKŁADNIKI KOMPASU

Naszą drużynę poznajemy w czasie, kiedy są już dość blisko celu. Po miesiącach, a może i latach poszukiwań zebrali już większość wiedzy potrzebnej do odnalezienia krypty Czarnoksiężnika. Drużyna znajduje się w miejscu, w którym mag mógł wprowadzić się trans, wejść umysłem do krainy ciemności, aby uzyskać od duchów informacje o składnikach potrzebnych do stworzenia magicznego kompasu, który wskaże drogę do krypty Czarnoksiężnika.

Piwniczka domu w opuszczonym siedlisku pod lasem. Dachy i strzechy chyla się do ziemi. Puste okna i drzwi są smoliście czarne. Deszcz siąpi od zmroku i tylko niewielkie światło wydobywa się z włazu zatechłej piwniczki, na zbutwiałe deski podłogi jednej z chat. Pokraczny szczur zbliża się do otworu niepewnie stając na pierwszym stopniu. Spogląda do środka.

Postać czarownika leży na stole, pokrytym magicznymi symbolami. Wokoło płoną świece, rzucając ponure cienie na krzywe ściany oraz obrosnięte pajęczyną, zmurszałe belki stropu. Obok, pośród rytualnych ingrediencji (runy, kości oraz kurzych łapek) leży Księga z zapiskami dotyczącymi wszystkiego co, drużyna zebrała na temat Karzasha Nidiru. Nad znajdującym się w transie uczonym pochylona jest dwójka jego pomagierów oczekujących na informacje, które ma odnaleźć w mrocznym wymiarze.

Wręcz graczowi prowadzącemu maga kartkę z poniższą treścią:

Z pomocą magii wprowadziłeś się w rytualny trans, pozwalający umysłowi zagłębić się w świat duchów. Zaświaty udzieliły wskazówek. Wiesz już jakich dwóch elementów potrzebujesz do odprawienia rytuału stworzenia magicznego kompasu.

Wymyśl dwa ciekawe składniki rytuału magicznego i podziel się tą informacją z pozostałymi graczami. Gdy pozyskacie je, będziecie mogli stworzyć przedmiot, który wskaże Wam drogę do grobowca Karzasha Nidiru.

Scena wybudzenia maga z transu to dobry moment, aby pozwolić graczom przedstawić swoje postacie. Jak wyglądają chciwi informacji asystenci, którzy pomagają podnieść się uczonemu?

Po prezentacji postaci, czas na konkrety. Gracz prowadzący czarownika powinien wymyślić dwa magiczne składniki. Teraz zwróć się do pozostałej dwójki. Ich postacie wiedzą gdzie je zdobyć. Niech gracze określą te miejsca. Bohaterowie poznali swoje kolejne cele pora kończyć scenę.

W odpowiednim dla narracji momencie ciszę nocy przerywa dźwięk ptaka łownego, sokoła gdzieś nad dachami siedliska. Szczur ze schodków czmycha do nory.

CZĘŚĆ 1: RYTUAŁ KOMPASU

Mistrz gry, gracze podali Ci swoje propozycje, teraz na ich podstawie powinieneś zbudować następne sceny. Nie wahaj się dopytać graczy o szczegóły i potencjalne utrudnienia, stwórzcie wspólnie emocjonujące okoliczności pozyskania składników. Może przedstawione pomysły zahaczają o motywy z przeszłości postaci. Skup się na najważniejszych wydarzeniach, rób cięcia. Kolejną scenę rozpocznij w miejscu, w którym drużyna może zdobyć pierwszy składnik rytuału.

SKŁADNIKI

Ilu graczy tyle możliwości i pomysłów na kolejne sceny. Poszukiwane ingrediencje mogą być zarówno bardzo prozaiczne jak i egzotyczne - to zależy od waszych inspiracji i nastrojów. Warto, aby poszukiwane elementy pochodziły z odmiennych światów, przez co obie sceny będą miały odmienną atmosferę i dynamikę, inny zestaw działań będzie potrzebny do ich pozyskania. Przykładowo niech jeden będzie do znalezienia w dziczy, trudnym skalistym terenie, a drugi w cywilizacji, w wielkim mieście, karczmie lub posiadłości. Niech jedna scena będzie brutalna i dynamiczna, a druga cicha i wyrafinowana. Jeśli chcesz możesz rozbudować te poszukiwania w oddzielne przygody, zwróć jednak uwagę, że wtedy ta opowieść będzie miała zupełnie inną dynamikę.

