

Czarny kamień

Autor	Michał 'rincewind bpm' Smoleń
System	Dungeons and Dragons 5e
Setting	Nieokreślony (klasyczne fantasy)
Liczba sesji	2-3
Typ	Jednostrzał lub do wykorzystania w kampanii
Liczba graczek / graczy	4 (łatwa modyfikacja)
Poziom drużyny	4 (łatwa modyfikacja)
Gotowe postacie	Nie
Fabula	Nocna wiedźma od setek lat żywi się koszmarami uśpionego ludu z czarowanej doliny. Do czasu...
Typ	Klasyczne D&D, głównie dungeon crawl
Klimat	Ponury, koszmarny, sentymentalny, heroiczny
CW	Nadnaturalny horror, przemoc, nieco makabry, rozkład ego

Spis treści

Wstęp	3
Reguły paktu	7
Ścieżka przez kurhan	11
Dolina Północnego Szlaku.....	17
Zamek Barona	27
Chata Wiedźmy na Smoczym Bagnie	48
Kontynuacje	55
Istotne nazwane postacie	57

Wstęp

Dawno, dawno temu wojownik na czele drużyny poszukiwaczy przygód przegnał bandyckich zaborców z doliny i z nadania króla został baronem. Pod jego rządami kraina bogaciła się, a baron był popularnym władcą. Wraz z mijającymi latami narastał w nim jednak lęk, że zewnętrzna inwazja, zdrada ze strony poddanych lub bezwzględny upływ czasu odbierze mu władzę, życie, a także ukochaną rodzinę. Złe przeczucia potwierdziły się, gdy jego żona Nada poległa w śmiertelnym starciu ze smokiem. Wkrótce zaczęły dręczyć go sny o czarnym kryształ, który mógłby uchronić go przed kolejną stratą... Kiedy pewnego dnia do fortecy przybyła czarodziejka z takim kamieniem na szyi, uznał to za dobrą wróżbę. Zawarł z nią pakt, który miał zabezpieczyć jego krainę przed wraźmi wojskami, stępić ambicje towarzyszy, a nawet odegnąć widmo śmierci.

Czarodziejka zrealizowała swoją obietnicę.

Ukryta przed światem dolina jest do dzisiaj pogrążona w magicznym śnie, a koszmarami mieszkańców i nieszczęsnych przybyszy żywi się nocna wiedźma.

„Czarny kamień” to przygoda do piątej edycji Dungeons and Dragons, przygotowana z myślą o drużynie **BG (bohaterek czy bohaterów graczy)** na czwartym poziomie. Może stanowić epizod dłuższej kampanii, jak i samodzielną całość. Przygoda powinna zająć około 2-3 sesji.

Założenie i klimat

„Czarny kamień” to stosunkowo klasyczna przygoda, oparta na eksploracji rozbudowanej lokacji – zaczarowanej doliny. Może być rozegrana z dowolną drużyną i nie posiada scen czy wątków ściśle dostosowanych do konkretnych bohaterów, jednak zostawia im sporą dozę swobody: to drużyna jest aktywną stroną, która może na zawsze zmienić losy uśpionej krainy.

Przygoda zarysowana jest w ponurych barwach, ze sporą dozą horroru i groteski, ale i nostalgicznej zadumy nad utratą i przemijaniem. Toczy się w fantastycznym świecie, w którym magiczne stworzenia i drużyny awanturników wpływają na los całych krain. Choć „sen” to ważny element fabuły, przygoda nie jest bezpośrednio „oniryczna” – dzieje się na planie

materialnym, zgodnie ze zwykłą logiką (nie będzie tutaj powoływania rzeczy do istnienia samą myślą i tego typu rozwiązań).

Scenariusz powinien wesprzeć prowadzącego, który chce zaciekawić graczy, przedstawić im niecodzienne okoliczności i bohaterów niezależnych, przeprowadzić przez kameralne, nastrojowe lochy ze sporą liczbą trudnych walk, wykorzystać potencjał bestiariusza, a także oddać graczom decyzję o zakończeniu – nawet jeżeli każda z opcji będzie miała gorzki posmak. W końcu, na tle nieopisanego zła, tym jaśniej może świecić gwiazda bohaterów.

Tło przygody

Kilka wieków temu, baron Grigor, władający małą górską doliną na krawędzi cywilizowanego świata, dał się zwieść koszmarom podsuwanym przez nocną wiedźmę i zawarł z nią pakt. Od momentu jego przypiecztowania, prawie wszyscy mieszkańcy krainy pograżyli się w magicznym śnie – większość spoczywa bez ruchu, inni półprzytomnie powtarzają codzienną rutynę, nie zdając sobie sprawy z upływu czasu i nie dostrzegając niezwykłości sytuacji. Nikt z nich nie obróci się ani przeciwko baronowi, ani wiedźmie. Dolina została magicznie odcięta od świata, a po wiekach zapomniana – urok nie wpuści żadnej większej „armii”, jednak do doliny okazjonalnie trafiają pechowi podróżnicy. Zwykle szybko dostają się pod wpływ usypiającej magii.

Baron Grigor, choć także oszołomiony magicznym snem, jako prawie jedyny z oryginalnych mieszkańców krainy zdaje sobie sprawę z działania uroku. W szaleństwie łudzi się jednak, że było warto – jego baronia trwa, ukochana córka jest bezpieczna, a magiczne istoty zabezpieczają jego władzę.

Nocna Wiedźma, Stara Agnes, wciąż przebywa w krainie. Przez większość czasu ukrywa się w swojej chatce, osobiście strzegąc śpiącej córki barona – to jej bezpieczeństwo jest najważniejszym elementem paktu, i gdyby coś się jej stało, urok straci moc. Czarny *kamień serca* pozwala jej niepostrzeżenie poruszać się przez plan eteryczny, z którego zsyła koszmary na lud doliny. Ma zapas ofiar jeszcze na setki lat i zrobi wszystko, by utrzymać swoją domenę.

Ciało nastoletniej **córki barona, Zory**, spoczywa nieruchomo w leżu Starej Agnes, ale jej obdarzony magicznym talentem umysł nie dał się w pełni okiełznać zaklęciu. To Zora od czasu do czasu przebija się do snów mieszkańców zewnętrznego świata z wołaniem o ratunek, i przeprowadza ich do doliny. Teraz trafiło na bohaterów.

Niestety, kiedy urok zostanie zdjęty, nieubłagany czas upomni się o swoje – ciała mieszkańców obróca się w proch, ale ich dusze będą wolne, by udać się w zaświaty. Może jednak wypadki potoczą się inaczej – w lepszym lub gorszym kierunku?

Przebieg przygody

Przygoda zaczyna się, kiedy bohaterowie wiedzeni drogowskazami ze snów wchodzi do starego kurhanu w opuszczonej okolicy. Długi tunel doprowadza ich do Doliny Północnego Szlaku, gdzie poznają wieś Stary Sad i jej pogrążonych w różnych formach uśpienia mieszkańców. Podczas odpoczynku sami padną ofiarą wiedźmy, która nawiedzi ich sny. W poszukiwaniu prawdy i ratunku udadzą się zapewne do zajętego przez ciemne siły zamku i stawią czoło baronowi. Spotkanie może zakończyć się różnie, powinni jednak poznać lokację chatki, w której ukrywa się wiedźma. Będą musieli poradzić sobie ze Starą Agnes, a być może także potężną Zorą, której dusza może nie zgodzić się na dobrowolną wędrówkę w zaświaty.

Dostosowanie do drużyny i mechanika

Przygoda odwołuje się do treści z podstawowych podręczników do piątej edycji Dungeons and Dragons. Potwory pochodzą z Księgi Potworów – niektóre mają drobne modyfikacje (wszystko inne, w tym modyfikatory ataków czy ST rzutów obronnych na czary, pozostaje bez zmian).

W treści przygody także ze względu na prawa autorskie nie cytuję podręczników, np. w opisie zdolności potworów – pamiętaj, aby przed sesją zapoznać się z odpowiednimi partiami podręcznika (lub SRD).

Wyzwania zostały dopasowane do czteroosobowej drużyny na czwartym poziomie, która awansuje na piąty po zakończeniu przygody. Postacie mogą być dowolne (ważne, być choć dwoje z bohaterów musiało sypiać i miało sny, tzn. nie było elfem czy wojnokutym), najlepiej sprawdzi się klasyczna drużyna poszukiwaczy przygód: bohaterów spragnionych chwały czy skarbów, badaczy starożytnych sekretów itp. Jeżeli tworzycie nowe postacie, nie przyznawaj im magicznego ekwipunku ani posrebrzanej broni.

Jeżeli w drużynie masz inną liczbę bohaterów / na innych poziomach, żaden problem – musisz jednak odpowiednio dostosować wyzwania, np. zwiększając liczbę lub rodzaj przeciwników (wykorzystaj wskazówki w Przewodniku Mistrza Podziemi (**PMP**) lub jedno z internetowych narzędzi do układania wyzwań).

Przygodę stosunkowo łatwo wpleść do kampanii – upewnij się, że gracze są zainteresowani scenariuszem tego typu, a powinni zgodzić się na wyruszenie BG za głosem ze snów. Pozwól im wpieryw załatwić swoje sprawy i przygotować do podróży, a potem przeskocz już do wejścia. W podsumowaniu zawarto pomysły na kontynuację wątków z przygody.

Drużyna w kampanii może chcieć dowiedzieć się czegoś na temat dziwnych snów lub stron, w które ich te wzywają. W najbliższej większej bibliotece świątynnej lub magicznej przy udanym teście **Śledztwa**¹ (**ST 20**) uda im się znaleźć wzmiankę sprzed dwóch dekad o drużynie awanturników, która pytała kapłanów / magów o wyjaśnienie podobnych snów. Dalsze losy tej grupy nie są jednak znane, autor notatki nie żyje, a magia wróżąca dostępna BG na tym poziomie nie przyniesie większych skutków. Nie przedłużaj tej sekwencji – najwyraźniej prawdę na temat kurhanu leżącego na skraju niedostępnych gór trzeba poznać osobiście.

Uwaga: na końcu przygody znajduje się indeks osób.

¹ Dla zwięzłości, testy cech związane z umiejętnościami są wskazane przez nazwę umiejętności – zamiast Intelktu (Śledztwo), piszę po prostu o Śledztwie.

Reguły paktu

Pakt zawarty przez Grigora i Starą Agnes streszcza się w słowach: *Żadna armia nie przejdzie, żaden smok nie przeleci, żaden towarzysz nie zdradzi, i nawet czas nie dosięgnie*. Główne efekty paktu to ukrycie doliny i magiczne uśpienie mieszkańców. Niewykluczone, że efekty mogłyby zostać zanegowane przez bardzo potężną magię, leżącą jednak poza zasięgiem BG.

Ukryta dolina

Dolina Północnego Szlaku jest ukryta przed światem. Magiczny efekt ma wymiar zarówno materialny, jak i mentalny: wiodące do niej szlaki zostały odgradzone przepaściami i górskimi ścianami, przelatujące stworzenia widzą jedynie zamglony skrawek zarośniętego płaskowyżu pomiędzy niedostępnymi szczytami, większe oddziały gubią się w tunelach. Jedyna droga do środka wiedzie przez kurhan (patrz niżej), ale jest otwarta okazjonalnie, dla grup najwyżej 6 osób („żadna armia nie przejdzie”), bez nadnaturalnych istot. Z doliny nie można się też wydostać bez konfrontacji z wiedźmą, szlak przez kurhan jest nie do przebycia z powrotem. Zwierzęta czy niemagiczne bestie okazjonalnie przechodzą przez góry.

Czas w dolinie płynie normalnie. Ponieważ jednak przyroda unika śniących i otaczającej ich klątwy, a niektórzy z nich okazjonalnie wykonują prace porządkowe, większość zabudowań nie jest aż tak zniszczona, jak powinno to wyglądać po pięciu wiekach (wizualnie przypomina bardziej pięć dekad zapuszczenia).

Agnes zawarła pakt z pomniejszych fey i czartami oraz ożywiła przedmioty, które strzegą bezpieczeństwa barona w grodzie. Osobiście pilnuje jego córki, której ciało spoczywa w ukrytej chacie wiedźmy.

Uśpienie mieszkańców

Wszyscy mieszkańcy doliny zostali nagle pogrążeni w magicznym śnie. Nie potrzebują pożywienia, nie starzeją się. Poza opisanymi w przygodzie wyjątkami, nie są świadomi swojego położenia, nie mają własnej inicjatywy itd. Uśpione zostają tylko zdolne do snu inteligentne humanoidy – zwierzęta obawiają się zaczarowanych i uciekają, natomiast magiczne stworzenia oraz różnego rodzaju bestie są odporne na urok. Uśpionych mieszkańców można podzielić na 3 grupy:

- Leżący – większość mieszkańców leży w miejscach, gdzie zmógł ich magiczny sen pięć wieków temu (pora: późne popołudnie). Spoczywają bez ruchu, jak w najgłębszej fazie snu. Nie da się w ich żaden sposób obudzić, nie reagują na bodźce, nawet na zranienie. Leżący stanowią niejako element scenografii doliny.
- Chodzący – część mieszkańców „chodzi przez sen”. Niektórzy z nich w mechaniczny sposób wykonują proste czynności, znane ze starego życia, np. kowal na próżno wali młotem w kowadło. Z tą grupą także nie ma żadnego kontaktu, nie reagują na słowa i bodźce, nie mają sensownego cyklu dobowego, jeżeli wykonują produktywną pracę, to tylko przypadkowo.
- Lekki sen – osoby z tej najmniejszej grupki można na pierwszy rzut oka pomylić ze zdrowymi. Wykonują życiowe czynności w prawie celowy sposób: sprzątają, wykorzystują narzędzia, obsiewają niektóre pola i zbierają owoce ze zdziczałych sadów, w nocy kładą się do łóżek, czasami jedzą (choć nie muszą), zdarza im się naprawiać chaty. Można z nimi porozmawiać – odpowiadają zgodnie ze swoją wiedzą sprzed pięciu wieków (czasem cierpią na dziury w pamięci). Ich oczy są jednak zupełnie nieprzytomne i nie łapią kontaktu z rozmówcą. Te osoby nie zdają sobie sprawy, że cokolwiek jest nie w porządku, nie zwracają uwagi na cięższej śpiące osoby, nie dostrzegają upływu czasu. Zagadnięci, potraktują drużynę np. jak przybyszy w interesach czy podróżujących awanturników, mogą nawet pytać o ich poprzednie przygody. Nie są w stanie na dłużej przyswoić nowych informacji: po wieczorze opowieści, rano nie będą już pamiętać żadnych szczegółów, a popołudniu zapomną, że w ogóle spotkali drużynę. Nie wykazują inicjatywy, nic nie planują. Reagują zaniepokojeniem czy wręcz paniką na pytania o koszmary, czarny kamień czy wiedźmę, ale szybko gubią wątek i wracają do „normy”. Zaatakowani, będą się niezdarnie bronić. W rzeczywistości ich dusze są w równym stopniu uwięzione, ale ich „echo” mocniej wpływa na zachowania ciał pozostawionych na planie materialnym.

Stara Agnes żywi się koszmarami śpiących mieszkańców, powolutku wysysając z nich energię życiową. Rzadko doprowadza do ich śmierci – wtedy sprzedaje dusze co bardziej niegodziwych z nich jako larwy podczas okazjonalnych transakcji z innymi piekielnymi istotami, jak to mają nocne wiedźmy w zwyczaju. Zniszczenie ciała nie wyzwala dusz, ale odbiera im witalność, przez co tracą atrakcyjność dla Agnes (zakazuje swoim poddanym

niszczenia ciała, ale nie wszyscy słuchają). Jedynie złamanie klątwy wyzwoli dusze, ale upływ czasu dosięgnie wtedy ciała ofiar.

Sny bohaterów

Od kiedy drużyna zagłębi się w tunele pod kurhanem, wzbudza zainteresowanie Agnes, które chce złamać ich opór i także objąć usypiającym czarem. Podczas każdego długiego (zwykle nocnego) odpoczynku, Agnes skrada się do nich przez sferę eteryczną i wykorzystuje swoją zdolność *nawiedzanie koszmarów* na jednym losowo wybranym, śniącym bohaterze. Koszmar jest tematycznie związany z przeszłością i osobowością BG (możesz też rzucić 1k6 dla nastroju: 1-3: przerażający koszmar, 4-5: smutny koszmar, 6: koszmar powodujący wściekłość). Jeżeli twoi gracze lubią współtworzyć narrację, niech sami krótko opowiedzą o koszmarze. Stałym elementem każdego takiego snu jest natomiast czarny kryształ, który widnieje na niebie zamiast słońca, i promieniuje chłodem.

