Klątwa nad Trostdorfem

Kamil Piekarz

System: Warhammer Fantasy 2 edycja

Miejsce: Księstwa Graniczne

Czas gry: 7-8 sesji (ok. 25-30 godzin)

Ilość graczy: 2-5

Bohaterowie: pozytywni, profesje dowolne

Podziękowania

Uczestnikom mojego eksperymentu magisterskiego, w którym użyto tego scenariusza jako narzędzia oddziaływania psychologicznego: Arkowi, Kamilowi, Jadzi, Sebastianowi, Agacie, Karolowi, Cezaremu, Krzysztofowi, Sylwii, Dawidowi, Liczi, Szczepanowi, Alicji, Maksowi, Beacie, Mirkowi

oraz drużynie, w której nie udało mi się dokończyć kampanii: Gosi, Mirkowi, Bartkowi, Przemkowi.

Mojej żonie Patrycji, za okazane wsparcie.

Na ostatniej stronie tej pracy znajdziesz informacje dotyczące eksperymentu psychologicznego (magisterskiego), w ramach którego użyty został ten scenariusz.

Spis treści

Wstęp 4

Wprowadzenie 5

Część 1 (prolog) – Zaginiona czarodziejka 6

Propozycja pod Śpiewną Damą 6

A więc w drogę 8

Potyczka na leśnej drodze 8

Wizyta w Trostdorfie 10

Rusałki zjadają człowieka 11

Kamień Geomanycjny 11

Z pustymi rękoma 12

Część 2 – Koszmar staje się jawą 14

Festyn, który się nie odbył 14

Koszmary 15

Pierwsze ofiary 16

Mutant przybłęda 16

Jeszcze gorzej 17

Część 3 – Wznowione łowy 19

Zemsta rusałki 19

Powrót z martwym dzieckiem 21

Nieznajomi 21

Jesienna wiosna 22

Konfrontacja z przybyszami 22

Jakby było mało… 24

Część 4 – Demon i Driada 25

Spalona Driada 25

Posłaniec 26

Trupi krąg 26

Pułapka 26

Za zasłoną 27

Egzorcyzmy 28

Rozstrzygająca bitwa 30

Część 5 – Podążając za upiorem 32

Źródło klątwy 32

Kontakt z upiorem 32
Nietypowa podróż 34
Podchody 35
Coraz bliżej celu 36
Część 6 – Szczęście w nieszczęściu 38
Upiór odzyskuje amulet 38
Ochłońmy 40
Trudny powrót 41
Część 7 – Intruzi 43
Część 8 – Ostateczne rozstrzygnięcie 45
Eksperyment 47

Wstęp

Trostdorf nie jest jak inne osady. Prowadzi do niego tylko jedna droga, która rzadko widuje podróżnych. W Trostdorfie czas jakby się zatrzymał – spokojni ludzie prowadzą tam proste, niezależne życie. Jeśli kiedyś tam zawitasz, tamtejsi potraktują cię gościnnie, lecz z dystansem. Spytają cię: „Jak tam w wielkim świecie?" – ale raczej z grzeczności niż ze szczerej ciekawości. Jeśli jednak zechcesz zostać w Trostdorfie na dłużej, szybko odkryjesz, że za zasłoną trochę przesadnego dystansu kryje się niesamowicie zżyta społeczność, w której każdy każdego dobrze zna, a ludzie są dla siebie niezwykle serdeczni. Jeśli będziesz chciał, Trostdorfczycy przyjmą cię w swoje ramiona, o ile obiecasz nie przysparzać im kłopotów.

Jednak czas spokoju i beztroski zaczyna dobiegać końca. Nie można ukryć się przed swoją przeszłością – ona zawsze cię w końcu dopadnie. Dawni wrogowie wkrótce upomną się o swoją zemstę, a dla Trostdorfu nadejdzie czas wielkiej próby.

W kampanii „Klątwa nad Trostdorfem" bohaterowie graczy będą ważnymi członkami wspólnoty tytułowej osady. To właśnie w ich rękach spocznie los społeczności, podczas zbliżającego się koszmaru. Opowieść będzie grała na emocjach uczestników, raz wrzucając ich w otchłań bezradności i przygnębienia, by później pozwolić im wznieść się na szczyt epickiego zwycięstwa – z którego upadek będzie jeszcze boleśniejszy. Nie braknie również problematycznych dylematów, a każdy kolejny będzie tylko trudniejszy.

Mimo wszystko, cała ta mroczna historia może mieć swoje szczęśliwe zakończenie. Kiedy graczom uda się do niego dotrwać, mam nadzieję, że na długo zapamiętają przygody, podczas których zmierzyli się z ciemnością i ją pokonali.

Wprowadzenie

Fabuła kampanii będzie się rozgrywała w Styrstii, księstwie położonym na północy Księstw Granicznych. Scenariusz został podzielony na 8 części, które umownie rozgraniczają materiał dla 8 sesji gry.

Pierwsza sesja została zaplanowana jako prolog dla właściwej części kampanii. Jeśli będziesz rozpoczynał kampanię z nowymi graczami lub/i twoja drużyna słabo zna świat Warhammera Fantasy, pierwsza sesja będzie dobrym wprowadzeniem. Jest ona najprostsza i jednocześnie pozwala dobrze przyjrzeć się światu przedstawionemu i samemu księstwu. Jeśli zechcesz, możesz zrezygnować ze wstępnej sesji i rozpocząć kampanię od części drugiej.

Rozgrywając prolog, gracze wstępnie poznają społeczność Trostdorfu jako przybysze z zewnątrz. Po zakończeniu pierwszej sesji dowiedzą się, że w dalszej części fabuły będą odgrywali ważnych członków tej społeczności, na 3 lata po wydarzeniach z części pierwszej.

W trakcie sesji 2-8, bohaterowie graczy zostaną poddani licznym próbom, podczas których postarają się ocalić siebie i swoich bliskich. Bohaterowie powinni być przywiązani do swojej społeczności, co będzie ich motywowało do walki o jej dobro.

Scenariusz zawiera wyłącznie najistotniejsze informacje, pozostawiając Mistrzowi Gry szerokie pole do wplatania w fabułę własnych wątków i dopasowywania poszczególnych elementów fabularnych do swojego stylu gry i upodobań konkretnych graczy.

Część 1 (prolog) – Zaginiona czarodziejka

Pierwsza sesja kampanii została przygotowana tak, aby być rozgrzewką dla drużyny. Na początku sesji pozwól wybrać graczom dla ich postaci dowolną profesję wstępną (która będzie ich przeszłą profesją) oraz profesję wyjściową od wybranej profesji (która będzie ich profesją aktualną). Gracze będą mogli korzystać z wszystkich umiejętności i zdolności tych dwóch profesji oraz będą mieli w pełni rozwinięte statystyki z ich schematu rozwoju (cechy początkowe mogą albo wylosować lub wpisać wszędzie wartości średnie). Poinformuj graczy, że będą oni stanowili drużynę łowców nagród.

Propozycja pod Śpiewną Damą

Pierwszą sesję rozpocznij od opisu eleganckiej, zadbanej karczmy, znajdującej się w najlepszej i najbogatszej dzielnicy Styrstadtu, stolicy księstwa Styrstia. Różnicę między tym przybytkiem a większością karczm, w jakich bohaterom graczy przychodziło jadać, można zobrazować na podstawie stołu, przy którym właśnie jedzą. Większość stołów karczemnych robiona jest z taniego, jako-tako ciosanego drewna, ma nierówną powierzchnię „zdobioną" licznymi śladami po dłubaniu i wbijaniu w nie noży oraz lepią się od rozlanego ongiś alkoholu. Stół przy którym bohaterowie siedzą w tej chwili jest gładki i elegancki, sporządzony z jasnego drewna oraz dokładnie wyczyszczony. Znajdują się w najbardziej zacisznym miejscu karczmy. Wokół nich znajdują się zasłonki, którymi można odciąć się od ciekawskich spojrzeń.

Razem z bohaterami graczy przy stole siedzą jeszcze dwie postacie. To właśnie one zaprosiły tu łowców przygód. Sierżant gwardii książęcej Esteban jest rosłym mężczyzną ściętym na jeżyka, z którego twarzy niemal nigdy nie schodzi wyniosły i trochę chamski wyraz. Przy nim siedzi szarowłosa kobieta, czarodziejka, której szaty sugerują posługiwanie się magią metalu. Choć nie wygląda na brzydką, zdaje się, że w ogóle nie przykłada uwagi do swojego wyglądu. Jej przenikliwe spojrzenie sprawia, że bohaterowie graczy mają poczucie, jakby od samego patrzenia wiedziała o nich już niemal wszystko.

Rozmowę rozpocznie sierżant Esteban.

- Cóż… zaprosiłem was tutaj, ponieważ słyszałem o was trochę dobrych rzeczy. Sprawa jest tajna, dlatego liczę na waszą dyskrecję. Chodzi o to, że… zaginęła pewna czarodziejka. Nadworna czarodziejka litościwie panującego nam księcia Wernera. Siostra obecnej tu Estelli. A tak właściwie to nie do końca zaginęła… a raczej uciekła.