Przykładowe składniki i miejsca:

- Srebrne włosy starej kapłanki- kobiecy klasztor wśród winnic;
- Skrzydło czerwonego nietoperza- ruiny świątyni w środku lasu, w których coś się zaległo;
- Fragment broni, którą zabito nekromantę- gablota muzeum uniwersytetu w stolicy;
- Jaja gigantycznego pajaka- ciemne, wilgotne korytarze, porzuconej krasnoludzkiej sztolni;
- Łzy niemowlaka- orszak szlachcianki, który zatrzymał się w zajeździe;
- Korzeń egzotycznej rośliny- ogród ekscentrycznego hrabiego, przyjęcie.

PRYZYWANIE KOMPASU:

Drużyna zdobyła składniki. Może są ranni. Może pościg jest tuż za nimi. Może byli na tyle niestaranni, że konfrontację z Łowcami mają już za sobą. Pora na połączenie elementów dla uzyskania magicznego kompasu. Prawdopodobnie gracze spieszą się. Czy chcą odprawić rytuał od razu po zdobyciu ostatniego składnika czy też poszukają bezpiecznego miejsca? To już ich sprawa, ty pamiętaj o tempie i konsekwencjach działań.

Na moich sesjach gracze decydowali się na tradycyjne mieszanie składników w kociołku. Pozwól graczom na działanie i opisywanie kolejnych czynności, ty opisuj otoczenie, wpływ mrocznej magii na sytuację i atmosferę. Zwierzęta uciekają, zebranych otaczają cienie, duchy wezwane rosnącą mocą zaklęcia. Rośliny wokół mogą więdnąć, a portrety na ścianach płakać stróżkami krwi. To opowieść o mrocznej magii. Jest kociołek, może być też trochę efektów specjalnych klasy B.

Jeżeli gracze poradzili sobie z pozyskaniem składników dość gładko, lub nie spieszą się przypomnij im o pogoni, która jest tylko kilka kroków za nimi. Jeśli chcesz, możesz ustalić czas rytuału za pomocą znaczników. Przykładowo założmy, że rytuał to 10 jednostek czasu (przygotowanie miejsca, rozpalenie ognia, 5x dodanie składnika magicznego, 1x inkantacja, 1x działanie magii) daj graczom 15-20 takich jednostek/znaczników na samym początku sceny i zdejmuj je po każdej zadeklarowanej czynności. Gdy skończą się znaczniki nadciągają Łowcy Czarownic. Sokolnik konno, 5 pomagierów pieszo oraz 2 psy gończe na przedzie. Jeśli dojdzie do starcia drużyna musi chronić swoje życie oraz zachowanie kompasu. Czy w otoczeniu są jakieś zwłoki, które można ożywić, a może jeden graczy pomyślał o pułapkach lub drodze ucieczki albo teren sprzyja odparciu ataku. Walka nie jest obowiązkowa, ale jeśli opowieści przydałoby się nieco dynamiki to nie wahaj się. Jeśli gracze działali sprawnie, po zakończeniu sceny pokaż jak wściekły inkwizytor przybywa na miejsce po fakcie i bada ich tropy.

Rytuał dobiega końca, strumienie czarnej magii kumulują się wokół kociołka, magiczne cienie zebrane wokół drużyny zawodzą upiornie. Wtem z wnętrza kociołka wyrasta, emanująca zieloną poświatą, koścista dłoń z długimi pazurami (jak dłoń nieumarłego wygrzebującego się spod ziemi) Szponiasty paluch przekręca się i wskazuje kierunek, czas ruszać.

AKT 2: MIASTECZKO NA POGRANICZU

Kolejną część naszej opowieści zaczynamy wiele dni, a nawet tygodni później, wczesną wiosną. Proponuję posunąć opowieść w czasie, aby pokazać ewolucję lub też degenerację postaci. O ile działania postaci nie skierowały ich w inną stronę, daj im do zrozumienia, że życie tropionego banity i sługi czarnej magii odcisnęło swoje piętno. Na podróż na pogranicze oraz przezimowanie zużyli większość zasobów, a czarna magia kompasu odcisnęła na nich swoje piętno. Jednak cel jest już blisko. Jakie zmiany zaszły w aparycji postaci?