Zastosuj poniższą modyfikację działania *nawiedzania koszmarów*:

Po pierwsze, dotknięta BG nie czerpie żadnych korzyści z danego długiego odpoczynku (regeneruje jednak dwie kości wytrzymałości na potrzeby krótkich odpoczynków).

Dodatkowo, za pierwszymi dwoma razami (licząc dla danej BG), maksymalne PW bohatera stale spadają o 1k6, natomiast kolejne noce oznaczają zamiast tego naliczenie kolejnych poziomów wyczerpania. Te negatywne efekty odwrócić można dzięki zaklęciu *Większe odnowienie* (nie dostępne dla drużyny na tym poziomie), a także na skutek decyzji Agnes lub jej śmierci.

Postać, która osiągnie szósty poziom wycieńczenia, zamiast umrzeć, zasypia magicznym snem – możesz zdradzić, że duch jest zamknięty „wewnątrz” ciała, nie mogąc w żaden sposób oddalić się czy wpłynąć na rzeczywistość, nie dostrzegając też żadnych żywych istot z planu materialnego (inni BG nie mogą tego jednak wiedzieć). Jeżeli gracz chce, może kontrolować BG jako „chodzącego” śpiącego, o ile przestrzega zasad – generalnie taka postać w żaden sposób nie pomaga drużynie.

Zaklęcie *ochrona przed złem i dobrem* może uchronić przed nawiedzaniem snów przez wiedźmę, jednak tylko przez 10 minut. Jeżeli drużyna wymyśli jakąś metodę, np. rzucanie czarnej wody, gdy osoba śniąca zacznie robić się niespokojna (co może wskazywać na koszmar), zadziała ona za pierwszym razem – skonfundowana Agnes odpuści im tej nocy. W kolejnych jednak

powróci, i taka magia nie wystarczy, by obronić wszystkie śniące postacie przez całą noc.

Elfy generalnie nie śpią, a podczas nocnej medytacji nie mogą zostać zaatakowane tą zdolnością. Mogą jednak dobrowolnie wprowadzić się w sen (i automatycznie przyciągnąć uwagę Agnes tej nocy), aby odciążyć towarzyszy.

To rozwiązanie ma za zadanie budować klimat zagrożenia ze strony Agnes i wzbogacać fabułę (bohaterowie zyskują wgląd w egzystencję mieszkańców, regularnie męczonych przez wiedźmę podczas swojego wiecznego snu). Dodatkowo drużyna czuje presję czasu: jeżeli pozostanie w dolinie dłużej, nieuchronnie ulegnie klątwie. Jeżeli jednak będą poruszać się z odpowiednią determinacją, powinni pokonać przeciwności przy 2-4 długich odpoczynkach, a więc zanim dojdzie do najgorszego (zwróć też uwagę, że dopiero trzeci poziom wyczerpania drastycznie obniża sprawność w walce – powinno się udać tego uniknąć), choć oczywiście przepadnięcie skutków długiego odpoczynku jest bardzo uciążliwe już od pierwszej nocy.

Uwaga – przy trzech graczach, niech Agnes zaatakuje normalnie podczas pierwszego, trzeciego itd. długiego odpoczynku, natomiast w pozostałe noce zsyła koszmary nie wywołujące skutków mechanicznych.

Ścieżka przez kurhan

Możesz zacząć w ten sposób, w razie potrzeby dopasowując opis do ostatnich przygód (i rasy BG).

Wszystko zaczęło się od identycznych snów, które nawiedzały was od kilku tygodni z rosnącą siłą. Budziliście się z wyraźnym obrazem, który bardzo powoli rozwiewało się w świetle poranka. Patrzyliście z perspektywy kruka, lecącego wysoko nad krainą. Zaczął nad miastem, w którym się zatrzymaliście: z góry kręte uliczki układały się w niezwykle wzory. Następnie leciał dalej, wzdłuż rzeki, nad żyznymi polami uprawnymi, zniżył się nad gęstymi lasami, a potem coraz dalej, orientując się po słońcu: na północy wschód, z dala od zamieszkanym krain. W końcu zbliżył się do Śnieżnych Szczytów, przepastnego łańcucha górskiego. Tam krążył przez chwilę, po czym zanurkował: ujrzeście kopiec, na pewno usypany ręką istot rozumnych, na niewielkim wzniesieniu na skraju gór. Kruk zniżył się do kopca. Nagle, wszystko wypełniła nieprzejrzysta mgła, i usłyszeliście głos młodej kobiety:

Żadna armia nie przejdzie, żaden smok nie przeleci, żaden towarzysz nie zdradzi, i nawet czas nie dosięgnie. Usłyszcie nas, uratujcie nas, wyzwólcie nas, a skarby krainy, wdzięczność boska i ludzka was nie ominą. Wierny towarzysz wskaże wam drogę do doliny. Strzeżcie się złych snów i czarnego kamienia.

Głos był pełen żalu, smutku, ale tliła się w nim nadzieja. Budziliście się z głębokim, niewytłumaczalnym przekonaniem, że jakiegokolwiek tajemnice za nim nie stoją, nie pochodzi od żadnej ciemnej mocy.

Przygotowaliście się do wyprawy i po kilku tygodniach dotarliście na opustoszały płaskowyż. Co pewien czas natykacie się na ślady zabudowań i szlaków, ale obecnie smagana zimnym wiatrem okolica jest zamieszkaana tylko przez nielicznych traperów: na przestrzeni wieków przeprawy przez Śnieżne Szczyty zrobiły się zbyt niebezpieczne. Na szczycie wzgórza, ostatniego zarośniętego trawą wzniesienia, za którym wznoszą się już ściany gór, znaleźliście okazały kopiec. Sen się nie mylił, przynajmniej do tego momentu.

Jeżeli ta heroiczna motywacja bardzo nie pasuje do drużyny, np. ekipy bezwzględnych poszukiwaczy skarbów, możesz uznać, że natknęli się na

kurhan przypadkowo podczas podróży, a głos Zory mogą usłyszeć w śnie już podczas pobytu w dolinie.

Kurhan to główne istniejące wrota do Doliny Północnego Szlaku. Pakt uniemożliwia wejście zwykłym podróżnym czy większym grupom istot („armiom”), ale kilkusobowe grupy mogą dostać się do środka: zachłanna wiedźma zostawiła taką furtkę, aby urozmaicać swój jadłospis o okazjonalnych pechowych awanturników, poszukiwaczy skarbów czy szajek bandytów. Wiedźma nie zdaje sobie sprawy, że część przybyszy to zasługa Zory, która przez sny błaga wybitne istoty z całego kontynentu o ratunek (taki kontakt następuje raz na kilka lat, ale jeszcze rzadziej przekłada się na faktyczne przybycie).

Wrota są jednostronne: nieszczęśnicy próbujący odnaleźć wyjście do zewnętrznego świata gubią się w niekończących się korytarzach, stopniowo ulegając czarom wiedźmy. Stare paktu to potężna magia.

Grób Eberka

Eberk był krasnoludem, drużynowym paladynem barona Grigora, a później nieformalnym przywódcą jego krasnoludzkich poddanych (większość stanowili ludzie). Jego komora grobowa to pierwsze pomieszczenie kompleksu (i ostatnie, z którego można powrócić do zewnętrznego świata). Surowe, kamienne wnętrze pozbawione jest wyposażenia. Ściany pokrywają runy, z których największe, w nieco starszej odmianie języka krasnoludzkiego, głoszą:

Tu spoczął Eberk, towarzysz barona Grigora. W piętnastu roku panowania barona, wracając z wyprawy przeciwko orkom, nie znalazł drogi do domu. Niech przynajmniej po śmierci odnajdzie właściwą ścieżkę.

Eberk i jego oddział nie mógł wrócić, gdyż to w czasie jego nieobecności Grigor przypieczętował pakt z wiedźmą, i dolina została ukryta. Eberk zmarł kilka lat później i został złożony w kurhanie, niedaleko miejsca, w którym powinien się znajdować szlak do domu.

Jego ciało początkowo spoczywało pod wmurowaną w podłogę płytą, jednak ta została roztrzaskana. Złośliwa czarownica postanowiła wykorzystać to miejsce jako szparę do zewnętrznego świata – połączyła je z krasnoludzkimi kopalniami. Strome schody ciągną się w dół, w ciemność. To to przekazywała profetyczna Zora mówiąc o wiernym towarzyszu wskazującym drogę.

Bohaterowie mogą na różne sposoby domyślać się wieku krypty (około pięciu wieków) czy próbować zidentyfikować owego barona (niemożliwe, został zapomniany). Mogą wpaść na pomysł modlitwy: pierwszy, który uczci pamięć Eberka, poczuje jego wsparcie w momencie próby: oznacza to do końca przygody raz dziennie **+k4 w rzucie obronnym**.

BG dostrzegą też, że prymitywny tunel został przebity do już wybudowanej komnaty, przez innych budowniczych (zamiast krasnoludzkiej precyzji, skała kształtowana jest jakby ktoś ją stopił i potem kształtował do zastygnięcia w schody i ściany).

Tunele

Możesz wykorzystać niniejszy opis:

Schodzicie w dół, w ciemność. Początkowo poruszacie się przez nieregularny tunel o owalnym przekroju średnicy trzech metrów, o niepokojąco organicznej strukturze, tak jakby wykopał go ogromny kret czy inne podziemne stworzenie – aczkolwiek wykopany jest w twardej skale, i bardzo stabilny. Idąc, szybko tracicie rachubę czasu, za wami i przed wami roztacza się jakby bezkresna ciemność.

Może po godzinie, może po dwóch, tunel wychodzi na szerszą przestrzeń. Drewniane podpory, na ziemi stare kilofy... Ten odcinek stanowił kiedyś część kopalni! Dalsza droga prowadzi przez korytarze górnicze: na rzadkich roztajach dróg, kierujecie się w chodniki prowadzące do góry. Czujecie ruch powietrza: kopalnia musi niedaleko otwierać się na powierzchnię. Za kolejnym zakrętem, waszym oczom ukazuje się odległe światło ogniska.

Na skutek magii paktu, tunele można przebyć tylko w jedną stronę: o ile poruszanie się do przodu jest łatwe, cofając się, drużyna szybko zacznie się gubić w labiryncie, stawać przez nieznanymi skrzyżowaniami, kręcić w kółko (jeżeli w drużynie jest łowca specjalizujący się w podziemiach, nabierze pewności, że to wynik potężnej magicznej ingerencji).

Ostatnia walka Rholvaga Łupieżcy

Postacie z daleka widzą wejście do komnaty, z której wydobywa się światło ogniska. Poszczególne postacie mogą po cichu zbliżyć się do wejścia, by zaskoczyć wroga w pierwszej turze walki (**Skradanie ST 10**).

W tej dużej komnacie (kwadrat o boku 15 metrów), która kiedyś służyła krasnoludom za kuźnię, rozbiła się obozem grupa hobgoblinów pod przywództwem Rholvaga Łupieżcy, honorowego bandyty znanego na całym kontynencie. Kilka tygodni temu Rholvag natknął się na kurhan i zstąpił do tuneli, skuszony wizją krasnoludzkich skarbów. Doszli do wioski, ale przestraszeni tym, co tam zobaczyli, i nocnymi koszmarami, zdecydowali się na ucieczkę. Teraz jego towarzysze pogrążyli się w magicznym śnie, a i Rholvag jest już u kresu sił, zupełnie oszalały na skutek działania uroku i kolejnych nieudanych prób wyjścia z doliny. Na widok drużyny zerwie się na nogi i wezwie podwładnych do ataku: to będzie przerażająca chwila, prosty test **Historii (ST 10)** pozwoli rozpoznawać zbroję legendarnego zbroja, BG dostrzegą też, że przy ognisku spoczywa przynajmniej pięcioro hobgoblinów.

Towarzysze jednak nie zerwą się do walki, i szybko stanie się jasne, że on też jest na krawędzi wyczerpania.

Rholvag Łupieżca	Jak hogboblin-watażka, ale: ma tylko 48 PW, porusza się z połową prędkości, ma utrudnienia do testów cech, rzutów obronnych i testów ataku, a także KP 18 (zgubił tarczę). Poziom wyzwania 3.
------------------	---

W narracji podkreśl, że pomimo krytycznego osłabienia, drużyna może wciąż dostrzec cień dawnej siły Łupieżcy, któremu zdarzało się okradać królów, smoki, a nawet obrobić pewnego diabła. Zwycięstwo nad tym chodzącym wrakiem powinno być gorzkie – może ktoś z drużyny już w tym momencie zrozumie, że to samo może czekać także ich?

Będzie walczył do końca. Obezwładniony, będzie mamrotał w języku goblinińskim o zaczarowanym labiryncie, po czym wkrótce straci przytomność na zawsze.

Rholvag posiada przy sobie kosztowności warte **100 sz** oraz **miksturę mocniejszego leczenia** (z której nie skorzysta). Na uwagę zasługuje też zdobiona zbroja płytowa (po naprawieniu i dopasowaniu może być używana przez wysoką postać). Jeden z hobgoblinów ma przy sobie **posrebrzany krótki miecz** gnomiej roboty (należał do Alstona, towarzysza Sariel z wioski – może się przydać w walce z czartami).

Drużyna może po raz pierwszy zetknąć się z istotami pogrążonymi w magicznym śnie zesłanym przez Starą Agnes: pozostałe hobgobliny na nic nie reagują, są „leżącymi” śpiącymi (patrz poprzedni rozdział). Drużyna

pewnie spędzi jakiś czas, próbując ich obudzić, ale nic nie osiągną. Kopalnia ciągnie się dalej.

W sieci kłamstw

Korytarz rozszerza po kilkuset metrach się na dużą komorę o nieregularnych kształtach i wysokim suficie. W dawnych czasach górnicy wydobywali tutaj rudy cennych metali – ściany noszą ślady kilofów i innych narzędzi, które można zresztą znaleźć na ziemi. Wyjście jest po drugiej stronie komory.

Kiedy BG dojdą do połowy pomieszczenia, zostaną zaatakowani przez **4 olbrzymie pająki**, które czaiły się w załomie pod sufitem.

4 olbrzymie pająki

Wykonaj za nie jeden test **Ukrywania (+7)**: każdy gracz, którego **Pasywna Percepcja** została osiągnięta, jest zaskoczony. W pierwszej turze pająki zsuwają się na grunt, wykonując atak siecią przeciwko losowym BG. Pająki walczą do końca.

Po ich pokonaniu bohaterowie zobaczą sieci: pod sklepieniem, na wysokości około 6 metrów, zauważą cztery zawinięte sylwetki, z których dwie się jeszcze ruszają! Uwolnienie postaci nie jest łatwe, BG mogą się wykazać pomysłowością i wykonać odpowiednie testy umiejętności (ryzykują obrażenia od upadku).

Spośród czterech osób, dwie to „leżący” górnicy (krasnolud i człowiek), trzecia postać to „chodzący” krasnolud (po wyzwoleniu złapie za kilof i zacznie powoli walić nim w najbliższą ścianę). Ostatnią postacią jest natomiast terkotliwa, starsza krasnoludzka kobieta, **Olga Kanbar** – w rzeczywistości Agnes w zmienionej postaci, która postanowiła przyjrzeć się przybyszom (o ich nadejściu wie od kilku godzin dzięki magii).

„Olga” podziękuje za pomoc i zacznie wypytywać bohaterów: z kim są, co osiągnęli, jakimi mocami dysponują, co tutaj robią, jakie mają cele, marzenia i nadzieje. Sama bardzo oszczędnie mówi o sobie i dolinie, spytana o dziwny stan górników czy hobgoblinów zasugeruje, że może tak działa trucizna pajaków (kłamstwo, można testować **Intuicję** przeciwko jej **Oszustwu +7**). Najpierw pewnie wyda się sympatyczna, ale jej wścibskość i brak troski o górników może zacząć niepokoić, szczególnie gdy kategorycznie będzie domagać się odpowiedzi, jakby zapomniała, że przed chwilą była rzekomo w straszliwej opresji. Gdy atmosfera się zageści (np. BG próbują

zastraszania czy grożenia, wyjmą broń itd.), „Olga” roześmieje się nieprzyjemnie, po czym ucieknie w eter (drużynie mignie czarny kryształ, który wyciągnęła spod szat). Jeżeli natomiast bohaterowie będą ufni lub grzeczni, „Olga” odprowadzi ich aż do wioski, po czym ulotni się w chwili nieuwagi. BG mogą spróbować ataku, ale ich szanse na zabicie więdźmy przed jej pierwszą akcją (ucieczką przez eter) są praktycznie zerowe (gdyby im się udało, niech celem przygody będzie dotarcie do Zory).