Gdy gracze zaczną dopytywać, dalej rozmowę pociągnie Estella. Na początku zaprosi bohaterów do złożenia zamówienia u służącego, który właśnie się zbliżył – wszystko na jej

koszt. Przy okazji składania zamówienia zaproponuj graczom, aby opisali swoje postacie: jak wyglądają i jakie pierwsze wrażenie robią. Gdy sługa oddali się już aby przekazać do realizacji ich zamówienie, czarodziejka kontynuuje:

- Moja siostra wpadła w obsesję na punkcie czegoś, co my czarodzieje nazywamy Kamieniami Geomancyjnymi. Są to pradawne obiekty magiczne, które da się odszukać rozsiane w różnych miejscach Starego Świata. Moja siostra Maggie natrafiła na ślad jednego z nich podczas przeglądania jakiegoś raportu łowców czarownic, którzy ścigali zbiegłą czarownicę. Pościg doprowadził ich do obiektu, którego opis wskazuje właśnie, iż był to Kamień Geomancyjny. Maggie koniecznie chciała wyruszyć aby go odnaleźć i zbadać jego moc, co próbowałam wybić jej z głowy. Po pierwsze jesteśmy nadwornymi czarodziejkami księcia Wernera i mamy tutaj swoje obowiązki, po drugie bawienie się tak potężną, pierwotną magią nie jest bezpieczne. Wczorajszego wieczoru pokłóciłyśmy się o to, a następnego ranka już jej nie było. Pozostawiła tylko list, w którym zwięźle poinformowała, że zamierza postawić na swoim.

- A teraz trzeba ją odnaleźć i sprowadzić z powrotem – wtrąci się Esteban – czarodziejka otrzyma od księcia karę za próbę dezercji i wróci pod jego służbę. Za sprowadzenie jej otrzymacie od księcia 200 sztuk złota. Za samo zdobycie przydatnych informacji również może wpaść wam co nieco złociszy. Wysłałem już za nią kilka oddziałów, uznałem jednak, że przyda się do poszukiwań jeszcze ktoś o większym doświadczeniu w tego rodzaju sprawach. Chciałbym, byście właśnie wy udali się do wioski, w okolicy której najprawdopodobniej ją znajdziecie, o ile nie dogonicie jej wcześniej. Ten cały kamień… jakiś tam, ma znajdować się gdzieś niedaleko wioski Trostdorf, tuż za północną granicą księstwa. Dalej nie ma już nic, tylko las i góry oddzielające Księstwa od Imperium. Podróż w tamtym kierunku powinna wam zająć konno około tygodnia.

Tu nadejdzie czas na pytania graczy. Uprzedzając je, wrzucam kilka dodatkowych informacji:

- Aktualnie jest popołudnie.
- Gwardia przeszukała pokój Maggie, ale nie znaleziono nic, co naprowadziłoby ich na trop. Bohaterowie graczy nie zostaną wpuszczeni na zamek aby przeszukać pokój, został on wystarczająco dokładnie przepatrzony.
- Listu od Maggie sierżant nawet nie wziął ze sobą, ponieważ poza krótką informacją sugerującą gdzie się udała, nie na nim nic więcej.

- Maggie jest około 30-letnią, urodziwą kobietą o niebieskich oczach. Estella przekaże bohaterom szkic jej twarzy.
- Estella przypomni sobie, że w nocy słyszała pukanie do drzwi komnaty Maggie. Nie sprawdzała kto puka, jako że nie interesuje się (aż tak) życiem intymnym siostry. Jednak teraz o tym myśląc, uznała, że może to mieć jakieś znaczenie. Może nie uciekła sama? Nikt inny z dworu jednak nie zniknął.
- Sierżant wysłał oddziały w różnych kierunkach na wypadek gdyby wiadomość w liście była blefem. Natomiast do Trostdorfu wysyła tylko bohaterów graczy.
- Jeśli gracze skutecznie się potargują, mogą liczyć na lekkie finansowanie z góry, w ramach wyprawki.

A więc w drogę

Gdy bohaterowie będą już gotowi, pójdą zapewne po swoje konie, aby wyruszyć w drogę. Zanim opuszczą miasto, będziesz mieć okazję do odrobiny opisów. Styrstadt jest barwnym, tłocznym miastem, pełnym ludzi o przeróżnym pochodzeniu, pochłoniętym przez swoje różnorodne interesy. Bohaterowie miną wiszące klatki w których konają z głodu co poważniejsi przestępcy i przeciwnicy władzy księcia Wernera. Ich agonii stróżuje gwardia książęca, pilnująca aby nikt nie pomagał skazańcom. Z jednej strony książę Werner wydaje się rozsądnie zarządzać pod kątem handlu i utrzymywania politycznych wpływów, jednocześnie jednak rządzi dość twardą i bezwzględną ręką.

Po drodze do Trostdorfu bohaterowie przejadą przez dwa miasta. Między pierwszym a drugim będzie możliwość przedostania się barką, co jest szybszą i bezpieczniejszą opcją (na tej trasie zdarzają się ataki goblinów), choć trzeba będzie zapłacił złotą monetą za siebie i kolejną za konia. Bohaterowie będą zapewne wypytywać po drodze o poszukiwaną dziewczynę, co pozwoli im zdobyć pewność, że podążają cały czas w krok za nią. Podróż nie będzie szczególnie ważnym elementem tej sesji, dlatego nie zatrzymuj się nad nią zbyt długo.

Potyczka na leśnej drodze

Pościg doprowadzi bohaterów w końcu do lasu, w którym położony jest Trostdorf, tuż za granicami Styrstii. Bohaterowie zagłębią się w leśną, rzadko uczęszczana drogę, spodziewając się dotrzeć do wioski jeszcze tego samego dnia.

Nagle bohaterowie usłyszą tętent kopyt, a zaraz później zza zakrętu wybiegnie para koni, które zerwały się z zaprzęgu. W chwilę później zza tegoż zakrętu wybiegnie młoda nastolatka, blada i z przerażeniem rysującym się w jej oczach. Zawoła do bohaterów, aby pomogli jej walczącym towarzyszom i wskaże na kierunek, z którego przybiegła. Gdy udadzą

się w tamtą stronę, zobaczą potyczkę między broniącymi się z dwóch wozów ludźmi w wioskowych ubraniach, a atakującymi ich zwierzoludźmi (statystyki zwierzoludzi znajdziesz w bestiariuszu podręcznika głównego). Potwory mają przewagę liczebną (14 do 12), jednak ludzie natomiast bronią się z wozów. Jeśli bohaterowie skutecznie zainterweniują, po stronie obrońców będzie tylko jedna ofiara śmiertelna.

Jeśli bohaterowie pomogą wioskowym w walce, ci będą im niezmiernie wdzięczni za pomoc i chętnie się odwdzięczą.

- Jeśli bohaterowie zażyczą sobie zapłaty za pomoc, wówczas wioskowi przekażą im kilka złociszy.
- Jeśli zapytają wioskowych kim są i dokąd jadą, dowiedzą się, że grupa jedzie z Trostdorfu do najbliższego miasta, w celu dokonania wymiany handlowej.
- Jeśli bohaterom nie udało się pochwycić koni, które uciekły wioskowym, Ci będą zmuszeni do zrobienia postoju. Wyślą przodem dwóch swoich, aby Ci zakupili w mieście konie, którymi będzie można na powrót zaprząc wóz.
- Jeśli bohaterowie spytają bohaterów o poszukiwaną kobietę, Ci odpowiedzą, że co prawda jej nie widzieli, ale znaleźli w błocie przy drodze jakąś książkę (i przekażą tą książkę bohaterom). Książka okaże się być dziennikiem, z którego z powodu zniszczeń będzie można odczytać tylko niewielki fragment, o następującej treści:

  „… opisywali oni, jak znaleźli poszukiwaną czarownicę w lesie, przy tajemniczym, wielkim kamieniu, zawierającym tajemnicze inskrypcje. Wiedźma, przytulając się do tego głazu, wyszeptała kilka słów i nagle ziemia pod stopami łowców czarownic zaczęła ich wciągać. Tylko dwóch spośród ścigających przeżyło i zeznali, że wiedźma również zginęła od swojej własnej magii. Zdarzenie to miało miejsce w głębi lasu, kilka kilometrów na północ od niedawno powstałej wioski Trostdorf. Jeśli opisany obiekt rzeczywiście jest Kamieniem Geomanycyjnym, mam nadzieję, że…”
- Wioskowi poproszą także bohaterów graczy, aby Ci, skoro zmierzają do wioski, zabrali ze sobą ich poległego towarzysza. Handlarz z wioski (Herwin) napisze także list, w którym poświadczy o nieocenionej pomocy bohaterów, wraz z prośbą, aby zostali w osadzie jak najlepiej przyjęci.

Wkrótce bohaterowie ruszą dalej i jeśli nie będą się ociągali, dotrą do Trostdorfu jeszcze tego samego wieczoru.

Wizyta w Trostdorfie

Trostdorf jest niedużą, mniej więcej 200-stuosobową osadą, wokół której rozciąga się las. Mieszkańcy z zaciekawieniem i pewnym dystansem będą przyglądać się wjeżdżającym przybyszom. Wśród gapiów bohaterowie dostrzegą postawnego, jednorękiego mężczyznę z licznymi bliznami, który pośle jakiegoś chłopaka ze słowami „powiadom księcia". Wkrótce naprzeciw przybyłym wyjdzie piękna i serdeczna kobieta, która przedstawi się jako Rose, żona zarządcy i zapyta nienachlanie, co sprowadza ich do wioski. Bohaterowie pokażą zapewne otrzymany list, lub też wioskowi sami zorientują się, że bohaterowie przywieźli ciało jednego z wioskowych. Smutna wiadomość o śmierci szybko rozejdzie się po wiosce, przybysze zostaną natomiast bardzo serdecznie ugoszczeni z wdzięcznością za pomoc okazaną ich współziomkom na trakcie. Kiedy będą już zajadali w karczmie „Cicha Przystań" i być może podpytywali o poszukiwaną czarodziejkę, dołączy do nich Fredric, zarządca wioski (z sympatii nazywany przez miejscowych księciem). Jest wysokim blondynem, ubierającym się schludnie, ale wyraźnie nie bojącym się pobrudzić przy pracy. Jeszcze raz podziękuje bohaterom za pomoc i wysłucha jak może im pomóc.