DOLINA

Zimny wiatr zawiewa zasy powoli topniejącego śniegu. Z ciemnej kniei na pagórkowatym zboczach wylaniają się trzy postacie. Jedna z nich niesie kociołek, z którego wystaje zielonkawa ręka wskazująca centrum doliny. Druga postać trzyma księgę, wraz z wiatrem wertując bluźniercze zapiski. Magiczny kompas i stronice księgi potwierdzają, że dotarli do celu swojej podróży.

Trójka wędrowców spogląda na niewielkie miasteczko, otoczone solidnym kamiennym murem, położone na dnie doliny. Wygląda niczym koralik nawleczony na nić srebrzystego strumienia i traktu, którym wlecze się wózek wędrownego kupca. Gdy błysk słońca przebija się przez szare chmury, na niebie pojawia się ciemny kształt sokoła. Zatacza krąg wokół lesistych zboczy doliny, po czym, wraca skąd przybył.

CHARAKTERYSTYKA MIEJSCA

Pograniczne osiedle składa się z ponad dwudziestu chat. Otoczone jest solidnym kamiennym murem. Wśród linii umocnień można dostrzec cztery szpiczaste skały. Znajdują się po czterech stronach świata. Obejmują miasteczko niczym szpony. Ich układ przypomina wzory z księgi, którą posiada drużyna. Czuć od nich magię. Kompas nie wskazuje dokładnego miejsca w miasteczku.

W obrębie murów widać dymiące kominy, większą otwartą przestrzeń na środku oraz wieżę obserwacyjną blisko centrum, obok największych budynków. To pozostałość dawnej fortyfikacji lub świątyni. Obudowano ją drewnianymi pomostami i drabinami. Na jej wysuniętym fragmencie dynda dwóch wisielców. Aby dowiedzieć się więcej o mieście, BG muszą wejść do środka.

Mieszkańcy pogranicznego miasteczka to ludzie surowi; traperzy, myśliwi, weterani, kilku rolników oraz rzemieślników, których rodziny lata temu przybyły tu w poszukiwaniu lepszego życia. Władcą miasteczka jest Możny, który rządzi okolicą żelazną ręką (dosłownie- w miejscu utraconej prawej dłoni ma metalową protezę- dalej będę nazywał go Możnym lub Żelaznorekim). Pod sobą ma drużynę kilkunastu zbrojnych. Dla złoczyńców i rozbójników nie ma litości. Jest człowiekiem o dużych ambicjach.

WEJŚCIE:

Pierwszym wyzwaniem będzie samo przekroczenie bram miasteczka. Prawdopodobnie drużynowy czarownik przypomina już bardziej nekromantę niż maga. Gracze powinni mieć nieco trudności z zamaskowaniem tego faktu i wprowadzeniem np. schorowanego dziadka w obręb murów. Czy zostało im jeszcze kilka sztuk złota w trzosie? Relacja ze strażnikami na bramie powinny też ustalić warunki ich dalszego funkcjonowania w mieście oraz stosunek mieszkańców. Wieść o przybyszach rozejdzie się szybko. Podczas przejścia między chatami dzieci i psy będą nerwowo reagować na ich obecność. Spraw by adepci ciemnej mocy nie czuli się pewnie- znacznie bliżej im teraz do złoczyńców na wieży niż miejscowej ludności.

W miasteczku akcja może rozwinąć się na wiele różnych sposobów. Jeżeli gracze nie będą ostrożni mogą nawet trafić do lochu, gdzie zainteresuje się nimi sam Moźny. Wielce prawdopodobne, że bliskość krypty oddziałuje również na niego, a skłonność do przemocy i okrutnych kar jest tego efektem. Czy gracze będą próbowali dogadać się z miejscowym władcą lub omamić go wizją potęgi. Istnieje obawa, że duch legendarnego nekromanty wolałby, aby jego dziedzictwo trafiło w ręce Żelaznorękiego, a nie bohatera- to może wydarzyć się na sesji.

Zakładając nieco bardziej standardowy przebieg wydarzeń drużyna powinna przede wszystkim szukać wejścia do grobowca oraz noclegu.

POSZUKIWANIA KRYPTY:

Kamień skrywający wejście do grobowca znajduje się na samym środku placu, w centrum miasteczka. Co więcej, wzniesiono na nim pręgierz. Czas idealnie oszlifował krawędzie skały leżącej tu od setek lat. Jest biały, w kolorze kości. Mimo tego, że na pręgierzu są ślady krwi na kamieniu nie ma czerwonych i brunatnych plam (wszelka krew karanych jest przez kamień wsysana, zasilając magię podziemi)

Zbliżając się do niego, postacie będą w stanie wyczuć zew mrocznej siły. Magia kamienia domaga się świeżej krwi niewinnej osoby, aby otworzyć przejście do grobowca.