Z tej kopalnianej komory BG muszą przejść tylko przez kilka pomieszczeń: znajdują różne pamiątki krasnoludzkiej kopalni i kolejne śpiące ciała, po czym ujrzą wątle światło dnia i w końcu wylot kopalni. Sprzęty czy małe zabudowania (szopy ze sprzętem na zewnątrz, mała huta) wyglądają jak porzucone przed wieloma laty, nie widać jednak oznak nagłych zniszczeń czy pożarów.

Dolina Północnego Szlaku

Po wyjściu z kopalni oczom bohaterom ukaże się dolina, z każdej strony otoczona nieprzebytymi masywami Śnieżnych Szczytów. Dno doliny pokrywa mgła: widać lasy, pokrywające zbocza gór, a także mniejsze wzniesienie w środku doliny, na szczycie którego widać zamek. Kamienna droga, dzieło krasnoludzkich budowniczych, wiedzie w tym kierunku. Marsz powinien zająć około godziny. Jest zimno i pada deszcz. Jeżeli jest już późno bądź drużyna odniosła cięższe rany, może zdecydować się na nocny odpoczynek na progu kopalni lub w jednym z budynków – zasadniczo powinni jednać dotrzeć do osady przed zmrokiem.

Podróż zarośniętą kamienną drogą jest stosunkowo komfortowa, choć w zagłębieniach zbierają się głębokie kałuże. W pewnej chwili drużyna minie resztki ciężkiego wozu transportowego, przewożącego sztaby żelaza.

Drużyna może wybrać podróż przez gęsty las – będzie to dużo bardziej czasochłonne, chyba że drużyna posiada łowcę z odpowiednim ulubionym terenem. Las jest cichy, ale można natknąć się na tropy zwykłych zwierząt – unikają jednak drużyny.

Wioska Stary Sad

U podnóża wzgórza z zamkiem, znajduje się wioska nosząca nazwę Stary Sad. Osada, otoczona częściowo zawaloną palisadą, była miejscem życia około tysiąca mieszkańców, ludzi i krasnoludów, którzy zajmowali się drobnym rolnictwem, hodowlą zwierząt na górskich łąkach, przyjmowali wędrownych handlarzy przekraczających górskie szlaki, obrabiali metale wydobywane przez krasnoludy, polowali na zwierzęta w okolicznych lasach. Stary Sad był stosunkowo bogatą wioską. Mieszkańcy byli dobrze odżywieni. Drewniane chaty ludzi są pokryte strzechą, od zewnątrz malowane w kolorowe wzory (przetrwały tylko resztki), dosyć ciasne, przystosowane do chłodnego klimatu. Domy krasnoludów to natomiast kamienne konstrukcje, częściowo zagłębione w ziemi.

Spośród około 200 chat i kilkudziesięciu innych zabudowań, mniej więcej połowa uległa zawaleniu. Ulice są mało wydeptane i częściowo zarośnięte. Nie widać żadnych zwierząt gospodarskich. Wszędzie natknąć się można na leżących śpiących, a sporadycznie – na chodzących nieprzytomnie wlokących się po uliczkach. Nad osadą wisi mgła, aczkolwiek mniej gęsta niż w lesie.

W Starym Sadzie bohaterowie mogą odpocząć, zwiedzić kilka budynków (na karczmę, kaplicę i faktorię zwróć uwagę graczy przy wstępnym opisie wioski), a także uzyskać informacje na temat sytuacji w dolinie, która do tej pory pozostaje dla nich zagadką. Oczywiście eksplorację wioski można kontynuować i później, np. po powrocie z zamku. Nie ma tu elementów „obowiązkowych”.

Karczma „Pod Smoczym Łbem”

Duży, kamienny budynek służył swego czasu jako miejsce spotkań dla miejscowych oraz schronienie dla licznych swego czasu kupców czy poszukiwaczy przygód, którzy przepawali się przez góry dawno już zapomnianymi szlakami. Budynek jest w niezłym stanie (u powały na łańcuchach rzeczywiście wisi ogromna smocza czaszka).

Karczmarka **Darija Stonehill**, wysoka i przysadzista krasnoludka, jest pogrążona jedynie w lekkim śnie. Przywita się z zaskoczoną drużyną, zapyta przyjaźnie, co ich przywiało, zaoferuje piwo. Jednakże jej oczy są nieprzytomne, słowa wypowiedane jakby automatycznie i z trudem trzymają się wątku, beczulka piwa – dawno wyschnięta. Darija nie dostrzega śpiących i całej niezwykłości sytuacji, a przy konfrontacji z faktami: traci wątek i zapomina, o czym była mowa. Jeżeli drużyna zapyta o koszmary czy czarny kamień, jej twarz przybierze wyraz przerażenia, wyszepcze kilka przerażonych słów o kamieniu i tej sile, która przychodzi w nocy, ale szybko otrząśnie i dojdzie „do siebie”.

Może za to służyć jako źródło wiedzy o życiu doliny przed klątwą: opowiedzieć o osadzie, rodzinie barona, grodzie itd. Maluje obraz Grigora jako ambitnego władcy, który po dekadach zawirowań, rządów nieudacznym arystokratów czy bandytów z gór, na czele drużyny awanturników zaprowadził ład w dolinie i rozwinął ją gospodarczo, aczkolwiek szczególnie po śmierci swojej żony Nady (Darija nie pamięta okoliczności) coraz rzadziej opuszczał zamek.

Jej syn Orell był młodym adeptem w kaplicy Dumathoina – Darija opowiada o nim z dumą, a na wieści o jego śmierci (patrz niżej) zareaguje niezrozumieniem, w razie nalegania irytacją (jakby drużyna opowiadała żart w bardzo złym guście), a potem zapomnieniem.

Darija nie potrafi powiedzieć, skąd wziął się smoczy łeb – zapytana, popatrzy na niego ze zdziwieniem, jakby widziała go pierwszy raz na oczy.

Darija wiedzona rutyną przygotowuje każdego dnia trochę jedzenia (podpłomyki, zupa na zdziczałych warzywach), sprząta, dogląda paleniska.

„Pomaga” jej mąż oraz ludzki parobek, jednak oni są chodzącymi śpiącymi i nie ma z nimi żadnego kontaktu, nieprzytomnie wykonują proste czynności takie jak przyniesienie wody ze studni czy rąbanie drewna. Darija prosi o zapłatę, jednak zapomina ją pobrać.

Budynek jest w niezłym stanie. Niektóre pokoje są wolne i mogą służyć jako ciepłe, suche miejsce na spoczynek tej i kolejnych nocy (choć ściany karczmy nie powstrzymają wiedźmy). W karczmie śpi kilkanaście osób, miejscowych i podróżnych. Można przy nich znaleźć trochę starych monet, trochę powszechnych towarów w różnych stopniach rozkładu, pordzewiały oręż. Niektóre pokoje są splądrowane (przez inne istoty, które dostały się do doliny na przestrzeni lat). Drużyna może jednorazowo spędzić dwie godziny i wykonać test **Przeszukiwania**, by znaleźć drobne kosztowności o wartości równej połowie wyniku testu (w sztukach złota). **Wynik 15** pozwala na znalezienie **zwoju z czałem Niewidzialność (3 użycia)**, ukrytego pod łóżkiem, na którym śpi stary, wędrowny magik.

Kaplica Dumathoina

Krasnoludy żyjące w osadzie oddawały cześć Dumathoinowi, tajemniczemu patronowi górnictwa. Świątynia ma postać małego, zdobionego kamiennego budynku, który stanowi przedsionek do położonej w piwnicy większej sali, do której krasnoludy znosiły najpiękniejsze odkryte kryształy, licząc, że przyciągnie to łaskę bóstwa.

Gdy baron zawarł pakt z wiedźmą, klątwa nie mogła początkowo złamać boskiej atmosfery tego miejsca (od tego czasu pozytywna aura się rozwinęła). Tutejszy kapłan zdawał sobie sprawę, że nie może opuścić przybytku: już po kilku krokach czuł, że jego wola słabnie. Uwięziony, spisał swoje ostatnie słowa na zwoju (język krasnoludzki):

Tu spoczęli **Kosef Ungart** i **Orel Stonehill**, wierni słudzy Obrońcy Górników, Dumathoina. W czternastym dniu miesiąca Uktar, zły urok spłynął na dolinę, pogrążając lud gór oraz wysokich ludzi w magicznym śnie. Czuję, że klątwa zawisła nad baronem. Czarny kryształ nie pochodzi od Dumathoina. Tylko w podziemnej komnacie klejnotów, domenie Pana Podziemnych Sekretów, nasze duchy są wolne od piekielnego wpływu. Jeżeli nie uda się nam wydostać, staniemy na straży skarbcza mojego pana.

Niżej znajduje się dopisek:

Eberku, przyjacielu, jeżeli to czytasz, wiem, że ukoiś nasze dusze zemstą.

Zwój położony jest na stole w przedsionku. Jeżeli BG postanowią mimo wszystko zejść po stromych schodach, ich oczom ukaże się spora komnata o niskim stropie i nieregularnych ścianach, przypominających szyby kopalni. Przestrzeń wypełniają ławy i skrzynie, a także prosty ołtarz, za którym widać malunek z symbolem szmaragdu na tle góry. O ołtarz oparte są częściowo rozłożone zwłoki kapłana, który wybrał śmierć w domenie swojego bóstwa. Drugie zwłoki, młodszego krasnoluda, leżą ukryte w kącie za ołtarzem. Jeżeli ktoś spróbuje przywołać więcej faktów na temat tego pomniejszego boga, udany test **Religii o ST 15** pozwoli na przypomnienie sobie, że neutralny Dumathoin jest w krasnoludzkim panteonie także patronem nieumarłych (krasnoludy mają ułatwienie w tym teście).

Jeżeli istota nie będąca krasnoludem dotknie którejś ze skrzyń, rozlega się głos: „Kto śmie naruszać spokój skarbcza Pana Podziemnych Sekretów”, i zwłoki powstają, by bronić darów należących do zachłannego Dumathoina.

Kosef Ungart	Jak zjawa, ale: zamiast miecza uzbrojony w wielki buzdygan (2k6+2 obrażeń obuchowych)
Orel Stonehill	Jak zombi, ale: KP 11 (koszulka kolcza), atak kilofem (+3 do trafienia, 1k10+1 obrażeń kłutych)

Raz przebudzony, nieumarły Kosef będzie atakował wszystkie żywe istoty (w tym krasnoludy), ale nie opuści piwnicy. Wyznawca dowolnego krasnoludzkiego bóstwa może w swojej turze, bez zużywania akcji, wykonać test **Perswazji o ST 15**, by uspokoić nieumarłego, ale tylko pod warunkiem, że drużyna nie wzięła nic ze skarbów i niezwłocznie opuści komnatę. Orel jest natomiast pozbawiony inicjatywy i wykonuje polecenia Kosefa, a po jego zniszczeniu walczy do końca.

Większość skrzyń wypełniona jest pięknymi kamieniami nieszlachetnymi, ale mniejsza skrzynka za ołtarzem zawiera kamienie szlachetne i kryształy o wartości **90 sz.** Warto zabrać także **posrebrzany dwuręczny buzdygan** pokryty (niemagicznymi) runami.

Faktoria handlowa

Duży drewniany budynek, obecnie z częściowo zawalonym dachem, wraz z drewnianym podestem, służył jako główny punkt obsługi handlu. Ciężkie wozy przywoziły do doliny żywność, przyprawy i inne rzadkie dobra, a wywoziły wyroby z metali, kamienie szlachetne, skóry górskich zwierząt czy wełnę.

Chciwy ludzki kupiec, **Rem Stursk**, jest pogrążony tylko w lekkim śnie i codziennie rutynowo otwiera swój kram z różnego rodzaju sprzętami potrzebnymi karawanom, podróżnikom i traperom. Ma także trochę magicznych przedmiotów dla poszukiwaczy przygód.

Specjalne Towary Rema

Towar	Cena	Zapas
Mikstura leczenia	45 sz	2
Mikstura heroizmu	150 sz	1
Zwój magicznego pocisku (4 pociski)	65 sz	1

Da się z nim porozmawiać tylko o towarach, pieniądzach i biznesie (zapewnia, że codziennie podejmuje wielu klientów – oczywiście nie jest to prawda). Może też skupić przedmioty za pół ceny (klejnoty i kosztowności za pełną cenę), dysponuje **100 sz**. Zaatakowany, lub gdy zorientuje się, że został okradziony lub oszukany, niezdarnie atakuje drużynę – w walce w sukurs rusza mu **Ożywiony dywan**, który normalnie zawieszony jest na ścianie kramu. Rem po kilku godzinach zapomina, że kiedykolwiek spotkał bohaterów, nawet jeżeli doszło do kłótni lub konfliktu.

Rem Stursk	W walce: jak plebejusz, ale: umiejętności: Percepcja, Intuicja i Śledztwo +6.
Ożywiony dywan	

Krocząca wśród śniących

Cała wioska została pogrążona w magicznym śnie... Cała? Nie! Jedna, jedyna elfka dzięki odporności swojej rasy wciąż stawia opór kłątwie. **Sariel Liadon** to mniszka, która trafiła do doliny wraz z Błękitną Strażą, drużyną początkujących poszukiwaczy przygód, którzy słyszeli głos w snach (gnom łowca **Alston**, półork paladyn **Ront**, krasnoludzka bardka **Hejla**). Szybko zorientowali się, że coś jest nie tak, i spędzili długie dni, próbując odnaleźć drogę powrotną przez tunele. Alston zginął jeszcze w kopalni (to do niego należał posrebrzany miecz znaleziony przez hobgoblina). Następnie drużyna zaatakowała twierdzę: Ront zginął, a Hejla zaginęła (w rzeczywistości została ujęta i obrócona w obłąkaną kultystkę), tylko elfce udało się uciec.

Sariel została sama – nie mogąc wrócić przez tunele, bez szans na przebicie się do Grigora, ale też nie będąc w bezpośrednim zagrożeniu. Od tego czasu minęło dwadzieścia lat. Wiedźma zostawiła ją w spokoju, licząc, że mniszka w końcu oszaleje i wpuści sny do swojej głowy. Sariel zwróciła się jednak jeszcze mocniej w stronę medytacji i przyzwyczaiła do życia w osadzie, w której nikt nie zakłóca jej spokoju. Na tym poziomie oświecenia zrozumiała, że materialna rzeczywistość to tylko kolejna warstwa ułudy, do której nie należy się przywiązywać (z perspektywy drużyny, konkretnie zdziwaczała, ale uratowało ją to od załamania). Zaadaptowała na skromne mieszkanie jedną z chat. Drużyna może na nią wpaść na ulicy, gdy spaceruje do studni czy zbiera owoce ze zdziczałej jabłoni. Sariel to drobna elfka w powłóczystych szatach, nosząca tradycyjną białą (choć częściową odbarwioną i podrapaną) maskę bez wyrazu i rysów twarzy (jej dawny zakon wyrażał w ten sposób nieistotność ego).

Sariel jest początkowo nieufna – od lat nie spotkała przytomnej osoby, a medytacja oddarła ją z większości dawnej empatii. Bohaterowie także mogą także zachować ostrożność (po spotkaniu z „Olga”), choć sposób bycia tych istot jest zupełnie inny.

Po nawiązaniu kontaktu, Sariel może służyć jako źródło informacji o osadzie, podróżowała też trochę po dolinie, rozmawiała z lżej śpiącymi mieszkańcami (nie wchodziła jednak do kaplicy). Jest przekonana, że prawda o kłątwie jest ukryta na zamku – podejrzewa, że baron i cała kraina zostali obłożeni czarem, być może przez zazdrosnego rywala lub **dworskiego maga Milegisa** (o którym usłyszała od jednego z lżej śniących)? Forteca jest jednak chroniona przez czarty i żywiołaki (ta informacja są częściowo nieaktualne). Sariel wie, że w osadzie pojawia się jakaś zła zmiennokształtna istota, ale nic więcej o Agnes. O koszmarach wie tylko tyle, co opowiedzieli jej towarzysze przed dwoma dekadami.

Sariel przynajmniej początkowo nie przyłączy się do drużyny. Choć życzy im powodzenia, a także może wesprzeć magicznym leczeniem, sama jest przekonana, że to Byt przywiódł ją do tej zaczarowanej samotni, w której może zgłębiać tajemnice egzystencji. W porównaniu do tego, odkrycie prawdy o dolinie wydaje się mało istotne. Nie sądzi też, by śpiący jakkolwiek cierpieli.

Jeżeli drużyna odnajdzie i pojmie żywcem obłąkaną Hejlę, Sariel może dać się przekonać do wsparcia drużyny w walce z wiedźmą (jeżeli drużyna dobrze sobie radzi, możesz wtedy dołożyć dodatkowego zombi do finalnego starcia – drużyna i tak wyjdzie zdecydowanie na plus, ale walka nie będzie zbyt łatwa).