Co do czarodziejki, to bohaterowie dowiedzą się, iż kobieta pasująca do opisu pojawiła się w wiosce zeszłej nocy. Przybyła od strony lasu, brudna i potargana, ze złamaną ręką. Zielarce Demie, która ją opatrywała wyjaśniła, że została na drodze zaatakowana przez zwierzoludzi. Jej koń spłoszył się strącając ją z grzbietu, ona zaś cudem uciekła. Przedstawiła się jako Maggie i później długo rozmawiała z Wilczym Kłem, to jest z elfem zaprzyjaźnionym z wioskowymi. Wypytywała go o jakieś magiczne miejsce znajdujące się w głębi lasu (Fredric nie zna dokładnego przebiegu rozmowy), a następnie samotnie, tej samej nocy weszła w las, udając się kierunku północnym.

Bohaterowie będą chcieli zapewne porozmawiać z Wilczym Kłem, więc Fredric pośle jakiegoś chłopaka, aby ten poszukał, czy elf jest może akurat we wiosce. Po chwili dalszej rozmowy chłopak wróci i poinformuje, że elf czeka na ławce przed karczmą.

Rozmowa z elfem będzie trudna. Będzie on skupiał się raczej na rzeźbieniu nożem figurki w kawałku drewna, rzadko obdarzając rozmówców spojrzeniem. Jego odpowiedzi będą maksymalnie zdawkowe i lakoniczne. Wyjaśni, że wie gdzie jest Kamień Geomancyjny, ale nie powie bohaterom gdzie on się znajduje, tak samo jak nie powiedział tego tamtej czarodziejce, ani nikomu innemu. Zapytany o powód odpowie, że gdy dziecko chce podejść zbyt blisko do ognia, należy je powstrzymać, aby nie zrobiło sobie krzywdy.

Rusałki zjadają człowieka

Rozmowa z Wilczym Kłem zostanie przerwana, gdy do wioski wpadnie przerażony młody łowca (Jorg), ledwo łapiąc dech po długim biegu. Powie o tym, że wraz z Ortolfem (jego kuzynem) napotkali w lesie podczas polowania jakieś dziwne kobiety. Wyszły ze stawu i zaczęły śpiewać. On uciekł, Ortolf zaś został. Wilczy Kieł będzie wiedział, że są to rusałki i że zamierzają zjeść chłopaka. Fredric natychmiast zbierze grupę mężczyzn i poprosi bohaterów graczy, by do nich dołączyli. Bez zwlekania pobiegną w las, kierowani przez Jorga. Wilczy Kieł przestrzeże, aby wszyscy pozatykali sobie uszy mchem.

Przy rzeczonym stawie bohaterowie zastaną następującą scenę: cztery piękne, nagie kobiety, o niezwykłych, jaskrawo-zielonych oczach, jedna z nich śpiewem hipnotyzuje młodego chłopaka znajdującego się po pas w wodzie, pozostałe trzy obgryzają natomiast jego rękę z mięsa, aż do kości. Ludzie natychmiast rzucą się na ratunek chłopakowi i rozpocznie się niedługa walka. Rusałki będą się starały magicznym krzykiem ogłuszyć napastników i uciec. W pierwszej kolejności ucieknie rusałka, która hipnotyzowała Ortolfa (pojawi się ona jeszcze w fabule), rzucając się w wodę, gdy pozostałe będą osłaniały jej odwrót, przybierając swoje bojowe formy (pazury, wielkie zębiska, piękne twarze zmieniają się w paskudne, krwiożercze ryje) i prawdopodobnie tam zginą. Po udzieleniu chłopakowi pierwszej mocy ludzie natychmiast udadzą się z powrotem do wioski, aby zielarka i kapłan zdążyli zachować go przy życiu.

Rusałka							
ww	us	k	odp	zr	int	sw	ogd
50	40	40	40	55	45	40	60
A	żyw	s	wt	szyb	mag		
2	16	4	4	5	1		

Testy ogłuszania lub hipnotyzowania głosem można testować ogładą.

Przy stawie zostaną tylko bohaterowie graczy i Wilczy Kieł, który wyzna im, że wiedział o znajdujących się tu rusałkach, był jednak przekonany, że te nie odważą się zaatakować wioskowych. Następnie spojrzy w niebo i powie, ze dzisiaj Morrslieb jest niemal w pełni, dlatego powinno się udać odnaleźć Kamień Geomanycjny, jeśli bohaterowie nadal tego chcą (jako wyraz wdzięczności za ich pomoc).

Kamień Geomanycjny

Elf poprowadzi bohaterów graczy w kierunku północnym, klucząc i co chwila się zatrzymując, jakby czegoś nasłuchiwał i wypatrywał. W końcu zatrzyma się, wskaże im kierunek i powie, że dalej muszą iść sami. Przestrzeże ich także, aby nie naruszali spokoju

tego świętego miejsca i nie rozgniewali Opiekuńczego Ducha Lasu. Poczeka na nich w tym miejscu, aż wrócą.

Roślinność zrobi się bardziej bujna i bohaterowie będą w stanie zobaczyć wiele zwierzątek, żyjących blisko Kamienia. Sam Kamień będzie wysokim na 3 i szerokim na 2 metry głazem, pokrytym tajemniczymi znakami w języku na pewno nieznanym bohaterom. Głaz porośnięty jest roślinkami, w okolicy dreptają sobie sarenki, a niedaleko przy drzewie chrapie śpiący niedźwiedź. Bohaterowie znajdą przy kamieniu poszarpany płaszcz, który zapewne należał do Maggie. Jeśli go przepatrzą, znajdą w kieszeni list o następującej treści: *„Mam już dość twojego oporu. Dzisiejszej nocy przyjdę do twojej komnaty. Tym razem nie waż się odmawiać."*

Nagle bohaterowie zauważą, że nie znajdują się tam sami. Stanie przy nich wysoka kobieta o szpiczastych uszach, ciemno-zielonej skórze i nienaturalnych oczach z ciemnymi białkami (będzie to driada). Za ubranie będzie jej służyła roślinność. Niedźwiedź wstanie i zacznie obwąchiwać bohaterów w poszukiwaniu smakołyków z ich ekwipunku. Kobieta nic nie powie, będzie tylko przyglądała się bohaterom ze świdrującym spojrzeniem. Jeśli bohaterowie zachowają się agresywnie, zaatakuje ich używając magii życia, która będzie bardzo silna w tym magicznym miejscu. Jeśli będą się starali podjąć rozmowę z driadą, ta nie odpowie, dopóki nie użyją języka elfickiego (dobrze, aby któryś z bohaterów znał ten język). Będzie udzielała zdawkowych informacji. Co do czarodziejki powie zwięźle, że była tutaj, ale już jej nie ma. Nie zdradzi natomiast czy Maggie zginęła, czy sama odeszła. Dość szybko się zniecierpliwi i każe bohaterom opuścić to miejsce.

Driada							
ww	us	k	odp	zr	int	sw	ogd
55	45	55	65	60	60	55	20
A	żyw	s	wt	szyb	mag		
3	24	5	6	5	5		

Z pustymi rękoma

Niestety, ale bohaterom graczy przyjdzie wracać z niczym. Dalsze poszukiwania nie dadzą im żadnych dodatkowych informacji i będą musieli wrócić do Styrstadt tylko z tym, co do tej pory się dowiedzieli.

Gdy znów spotkają się z sierżantem Estebanem, ten wściekły poinformuje ich, że ledwie dzień po ich wyruszeniu uciekła także druga z sióstr, czarodziejka Estella i teraz nie może znaleźć ani jednej, ani drugiej.

Na koniec sesji przeczytaj graczom jej epilog:

Estella obróciła się w siodle, by ostatni raz spojrzeć na znikającą w oddali stolicę. Jej juki wypełnione były po brzegi naukowymi księgami oraz zapiskami z jej licznych eksperymentów. Cieszyła się, że udało jej się wydostać spod władzy tego okrutnego despoty. Miała też nadzieję, że Maggie znalazła swój Kamień Geomanycjny i że uda jej się bezpiecznie przedostać do umówionego miejsca spotkania. Gdzie ruszą dalej… kto wie? Może zatrudnią się u innego księcia, a może udadzą się z powrotem do Altdorfu. Być może kiedyś jeszcze tu powrócą, aby przyjrzeć się temu całemu Kamieniowi.

Część 2 – Koszmar staje się jawą

Zanim rozpoczniecie właściwą część kampanii, prześlij swoim graczom pomoc „Trostdorf informacje", znajdującą się w osobnym pliku (najlepiej zapoznaj się z nimi w tym momencie). W oparciu o zawarte w nim informacje, gracze stworzą swoje postacie. Najlepiej, aby byli to ludzie. Bohaterowie ci będą poważanymi członkami społeczności Trostdorfu – dobrze, aby podczas projektowania postaci uwzględnić ich historię oraz powiązania z poszczególnymi bohaterami niezależnymi. Zachęć również swoich graczy, aby wymyślili jakąś własną postać/postacie niezależne – członów rodziny, przyjaciela itp. Gracze mogą wybrać sobie dowolną profesję pod warunkiem, że będą w stanie uzasadnić, w jaki sposób wykonują ją w ramach funkcjonowania osady. Przyznaj im na start 2500 punktów doświadczenia na rozwój.