Ogniskowanie się strumieni mocy na kamieniu można też zauważyć spoglądając na zabudowania ze szczytu wieży. Ta, jako punkt obserwacyjny, pilnowana jest przez dwóch strażników. Może być miejscem ciekawej sceny z dwoma wisielcami. Linie mocy przebiegające między skalnymi szponami na obwodzie fortyfikacji przecinają się przy skale.

NOCLEG I MIESZKAŃCY:

Aby spokojnie opracować plan działania drużynie przydałaby się ustronna przestrzeń. Powinni się spieszyć, gdyż Łowcy mogą zjawić się lada chwila. W miasteczku nie ma typowej karczmy. To raczej dom spotkań, w którym można spać we wspólnej sali- dopasuj specyfikę tego miejsca do swojego settingu, ja proponuję abyś zainspirował się jednoizbowymi chatami, które można odwiedzić w grze „Wiedźmin III: Dziki Gon”. To nie jest to dogodne miejsce na bazę operacyjną nekromantów.

W karczmie spotkać można ludzi Możnego, a może nawet samego Żelaznorękiego. Poza tym traperów, chłopów i obwoźnych handlarzy. Mieszkańcy wypatrują wiosny i przebudzenia przyrody, wędrowiec chce wreszcie ruszyć w powrotną drogę do domu. Kupiec lub podróżnik, który przybył tu traktem tuż przed naszymi łotrami, opowiada z obawą o Łowcy Czarownic, który zmierza w tę stronę. Przy kufelku mogą być także omawiane plotki o rodzinie Możnego lub jego planach wobec zbójców i sąsiadów. Może bohaterowie usłyszą coś, co ich zainteresuje. Goście karczmy są narzędziem do podrzucenia tropów i pomysłów.

STARY ŻOŁNIERZ I ANNA

Jednym z możliwych tropów, którym drużyna może podążyć jest pijany weteran. Stary żołnierz, bez grosza przy duszy, wiecznie pod wpływem alkoholu, próbujący zapomnieć o przeszłości. Śmierdzący, zaniedbany, żałosny. Za kolejkę chętnie pobełkocze o dawnych czasach, bitwach oraz błędach przeszłości. Potrzebuje złota i za opłatą może udostępnić drużynie miejsce w swojej chacie. Mieszka z nim kilkunastoletnia córka, Anna (skojarzenie z Kopciuszkim będzie tu na miejscu). Rezolutna dziewczynka jest osobą, która utrzymuje całe gospodarstwo (starą, chwiejącą się chatę, o przeciekającym dachu) i weterana przy życiu. Od początku będzie nieufna wobec drużyny.

Sytuacja pomiędzy rozsądną dziewczyną, uzależnionym od alkoholu ojcem, a postaciami mającymi niecne zamiary daje możliwość rozegrania ciekawych scen, konfliktowych dialogów, prób wykorzystania przez bohaterów sytuacji rodziny, itp. Pamiętaj, że BNi w obliczu zagrożenia będą starali się wezwać pomoc i walczyć o życie. Stary żołnierz najlepsze lata ma dawno za sobą, ale wciąż ma krzepę, potrafi walczyć i może sprawić bohaterom kłopoty, jeśli otrzeźwieje i zorientuje się w ich zamiarach. Aby ubarwić sytuację możesz dodać rodzinie psa równolatka Anny), wychudzonego, wyliniałego, ślepego, ale mądrego i reagującego na czarną magię. To tylko jedna z możliwości rozwoju fabuły.

Na koniec tej części przygody gracze powinni zdobyć krew niewinnej osoby, którą należy rozlać na magicznym kamieniu. Powinni mieć też plan jak tego dokonać na środku miasteczka. Czy działali wystarczająco sprawnie i cicho, aby nikt nie pokrzyżował im planów?

OTWARCIE GROBOWCA

Bardzo prawdopodobne, że gracze będą chcieli działać pod osłoną nocy. Mniej mieszkańców na ulicach, patrole leniwie snujące się między domami, czerwony księżyc rozświetlający noc. Mam dwie propozycje rozegrania tej sekcji przygody.

Po pierwsze, jeżeli do tej pory historia w miasteczku układała się płynnie po prostu idź dalej z narracją opowieści rozgrywając kolejne wydarzenia.