Jeżeli jednak drużyna straci jednego z członków (śmierć, ale też ciężkie wyczerpanie czy sen), dużo łatwiej będzie wzbudzić litość Sariel, która w tej sytuacji postanowi wesprzeć pechowych podróżników. Potraktuj ją jako bohatera rezerwowego – żeby nie przedłużać, wręcz gracze poniższe uproszczone statystyki, natomiast jeżeli kontrolująca gracza dobrze zna system i ma ochotę, może też podczas przerwy na pizzę szybko rozpisać Sariel według regularnych zasad jako mniszkę 4 poziomu (proponowana tradycja: Droga Łaski – Way of Mercy, dostępna w internecie).

Sariel Liadon

Średni humanoid (leśny elf), neutralny

Klasa Pancerza 17

Punkty wytrzymałości 27 (4k8+4)

Szybkość 13,5 m

SIL	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
8 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)

Rzuty obronne S +1 Zr +5 Md+6

Umiejętności Intuicja +6, Percepcja +6, Skradanie się +5, Wiedza tajemna +3

Zmysły widzenie w ciemnościach 18 m, pasywna Percepcja 10

Języki wspólny, elfi, krasnoludzki

AKCJE

Atak wielokrotny. Sariel wykonuje jeden atak łukiem lub trzy ataki wręcz. Jeden z nich może zastąpić *leczącymi dłońmi*.

Atak wręcz. *Atak dystansowy „bronią”:* +5 do trafienia, strefa ataku 1.5 m, jeden cel. *Trafienie:* 5 (1k4+3) obrażeń obuchowych.

Długi łuk. *Atak dystansowy bronią:* +5 do trafienia, zasięg 45/180 m, jeden cel. *Trafienie:* 7 (1k8+3) obrażeń kłutych.

Leczące dłonie. Sariel dotyka jednego sojusznika, który odzyskuje k4+4 PW. Może wykorzystać tę zdolność 4 razy, odnowienie po krótkim odpoczynku.

REAKCJE

Odbicie strzał. Sariel dodaje 5 do swojego KP przeciw jednemu przeciwnikowi, którego widzi i który by ją trafił atakiem dystansowym bronią.

Inne zabudowania

Wieś jest całkiem spora i BG mogą spędzić więcej czasu na eksploracji, aczkolwiek pozostają pod presją nocnych koszmarów. Załóż, że zasadniczo samowystarczalna osada posiadała szereg zabudowań takich jak mała świątynia ludzkich bóstw, stajnie, płatnerz, kowal, chata traperów, bimbrownia, alchemik itp. BG mogą spędzić przynajmniej godzinę by znaleźć i odwiedzić wybrany budynek. Poniższa tabela uzupełni, co jest w środku (wyniki 1 i 6 można napotkać tylko raz, potem liczą się jak 4).

Losowy stan budynku (k6)

1	<p>Budynek jest częściowo zawalony. W środku dwa robalowate ścierwojady powoli pożerają śpiących nieszczęśników – najwyraźniej nie przyciągnęły jeszcze uwagi widzmy. Niesprowokowane nie atakują i nie będą gonili drużyny, ale mogą napaść ją w niespodziewanym momencie później.</p> <p>2 pełzacze ścierwojady</p>
2	<p>Budynek jest zawalony i zarośnięty. Na przestrzeni lat żywioły zniszczyły większość rzeczy, które mogły znajdować się w środku, aczkolwiek test Percepcji o ST 15 może pozwolić na odnalezienie w ruinie wybranego narzędzia, przedmiotu czy surowca.</p>
3	<p>Budynek jest w niezłym stanie, ale oprócz leżących śpiących są tu jedynie zwykłe sprzęty. Warsztaty i narzędzia są zniszczone / porozrzucane i trudno będzie ich użyć. W jednym z pomieszczeń znajdują się kosztowności (2k12 sz) – jednak strzeżone są pułapką (dostosuj typ do okoliczności, ST 11 / atak +4, 2k10 obrażeń).</p>
4	<p>Jeden lub więcej chodzący śpiący utrzymuje to miejsce w porządku i drużyna może wykorzystać np. odpowiedni warsztat czy zabrać potrzebne przedmioty.</p>
5	<p>W budynku rezyduje lekko śpiący, który utrzymuje porządek i może nawet wykonać usługi na rzecz BG (np. naprawiać ich zbroje, przygotować napar, sprzedać olej), a także udzielić ew. informacji. Możesz wykorzystać tabele z 4. rozdziału PMP dla określenia cech postaci.</p>

6

W budynku koczuje stary **hobgoblin Nokkog**, ostatni żywy kompan Rholvaga, który odłączył się od grupy, gdy przywódca zatracił się w próbach odnalezienia drogi. Nokkog jest w niezłym stanie (stracił jedynie kilka PW, które odzyska dopiero po pokonaniu wiedźmy). Będzie próbował dogadać się i połączyć siły z drużyną, by stawić czoła złym czarom, które wygubiły jego bandę (nawet jeżeli wywalczy jedynie honorową śmierć). Wiedźma póki co nie atakuje jego snów (wie, że BG to większe zagrożenie). Nokkog ma wisielcze poczucie humoru, gdy nawiąże więź z BG, może wspominać o dawnych przygodach.

Nokkog – jak hobgoblin, ale 9 PW.

Poza wioską

Stary Sad nie jest jedyną osadą w dolinie, ale pozostałe to położone w lesie zgrupowania raptem kilku chat, należących do drwali, traperów, myśliwych, czy tymczasowe osady pasterzy na halach. Czy znajduje się w nich coś ciekawego? Niewykluczone, ale drużyna z pewnością nie ma czasu na takie wycieczki, gdy każdej nocy wiedźma wysysa z nich coraz więcej energii życiowej. Jeżeli drużyna koniecznie zechce błąkać się po lasach, może w końcu przyciągnąć uwagę **wielkiego dzika**. Bez informacji z **zamku** nie uda im się znaleźć ukrytej na bagnach **chaty wiedźmy**.

Zamek Barona

Zamek barona Grigora, kiedyś centrum jego władzy, to obecnie siedlisko ciemnych sił. Stara Agnes obiecała baronowi bezpieczeństwo i rzeczywiście na przestrzeni wieków sprowadzała tutaj – dzięki paktom czy zaklęciom przywołującym – różne magiczne istoty, które mają przepędzać ewentualnych intruzów, którzy przedarliby się przed czary ukrywające dolinę. W rzeczywistości, głównym zadaniem strażników jest zapewnienie, że baron nie wykorzysta resztek wolnej woli, by obrócić się przeciwko wiedźmie.

Zamek nosi krasnoludzką nazwę Dumy Thorany, na cześć pierwszej władczyni, ale za rządów Grigora był popularnie nazywany Zamkiem Barona. Jest to nieduża kamienna forteca stojąca na szczycie niewysokiego, ale stromego wzgórza, pierwotnie wybudowana kilka wieków przed narodzinami barona, następnie podupadła i wyremontowana dopiero za jego władzy, z dużym udziałem krasnoludzkich rzemieślników. Budowli daleko od np. lekkiej gracji elfiej architektury, niemniej nawet amatorzy dostrzegą wysoką jakość rzemieślniczej roboty. Także wyposażenie nosi znamiona bogactwa Grigora: meble w komnatach są zdobione, na ścianach wiszą gobeliny.

W większości pomieszczeń zamku można natknąć się na śpiących pierwotnych mieszkańców twierdzy – opowiadając graczom o komnatach wspomnij np. o śpiących służących, wspartych na stole w kuchni, czy zbrojnych leżących na szczycie wieży, w miejscu ostatniej warty. Mała część dawnych mieszkańców to chodzący śpiący, dzięki którym w wielu pomieszczeniach panuje względny porządek, jak na upływ lat.

Numery pomieszczeń oznaczane są w tekście pogrubionymi liczbami.

Ogólne zasady

Celem drużyny jest dotarcie do barona. Bez tego nie uda im się odnaleźć leża Starej Agnes i wydostać z doliny. Nie oznacza to jednak, że muszą koniecznie zajrzeć do każdego pomieszczenia czy podjąć każdą z walk (ty jednak przeczytaj przed sesją cały tekst, by zrozumieć powiązania i fabułę).

Przy pewnej dozie szczęścia i skuteczności w taktyce, drużyna może oczyścić cały zamek w jeden dzień. W praktyce większość drużyn zdecyduje się w którymś momencie na odpoczynek w celu regeneracji sił przed dalszą eksploracją. Oczywiście naraża ich to na kolejny nocny atak Agnes. Stają też przed trudnym pytaniem: odpoczywać w fortecy czy wracać do wioski?

Powrót do wioski: drużyna może zawrócić do wioski i wybrać bezpieczny nocleg, np. w karczmie „Pod Smoczym Łbem” (na pewno uporała się wcześniej przynajmniej z satyrami z **3**). Niestety pozwoli to sługom Agnes na przegrupowanie. Kiedy bohaterowie wrócą do zamku i wkroczą na podwórze, zostaną zaatakowani przez (wylosuj):

Zasadzka (k6)

1-3	Dwa kolczaste diabły (z 10) – atakują z dachu.
4-5	Mezzoloth (z 19) – w pierwszej turze teleportuje się tuż koło BG w najbliższej zbroi.
6	Mezzoloth i jeden z diabłów z 10 .

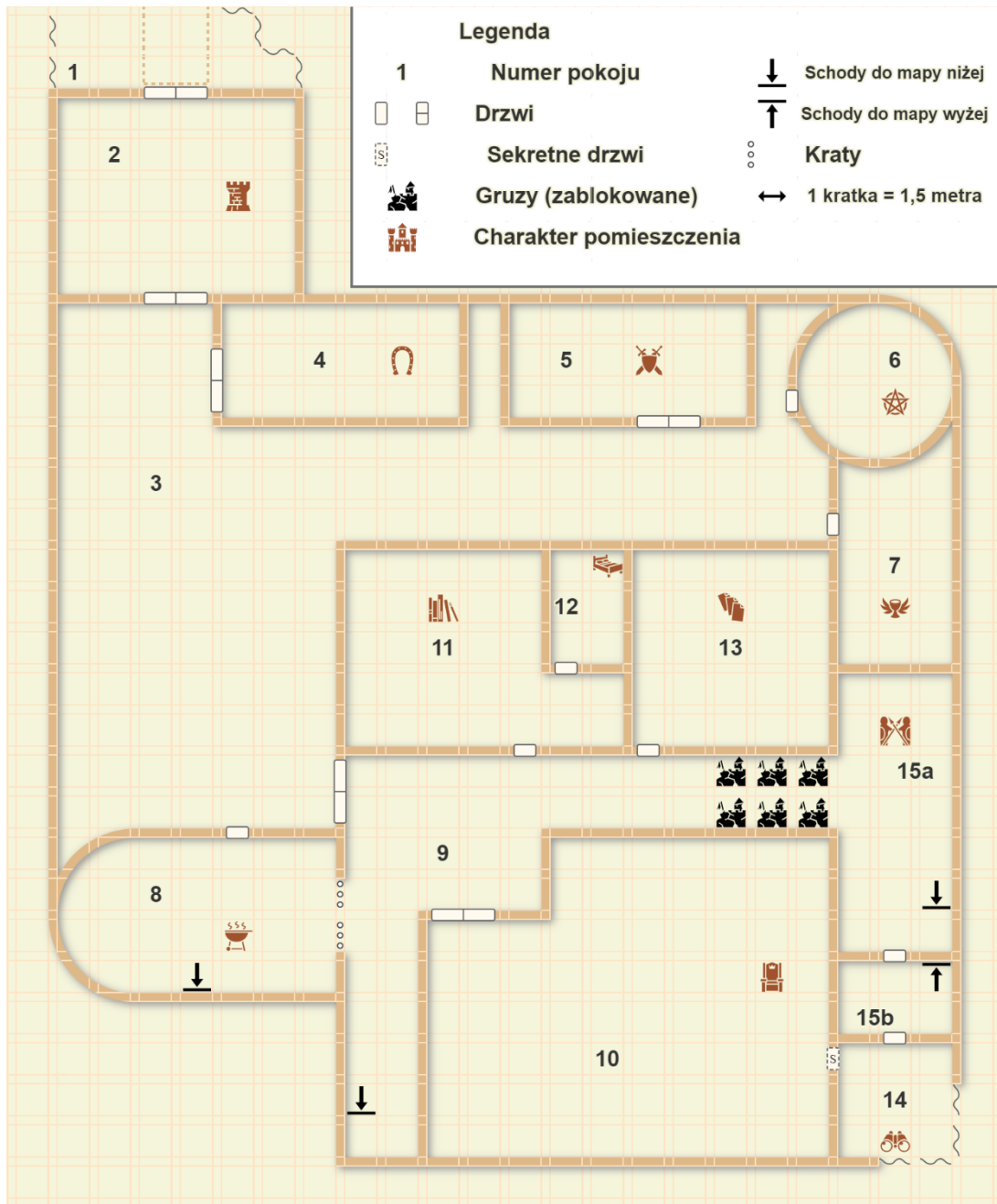
Śmierć tych potworów tutaj sprawi, że postacie nie natkną się już na nie w odpowiednich pomieszczeniach (i na odwrót). Wykonaj za napastników jeden test **Skradania się z ułatwieniem i modyfikatorem +2** – postacie, których pasywna Percepcja zostanie osiągnięta, są zaskoczone w pierwszej rundzie.

Odpoczynek w zamku: przy zachowaniu elementarnej ostrożności, drużyna może wykonać krótki odpoczynek bez większego ryzyka. Długi odpoczynek wiąże się jednak z ryzykiem wykrycia. Wykonaj rzut **1k20**, wynik **12-15**, że postacie zostały odnalezione i przeciwnicy przygotowują na nich pułapkę w jednym z sąsiednich pomieszczeń, natomiast **16** lub więcej, że atak nastąpi jeszcze w środku nocy (kiedy drużyna nie odzyskała jeszcze PW w wyniku odpoczynku). Możesz zastosować modyfikator od -4 (jeżeli postacie zatrzymały się w ustronnym pomieszczeniu, jak np. **12**, lub podjęły kroki w celu ukrycia się) do +4 (jeżeli biwakują na podwórzu). W **17** czy **28** można wypoczywać bez ryzyka wykrycia.

Zestaw napastników jest analogiczny jak powyżej (rzucić w tabeli). Po pokonaniu Mezzolotha i diabłów, drużynie w nocy nie zagraża już niebezpieczeństwo.

Agnes każdej nocy odnajduje drużynę przemieszczając się przez eter w celu nawiedzenia koszmarów, ale nie przekazuje informacji czartom przebywającym w sferze materialnej.

Mapa zamku (parter)



1. Droga do zamku

Podejście pod zamek z wioski zajmuje około godziny. Kamienna droga, wystarczająco szeroka dla końskiego zaprzęgu, pnie się wzdłuż łąki, a potem lasów. Zamek położony jest na szczycie wzgórza. Do murów można zbliżyć się bez problemu tylko od strony północnej bramy. Wzgórze jest strome od północy i od wschodu, natomiast od południa i zachodu zamek wisi nad pięćdziesięciometrową przepaścią. Wejście do zamku jest otwarte, drewniana brama przegniła dawno temu.

2. Barbakan

To pomieszczenie stanowiło kiedyś ufortyfikowaną bramę wjazdową do zamku – szeroka wieża wznosi się na około dwadzieścia metrów. Kiedyś miała trzy poziomy (wyższe służyły za kwatery wojów), jednak drewniane stropy przegniły, otwierając pomieszczenie w pionie. Na ziemi, wśród resztek stropów i sprzętów, leżą śniący żołnierze, można też dostrzec resztki wozu z towarami (wędrownicy kupcy czasami zatrzymywali się w bramie).

3. Podwórze

Ta przestrzeń stanowi podwórze zamku – to z niego drużyna może wchodzić do kolejnych pomieszczeń. Po zachodniej stronie, wzdłuż muru ciągną się resztki dawno zawalonych drewnianych chat i stodół, kwater służby i zwierząt. Budynek **4** to wysoka drewniana szopa z szeroki drzwiami – łatwo domyślić się, że jest to stajnia. Sąsiaduje on z nieozdobioną kamienną budowlą **5**. Na przeciwległych skrajach podwórza, wznoszą się wysokie na około dziesięć metrów baszty, nazwane od stron świata (**6** i **8**). Są one połączone łącznikami z rezydencją barona, imponującym kamiennym budynkiem o bielonych ścianach, który wznosi się na około dziesięć metrów wysokości. Budynek okala bluszcz.