Możesz graczom pozwolić także na posiadanie jednej specjalnej umiejętności lub przedmiotu lub towarzysza (np. wyjątkowa empatia, miecz po ojcu, pies). Cokolwiek to będzie, niech czasem przyda się temu bohaterowi.

Zapisz sobie wszelkie cechy charakterystyczne, powiązania i elementy historii postaci Twoich graczy, aby później wpleść je do fabuły.

Kiedy bohaterowie będą gotowi, nadejdzie czas by zasiąść do rozgrywki.

Festyn, który się nie odbył

Bohaterowie zaczną swoją przygodę w domu księcia Fredrica. Będą siedzieli z nim przy stole, popijając herbatę. Zarządca przedstawi im swój pomysł:

- Słuchajcie moi drodzy… nie wiem czy pamiętacie, ale za trzy dni przypadnie nam wyjątkowa rocznica. Dokładnie 15 rocznica powstania Trostdorfu. Pomyślałem, że może najwyższy czas, aby zrobić z tego takie święto, na jakie zasługuje. Co roku w rocznicę powstania robiliśmy jakąś biesiadę z intensywniejszą niż zwykle popijawą, jednak tym razem czuję, że potrzeba zrobić z tego wydarzenia coś więcej. Jakiś festyn. I pomyślałem… że ludzie was lubią. Macie u nich posłuch. Czy zechcielibyście się podjąć zorganizowania takiego festynu? Ja niespecjalnie jestem dobry w takich rzeczach. Co wy na to? Jestem pewny, ze wszyscy mieszkańcy chętnie wam pomogą.

Gracze zapewne się zgodzą, a wtedy zadowolony Fredric zostawi ich samych w domu, aby mogli przedyskutować plan, a sam uda się rozmówić w jakiejś sprawie z drwalami.

Przygotowania do festynu będą wspaniałą sposobnością, aby gracze skorzystali z otrzymanych wcześniej informacji o Trostdorfie (najlepiej przynieś na sesję wydrukowany egzemplarz albo kilka do rozdania graczom), aby rozeznać się w społeczności osady i

utrwalić sobie różnego rodzaju powiązania między nimi. Daj im wolną rękę, niech kombinują i wchodzą w różne interakcje. Postaraj się, aby podczas przygotowań w miarę poznali najważniejszych bohaterów niezależnych. Jedyną postacią, którego bohaterowie nie będą w stanie znaleźć, będzie Wilczy Kieł, który zapewne ruszył gdzieś na dłuższe polowanie.

Koszmary

Po pierwszej nocy przygotowań, kiedy bohaterowie graczy udadzą się w końcu na spoczynek, nocą będą im się śniły bardzo niepokojące koszmary. Poniżej znajdują się opisy 4 snów, dla 4 różnych bohaterów. Przy innej liczbie graczy, jeden ze snów może śnić się dwóm bohaterom, albo w drugą stronę, sen jednego bohatera może składać się z dwóch sekwencji.

1) „Znajdujesz się w jakimś pomieszczeniu, w którym ściany, sufit i podłoga są kamienne. Panuje półmrok. Na środku pomieszczenia znajduje się kamienna trumna z odsuniętym wiekiem. Nad otwartym grobowcem stoi postać, ubrana w całkowicie czarny strój. Na jego plecach spoczywa ogromny, zakrzywiony miecz. Mroczny wojownik odwraca się w twoją stronę, w ciemnościach widzisz wyłącznie jego oczy, które przeszywają cię zatrważającym spojrzeniem. Budzisz się roztrzęsiony/a."
2) „Widzisz, że znajdujesz się na cmentarzu. Szybko rozpoznajesz, że jest to wasz, wioskowy cmentarz. Widzisz postać ubraną całkowicie na czaro, z wielkim, zakrzywionym mieczem na plecach. W rękach trzyma łopatę i wykopuje właśnie nowy grób. W pewnym momencie postać przestaje kopać i odwraca się w twoją stronę. Jego mroczne spojrzenie przeszywa cię na wskroś, a jego ręka pokazuje na świeżo wykopany grób w zapraszającym geście. Budzisz się nagle, ciężko oddychając."
3) „Widzisz mroczną postać, ubraną w całkowicie czarny strój, z wielkim, zakrzywionym mieczem na plecach. Postać nuci jakąś dziwną, niepokojąco brzmiącą melodię. Widzisz też kobietę, która ubrana jest jak jedna z wioskowych. Wydaje ci się, że jest to ktoś ci znany, ale nie potrafisz jej rozpoznać. Pod wpływem tej melodii, kobieta wyciąga nóż i przykłada go sobie do nadgarstka, zachowując się, jakby była w transie. Na twoich oczach kobieta rozcina sobie żyły i ze spokojem patrzy na wyciekającą z niej krew. Budzisz się oblany/a zimnym potem."
4) „Widzisz mnóstwo leżących na ziemi ciał. Rozpoznajesz, że są to ludzie z waszej wioski. Pośród tych ciał stoi postać ubrana całkowicie na czarno, z wielki, zakrzywionym mieczem na plecach. Mroczny wojownik odwraca się w Twoją stronę i pokazuje ci swoje ociekające od krwi ręce. Budzisz się z silnie łomoczącym sercem."

W każdym koszmarze pojawi się ta sama postać. W każdym nie będzie widać zbyt dobrze jej twarzy. Jej strój i miecz wyglądają obco, nie pasując do tych okolic. W każdym ze snów dało się wyczuć ewidentnie wrogie zamiary postaci. Bohaterowie będą dość niewyspani po tej nieprzyjemnej nocy.

Kiedy bohaterowie się spotkają, zapewne wymienią się informacjami o mrocznych snach. Będą w stanie zauważyć, że nie tylko oni, ale sporo osób w wiosce chodzi niewyspanymi. Jeśli rozpytają się o dziwne sny, niektórzy nie będą pamiętali, co im się śniło, ale inni opowiedzą o bardzo podobnych snach jak te, które śniły się bohaterom.

Prędzej czy później, gracze na pewno będą chcieli skonsultować się z kapłanem Abelhelmem.

Pierwsze ofiary

Po wejściu do kaplicy Morra, bohaterowie zastaną kapłana zaczytanego w księdze, siedzącego na fotelu oraz Salinę czyszczącą narzędzia służące do balsamowania zwłok. Abelhelm będzie wyglądał na zmęczonego. Zapytany o sny wyjawi, że również śnił o mrocznym wojowniku oraz czuł we śnie jego silne pragnie zemsty. Zaraz jednak rozmowa zostanie przerwana, ponieważ kapłan nagle zamknie oczy i przestanie odpowiadać, co będzie wyglądało bardzo niepokojąco. Jego ciało będzie całkowicie bezwładne, jakby spał bardzo głębokim snem. Przestraszona Salina poprosi bohaterów, aby przenieść jej mistrza na łóżko i jak najszybciej powiadomić zielarkę Demę oraz księcia.

Szybko okaże się, że tajemnicze zaśnięcie Abelhelma było dopiero początkiem. Wkrótce do kaplicy zostanie przyniesiony tak samo nieprzytomny świniopas Edmund i jeszcze dwie inne osoby. Strach padnie na mieszkańców wioski, w obliczu tajemniczej choroby czy też uroku. Zielarka poprosi bohaterów, aby zdobyli dla niej ziele, dzięki któremu będzie mogła przygotować trzeźwiące kadzidełko, które być może coś da. Poradzi, że zioło to można znaleźć przy Stawie Rusałek (aktualnie nie ma już tam rusałek, lecz nazwa nadana trzy lata wcześniej wciąż pozostała w użyciu).

Mutant przybłęda

Ci bohaterowie, którzy podejmą się poszukiwania ziół, będą mieli nieprzyjemne spotkanie. Zbierając je usłyszą nagle, jakby zbliżało się do nich przez las jakieś bardzo duże zwierze. Szybko okaże się, że nie jest to zwierzę, lecz paskudnie wyglądający potwór. Poruszać się będzie na dwóch opuchniętych nogach, ma przerośnięty korpus, paskudną, zmasakrowaną mordę, jedną dłoń wieńczą długie pazury, natomiast zamiast drugiej ręki znajduje się wielka macka. Istota ta ewidentnie została silnie dotknięta przez wypaczające siły

chaosu. Jeśli mutant dostrzeże bohaterów graczy, natychmiast wściekle rzuci się w ich stronę, aby ich pozabijać.

Mutant z macką							
ww	us	k	odp	zr	int	sw	ogd
45	-	55	45	30	15	40	-
A	żyw	s	wt	szyb	mag		
1	22	5	4	4	-		

Mutant może unieruchomić cel swoją macką po udanym ataku wręcz.

Informacja o mutancie z pewnością dodatkowo wstrząśnie mieszkańcami Trostdorfu. Jeszcze nigdy takich istot nie widziano w tej okolicy.