Drugi wariant jest nieco bardziej mechaniczny, do wykorzystania w sytuacji, gdy plan postaci jest wielowariantowy, postaci chcą się rozdzielić do zadań, albo po prostu, gdy zostało niewiele czasu do końca i lepiej przejść dynamicznie do finału ze zdefiniowaną sytuacją początkową sceny.

Przydziel każdej postaci jedną część planu- przykładowo, pozyskanie krwi, pozbycie się weterana, odwrócenie uwagi patroli, itp. Niech każdy wykonana test umiejętności pasującej do planowanych działań, ze stosownymi modyfikatorami. Od stopnia powodzenia testu uzależnij skuteczność wykonania zadania, jego szybkość oraz potencjalne zwrócenie czyjejs uwagi. Prosty test szybko ustawi sytuację. Skorzystaj z niektórych lub wszystkich z poniższych propozycji:

- **Przykładowa korzystna sytuacja wyjściowa:** Postacie skutecznie odwracają uwagę strażników, którzy kierują się gdzie indziej, plac jest zupełnie pusty. Ślady działalności drużyny zostały starannie ukryte. Łowca czarownic dopiero zbliża się do bramy miasteczka. Ofiara krwi może zostać złożona. Aktywność bohaterów zostanie zauważona dopiero, gdy wejście do podziemi otworzy się;
- **Przykładowa umiarkowana sytuacja wyjściowa:** Patrol oddalił się tylko na chwilę. Krzyk ofiar zwrócił uwagę sąsiadów. Pojawia się utrudnienie w transporcie krwi. Ciszę nocy przerywa bitewny wrzask ojca Anny, który doszedł do siebie i znienacka, z toporem, wypada z mroku na drużynę. Brama miasteczka jest otwierana, światło pochodni pada na upiorną gębę Sokolnika.
- **Przykładowa niekorzystna sytuacja wyjściowa:** Psy szczekają, dzieci płaczą. Drużynie nie udało się ukryć swoich postępów, Strażnicy i mieszkańcy ruszają na nich z bronią. W trakcie pobytu BG w mieście, ktoś został zakuty w dyby tuż obok pręgierza. Łowca czarownic wraz z pomocnikami wkracza na plac.

W TUNELU

Krew została rozlana na powierzchnię kamienia. Strugi krwi wypełniają, niewidoczne wcześniej na powierzchni, rowki układające się w bluźniercze symbole. Szkarłatna plama na środku kamienia powiększa się i nagle centrum jak stopione głązu zapada do wnętrza.

Otwór odsłania zatęchły, wąski (szerokości dwóch osób) korytarz ze schodami prowadzącymi kilka metrów w dół. Na posadzce można potknąć się o kości i resztki uzbrojenia z czasów dawnej wojny. Znajdujące się tu kiedyś boczne drogi uległy zawaleniu. Kilkanaście metrów wąskiego przejścia, o ścianach z częściowo obrobionej, poznaczonej dawnymi symbolami skały, kończy się dwuskrzydłowymi wrotami z ciemnego metalu. Zdobienia dzielą każde ze skrzydeł poziomo na pół. W centrum każdej ćwiartki znajduje rzeźbienie przypominające kształtem prawą dłoń. Do otwarcia wrót potrzeba czterech prawych rąk.

Brakują czwartą dłonią powinna być łapa Kompas. Gdy przywołane magiczną komendą szpony, wyłaniają się z kociołka, rzeźbienia na wrotach rozświetlają się upiornie. Wtedy należy jednocześnie dotknąć drzwi, aby wrota rozwarły się. Za nimi ukazuje się sala z tronem Licza.

Jeżeli ktoś lub coś dotknie wrót, a dłonie nie zostaną wystarczająco szybko przyłożone zgodnie z regułą, uruchomi się mechanizm pułapki. Ostrzeżeniem mogą być resztki uciętej kończyny u progu drzwi oraz metaliczny odgłos wydobywający się ze skały. Wielkie, wahadłowe ostrze z ogromną prędkością wysunie się ze szczeliny w skale, aby poszlachtować nieostrożnych, którzy nie zdążyli zareagować.

Jeżeli gracze swoimi postępami zasłużyli na walkę o życie, dobrze aby zakończyła się ona lub została wstrzymana (np. blokada korytarza przez zombie) przed wrotami tak, aby drużyna mogła samotnie stanąć przed obliczem Czarnoksiężnika.