Na podwórzu drużyna zostanie rozpalone z resztek mebli ognisko. Wokół niego trwa pijatyka satyrów, pękate sylwetki z koźlimi cechami rozwalone są na ławach, panuje bałagan, walają się kielichy. BG dostrzegą, że na ogniu na ruszcie, oprócz szczurów i ptaków, kręci się przypalona ludzka sylwetka.

To Agnes znęcała tu tę grupę zdegenerowanych satyrów, które już wcześniej rozsmakowały się w okrucieństwie i przemocy – istoty nieopatrznie zgodziły się, że będą pilnować wskazanego terenu, dopóki dostarczone wino się nie skończy. Agnes zostawiła im jednak magiczną beczułkę, z której wino (podłej jakości) leje się bez końca. Nawet chaotyczne satyry boją się złamać słowo,

co niechybnie sprowadziłoby im na głowę nieszczęście. Spędzają czas upijając się i okazjonalnie pożerając ciała którego ze śpiących nieszczęśników.

Na widok drużyny, satyry zrywają się na nogi i chwytają za oręż. „Proszę proszę, co my tu mamy... Uciekajcie stąd, pókim dobry”, rzuci ich przywódca, siwy **Zaf**. Okrutne satyry zaatakują drużynę, chyba że BG spróbują się dogadać. Zaf rzuci półgębkiem, że „nie ma wyboru, muszą stawić czoła obcym, to obiecali Starusze, i muszą tak zrobić, bo inaczej arcy czarty ich dopadną”.

Drużyna może jednak zaproponować inną formę „walki” – pojedynek bokserski jeden na jeden (walka bez broni, oczywiście Zaf będzie wykorzystywał rogi), pojedynek pijacki (przeciwstawne testy **Budowy**, Zaf ma ułatwienie w tym teście; jeżeli BG osiągnie poniżej 10, jest zatruty przez godzinę, jeżeli poniżej 5, jest nieprzytomny przez 1 minutę), grę na instrumencie (przeciwstawne testy **Występów**, przy czym satyr wykorzystuje usypiającą melodię), i tym podobne, o ile satyr ma nadzieję na zwycięstwo przez oszustwo. W razie wygranej przedstawiciela drużyny, satyrzy uznają, że spełnili swoje słowo wobec Agnes, i odejdą przez bramę. W razie porażki BG stawką ma być... zgoda na obdarcie jednego z BG ze skóry i pożarcie go. Drużyna raczej nie spełni swojej strony zakładu i w razie porażki we współzawodnictwie będzie musiało dojść do walki na śmierć i życie.

5 satyrów	Jeden posiada lutnię. Charakter chaotyczny zły.
-----------	---

Te satyry to nikczemne istoty. Nie zdradzą drużynie żadnych informacji, zresztą niewiele wiedzą, na pewno nie wspomogą ich też w żaden sposób.

4. Stajnia

Nietrudno się domyślić, że ta dawna mała stajnia ostatnio służyła satyrom za sypialnię: panuje tu straszny bałagan. Przeszukiwanie i test **Percepcji o ST 10** pozwala na znalezienie 85 platynowych monet... które są fałszywe, co jednak można wykryć tylko przy pomocy narzędzi jubilerskich i udanego testu o **ST 15**.

5. Warsztat i kwatery

Parter tego budynku służył jako miejsce pracy kowala i płatnerza. Strome kręte schody prowadzą na piętro, które służyło za kwaterę dla wyższych

rangą żołnierzy i rzemieślników. Na stojakach pod ścianą znaleźć można najróżniejszy oręż: miecze, topory, włócznie, oszczepy, łuki, halabardy, młoty bojowe i buławy, a także tarcze zdobione w herb barona.

6. Baszta świtu

Ta baszta stanowiła kiedyś zwykłą budowlę obronną: magazyn na parterze i punkt obserwacyjny na otwartej wyższej kondygnacji. Obecnie jest dosyć zagracona: ktoś naniósł tu różne sprzęty i najwyraźniej zaadoptował wnętrze na mieszkanie. Uwagę drużyny zwraca jednak przede wszystkim demonologiczny wystrój: pentagramy wyrysowane kredą na ścianach, zbeszczeszczone symbole dobrych bóstw. Na kartkach starszych ksiąg nabazgrano w języku krasnoludzkim inwokacje do „Pani Koszmarów” i obsesyjne rysunki krajobrazów zdominowanych przez czarny kamień wiszący na niebie.

Udany test **Wiedzy tajemnej o ST 10** ujawni, że pentagramy wyrysowane są ręką amatorki. Przeszukanie i udany test **Percepcji o ST 15** pozwoli na wygrzebanie ze skrzynki pięknie rzeźbionego w krasnoludzkie runy instrumentu muzycznego z rogu mamuta. Nietrudno się domyślić, że mógł należeć do Hejli, towarzyszki Sariel. Nieszczęsną krasnoludkę można spotkać w sali **10**.

7. Kaplica

Drzwi do środka są zamknięte na pordzewiałą kłódkę (**20 PW**). To małe pomieszczenie było kiedyś zamkową kapliczką i na ścianach wciąż dostrzec można wypłowiałe freski z wizerunkami ludzkich bóstw. W odróżnieniu od innych komnat, ta nie wygląda jak nagle opuszczona: ławki, obrazy zdjęto i położono w kącie, ołtarz jest pusty. W szafce leżą trzy fiołki wody święconej. Test **Śledztwa o ST 10** pozwala się zwrócić uwagę, że kaplica najwyraźniej została zamknięta jeszcze przed zapadnięciem czaru. Od Milegisa (**11**) czy kasztelanki (**21**) można się dowiedzieć, że baron odprawił kapłana kilka miesięcy wcześniej, nie chcąc słuchać o konieczności zaakceptowania ulotności materialnej egzystencji, i wbrew zwyczajowi nie zaprosił nowego.

W pomieszczeniu utrzymuje się delikatna pozytywna aura, którą może wyczuć za pomocą czaru *Wykrycie dobra i zła*. Czarty, które zechcą wejść do środka (w tym także Agnes w nocy!), muszą wykonać obronny na **Charyzmę o ST 10**, inaczej mogą spróbować następnym razem dopiero po 24 godzinach. W razie sukcesu, są na zawsze odporne na ten efekt.

8. Kuchnia i baszta zmierzchu

Parter tej kamiennej wieży wraz z przybudówką pełnił funkcję zamkowej kuchni. Kucharz, chodzący śpiący, utrzymuje to miejsce we względnym porządku i wykonuje bezsensowne czynności kuchenne (sieka pustą przestrzeń, miesza w pustym kotle, przyprawia talerze kurzem). W baszcie znajdują się schody, za pomocą których można wejść na wyższą kondygnację. Inne schody prowadzą w dół do składu żywności w **16**. W przeszłości z kuchni można było przejść do rezydencji, ale popadający w paranoję baron kazał zamontować tam kraty, które umożliwiają podanie półmisków (przecisnąć się mogą tylko małe postacie).

Na szczycie baszty znaleźć można skrzynię z flaszkami ognia alchemicznego. Niektóre są rozbite, więc żeby wyjąć trzy nienaruszone, należy wykonać test **Zwinnych dłoni o ST 10** – porażka oznacza podpalenie siebie (zgodnie z zasadami przedmiotu).

Dwór – parter

Szerokie drzwi do budynku zaszyte są pod gęstym bluszczem, który zakrywa też wszystkie z małych okien. Aby wyciąć przejście, trzeba zadać 20 punktów obrażeń (odporność na obrażenia klute i obuchowe, podatność na te od ognia) lub wykorzystać magię. Przejście zarasta ponownie po 6+1k6 rundach.

9. Przedsiónek

Na ścianach tego pomieszczenia wiszą gobeliny, przedstawiające w stylu „średniowiecznym” wielkie czyny Grigora i jego drużyny, w tym przegnanie herszta bandytów, który rządził na dolinę wcześniej, czy walka Nady, Milegisa i Eberka z czarnym smokiem. Schody w południowej części tego pomieszczenia prowadzą do **19**.

W przeszłości korytarz prowadził też na wschód do pomieszczenia **15**, jednak w tym miejscu strop się zapadł i przejście jest kompletnie zablokowane (próba odgruzowania oznacza ryzyko dalszego zawalenia). Drużyna musi ominąć blokadę przechodząc przez podziemia lub przez tajne przejście z wielkiej sali (**10**).

10. Wielka sala

To przestronne pomieszczenie o wysokim suficie (zajmuje też przestrzeń na wysokości piętra) służyło jako sala do uczt, podejmowania gości, świętowania (nocami także do snu dla orszaków gości). Obecnie kultystka stopniowo

przekształca ją w świątynię ku czci wiedźmy. Na wiszących gobelinach dorysowano czarne plamy na niebie i mniejsze na oczach postaci. Długie stoły i ławy zostały rozsunięte na boki, a w wolnej przestrzeni ułożono ciała śpiących żołnierzy i dworaków w wielki pentagram.

Kiedy BG wejdą głębiej do pomieszczenia, zostaną zaatakowani przez dwa kolczaste diabły i Hejle, kiedyś bardkę z drużyny Sariel, teraz kultystkę Agnes.

Hejla, nieszczęsna kultystka

Średni humanoid (krasnołud), neutralny zły

Klasa Pancerza 10

Punkty wytrzymałości 14 (3k8)

Szybkość 7.5 m

SIL	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
10 (+0)	10 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	15 (+2)

Zmysły widzenie w ciemnościach 18 m, pasywna Percepcja 9

Języki wspólny, krasnołudzki, otchłanny (podstawy)

Stopień wyzwania 1/4 (50 PD)

Rzucanie czarów. Hejla jest użytkowniczką magii 1 poziomu. Jej cechą bazową jest Charyzma (ST rzutu obronnego 12, +4 do trafienia atakiem czarem). Zna następujące czary:

Sztuczki (na życzenie): *pomniejsza iluzja, prawdziwe uderzenie, zjadliwe szyderstwo*

1. krąg (3 komórki): *zguba, uśpienie*

AKCJE

Topór. *Atak wręcz bronią:* +2 do trafienia, strefa ataku 1.5 m, jeden cel.

Trafienie: 5 (1k10) obrażeń ciętych.

2 kolczaste diabły

W pierwszej rundzie diabły zaatakują wręcz, w przelocie, jedną ze słabiej uzbrojonych postaci. W kolejnych będą ponawiały takie ataki bądź atakowały dystansowo kolcami z ogonów – są całkiem sprytnie i nie zbliżą się do wojowników, którzy przygotowują się do ataków. W razie możliwości kończą

rundę za belkami (połowiczne ukrycie). Hejla w pierwszej turze rzuca *zgubę*. Zaatakowana wręcz, broni się toporem.

Diabły i kultystyka będą gonić za drużyną do innych pomieszczeń i na dwór.

Hejla została ujęta przez czarty podczas feralnego szturm na zamek. Po wielu dniach jej umysł został złamany przez wpływ Agnes. Wiedźma w swoim okrucieństwie postanowiła zostawić krasnoludkę nieuśpioną i osadziła na zamku. Po wielu latach, Hejla to obłąkana, skrajnie wychudzona, łysa postać o pogrążonych oczach, odziana w krzywo skrojony czarny płaszcz.

Pokonana i obezwładniona, Hejla zachowa dobry nastrój: z uśmiechem powie BG, że rozumie ich starania – sama kiedyś bała się wpływu „Pani Koszmarów”, teraz jednak znalazła ukojenie w służbie „Czarnemu Słońcu”. Uspokaja drużynę, że niedługo i ich czeka spokój. Jest autentycznie miła.

Jeżeli BG okażą zrozumienie, mogą wyciągnąć z krasnoludki trochę informacji (nie zadziałają natomiast zastraszanie czy tortury). Hejla wie, że baron przebywa na piętrze (choć nigdy tam nie była), oraz że nie należy wchodzić do piwnicy (nie wie dlaczego). Gardzi satyrami, których uważa za najemników nierozumiejących chwały Pani Koszmarów. Może opowiedzieć o robakowym czarcie, którego podziwia – drużyna może na podstawie opisu zidentyfikować mezzolotha (**Wiedza tajemna ST 10**), przypomnieć sobie o mocy *zabójcza chmura (ST 15)*, a także określić jego podatności na obrażenia (**ST 20**). Hejla nie wie natomiast, gdzie znajduje się chata wiedźmy – „Pani Koszmarów sama przychodzi. Wystarczy zasnąć...”.

Dopóki Agnes żyje i włada doliną, umysłu Hejli nie da się uratować. Drużyna póki co może uwięzić krasnoludkę lub oddać ją pod straż Sariel. Nawet po śmierci Agnes czy zdjęciu uroku, będzie wymagała długiej rekonwalescencji lub potężnej magii, by odzyskać przytomność umysłu.

W kominku, który znajduje się pod tylną ścianą, znajduje się tajne przejście (kamienna ściana odsuwa się). Znalezienie ukrytej między kamieniami dziurki od klucza wymaga aktywnego przeszukiwania kominka i testu **Percepcji o ST 20**. Otwarcie drzwi bez klucza wymaga testu **Zręczności (biegłość w narzędziach złodziejskich) o ST 20** – możliwa tylko jedna próba na skutek zamontowanych mechanizmów. Milegis wie, że z **10** do **14** prowadzi tajne przejście (choć nie wie gdzie i jak je otworzyć), natomiast kasztelanka w **21** może szczegółowo opowiedzieć o przejściu i ma klucz.

11. Biblioteka Milegisa

To duże pomieszczenie było... jest biblioteką. Nie licząc warstwy kurzu, panuje tu porządek. Na ustawionych wzdłuż ścian regałach spoczywa kilkaset ksiąg i zwojów. Na środku komnaty ustawiono ciężkie, rzeźbione biurko ze szlachetnego drewna. Przy stole, tyłem do wejścia, siedzi mężczyzna z krótkimi siwymi włosami, najwyraźniej pogrążony przy pracy.

Mężczyzna wygląda na około pięćdziesiąt lat, ubrany jest w bardziej dostatni strój niż ludzie spotkani w wiosce. Na jego dłoniach dostrzec można pierścienie ze starymi mistycznymi symbolami. Siedzi przed rozłożoną księgą, otoczoną wypalonymi resztkami świec. Choć jego oczy są zamknięte, dłonie mężczyzny próbują pisać coś w księdze: trzyma w ręce resztki pióra, które co kilka chwila zanurza w dawno wyschniętym kałamarzu. Mężczyzna nie reaguje na żadne bezpośrednie próby kontaktu.

Drużyna może sprawdzić wcześniejsze strony księgi. Na pierwszych kartkach znajdują się receptury alchemicznych mikstur i listy składników, które należy zamówić u kupca Rema Sturska. W końcu jedna z recept urywa się w połowie, a kolejne linijki pokrywają napisy:

Nie mogę uciec, uwięziony pod czarnym kryształem. Nie mogę uciec, uwięziony pod czarnym kryształem. Nie mogę uciec, uwięziony pod czarnym kryształem.

W końcu tekst zanika i urywa się – pewnie skończył się tusz, choć mężczyzna próbował to pisać dalej.

Jeżeli drużyna wsunie do ręki mężczyzny pióro (można je znaleźć w szufladzie biurka) i napełni kałamarz (drużyna powinna mieć coś odpowiedniego ze sobą), mężczyzna zacznie znowu zapełniać linijki tym samym tekstem.

Któryś z graczy powinien wpaść na pomysł, by samemu zapisać coś w księdze. Sam raczej nie podsuwaj im tego pomysłu: konwersacja nie jest niezbędna dla dalszego rozwoju wypadków, natomiast gracze mogą mieć satysfakcję, że sami dostrzegli taką możliwość.

Mężczyzna to Milegis, nadworny mag Grigora. Być może dzięki swoim magicznym talentom, jego uwięziona przez zakłęcie dusza zachowała szczątkowy kontakt ze światem i uśpionym ciałem. Milegis jest w stanie „przeczytać” tekst, który pojawia się w księdze, i na niego odpowiedzieć (wyłącznie pismem, krótkimi, rwanymi zdaniami i równoważnikami).

Milegis może opisać, że ze swojej perspektywy „siedzi” w pozbawionej kolorów wersji biblioteki (nie wie, co się dzieje z jego ciałem). Nie może odejść dalej niż kilka kroków od biurka. Nad nim, zamiast sufitu, widnieje niebo, na którym świecą nieznane gwiazdy, a także olbrzymi niczym słońce czarny kryształ. Milegis nie widzi świata materialnego i drużyny, „jego” komnata jest pusta. Z frustracji, czasami pisze w księdze. Nie czuje w pełni upływu czasu, zgaduje, że minęło kilka miesięcy. Czasami komnatę nawiedza okropna istota i koszmarnie widziadła, po każdym takim epizodzie czuje się coraz słabszy, jakby tracił swoje jestestwo, jego wspomnienia blakną.