Jeszcze gorzej

Wracając do wioski, bohaterowie spotkają Ortolfa, jednorękiego chłopaka, idącego przez las również w stronę wioski. Jego obecność w lesie może zdziwić graczy, jako że nie wykonuje on żadnego zawodu, który wymagałby od niego szwendania się po lesie. Jeśli zaczną wypytywać chłopaka, ten zdawkowo wytłumaczy, że zwyczajnie chciał się przejść. W rzeczywistości chłopak odwiedzą pewną „starą znajomą" bohaterów, którą sami niedługo spotkają.

Po powrocie do wioski okaże się, że grono zarażonych powiększyło się o kilka kolejnych osób. Gdy bohaterowie dostarczą zioła zielarce, ta natychmiast zabierze się za przygotowywanie kadzidełka. Poprosi bohaterów, aby znaleźli księcia, ponieważ zniknął jej gdzieś z oczu, a przydałby się chociażby do podniesienia ludzi na duchu. W międzyczasie bohaterowie zobaczą, że jedna z kobiet szuka swojej córki i wypytuje o nią wszystkich z rosnącym przerażeniem. Mała Hanna bawiła się razem z innymi dziećmi, kiedy nagle zniknęła.

Bohaterowie znajdą Fredrica w jego własnym domu. Będzie siedział bezwładnie w fotelu z zamkniętymi oczami, a oba jego nadgarstki będą głęboko rozcięte. Na podłodze będzie leżał zakrwawiony nóż. Szybka pomoc pozwoli zachować księcia przy życiu.

Jeden z bohaterów (osoba z czułym słuchem, talentem muzycznym lub po prostu najlepszym testem na spostrzegawczość) zacznie słyszeć cichutką muzykę, dochodzącą jakby z bardzo daleka, nie będzie jednak w stanie określić skąd dokładnie. Dźwięki muzyki będą przypominały dźwięki fletu.

Bohaterowie zauważą nagle dziewczynkę z wioski, która zaczyna oddalać się samotnie w stronę lasu. Gdy dogonią ją i spytają gdzie idzie, ta odpowie, że słyszy muzykę dobiegającą z tamtego kirunku i bardzo chce tam iść. Jeśli bohaterowie będą chcieli ją

zatrzymać, ta zacznie krzyczeć, wierzgać i generalnie wszystkimi siłami będzie chciała iść w stronę muzyki.

Wtem do bohaterów zbliży się Wilczy Kieł, wychodząc spomiędzy drzew. Elf będzie w widoczny sposób czymś poruszony. Natychmiast powie graczom, iż Trostdorf znajduje się w wielkim niebezpieczeństwie.

Część 3 – Wznowione łowy

Gdy bohaterowie dopytają elfa, co ten ma na myśli mówiąc o „wielkim niebezpieczeństwie”, ten opowie im o bardzo mrocznej magii, której działanie wyczuwa w wiosce. Spytany gdzie był, odpowie, że naturalnie na polowaniu. Opowieść o tajemniczo zasypiających ludziach dodatkowo nim wstrząśnie.

Wilczy Kieł nie będzie potrafił powiedzieć zbyt wiele o mroczne mocy, którą wyczuwa. Jego zdaniem stoi za tym jakaś mroczna, świadoma istota, która przepełniona jest rządzą zemsty.

Gracze na pewno będą ciekawi, co jest źródłem tajemnicze muzyki, która przyciąga dzieci z wioski. Mogą albo podążać za idącym w las dzieckiem, albo odesłać je do matki i podążać za słuchem. Wilczy Kieł będzie dość dobrze słyszał tą muzykę, w związku z czym będzie mógł robić za przewodnika. Być może bohaterowie wezmą sobie do pomocy kilku wioskowych.

Muzyka będzie coraz wyraźniej słyszalna, aż nagle urwie się. Elf będzie przekonany, że jego źródło musi być gdzieś blisko. Przeszukując teren, bohaterowie odkryją ukrytą zaroślami jamę w ziemi, która okaże się być tunelem prowadzącym do podziemnego pomieszczenia. Ludzie będą musieli zapalić pochodnie, aby móc cokolwiek dojrzeć wewnątrz.

Zemsta rusałki

Po zejściu do podziemnego pomieszczenia, bohaterowie usłyszą nagle syk, przypominający syczenie bardzo dużego kota. W świetle pochodni zobaczą sylwetkę nagiej kobiety, stojącej w pozycji bojowej. Przyjrzenie się jej pozwoli na zarejestrowanie długich pazurów, kocich oczu w kolorze jaskrawo-zielonym oraz dużych zębów z wydatnymi kłami. Bohaterowie zrozumieją, że weszli do jamy rusałki. Osoba o najlepszym wyniku testu na spostrzegawczość zauważy, że pod ścianą pomieszczenia znajdują się mocno nadjedzone szczątki dziecka, prawie na pewno będące zaginioną Hanną.

Rusałka będzie się starała wystraszyć intruzów. Bohaterowie zaraz zauważą, że za napastniczką ukrywa się mała dziewczynka, po której będzie się dało dostrzec podobieństwo do dorosłej rusałki. Jeśli spróbują podjąć z napastniczką rozmowę, okaże się, że ta zna co nieco język Staroświatowy. Będą mogli się od niej dowiedzieć, że nienawidzi ich, i zamordowała dziecko z ich wioski w akcie zemsty za stracone siostry, podczas starcia przed trzema laty. Przeżyła jako jedyna, wszystkie pozostałe zginęły w trakcie walki lub wkrótce później. Nosiła w sobie pragnienie odwetu i planowała swoją zemstę od bardzo dawna.

Nagle do jamy wbiegnie Ortolf. Będzie on wyraźnie przerażony i rozkaże bohaterom aby natychmiast stąd wyszli, na co ci zapewne nie będą chcieli się zgodzić. Jeśli przycisną chłopaka do udzielenia wyjaśnień, ten przyzna, że dziewczynka ukrywająca się za rusałką jest jego córką.

Jeśli bohaterowie zbliżą się za bardzo, rusałka zaatakuje w obronie swojego potomstwa (statystyki dla rusałki podane są w części pierwszej). Najprawdopodobniej zabiją lub pojmą ją i jej córkę. W tylnej części jaskini bohaterowie znajdą także niemowlę (również rusałkę, również córkę Ortolfa) oraz flet. Wilczy Kieł rozpozna flet jako przedmiot magiczny, który zapewne posłużył rusałce do zwabiania dzieci. Przyciśnięty Ortolf przyzna się, że pomógł rusałce go wykonać (on wystrugał, ona uczyniła go magicznym).

Celomal Wilczy Kieł							
ww	us	k	odp	zr	int	sw	ogd
50	65	40	40	65	55	50	30
A	żyw	s	wt	szyb	mag		
3	17	4	4	6	-		

Profesja: Leśny Duch

Elf wyjaśni bohaterom, że w ten właśnie sposób rozmnażają się rusałki. Zawładniają one całkowicie uczuciami ludzkich bądź elfich mężczyzn, aby mieć z nimi dzieci. Potomstwo jest zawsze płcie żeńskiej, rasowo całkowicie rusałcze i dojrzewają bardzo szybko. Ortolf pomagał rusałce z powodu magii, która na niego oddziaływała.

Ortolf będzie błagał bohaterów o oszczędzenie jego ukochanej i ich dzieci. Jeśli zabiją dorosłą rusałkę, będzie się starał ocalić chociaż swoje córki. Obieca, że wychowa je na niegroźne dla ludzi. Elf stanie po jego stronie, nie chcąc zabijać dzieci, niezależnie od winy ich matki. Chcąc je zabić, prawdopodobnie gracze najpierw będą musieli pokonać Wilczego Kła. Co gracze postanowią zrobić z rusałką, Ortolfem i jej dziećmi, zależy od nich. Jeśli postanowią oszczędzić małe rusałki (oszczędzenie ich matki jest mało prawdopodobne), wówczas Wilczy Kieł chętnie podejmie się pomocy im i Ortolfowi w znalezieniu nowej kryjówki i dalszej pomocy w przetrwaniu – pomysłu sprowadzenia rusałek do wioski elf odradzi, jednak taka opcja nie jest wykluczona.

Jeśli gracze nie będą mieli pomysłu co zrobić z magicznym fletem, chętnie weźmie go Wilczy Kieł. Jego zdaniem fletu można używać na różne sposoby, również te dobre, a on intuicyjnie będzie w stanie się nim posługiwać.

Wracając do wioski, bohaterowie prawdopodobnie będą chcieli zabrać ze sobą szczątki Hanny (w razie czego przypomnij im o ciału).

Powrót z martwym dzieckiem

Matka Hanny i cała jej rodzina wpadnie w rozpacz, dowiedziawszy się o śmierci dziewczynki. Wszyscy we wiosce będą chcieli znać szczegóły jej śmierci i gdzie bohaterowie ją znaleźli. Co powiedzą, zależy od nich. Jeśli wzięli sobie wcześniej kogoś z wioski do pomocy, ci nie będą chcieli zatajać prawdy.

Nikt we wiosce nie wyzdrowiał z tajemniczego uroku, jeśli gracze o to spytają. Wręcz przeciwnie, kilku chorych przybyło. Kadzidełko Demy nie pomogło nic a nic. Jeśli gracze nie wysłali do tej pory nikogo aby poszukać pomocy i sprowadzić jakichś uzdrowicieli lub kapłanów, teraz dowiedzą się, że Vigo wysłał już kilku łowczych z takim zadaniem.

Jeśli bohaterowie przyprowadzą rusałki, większość ludzi z wioski będzie chciała ich śmierci. Co bohaterowie z tym zrobią i jak ewentualnie uda im się wybrnąć z tej sytuacji, zależy od nich.