FINAŁ: SALA TRONOWA

Prastare wrota otwarły się. Oczom postaci ukazuje komnata na planie koła. W ścianach znajdują się nisze, w których stoją wysokie kamienne naczynia. W powietrzu unosi się zapach rozkładu. W centrum sali, na trzystopniowym podwyższeniu stoi tron. Zasiada na nim martwy Czarnoksiężnik, Licz, Karzash Nidiru. Ściągnięta, szara, rozpadająca się skóra na martwej czaszce, zaśniedziała korona na czole, rozpadające się, niegdyś piękne, szyte złotymi nićmi szaty. Przed tronem ustawiono pulpit na podstawie z czaszek.

Ta scena powinna nabrać patosu. Zostaw zgiełek walki, przynajmniej na chwilę, na zewnątrz. Bohaterowie wreszcie stają przed upragnionym celem poszukiwań. Odnaleźli miejsce spoczynku mistrza czarnoksięstwa. Moc jest na wyciągnięcie ręki. Nie wahaj się zawiesić na chwilę akcji i zaszerwuj graczom porządny opis komnaty tronowej, Czarnoksiężnika, który rzucił świat na kolana.

Ciemna otchłań oczodołów Licza zaczyna jarzyć się czerwonym światłem. Szkielet majestatycznie podnosi się z tronu. W kościstych palcach trzyma kielich, wypełniony szkarłatną cieczą, który stawia na pulpicie przed sobą. Kiedy podstawa naczynia dotyka blatu, postać Czarnoksiężnika rozsypuje się w pył.

W trakcie powyższego opisu powinieneś postawić przed graczami swój kielich lub inny rekwizyt go zastępujący. Teraz wszystko, dosłownie, w rękach graczy. Dar Czarnoksiężnika posiadzie ta postać, której gracz pierwszy weźmie do ręki kielich i wypije zawartość (jeśli wolisz może wystarczyć podniesienie naczynia).

Zło, ciemna strona mocy jest bezwzględna. Nie uznaje czegoś takiego jak drużyna lub braterstwo. Zwycięzca może być tylko jeden, ten najbardziej nikczemny. Nikt inny się nie liczy.

Od momentu kiedy postawisz kielich na stole wszystkie deklaracje działań, traktuj opisowo. Możesz być tu zmuszony improwować i sprytnie, opisowo wybrnąć z wszelkich deklaracji graczy o wbijaniu sobie noża w plecy lub podstawianiu nóg. Czego by gracze by nie deklarowali, to postać tego gracza, który weźmie kielich jest wybrańcem zła.

Gdy postać przyjmie dar obudzone duchy lub demony zawyją niczym piekielne trąby. Otaczające pomieszczenie naczynia wybuchną fontannami krwi. Potężna magia Czarnoksiężnika wypełni wybrańca, czyniąc go wszechmocnym i niepokonanym. Wszyscy wokół są zdani na jego łaskę, on decyduje o życiu lub śmierci. Jeżeli Łowcy Czarownic jeszcze żyją, niech wkroczą do komnaty teraz, by spojrzeć w oczy swojej porażce. Pozwól graczowi poczuć i użyć potęgę. Niech zdecyduje co robi z przeciwnikami i towarzyszami.

Następnie pozwól pozostałym graczom wygłosić epilogi dotyczące ich postaci.

Na zakończenie, jeżeli nie zrobią tego gracze, opisz jak moc i siły zła rozlewają się na świat z małego miasteczka na pograniczu.

SŁOWO KOŃCOWE

Ten scenariusz zaskakiwał mnie czymś innym przy każdym prowadzeniu. Jego atmosfera i dynamika różniły się znacznie w zależności od graczy. Natomiast za każdym razem, podczas finału czuć było, że postacie pożądamy mocy kielicha i na koniec bohaterowie rzucali się sobie do gardeł.

Czy są jakieś inne możliwości finału? Jeżeli zawartość kielicha zostanie rozlana złe moce nie będą zadowolone. Pamiętaj o finałową scenę z filmu „Indiana Jones i Poszukiwaczy Zaginionej Arki” niech krwawe duchy wyjdą z nisz i rozerwą wszystkich na strzępy- wtedy miasteczko zmieni się w nawiedzone miejsce. W przypadku dramatycznej porażki drużyny to Żelaznoręki lub Sokolnik mogą osiąść moc kielicha.

Życzę dobrej zabawy.