Milegis może opowiedzieć o Grigorze, ambitnym władcy i lojalnym kompanie. Milegis był zaniepokojony, że coś martwiło jego towarzysza (pewnie wciąż tkwił w żałobie po stracie żony trzy lata wcześniej), ale nie wie nic o wiedźmie. Podejrzuwa, że ktoś rzucił na niego klątwę, sam kategorycznie odmówi, by miał z tym coś wspólnego. Nie wiedział o uwięzieniu Katerin (21).

Milegis domyśla się, że inni mieszkańcy także zostali obłożeni klątwą. Czasami słyszy głos Zory, która zapewne także jest uwięziona, jednak jej umysł najwyraźniej przekracza granice magicznego więzienia (drużyna w tym momencie po raz pierwszy może dowiedzieć się, że to głos Zory przywiódł ich do doliny) – nie jest jednak jej w stanie w żaden sposób odpowiedzieć. Milegis wie, że Zora przejawiała silne magiczne talenty, ale czekał aż dorośnie z rozpoczęciem nauczania magicznego fachu, Grigor zresztą zazdrośnie chował córkę przed światem.

Milegis jest zdesperowany, ale nie szalony. Błaga o wyzwolenie z więzienia (aczkolwiek nie poprosi i nie zgodzi się na fizyczne zniszczenie jego ciała, nie wie zresztą, czy to wyzwoli jego duszę). Jest w stanie opowiedzieć krótko o innych pomieszczeniach, choć jego wspomnienia pozbawione są już szczegółów. Pamięta natomiast inne postacie: szczególnie swoich dawnych towarzyszy z drużyny, ale także nazwanych mieszkańców osady (nie zna natomiast Olgi z pajęczych sieci, czyli Agnes w przebraniu, ani Sariel czy Hejli).

Milegis wie, gdzie znajduje się smocze truchło, ale nie, że to tam ukrywa się wiedźma.

Jeżeli grasz przez internet, możesz przeprowadzić sam dialog w formie tekstowej na czacie – może to wzmóc wrażenie dystansu i jedynie zapośredniczonego kontaktu z osobą.

12. Sypialna maga

Znaleźć tu można czarodziejską księgę Milegisa: większa część zapleśniała, ale da się wciąż odczytać (i przepisać) czary *niewidoczny sługa*, *rozumienie języków*, *magiczna broń* i *rozproszenie magii*.

13. Kancelaria kasztelanki

To pomieszczenie jest także częściowo zajęte gruzem z zapadniętego stropu. Oprócz łóżka w kącie, znajduje się tu kilka porządnych drewnianych stołów, na regałach spoczywają książki i zapisy: dokumenty, listy do innych wielmożów, rachunki podatków. Wiele z nich jest podpisanych, oczywiście w imieniu Grigora, przez kasztelankę Katerin Marsk. Udany test **Śledztwa** lub **Historii (ST 10)** i godzina przeglądania dokumentów da drużynie wgląd w stan doliny przed nastaniem klątwy: kraina prosperowała, rozwijał się handel i krasnoludzkie manufaktury, Grigor był bardzo szanowany przez innych władców w regionie. Wielu z nich przesłało kondolencje po śmierci Nady.

14. Taras

Ten taras wisi nad 50-metrową przepaścią. Rozciąga się z niego piękny widok na okoliczne góry, natomiast większość doliny przykryta jest mgłą (pozostaje dopóki urok nie zostanie zdjęty). Jeżeli drużyna wie, w którym kierunku musi iść, aby dotrzeć do chatki wiedźmy, może z tego punktu wypatrzeć ciemniejszą plamę lasu, wyznaczającą zasięg bagien.

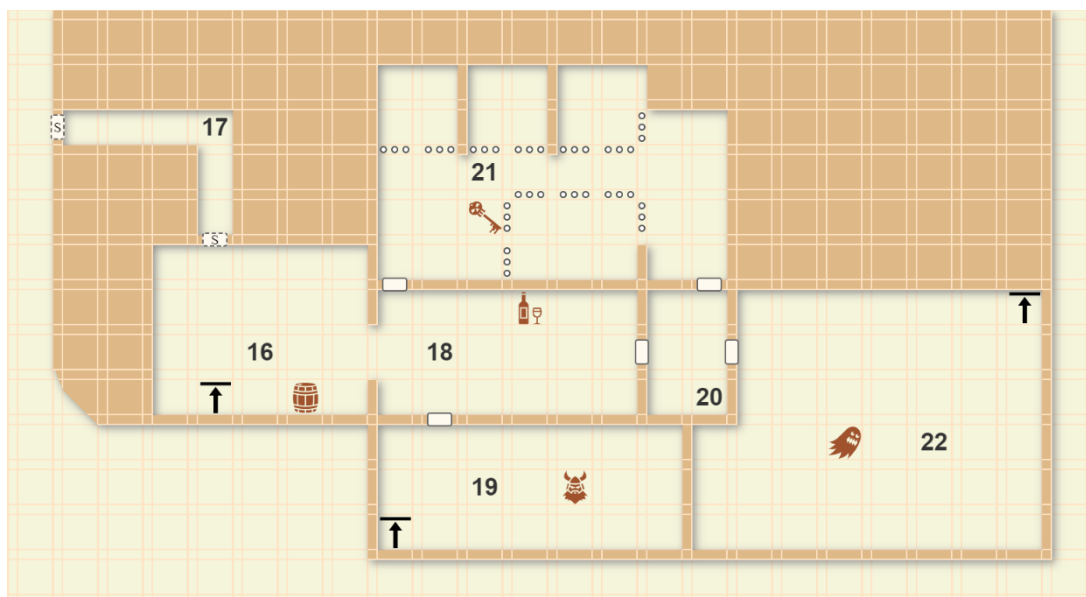
15. Gwardia barona i klatka schodowa

W tym przechodnim pomieszczeniu **15a** stacjonowali gwardziści barona: trzech rycerzy w ciężkich zbrojach zasnęło na ławach. Na ścianie znajduje się gobelin sławiący dobroczynność i bohaterstwo Nady.

Za drzwiami znajduje się **15b** – klatka schodowa, za pomocą której można wejść na pięto do **15c**.

Drewniana, nieukryta kłapa w podłodze odsłania strome schody, prowadzące do krypty **22**.

Podziemie



Piwnice zamku zostały rozbudowane dzięki sojuszowi Grigora z krasnoludami. Panuje w nich całkowita ciemność.

16. Spizarnia

Do tego pomieszczenia prowadzą schody z **8**.

To chłodne pomieszczenie służyło do przechowywania żywności – obecnie nic z niej już nie zostało, wciąż można znaleźć worki, słoje, beczki, świadczące o dawnym dobrobycie.

Przeszukanie pomieszczenia i udany test **Percepcji o ST 15** pozwala na znalezienie wejścia do **17**, ukrytego za regalem, który odsuwa się na szynie ukrytej w podłodze.

17. Sekretne wyjście

Eberk zlecił budowę tego przejścia najbardziej zaufanym rzemieślnikom – miało umożliwić wymknięcie się z zamku w razie ataku czy oblężenia. Prowadzi ono na zewnątrz zamku – kończy się dobrze ukrytą, naturalną jaskinią, wychodzącą na około 50-metrową przepaść, w którą spuścić można przymocowaną u góry łańcuchową drabinkę (zejście nie wymaga testów). W drewnianej skrzyni znajdują się dwa pakiety podróżnika (bez żywności) oraz dwa miecze, długi łuk i 40 posrebrzanych strzał. W tym pomieszczeniu można nocować bez ryzyka ataku czy zasadzki czartów.

18. Piwnica z winem

W tym pomieszczeniu na drewnianych regałach składowano beczki z winem oraz butelki z mocniejszymi alkoholami.

Nad drzwiami do **20** sufit pokrywa gotowy do skapnięcia na jedną z postaci zielony śluz (PMP s. 105), którego dostrzeżenie wymaga testu **Percepcji o ST 15** (o ile postaci widzą w ciemnościach lub mają źródło światła). Zdrapanie śluzu wymaga dwóch akcji (przez dowolną BG) i udanych testów **Zręczności o ST 10**, lub rzucenia czarującego obrażenia od ognia, zimna lub światłości (ale wtedy bohater też je otrzymuje).

Głośny hałas (np. krzyk postaci, na którą spadnie żrący śluz, albo wyważenie drzwi) w pomieszczeniach **18, 20 lub 21** oznacza konieczność rzutu na inicjatywę: w swojej akcji, cienie z **22** wsuną się przez szparę pod drzwiami i z upiornym wyciem zaatakują drużynę (zasadzka).

19. Kwatery krasnoludów

Do tego pomieszczenia prowadzą schody z **9**.

To pomieszczenie służyło za kwaterę dla krasnoludzkich żołnierzy Grigora – znaleźć tu można tylko dwóch śpiących, gdyż większość wyruszyła na wyprawę wojenną z Eberkiem. Oprócz toporów i młotów bojowych, znajdują się tutaj wiszące na stojaku zbroje w świetnym stanie, pasujące na krasnoludy: napierśnik i zbroja płytowa.

20. Przedsionek

Drzwi do pomieszczeń **21** oraz **22** są zamknięte na klucz. Otwarcie ich wymaga testów **Zręczności – narzędzia złodziejskie o ST 15**. Zniszczenie drzwi wymaga testów **Sily o ST 15** lub zadania **20 obrażeń** (odporność na klute) i powoduje hałas.

21. Loch

To ponure pomieszczenie służyło za więzienie: kraty wydzielają cztery cele. Każda z nich jest zamknięta na kłódkę, do których klucze znajdują się w kieszeni śpiącego strażnika. W największej z nich śpią ujęci bandyci (człowiek, niziołka, półork), natomiast w środkowej z trzech pozostałych znajduje się lekko śpiąca kasztelanka **Katerin Marsk**.

Katerin, bogato ubrana, wysoka kobieta koło sześćdziesiątki, była łotrzyką i zastępczynią Grigora jeszcze w awanturnicznych czasach: kto wie, czy bez jej

logistycznych i dyplomatycznych talentów późniejszy baron zaszedłby tak daleko. Szara eminencja na dworze, Katerin była osobą przenikliwą, dumną ze swoich osiągnięć, rzeczywiście troszczącą się o dobrobyt barona i jego poddanych.

W tygodniach przed nastaniem klątwy, Katerin czuła, że z baronem dzieje się coś niedobrego, nawet uwzględniając żalobę (nie wie jednak nic o wiedźmie). Kiedy zadała mu pytanie wprost, ten w napadzie paranoi, obawiając się, że kasztelanka pokrzyżuje mu szyki, kazał ją uwięzić w lochu (o czym wiedziała tylko garstka poddanych, oficjalnie wyjechała na misję dyplomatyczną). Klątwa zastała Katerin wściekłą na barona, który według niej zgłupiał lub zaplątał się w jakieś tarapaty, i zatroskaną o Zorę – i ta myśli dręczą ją nadal, przez setki lat snu. Miota się po celi, mamrocząc do siebie.

Drużyna może porozmawiać z Katerin, która potraktuje ich z nieufnością: są nieznanymi intruzami. Jej odpowiedzi są takie, jakie mogłaby udzielić pięć wieków temu, aczkolwiek zdarza jej się zgubić wątek. Wszelkie gadanie na temat snu, klątwy, upływu wieków, spowoduje tylko jej konfuzję, uzna drużynę za szaloną i nie będzie chciała dalej rozmawiać (śniący nie są w stanie zrozumieć swojego stanu). Drużyna będzie musiała przekonać ją do siebie za pomocą sensownych argumentów lub przekonujących kłamstw (dostosuj ST umiejętności społecznych). Jeżeli zaufa, że drużyna chce uratować Zorę – lub barona, przed samym sobą – zdradzi, że można zakraść się na piętro z ominięciem straży za pomocą tajnego przejścia w kominku w **10**. Ma przy sobie klucz do tego przejścia, który ukryła pod ubraniem. Może też udzielić innych informacji o zamku. Zdradzi, że zawsze czuła nieprzyjemne dreszcze w pomieszczeniu **22**, tak jakby dusze leżących tam poprzednich władców zamku nie znalazły spokoju.

Katerin nie reaguje na groźby i przemoc. Nie jest też w stanie nabyć na dłużej nowej wiedzy, po godzinie czy dwóch zapomni o drużynie. Co gorsza, po otwarciu krat celi, nie opuści jej: nie jest w stanie pojąć, że została uwolniona, nie wykazuje prawdziwej inicjatywy. Drużyna rozmawia tylko z odcisniętym w fizycznym ciele echem kobiety sprzed wieków.

Katerin wie, gdzie leży smoczy szkielet, ale nie ma pojęcia, że ukrywa się tam wiedźma (w ogóle nie wie o istnieniu wiedźmy i nie jest tego w stanie przyswoić ze względu na swój stan).

22. Krypta władców

Ta komnata położona jest niżej od reszty lochów i jest zalana wodą (do kolan człowieka, utrudnia ruch jak trudny teren).

W tym sporym pomieszczeniu znajdują się sarkofagi (tumby) czworga spośród poprzednich władców doliny, natomiast pomniejsze osobiści złożone są za płytami we wnękach na ścianach i w podłodze.

Tumby przedstawiają sylwetki tych władców. Są to (od najstarszego): Thorana, krasnoludka z pięknie rzeźbioną koroną, Sidor II, brodaty starzec człowiek, Omaven, elf w pełnej zbroi płytowej, Rubzog Przeklęty, który sądząc po rozmiarach pomnika, miał przynajmniej domieszkę ogrzej krwi. Klątwa zmała ich spokój: **cztery cienie** zaatakują każdego, kto wejdzie do pomieszczenia (zasadzka z ukrycia z czterech kątów)

4 cienie

Nie są sprzymierzone z wiedźmą. Nie będą gonić drużyny poza lochem. W sarkofagach znajduje się trochę starożytnych pamiątek o wartości historycznej (korony, miecze itd.).

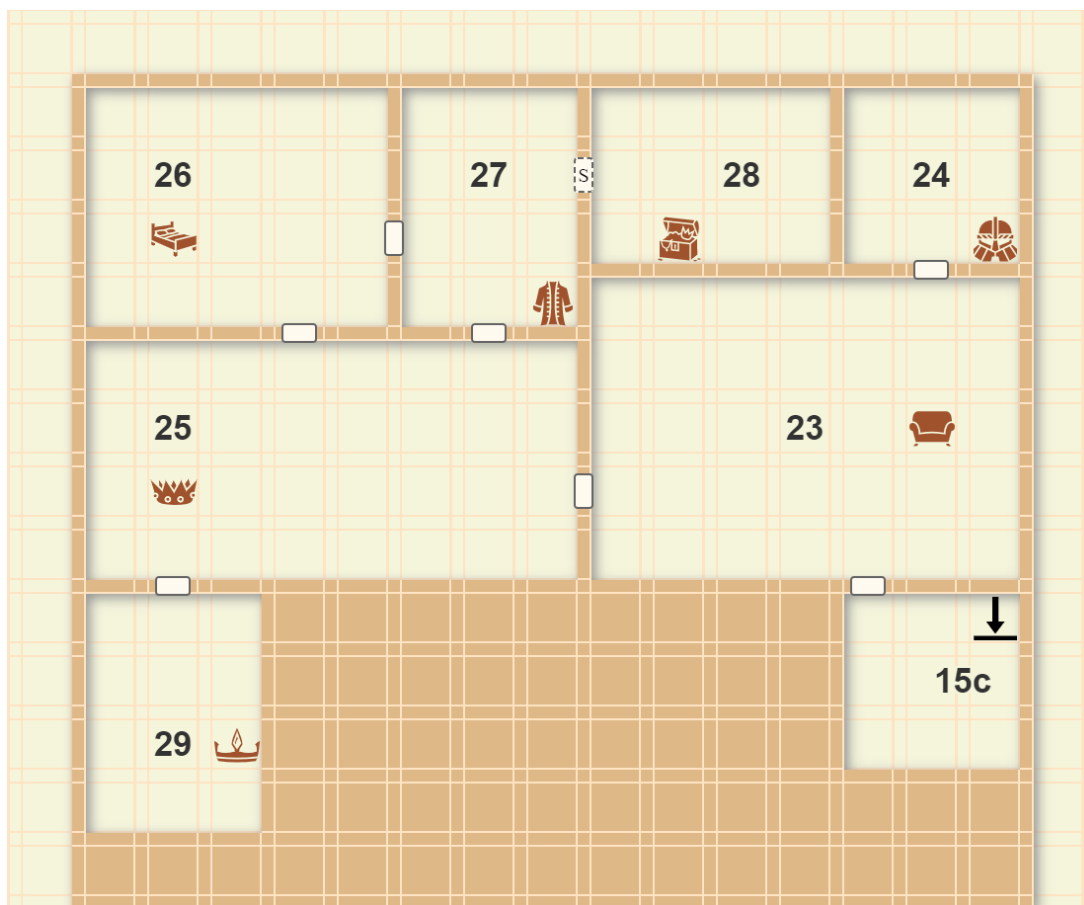
Piąty, najświeższy sarkofag należy do Nady, żony barona. Sarkofag przedstawia władczą kobietę w średnim wieku, w stroju wojowniczkki, ze złożonym na piersi wielkim toporem. Inskrypcja na boku głosi:

Nada, córka Damiry, matka Zory, pogromczyni smoka. Niech po śmierci znajdzie spokojny sen.