Bohaterowie szybko dowiedzą się, że pod ich nieobecność do wioski przybyło troje nieznajomych, którzy właśnie przebywają w karczmie.

Nieznajomi

Gracze zapewne będą chcieli się dowiedzieć, kto to taki przybył do wioski. Będzie to trójka dobrze uzbrojonych mężczyzn (w tym pistolety, kusze pistoletowe i tego typu bajery), którzy jednak nie starają się stwarzać kłopotów. Zapytani kim są, przedstawią się jako Dieter, Aldric i Hadwin, podróżni łowcy nagród. Powiedzą, że usłyszeli o niezależnej, stojącej całkowicie na uboczu wiosce Trostdorf i uznali, że będzie to znakomite miejsce by trochę odpocząć po pracowitych ubiegłych miesiącach.

1) Dieter – brodaty mężczyzna ok. 50 lat, z kilkoma widocznymi bliznami i doświadczonym spojrzeniem. Jest zdecydowanie przywódcą dla pozostałych. Wyraża się ze spokojem, do problemów podchodzi z dystansem. Jednak jeśli trzeba, potrafi też działać szybko i zdecydowanie.
2) Aldric – ok. 25 lat, czarnowłosy, dokładnie obserwuje otoczenie ale rzadko się odzywa. W jego spojrzeniu da się wyczuć jakiś dziwny chłód. Decyzje podejmuje na podstawie zimnych kalkulacji, dążąc przede wszystkim do własnego zysku.
3) Hadwin – ok. 30 lat, jednak przez bardzo nietypową urodę (lub raczej brzydotę) trudno ocenić dokładnie jego wiek. Z twarzy praktycznie nie znika mu pół-uśmiech, który często wydaje się być ironiczny. Gadanie zostawia raczej Dieterowi, samemu ograniczając się do żartobliwych lub sarkastycznych dopowiedzi.

Przybysze będą zainteresowani nietypową sytuacją, w jakiej znaleźli się wioskowi. Zaproponują swoją pomoc, jako że wśród wielu przygód i zleceń nieraz mieli do czynienia z magią. Generalnie będą przyjaźnie nastawieni i szczerze zainteresowani nietypowymi zjawiskami.

Jesienna wiosna

Do bohaterów graczy podbiegnie kilku zaaferowanych łowców (będzie to już zapewne wieczór – wciąż mamy ten sam dzień, którego zaczęli zasypiać ludzie), którzy widocznie poruszeni będą chcieli pokazać coś, co odkryli w lesie. Dopytani o co chodzi wytłumaczą, że fragment lasu wygląda jak podczas jesieni, podczas gdy przecież mamy wiosnę. Jeśli bohaterowie dadzą im się poprowadzić kilometr w las (troje przybyszy również chętnie dołączy), ich oczom ukarze się rzeczywiście nietypowa anomalia. Fragment lasu o nieregularnym kształcie (ok. 200 m. średnicy) jest wyraźnie pożółkły, drzewa przygotowują się do zrzucania liści, ściółka jest przyschnięta. Osoba wykrywająca magię będzie w stanie stwierdzić, że gdzieś w głębi lasu można wyczuć niepokojącą, czarnoksięską emanację. Bohaterowie prawdopodobnie postanowią wyruszyć następnego dnia by odszukać źródło tej złowrogiej mocy (jeśli w drużynie nie ma czarodzieja, na końcu tej części i tak Wilczy Kieł poinformuje bohaterów o tym nowym niebezpieczeństwie).

Konfrontacja z przybyszami

Następnej nocy bohaterowie również będą niezbyt dobrze spali, choć tym razem nie będą o poranku pamiętali żadnego konkretnego koszmaru. Skoro świt obudzi ich poruszenie we wiosce. Po wyjrzeniu na zewnątrz będzie można dostrzec, że przy domu zielarki Demy zaczął zbierać się tłumek wioskowych.

Po dotarciu na miejsce bohaterowie zobaczą, że Dema leży rzucona na ziemię u nóg trójki przybyłych, którzy są w pełnym rynsztunku i stoją nad nią, Aldric trzyma miecz przy jej karku, pilnując by nie uciekła, zaś Dieter wygłasza przemowę o tym, jak to właśnie odkryli wiedźmę, która stoi za tajemniczym urokiem, który dotknął mieszkańców. Bohaterowie zaczną zapewne zadawać wiele pytań, poniżej kilka odpowiedzi:

- Przybysze są w rzeczywistości łowcami czarownic (najemnymi, nie powiązanymi z żadnymi kościołami).
- Działają pod rozkazami księcia Wernera.
- Na dowód winy Demy, przybysze pokażą zabrany z jej chatki woreczek ze sproszkowanym ziołem, które może zostać użyte do wprowadzania ludzi w śpiączkę (co jest oczywiście cholernie słabe).

- Kiedy bohaterowie powiedzą, że argument z zielem jest słaby, łowcy czarownic przyznają, że na Demę wystawiono list gończy za paranie się zakazaną magią już 10 lat temu, kiedy to uciekła ze Styrstadtu.

Wśród tłumu zdecydowana większość osób nie będzie pewna, co o tym wszystkim myśleć. Normalnie od razu wstawili by się za zielarką, którą przecież wszyscy dobrze znają, jednak w obliczu tych wszystkich niewyjaśnionych zjawisk ich zdolność do racjonalnego osądu będzie mocno zaburzona. Wyłonią się dwie widoczne grupy: przeciwników Demy, którzy pod przywództwem farmera Agisa będą chcieli śmierci zielarki, oraz grupy, która wstawi się za nią, pod przywództwem drwala Levina. Sama oskarżona będzie wyraźnie przerażona i nie będzie w stanie się sama bronić przed oskarżeniami.

Sytuacja może się rozstrzygnąć na wiele różnych sposobów. Łowcy czarownic będą się starli przekonać bohaterów graczy i pozostałych mieszkańców wioski do swoich racji. Ich ważnym argumentem będzie, iż jeśli wioskowi nie pozwolą im wykonać misji lub nawet ich zabiją, wówczas ściągną na siebie gniew księcia Wernera, a ten raczej nie będzie pobłażliwy. Ale jeśli zacznie się robić naprawdę gorąco, Dieter zelżeje z tonu i zaproponuje, żeby przenieść się w jakieś dogodne miejsce i na spokojnie omówić sytuację.

Jeśli dojdzie do takiej rozmowy, Dieter wyzna, że Demę, której pełne imię brzmi Demona, ścigał już 10 lat wcześniej, wraz ze swoimi ówczesnymi towarzyszami. Wydano na nią wyrok śmierci w stolicy Styrstii, gdzie pracując jako cyrulik posługiwała się magią podczas prowadzonych kuracji. Sprawiło to, że kilku jej pacjentów doznało mutacji chaosu i musieli zostać zabici. Sama Demona uciekła ze stolicy i była poszukiwana przez łowców czarownic. Doścignięto ją w okolicy Trostdorfu, przy tajemniczym obiekcie, będącym wielkim, zarośniętym, pokrytym dziwnymi symbolami kamieniem. Czarownica przytulała się do kamienia, jakby chciała by ten ją ochronił i wyszeptała słowa jakiegoś zaklęcia, pod wpływem którego ziemia pod stopami łowców czarownic zaczęła wciągać ich jak zdradliwe bagno. Spośród czwórki łowców tylko dwoje przeżyło, w tym Dieter. Zaniechał on dalszego pościgu, składając fałszywy raport, w którym poinformował o śmierci czarownicy. Jednak wyrzuty sumienia skłoniły go, aby po 10 latach od tamtych wydarzeń powrócić i dokończyć swoje zlecenie.

Bohaterowie spytają zapewne Demę, ile z tego jest prawdą. Ta wyraźnie roztrzęsiona zacznie płakać i przyzna się do wszystkiego. Zaznaczy jednak, że nie chciała niczyjej krzywdy. Była pewna, że korzystając z odkrytego daru będzie w stanie lepiej pomagać ludziom. Przysięgnie, że przy Kamieniu Geomancyjnym po raz ostatni użyła magii (wtedy

zrobiła to odruchowo i nie w pełni świadomie) i od tamtej pory wyparła się swojego talentu i nie korzysta z niego. Ostatnie 10 lat poświęciła starając się odpokutować swoje winy.

Łowcy czarownic będą zdeterminowani do zabicia zielarki, nie będą jednak głupi w obliczu braku przewagi. Jeśli nie przekonają bohaterów, wówczas odpuszczą, ostrzegając tylko, iż reakcja księcia Wernera może być różna. Będą nawet skłonni nadal współpracować z bohaterami w poszukiwaniu źródła uroku, założywszy, że to nie Dema jest jej powodem. Oczywiście nie pomogą za darmo – są przecież najemnikami, nie wolontariuszami.

Jednakże łowcy czarownic nie porzucą łatwo celu, dla którego tutaj przybyli. Jeśli uda im się pozostać we wiosce i osłabić czujność bohaterów, skorzystają z pierwszej lepszej okazji do zabicia zielarki i ucieczki (np. najbliższej nocy). W takich akcjach są całkiem dobrzy.