Katerin i Milegis mogą opowiedzieć, że Nada, barbarzynka / zaklinaczka, poległa w śmiertelnym boju ze smokiem (pełna historia na początku rozdziału Chata wiedźmy). Sarkofag jest pusty – smok ostatkiem sił połknął ciało (brak resztek uniemożliwił magiczne wskrzeszenie kobiety).

Strome kamienne schody prowadzą do **15a**.

Dwór – piętro



Jedynie schody na piętro znajdują się w **15**. Dotarcie do tej lokacji wymaga przejścia przez kryptę w **22** lub ukryte drzwi w **10**.

23. Wspólna sala

Ta komnata służyła za miejsce rekreacji i spotkań w gronie rodziny i najwyższych rangą poddanych barona. Na ścianach wiszą gobeliny, podłogę przykrywa importowany dywan, wygodne krzesła stoją przy stołach, w jednym z kątów spoczywają instrumenty muzyczne.

Obecnie jednak pomieszczenie to obrał za leże mezzoloth, robakowaty czart, który zgodził się pilnować barona przez dekadę w zamian za wynagrodzenie z dusz. Podłoga zalana jest obrzydliwym szlamem przypominającym skrzek, w powietrzu roi się od much, ciała śpiących są pogryzione. Fragment podłogi jest zawalony.

Mezzoloth

Mezzoloth nie jest subtelnym wojownikiem: w pierwszej turze rzuca *zabójczą chmurę*, po czym rusza do walki wręcz (pamiętaj, że podtrzymanie chmury wymaga koncentracji).

24. Komnata Eberka

Ta niewielkie i skromnie urządzone pomieszczenie służyło za mieszkanie Eberka, krasnoluda pochowanego w kurhanie – na ścianie wisi pięknie zdobiona metalowa tarcza z jego imieniem wyrytym krasnoludzkimi runami. Jest to *tarcza pociskochwytna*.

25. Komnata audiencyjna

To pomieszczenie służyło jako bardziej kameralna komnata na audyencje i narady z udziałem najznamienitszych gości lub bliskich współpracowników. W różnych miejscach przy stołach i na podłodze śpi kilkanaście postaci.

Od zachodniej strony komnata ozdobiona jest witrażami w oknach. Pod nimi, na zdobionym kamiennym tronie, siedzi sam baron Grigor: wysoki mężczyzna, siwy, ale wciąż szczupły i umięśniony. Jego twarz, z dużą blizną na policzku, jest przystojna i władcza. Na przywdzianą zbroję, czarny napierśnik, ma narzuconą czerwoną pelerynę, na głowie nosi diadem. Po jego obu stronach, na stojakach stoją dwie zbroje płytowe.

Drużyna w tym momencie powinna już sporo wiedzieć na temat Grigora i jego narastającej paranoi, ale dopiero teraz potwierdzi się, że to on, wiedziony lękiem o utratę życia, władzy i jedynej córki, zawarł pakt z tajemniczą „czarodziejką”. Grigor jest szczególnym uśpionym: zdaje sobie sprawę, że minęło wiele dekad, dostrzega, że z jego poddanymi jest coś nie tak, wie o tym, że dolina zmieniła się pod wpływem czaru. Jest jednak szalony i w głębokim zaprzeczeniu – roi sobie, że wciąż jest władcą, że zapewnił swoim poddanym nieśmiertelność, że tylko dzięki urokowi uchronił się od zdrady ze strony Eberka czy Katerin. Kiedy postacie wejdą do pomieszczenia, Grigor po kilku chwilach dźwignie się z tronu i zawoła donośnie: „Kto śmie naruszać spokój władcy tej doliny!”, po czym ruszy do ataku, korzystając z udzielonych przez wiedźmę mocy. Walcząc, pomstuje na uzurpatorów, zdrajców, krzyczy o swoich zasługach i wspaniałym układzie z „czarodziejką”.

Towarzyszą mu dwa **ożywione pancerze**. Pancerze starają się ustawić pomiędzy Grigorem a napastnikami, tak by zapewniać mu połowiczne ukrycie (analogiczne ukrycie może mieć też BG, atakowany przez Grigora halabardą przez pole zajmowane przez pancerz).

Grigor, baron doliny

Średni humanoid (człowiek), praworządny zły

Klasa Pancerza 18 (zbroja płytowa)

Punkty wytrzymałości 52 (8k8+16)

Szybkość 9 m

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Niepodatność na stany przerażenie, zauroczenie

Rzuty obronne Zrc +2 Kon +4 Cha +4

Zmysły widzenie w ciemnościach 18 m, pasywna Percepcja 10

Języki wspólny, krasnoludzki

Stopień wyzwania 3 (700 PD)

AKCJE

Atak wielokrotny. Grigor wykonuje dwa ataki, wybierając dowolnie spośród poniższych.

Halabarda +1. *Atak wręcz bronią:* +6 do trafienia, strefa ataku 3 m, jeden cel. Trafienie: 9 (1k10+4) obrażeń ciętych.

Piekielny promień. *Atak dystansowy czarem:* +4 do trafienia, strefa ataku 36 m, jeden cel. Trafienie: 7 (1k10+2) obrażeń nekrotycznych.

Urok (odnowienie 4-6). W akcji dodatkowej Grigor rzuca urok na wybranego przeciwnika, którego widzi. Cel musi wykonać rzut obronny na Mądrość o ST 12. W przypadku niepowodzenia, traci akcję w swojej najbliższej rundzie.

2 ożywione pancerze

Grigor walczy do wyczerpania PW (spowoduje to też dezaktywację pancerzy), po czym pada na ziemię, ciężko ranny, ale żywy, i nieco oprzytomniały. Jego wola i duma zostały złamane, choć wciąż daleko mu od trzeźwej oceny sytuacji, nie ma nastroju na długie opowieści. Drużyna musi z niego

wyciągnąć kluczową informację – o tym, że wiedźma ukryła się na bagnach, koło resztek czarnego smoka (patrz kolejny rozdział).

Na pewno najskuteczniejsze będzie powołanie się na Zorę (Grigor wie, że strzeże jej „czarodziejka”, i może poprosić o jej uwolnienie), a także Nadę (Grigor zapomniał o jej istnieniu, przypomnienie tej osoby będzie dla niego szokiem i oznaką, jak mocno wpłynął na niego urok). Grigor nie reaguje natomiast na zwykłe próby zastraszania, nie wchodzi w układy, nie bardzo przejmuje się też losem zwykłych mieszkańców doliny. W zależności od sytuacji, drużyna może wykorzystać testy umiejętności społecznych. Od nich zależy też, co się w końcu stanie z Grigorem: pozostawiony sam, zanurzy się w śnie, choć można go na chwilę wybudzić, by kontynuować rozmowę. Można zabrać jego magiczną halabardę.

Co jeżeli drużyna nie przyłoży się do tej rozmowy lub nie zebrała potrzebnej argumentacji? Może próbować powtarzać przesłuchanie po 4+k4 godzinach, gdy Grigor zapomni o rozmowie, lub rozwiązać zagadkę lustra w **29** i otrzymać informację od Zory.

26. Sypialnia barona

To urządzone z przepychem pomieszczenie służyło za sypialnię Grigora, a kiedyś także jego żony.

27. Garderoba barona

W tym pomieszczeniu znajdowały się szafy z ubraniami barona i jego żony, a także przybory higieniczne i inne przedmioty.

W jednej z szat znajdowało się ukryte przejście do **28**, jednak ruchoma ścianka częściowo przegniła i teraz łatwo je odkryć (**Percepcja ST 10**).

28. Ukryty skarbiec

W tym ukrytym skarbcu znajduje się losowa sarta skarbów dla stopnia wyzwania 5-10 (patrz PMP).

29. Komnata Zory

Ta mała, bogato urządzona (importowane drewniane meble, dywan z dalekich krain, skrzynie ze strojami, biblioteczka) sypialnia należała do Zory, ukochanej córki Grigora. **Test Śledztwa (ST 10)** pozwoli na wyrobienie obrazu Zory jako osoby ciekawej świata, gromadzącej ciekawostki (drobne sprzęty, pamiątki, preparaty) z różnych krain. **Test Percepcji (ST 10)**

pozwole na znalezienie pod łóżkiem starożytnego traktatu *Elementy magii*, który przez setki lat stanowił wstęp dla początkujących adeptów sztuk tajemnych.

Na biurku stoi posrebrzane lustro, w pięknej ramie wysadzanej kamieniami szlachetnymi. Lustro jest magiczne (czar *Wykrycie magii* ujawnia aurę wieszczenia). Wynik **20 w teście Percepcji** (w przypadku przeszukiwania całego pokoju) lub deklaracja gracza, że BG uważnie wpatruje się w odbicie, pozwala na zauważenie, że w odbiciu słabo świeci się jedna z wiszących pod ścianą świec, która w rzeczywistości jest zgaszona. Jeżeli drużyna zapali świecę, by rzeczywistość zaczęła przystawać do odbicia, odbicie jednej z postaci zmieni się w wizerunek... piętnastoletniej dziewczyny, która niepewnie zapyta o to, czy drużyna ją słyszy.

Zora będzie zszokowana, że udało jej się nawiązać dwustronne połączenie. Będzie błagała drużynę o ratunek. Zora nie wie, gdzie jest, ale wyczuwa, że miejsce ma związek ze śmiercią jej matki (pogłębiając wątek w rozmowie z Katerin czy Melegisem, drużyna może także w ten sposób poznać lokację chatki Wiedźmy). Ostrzeże, że jest w stanie utrzymać połączenie przez minutę czy dwie. Odpowie na pytania drużyny zgodnie ze swoją wiedzą (nie widzi świata rzeczywistego, więc nie pomoże drużynie od strony taktycznej, ale czuje, że ciemnej duszy Agnes towarzyszy jedna pomniejsza piekielna istota). Rozumie cechy paktu. Zapytana, przyzna, że nie wie, co przyniesie złamanie klątwy – liczy, że wtedy wszystko po prostu wróci do normy. Scena ma też na celu pogłębienie związków z Zorą przed finałem: spróbuj w odpowiedzi oddać strach, zmęczenie, ale też nadzieję Zory, która czuje, że wyzwolenie nigdy nie było bliżej. Nawiązany kontakt może zapoczątkować w zakończeniu według scenariusza „Przebudzenie”.

Chata Wiedźmy na Smoczym Bagnie

Jakieś trzy lata przed nastaniem klątwy, zamek został zaatakowany przez czarnego smoka. Przebiegła bestia zaatakowała w nocy, kiedy Grigor i duża część jego żołnierzy podróżowała poza doliną. Obroną dowodziła Nada, żona Grigora, wspierali ją Eberk i Milegis. Ranny smok wycofując się porwał bohaterską Nadę i zawlókł ją na północne bagna. Tam Nada i smok stoczyli ostatni bój, którego nie przetrwało żadne z nich: baron na miejscu nie znalazł nawet ciała żony.

Kiedy Agnes zainteresowała się zboliałym baronem, obrała sobie za siedzibę właśnie zatrute smoczą krwią bagna, i przekształciła truchło w groteskowe leże. Zła sława smoka skutecznie odstraszała wszelkich intruzów.

To z tego miejsca Agnes wyrusza każdej nocy na swoje eteryczne łowy. Także tutaj, w kamiennym sarkofagu, złożone jest ciało Zory, której duch sięgnął do drużyny przez sny.

Pośród osób, z którymi można nawiązać kontakt, dokładne położenie smoczego truchła zna tylko Grigor, Milegis i Katerin. Grigor wie też, że wiedźma ma tutaj swoją siedzibę. Zora wyczuwa natomiast, że wiedźma przechowuje jej ciało w miejscu związanym ze śmiercią matki, ale nie zna położenia smoczego truchła.

Droga do celu ma wieść:

Północnym szlakiem do Drzewa Wisielców, potem w prawo wzdłuż strumyka aż do obelisku. Tam wypowiedzieć „Córa Damiry”, by magiczne kamienie rozświetliły drogę przez bagna.

Niestety, na przestrzeni wieków szlak zarósł, strumyk zmienił bieg, a magia obelisku częściowo uleciała. Bezproblemowe dotarcie do smoczego szkieletu wymaga testu **Survival o ST 15**. Porażka oznacza, że drużyna po drodze gubi się kilka razy na pełnych komarów i trujących wylęgów bagnach: każdy BG, który nie odniesie sukcesu w rzucie obronnym na Kondycję (ST 10) otrzymuje dodatkowy poziom wyczerpania (utrzymujący się do długiego odpoczynku).

W końcu oczom drużyny okaże się coś, co najpierw mogą wziąć za kopiec, ale po chwili okaże się trzydziestometrowym smoczym szkieletem (bez czaszki, którą Grigor niechętnie oddał karczmie w wiosce). Klatka piersiowa szkieletu stanowi rusztowanie czegoś pomiędzy namiotem a chatą, zbudowanym z kawałów drewna, płatów smoczej skóry, resztek tkanek. Przed chatą,

w dużym kotle gotuje się cuchnąca maź, którą miesza rosły zombie (stworzony ze szczątków Ronta, pozna go tylko Sariel).

Agnes jest gotowa na przybycie drużyny: powiadomi ją diablík, który *niewidzialny* obserwuje okolicę. Kiedy się zbliżą, Agnes wybiegnie z chaty, przybrawszy postać Zory, wysokiej nastolatki odzianej w łachmany – krzyczy, że udało jej się wyswobodzić spod wpływu wiedźmy, która śpi w chacie.

Jeżeli drużyna da się nabrać (jeżeli zainicjują dialog, wykonaj sporne testy Oszustwa i Intuicji), pierwsza osoba, które ponownie otworzy drzwi do chaty, ryzykuje zatrucie trującymi wyziewami: muszą wykonać rzut obronny na **Kondycję o ST 14**, porażka oznacza 2k10 obrażeń. W tym momencie Agnes zaatakuj (nie tracąc czasu na odzyskanie prawdziwej postaci, chyba że będzie zmuszona do walki pazurami).

Jeżeli Agnes dostrzeże, że drużyna nie dała się nabrać (co bardzo prawdopodobne), przeobraża się w swoją prawdziwą postać potwornej humanoidki o granatowo-czarnej, pomarszczonej skórze i diabelskich rogach. W prawdziwej postaci nie sposób ją pomylić z człowiekiem. Rusza do ataku.

Sprytna drużyna może natomiast spróbować udawać, że wierzą „Zorze” (tym razem to oni testują Oszustwo przeciwko Intuicji wiedźmy), by rozpocząć walkę w bardziej dogodnej konfiguracji taktycznej (np. dalej od zombi, otaczając wiedźmę).

W walce Agnes stara się utrzymywać dystans, wykorzystuje wiedzę o bohaterach, którą zebrała jako Olga Kanbar, w *falszywych podszeptach* nawiązuje do koszmarów BG. *Promień osłabienia* stosuje dopiero wtedy, gdy na placu boju zostaje 1-2 bohaterów, na tego, który walczy wręcz opierając się na Sile. Opisz, że słynny czarny kamień – w istocie wiedźmi *kamień serca* – stanowi fokus czarów wiedźmy.