Najemny Łowca Czarownic							
ww	us	k	odp	zr	int	sw	ogd
55	55	40	40	50	50	50	40
A	żyw	s	wt	szyb	mag		
3	16	4	4	4	-		

Jakby było mało…

Kiedy kwestia przybyszów i zielarki zostanie już jako tako ustalona, do wioski wróci wyjątkowo wstrząśnięty Wilczy Kieł aby poinformować bohaterów graczy, że z lasem dzieją się bardzo złe rzeczy w postaci groźnych, chaotycznych anomalii. Las i zwierzęta zachowują się nieprzewidywalnie i wszyscy znaleźli się w niebezpieczeństwie. Elf będzie prawie pewny, że jakaś mroczna siła sięgnęła po moc Kamienia Geomancyjnego. Wilczy Kieł ponagli bohaterów, aby jak najszybciej udać się do Kamienia i sprawdzić co się z nim dzieje.

Na marginesie dodam, że ilość „uśpionych” będzie się tylko powiększała i na ten moment będzie to już ponad 20 osób.

Część 4 – Demon i Driada

Bohaterowie wyruszą w las najprawdopodobniej w towarzystwie Wilczego Kła i ewentualnie jeszcze kilku ludzi z wioski, których wezmą sobie do pomocy. Być może będą im także towarzyszyć wynajęci łowcy czarownic.

Po przejściu kilku kilometrów, nagle piękny, wiosenny las skończy się, a bohaterowie wejdą w obszar całkowicie wyschniętego, późno-jesiennego lasu. Czarnoksięska magia wypaczająca magię życia będzie coraz silniej wyczuwalna. Rzucanie zaklęć w tej okolicy będzie wiązało się z koniecznością dorzucania dodatkowej kości chaosu przy ustalaniu poziomu mocy, która będzie się liczyła wyłącznie do manifestacji chaosu. Podążając dalej do źródła tej anomalii, bohaterowie zostaną znienacka zaatakowani przez potwora (stojącego na straży wypaczonego Kamienia Geomancyjnego). Będzie to olbrzymiej wielkości jaszczurka, którą zauważą dopiero w ostatnich chwili, z powodu jej zdolności do przybierania koloru otoczenia.

Mutant Jaszczurka							
ww	us	k	odp	zr	int	sw	ogd
50	-	50	60	60	20	30	-
A	żyw	s	wt	szyb	mag		
2	20	5	6	5	-		

Pokonawszy potwora, dalsza wędrówka bohaterów szybko doprowadzi ich do celu. Zobaczą wysoki na 3 i szeroki na 2 metry Kamień Geomanycjny, pokryty tajemniczymi znakami. Wrażliwa na magię osoba będzie widziała, jakby Kamień był chorym sercem, pompującym wypaczoną magię w las. Cała okoliczna roślinność będzie w dalszym ciągu całkowicie wyschnięta, ponadto, przy Kamieniu drzemał będzie znacznej postury mutant (kolejny postawiony na straży).

Mutant Olbrzym							
ww	us	k	odp	zr	int	sw	ogd
55	25	65	55	20	15	35	-
A	żyw	S	wt	szyb	mag		
1	28	6	5	4	-		

Po wyeliminowaniu i tego zagrożenia, bohaterowie zapewne zaczną przyglądać się Kamieniowi i jego otoczeniu, w poszukiwaniu wskazówek, co tu się właściwie dzieje.

Spalona Driada

Do okolicznego drzewa przygwożdżone będzie – przy pomocy różnego rodzaju broni i prowizorycznych narzędzi – zwęglone ciało. Ledwie będzie można stwierdzić, że była to

wysoka kobieta. Dotknięte ogniem będzie także samo drzewo i okoliczna roślinność. Ktoś tu ewidentnie wykonał na niej egzekucję. Wilcz Kieł rozpozna, że może być to „Opiekuńczy Duch Lasu" (jak nazywa on driadę), co jego zdaniem bardzo, ale to bardzo źle wróży, zwiastując ogromne tarapaty. Co bohaterowie postanowią zrobić z ciałem spalonej istoty, zależy od nich, a w dalszej części dowiesz się, dlaczego będzie to istotne.

Posłaniec

Wtem do bohaterów zacznie zbliżać się ogromny pies, wielkości prawie że konia. Nie będzie jednak wyglądał, jakby miał zamiar natychmiast rzucić się na bohaterów. Jeśli go zaatakują, ucieknie. Jeśli natomiast poczekają, ogar zatrzyma się i przemówi do nich ludzkim głosem:

- Kim jesteście wy, których koniec jest bliski?

Jeśli bohaterowie wdadzą się w dyskusję, ogar rozkaże im opuścić to miejsce. Odpowiednio poprowadzona rozmowa pozwoli graczom uzyskać informacje, iż zwierze zostało przysłane tu przez jakiegoś maga i to właśnie z nim w istocie rozmawiają, zaś ogar jest jego chowańcem, robiącym za medium. Zaraz później ogar odbiegnie, jednakże bohaterowie wkrótce będą mieli okazję spotkać go ponownie.

Trupi krąg

Wokoło Kamienia Geomanycjnego będzie porozstawiane 8 szkieletów (bohaterowie zapewne w pierwszej kolejności natkną się na jednego, a dopiero później zauważą, że jest ich więcej). Znajdują się one w równych odstępach, jakieś 10 metrów od kamienia, rozstawione po okręgu. Będą to humanoidalne, prawie na pewno ludzkie szkielety, ułożone w pozycji siedzącej. Każdy oblany będzie krwią, wyglądającą na świeżą. Dokładniejsze przyjrzenie pozwoli ustalić, że w prawą dłoń każdego wsadzono sztylet.

Nawet najdrobniejsza ingerencja w układ szkieletów sprawi, że „przebudzą" się one i zaatakują intruzów (statystyki szkieletu znajdziesz w bestiariuszu podręcznika głównego). Gdy nieumarli zostaną unicestwieni, wrażliwa magicznie postać będzie w stanie zauważyć, że coś zmieniło się w otaczającej ich aurze mocy, jakby więzy zmuszające Kamień do wynaturzonej pracy osłabły.

Pułapka

I wtedy przybędzie On we własnej osobie – czarnoksiężnik, który stoi za wypaczeniem Kamienia Geomancyjnego, niezadowolony że intruzi zakłócają jego rytuał. Będzie dosiadał swojego wielkiego pieska. Odziany będzie w czarne szaty zakrywające jego

twarz. W ręce dzierżył będzie kostur z wielkim, czerwonym kamieniem emanującym mocą na jednym jego końcu. Jak tylko bohaterowie go dostrzegą, zorientują się także, że ze wszystkich stron lasu wychodzą, zmierzając w ich stronę paskudne mutanty o przeróżnych mutacjach. Będzie ich wystarczająco dużo, aby bohaterowie odczuli, że znaleźli się w bardzo złej sytuacji, nawet jeśli zabrali ze sobą kilku kompanów do pomocy. Czarnoksiężnik wraz z mutantami otoczą ich kręgiem, a złodupc przemówi:

- Nie posłuchaliście mojego ostrzeżenia. Mogliście opuścić to miejsce, kiedy był na to jeszcze czas. Jesteście albo bardzo głupi, albo bardzo odważni. Postanowiłem jednak dać wam wybór. Dołączcie do mnie jako moi słudzy i wraz ze mną nieście zmieniającą wszystko moc Pana Przemian we wszystkie zakątki świata, albo zginście tu i teraz.

Bohaterowie zapewne albo odmówią, albo zgodzą się blefując, albo zaatakują jeszcze zanim czarnoksiężnik zdąży dokończyć. Tak czy siak, w końcu wywiąże się walka. Na samym jej początku, czarny mag wypowie słowa zaklęcia, pod wpływem którego bohaterowie i wszyscy ich towarzysze zaczną się robić bardzo senni.

Czarnoksiężnik zamierza przenieść bohaterów przy pomocy zaklęcia do skonstruowanego przez siebie snu, w którym chciał doprowadzić do wypaczenia ich umysłów, jednak plan ten zostanie mu pokrzyżowany. Ważne jest, aby tuż przed zaśnięciem bohaterów został on poważnie ranny. Jeśli to nie bohaterowie go zranią, zrobi to Wilczy Kieł bądź inny ich towarzysz, a ostatnie co bohaterowie zobaczą przegrywając walkę z sennością, to ich antagonista spadający z ogara.

Za zasłoną

Gdy bohaterowie i ich towarzysze „obudzą się” (choć tak naprawdę będą wciąż spali) zobaczą, że niebo stało się czerwone, co sprawia, że cały las wokół nich skąpany jest tym właśnie kolorem. Nie będzie z nimi tylko Wilczego Kła (któremu udało się oprzeć zaklęciu). Po chwili ze wszytki stron lasu zaczną wychodzić różnego rodzaju zwierzęta – wszystkie okropnie i groteskowo zmutowane. Staną w nieprzebranej ilości kręgiem wokół bohaterów, wlepiając w nic swoje czerwone ślipia.

To co jeszcze będzie się znajdowało przy bohaterach, to Kamień Geomancyjny. Nagle jednak zorientują się, że Kamień zniknął, a w jego miejscu siedzi na zwykłym kamieniu dziwnie wyglądająca istota humanoidalna, o wielkich oczach i bardzo długich, spiczastych uszach (znacznie większych niż u elfów). Istota zauważy bohaterów dopiero wtedy, gdy się do niej odezwą i będzie się zdawała być równie zaskoczona, że ich widzi, jak oni jej obecnością. Gdyby ją zaatakowali, miecze będą uderzały w nią jakby była z kamienia.