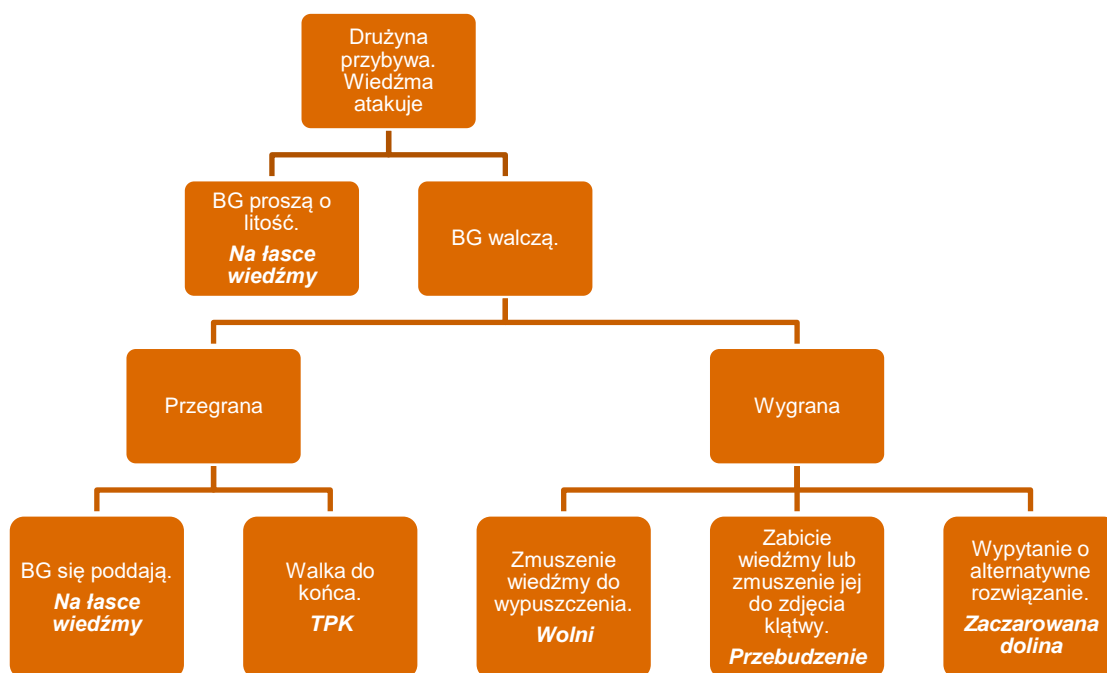
Wspiera ją diablík w postaci dużego czarnego kota, barczysty zombi, a także ogromny jadowity wąż, który wypełza z kotła (stwory wspierają ją, dopóki nie każe im przestać, natomiast jeżeli Agnes zostanie zniszczona, diablík ucieka, ale zombi i wąż i walczą do końca). Walka na papierze jest bardzo trudna, ale to zapewne pierwsze starcie po długim odpoczynku – drużyna powinna też przygotować się na używanie najmocniejszych czarów, mikstur, zwojów.

Stara Agnes, nocna wiedźma	Jak nocna wiedźma, ale: bez ograniczeń czar <i>falszywe podszepty</i> zamiast <i>magicznego pocisku</i> , nie rzuca <i>sferalnego przeskoku</i> .
Zubło, służebny diablik	Jak diablik, ale: w walce przyjmuje postać kota (szybkość 12 m, wspinaczka 9 m), atak: pazury zamiast ugryzienia, poza tym bez zmian.
Zombi	Jak zombi, ale: atak wielką chochlą, +3 do trafienia, k8+1 ciętych obrażeń. Rozważ 2 zombie, jeżeli Sariel towarzyszy pełnej drużynie.
Ogromny jadowity wąż	

Do chaty wiedźmy można bezpiecznie wejść po chwili wietrzenia. W środku panuje bałagan, wszędzie leżą przedmioty takie jak suszone ropuchy, słoje z krwią, kredy do demonologicznych rytuałów. W brudnej, szklanej skrzyni spoczywa śpiąca Zora.

Warianty zakończenia

Jak ułożyć się zakończenie? Wszystko zależy od tego, jak drużyna poradzi sobie w walce – i jakie decyzje podejmie. Główne scenariusze rozwoju wypadków zostały przedstawione poniżej, ale elastycznie reaguj na propozycje graczy. Co do zasady, Agnes „po dobroci” przyjmie tylko bezwarunkową kapitulację bohaterów. Z drugiej strony, jeżeli zostanie pokonana, szczerze lęka się o własne życie, i dochowa obietnic, złożonych na imię panów Dziewięciu Piekieł (co nie znaczy, że później nie rozpocznie knowań, aby pomścić tę zniewagę).



Na łasce wiedźmy

Drużyna przegrała walkę lub nawet jej nie podjęła, być może wyczerpana zbyt długim przebywaniem w dolinie, i próbuje ułożyć się z wiedźmą. Jeżeli wiedźma uwierzy, że dalsza walka stanowi dla niej pewne ryzyko (np. w skutek testu **Zastraszania o ST 10**, lub gdy też jest ranna), zgodzi się wypuścić drużynę wolno – w zamian za przysługę, po którą zgłosi się w swoim czasie. Obietnica wypala okropne znamię na ramionach każdej z BG, a gwarantami spełnienia są potężne diabły.

Po dobieciu targu, drużyna traci przytomność, i budzi się w komnacie grobowej Eberka, ale droga do doliny jest zasypana, i drużyna nigdy nie odnajdzie jej z powrotem. Złośliwa Agnes nie odczynia konsekwencji dotychczasowego wyczerpania, więc drużyna musi poszukać *Więszszego przywrócenia*. Co więcej, okazjonalnie będzie cierpieć na pełne smutku sny, zsyłane przez Zorę, wciąż uwięzioną w dolinie.

Szczególnie jeżeli nie planujesz kontynuować kampanii, zapytaj graczy o podsumowanie: jak bohaterowie poradzą sobie z klęską? Czy przeżycia złamią ich awanturnicze kariery – a może zmotywują do dalszej walki ze złem? Czy w jakiś sposób spróbują wpłynąć na los zaklętej doliny (Agnes przez kilka dekad na pewno nikogo nie wpuści, ale potem...)?

TPK – total party kill

Drużyna, chcąc czy nie, walczy do końca – i przegrywa. Agnes spróbuje zabić większość bohaterów, a niedobitki uśpić za pomocą czaru *uśpienie*, następnie skuć w kajdany i złamać poprzez nawiedzanie koszmarów przez kolejnych kilka dni. To zakończenie jest bardzo ponure: BG dołączają do Eberka i/lub Zory w koszmarze lub zaświatach. Bywa i tak! Może jednak kiedyś doczekają się pomsty, a może nawet wskrzeszenia?

Wolni

Drużyna pokonała Agnes i zażądała jednego: wypuszczenia na wolność. Wiedźma z ledwo skrywaną ulgą przystaje na to żądanie, może złożyć przysięgę na imię dziewięciu władców piekła. Drużyna może z jej „błogosławieństwem” w ciągu doby opuścić dolinę przez tunele pod kurhanem, odczynia też wyczerpanie wywołane nawiedzaniem koszmarów.

Oddaj narrację graczom – czy chcą jeszcze kogoś odwiedzić, wiedząc, że zostawią osobę w koszmarze? Spojrzeć ostatni raz na zaczarowaną dolinę? A może opuszczają to miejsce jak najszybciej, byle tylko zapomnieć o wypadkach? W tym wariantcie drużyna może zażądać także wypuszczenia Sariel i Hajli. Agnes nie będzie knuła przeciwko nim w przyszłości, zadowolona, że utrzymała swoją domenę. Natomiast co pewien czas we snach usłyszą skargi pozostawionej Zory.

Przebudzenie

To najbardziej prawdopodobne zakończenie. Drużyna zmusiła Agnes do zdjęcia uroku – lub nie oglądając się na jej skomlenie, zabiła piekielną nocną wiedźmę. Potężna klątwa, oparta na pakcie Grigora i Agnes, dobiega końca (bohaterowie są też wyleczeni z ew. wyczerpania, mają też chwilkę na rzucenie czarów leczących). Niebo zasuwają czarne chmury, zanosi się na burzę, powietrze wibruje i skrzy się od magii. Nagle wzbiera potężny wichur, przepędza mgłę... i w mgnieniu oka rozwiewa ciała śniących na proch. Upływ czasu po pięciu stuleciach upomina się o mieszkańców doliny: ich dusze są wyzwolone, ale nie wrócą do śmiertelnego życia.

Jedna z dusz nie zniesie tego dobrze: to potężny duch Zory, który zmaterializuje się nad chatą wiedźmy w formie przejrzystej, wysokiej nastolatki. Drużyna ma jedną szansę, by spróbować udobruchać Zorę: zarządź test zależnie od jakości argumentów. Jeżeli drużyna rozmawiała wcześniej z Zorą na zamku w **29** i nawiązano nić sympatii, BG ma ułatwienie

w tym teście. Najlepiej sprawdzi się obietnica wskrzeszenia, o ile gracze wpadną na taki pomysł²: wtedy ST wynosi **10**. Skłonienie spragnionej życia nastolatki do potulnego zaakceptowania przemijania to już natomiast **ST 20**. Jeżeli nie uda się przekonać Zory, oblicze ducha zamieni się w przerażającą maskę wściekłości: drużyna zostanie zaatakowana. Duch walczy do zniszczenia i bez litości, w pierwszej rundzie wykorzystuje zawodzenie.

Zora	Jak banshee.
------	--------------

Niezależnie od tego, co się wydarzyło, pora na epilog. Przekaż graczom narrację: co bohaterowie robią dalej (o ile przeżyli starcie z Zorą)? Czy zostaną na dłużej w niezamieszkaną już teraz dolinie? A może jak najszybciej chcą opuścić to miejsce, przechodząc przez tunele lub otwarte na nowo górskie trakty? Sariel jest wdzięczna za uwolnienie, aczkolwiek póki co planuje kontynuować medytacje w tym miejscu.

Zaczarowana dolina

Jeżeli drużyna przemyślała sprawę, poprowadziła rozmowy z Milegisem czy zadała odpowiednie pytania księdze, może zrozumieć, że zdjęcie klątwy niekoniecznie będzie miało jednoznacznie pozytywne skutki.

Agnes została pokonana: w odróżnieniu od diabłów, jej śmierć na planie materialnym będzie ostateczna, jest więc przerażona i odpowie na pytania BG. Wie, że zdjęcie uroku spowoduje śmierć zaczarowanych, których czas normalnie dawno by już przeminął („Myślicie, że mogę w ten sposób zmienić przeznaczenie śmiertelników? Ukryłam ich, haha, na kilka stuleci, ale pan Czas upomni się teraz o swoje”). Czy istnieje alternatywa? Okazuje się, że tak. Agnes może zdjąć klątwę usypiającą, opuścić dolinę i wypuścić BG, ale utrzymać (i uszczelnić) barierę, która oddziela to miejsce od zewnętrznego świata. Mieszkańcy (ci z nich, których ciała nie zostały zniszczone), początkowo skonfundowani, budzą się będą mogli przeżyć resztę swojego życia, zamknięci w „bańce” doliny (tylko ich dusze będą mogły po śmierci wyruszyć w zaświaty). Czy to lepsze wyjście..? Decyzja należy do drużyny. Jeżeli wybiorą tę opcję, będą mieli trzy doby na opuszczenie doliny.

² Na potrzeby czarów, Zora umiera współcześnie i nie ze starości (to nie była śmierć naturalna), można też pobrać fragment prochu. Potrzebne są więc czary: *Reinkarnacja* (rzucana w ciągu 10 dni), *Zmartwychwstanie* lub *Prawdziwe Zmartwychwstanie*.

Co zechcą zrobić w tym czasie? Co powiedzą Zorze, obudzonej w chatce na bagnach nastolatce o magicznym talencie, która nigdy nie zwiedzi innych krain, ale przynajmniej przeżyje swoje życie? Co zrobią z Agnes? Co z Grigorem, który tak bardzo zawiódł poddanych? Czy spróbują się z kimś pożegnać – a raczej zapoznać, bo inni (poza Melegisem) śpiący nie pamiętają prawie nic z czasu snu? Czy spróbują przekonać Sariel, by opuściła to miejsce wraz z nimi – a może któraś z postaci zostanie w dolinie, z dala od zagrożeń zewnętrznego świata? Raczej nie rozgrywaj już tych scen szczegółowo i nie wymagaj testów. Niech gracze krótko opiszą swoje ostatnie chwile w zaczarowanej dolinie, zanim na zawsze zamknie się ona przed światem, już nie jak koszmar, ale jak przemijający sen.

Kontynuacje

Jeżeli chcesz kontynuować kampanię, możesz wykorzystać następujące punkty w kolejnych przygodach:

Zora

Jeżeli drużyna złamała klątwę (scenariusz „Przebudzenie”), a następnie wskrzesiła Zorę (co samo w sobie może być celem przygody, potężna magia wskrzeszająca nie jest łatwo dostępna), weźmie na siebie odpowiedzialność za tę piętnastolatkę o potężnym magicznym talencie. Może będą starali się znaleźć dla niej szkołę, która nauczy ją panowania nad czarami? A może dziewczyna przyłączy się do drużyny (może stać się BG)? Czy wieki egzystencji pod wpływem klątwy nie odcisnęły ciemnego wpływu na jej charakterze, lub nie doprowadziły do powstania magicznego sobowtóra (niczym w Czarnoksiężniku z Archipelagu)? Może też się okazać, że córka barona Grigora jako jedyna żyjąca krewna innego władcy sprzed wieków jest prawowitą dziedziczką szerokiego majątku, a może nawet tronu królestwa, co może ściągnąć na nią śmiertelne niebezpieczeństwo.

Wiedźma Agnes II: Księga Cieni

Jeżeli Agnes przeżyła, może pojawiać się w kolejnych przygodach. Po zakończeniu „Na łasce wiedźmy”, Agnes na pewno zgłosi się po przysługę w najmniej spodziewanym momencie. Jeżeli wiedźma poczyniła jakieś zobowiązania, postara się je spełnić, aczkolwiek chętnie znajdzie sposób, by choć częściowo obrócić sytuację na niekorzyść drużyny (uważaj jednak, by drużyna nie poczuła się „karana” za swoją decyzję). Jeżeli natomiast drużyna puściła ją wolno, może nawet stać się kontaktem drużyny, punktem wyjścia do handlu czy poszukiwania informacji na piekielnych sferach egzystencji, choć pokładanie w niej zaufania może okazać się koszmarnym błędem.

Zemsta Sióstr

Niektórzy twierdzą, że wszystkie wiedźmy znają się wzajemnie. Choć łączące je relacje są pełne współzawodnictwa, zdrad i intryg, mogą jednoczyć się przeciwko zewnętrznemu zagrożeniu. Niewykluczone, że za jakiś czas sabat wiedźm: Cioteczka Margaret, Szcherbata Agata i Kochanieńka, przyłączy się do potężnego czarta, smoka czy licza, by zemścić się na BG za krzywdy wyrządzone Agnes.

Wieloświatowa sława

Uratowanie doliny nie przyniesie drużynie konwencjonalnej sławy: rozwiązali problem, z którego istnienia zewnętrzny świat praktycznie nie zdawał sobie sprawy. Ich opowieści mogą nawet zostać potraktowane jako bajanie czy oszustwo. Nie znaczy to jednak, że nikt nie wie o tym sukcesie: potężni arcymagowie, anioły z niebiańskich planów czy dobre fey mają swoje sposoby docierania do informacji, i dzięki szlachetnym czynom w dolinie, drużyna może w przyszłości otrzymać wsparcie czy zlecenie z nieoczekiwanej strony.

Czarny kamień

Istnieje spora szansa, że drużyna zniszczy *kamień serca*, lub że Agnes zabierze go ze sobą. Przedmiot może jednak także trafić w ręce BG – to, czy mogą z niego korzystać i w jakim zakresie to już twoja decyzja. Możliwy wariant to np. moc leczenia chorób (3 ładunki, każdego dnia odzyskuje k2-1) oraz eteryczność (3 ładunki, wykorzystanie wszystkich powoduje zniszczenie kamienia).

Nokkog

Jeżeli drużyna spotkała i uratowała z doliny starego hobgoblina Nokkoga, zyska dożgonną wdzięczność jego klanu.

Istotne nazwane postacie

Potwory

Stara Agnes – nocna wiedźma, także jako Olga Kanbar.

Zaf – przywódca satyrów, na zamku w **3**.

Dwór barona

Baron Grigor – tkwi na zamku w **25**.

Nada, żona Barona – zginęła pokonując smoka.

Zora, córka Grigora – śpi w chacie wiedźmy, sięga przez sny po śmiałków.

Eberk – martwy, pochowany w kurhanie.

Milegis, mag – śpi w **11**.

Katerin Marsk, kasztelanka – uwięziona w **21**.

Mieszkańcy wioski

Kosef Ungart – krasnoludzki kapłan Dumathoina, nieumarły w kaplicy.

Darija Stonehill – lekko śpiąca krasnoludzka karczmarka, „Pod Smoczym Łbem”.

Orel Stonehill – syn Dariji, uczeń Kosefa. Nieumarły w kaplicy.

Rem Stursk – człowiek kupiec w faktorii.

Błękitna Straż

Sariel Liadon – elfka mniszka, żyje w wiosce.

Alston – gnom łowca, zginął w tunelach, jego miecz ma jeden z hobgoblinów.

Ront – półork paladyn, zombi w chacie wiedźmy.

Hejla – krasnoludzka bardka, kultystka w **10** w zamku.

Hobgobliny

Rholvag Łupieżca – oszalały w tunelach.

Nokkog – koczuje w wiosce.