W czasie rozmowy istota wyzna, że należy do bardzo starej rasy, która pojawiła się na świecie jeszcze na długo przed elfami. Dawno, dawno temu, w ramach kary za przewinę, której już nie pamięta, istota ta dostała zadanie by stać się sercem tego lasu i dawać mu życie. Bohaterowie będą mogli się domyślić, ze rozmawiają z samym Kamieniem Geomanycjnym, który zanim stał się kamieniem, był żywą istotą. Magiczne stworzenie wyjaśni bohaterom, że został spętany przez chaotyczną moc bardzo potężnego i bardzo plugawego czarnoksiężnika. Istota będzie pesymistycznie nastawiona i wyzna bohaterom, że odkąd jej Strażniczka (driada) zginęła, jej nadzieja umarła również. Widząc jednak wolę bohaterów podpowie im, jaką widzi szansę na przerwanie chaotycznego rytuału. Wyjaśni, że po zniszczeniu 8 strażniczych szkieletów, zostało jeszcze 4, znacznie potężniejszych strażników, których przezwyciężenie powinno zakłócić moc rytuału. Bohaterowie znajdą ich, gdy po przebudzeniu się z tego snu udadzą się kolejno w cztery strony świata. Muszą jednak być przygotowani, że czeka ich konfrontacja z niematerialnymi upiorami. Jedyne jak istota może jeszcze pomóc bohaterom, to umagicznić ich bronie, aby były zdolne do ranienia duchów.

Bohaterowie wkrótce zaczną się budzić, co może wydarzyć się na dwa sposoby. Jeśli towarzyszył im Wilczy Kieł, który wszedł w posiadanie magicznego fletu rusałki, wówczas obudzi ich przy pomocy muzyki na nim granej. W innym wypadku to pradawna istota będąca Kamieniem Geomanycyjnym pomoże im uwolnić się z uroku.

Obudzą się w tym samym miejscu, w którym zasnęli. Będzie przy nich Wilczy Kieł, dość poważnie raniony przez mutanty, które wycofały się zabierając ze sobą krytycznie zranionego przywódcę.

Egzorcyzmy

Bohaterowie zapewne zechcą odnaleźć 4 upiory i rozprawić się z nimi. Gdy udadzą się w daną stronę świata, spotkają strażniczego ducha po przejściu około 100 metrów. Każdego z nich można:

a) Pokonać w walce,
b) Siłą wyprowadzić go ok. 20 metrów poza obszar jego jurysdykcji, co spowoduje jego uwolnienie do zaświatów,
c) Odprawić ducha przy pomocy magii śmierci lub światła, jeśli któryś z bohaterów taką dysponuje.

Upiory będą zniewolonymi wcześniej przez czarnoksiężnika duchami, siłą zmuszonymi do pełnienia roli strażników, utrzymujących w ryzach mroczny rytuał.

Upiór południowy – nagle podniesie się zimna mgła, która wywoła u bohaterów dreszcze i znacznie ograniczy ich pole widzenia. Usłyszą warczenie krążących wokół nich wilków. Nagle z mgły przed nimi uformuje się humanoidalna sylwetka z samą czaszką zamiast głowy, która rozkaże bohaterom przyłączyć się do jego pana lub zostaną rozszarpani przez jego wilki. Gdy zacznie się walka, z mgły wyskoczą na nich upiorne wilki (w ilości równej ilości bohaterów graczy i ich towarzyszy, statystyki jak u normalnych wilków). Sam upiór będzie walczył przy pomocy magii śmierci.

Upiór z mgły							
ww	us	k	odp	zr	int	sw	ogd
-	-	-	-	-	-	-	-
A	żyw	s	wt	szyb	mag		
-	18	-	4	4	2		

Upiór zachodni – bohaterowie zobaczą biegnącą przez las dziewczynkę, około 10-cioletnią, która na widok bohaterów zatrzyma się. Będzie wyraźnie przestraszona, jakby uciekała przed czymś. W rozmowie z bohaterami powie, że ucieka przed jakimś bardzo złym człowiekiem w czarnych szatach. Powie, że zgubiła się w lesie i chce wrócić do swojej wioski, do swoich rodziców, nie będzie jednak pamiętała żadnych nazw czy imion. Nagle zatroska się o najbardziej rannego spośród bohaterów, wyciągnie z kieszeni jakieś liście, które będzie chciała przyłożyć do jego rany. Jeśli jej nie powstrzymają, najpoważniejsza z ran bohatera niemal natychmiast się zagoi (przywracając punkty żywotności), pozostawiając po sobie gładką, czerwoną bliznę. Jeśli bohaterowie zaniepokoją dziewczynkę i dojdzie do walki, wówczas blizna zacznie szybko rozprzestrzeniać się po skórze niczym wijący się tatuaż, a bohater będzie musiał co turę wykonywać test siły woli, z rosnącym ujemnym modyfikatorem (0, -10, -20, -30). Dwa nieudane testy spowodują, że bohater straci nad sobą kontrolę i będzie atakował współtowarzyszy, dopóki upiór nie zostanie odegnany.

Upiór dziewczynka							
ww	us	k	odp	zr	int	sw	ogd
20	20	10	10	25	25	25	35
A	żyw	s	wt	szyb	mag		
1	12	1	1	3	3		

Zna tylko jedno zaklęcie, „pokusa chaosu” (str. 169 podręcznika głównego).

Upiór Północny – bohaterowie zobaczą klęczącego tyłem do nich rycerza z widocznymi symbolami któregoś z Sigmaryckich zakonów. Gdy zauważy zbliżających się intruzów, odwróci się, dobędzie broni, nazwie ich demonami przysłanymi przez czarnoksiężnika i rozkaże im w imię Sigmara aby się nie zbliżały, inaczej ich zniszczy. Niełatwo da się

przekonać, że nie ma do czynienia z demonami. W przypadku walki, będzie wymagającym przeciwnikiem.

Upiór rycerz							
ww	us	k	odp	zr	int	sw	ogd
55	35	50	45	40	35	50	30
A	żyw	s	wt	szyb	mag		
2	16	5	4(9)	4	-		

Pełna zbroja kolcza i dwuręczny miecz.

Upiór wschodni – będzie on spokojnie siedzącym na kamieniu staruszkiem, jakby oczekiwał nadejścia bohaterów graczy. Nie okaże żadnych wrogich zamiarów, co więcej, będzie w pełni świadomy swojej sytuacji. Wyjaśni, że za życia był czarodziejem i stał się członkiem oddziału mającego zabić czarnoksiężnika, który jednak pokonał ich swoją plugawą mocą, a dusze niektórych pokonanych uwięził, aby mu służyły. Duch bez oporu podda się egzorcyzmom, jednak zaatakowany lub zmuszany do oddalenia się, mimowolnie podejmie walkę, używając magii niebios.

Upiór staruszek							
ww	us	k	odp	zr	int	sw	ogd
40	40	30	40	40	55	55	40
A	żyw	s	wt	szyb	mag		
1	16	3	4	4	3		

Rozstrzygająca bitwa

Po odesłaniu wszystkich upiorów, moc rytuału zostanie całkowicie przerwana, a Kamień Geomancyjny zacznie odzyskiwać równowagę swojej mocy. Jeśli bohaterowie nie zakopali driady, nie odnajdą jej w miejscu, w którym ją zostawili.

I wtedy czarnoksiężnik pojawi się znowu ze swoimi mutantami. Nawet jeśli został wcześniej bardzo poważnie raniony, jego zaawansowane mutacje pozwoliły mu się zregenerować. Bohaterowie zostaną ponownie otoczeni, tym razem jednak mutanty od razu rzucą się w ich stronę w krwiożerczym szale, a czarny mag rozpocznie jakąś złowieszczą inkantację.

Po upływie jednej tury bohaterowie zauważą, że za czarnoksiężnikiem pojawiła się jakaś postać. Zobaczą oni driadę, z częściowo zregenerowanym po spaleniu ciałem. Na jej skinienie z ziemi wystrzelą ostre pnącza, które wbiją się głęboko w ciało czarnego maga, po czym rozszarpią go na strzępy.

Dalszy przebieg walki zależy częściowo od tego, co z ciałem driady wcześniej bohaterowie uczynili. Jeśli ją zakopali, wówczas po uzdrowieniu Kamienia Geomanycjnego

udało jej się najszybciej zregenerować, i praktycznie całą walkę będzie mogła stoczyć sama, unieruchamiając pnączami i mordując mutanty błyskawicznie. Jeśli jej nie zakopali, a tym bardziej jeśli w ogóle nie odczepili jej od drzewa, wówczas driada będzie słabsza i bohaterowie będą musieli trochę powalczyć sami.

Część 5 – Podążając za upiorem

Kiedy wszystkie mutanty będą już martwe, wówczas masakrycznie wyglądająca driada, która przed chwilą z wściekłością mordowała swych wrogów, teraz spokojnie przejdzie pomiędzy ich ciałami i zbliży się do bohaterów. Po elficku podziękuje im za ocalenie Serca Lasu oraz jej samej i spyta, w jaki sposób może im się za to odwdzięczyć. Prawie na pewno bohaterowie poproszą ją o pomoc w związku z tajemniczym urokiem, który usypia mieszkańców ich wioski. Driada zapowie wówczas, że przybędzie do ich wioski i niech spodziewają się jej następnego poranka.

Gdy bohaterowie będą się przymierzali do powrotu, zwróć ich uwagę na magiczny kostur z czerwonym kamieniem, który pozostał po czarnoksiężniku. Co z nim zrobią, będzie miało znaczenie. Jeśli jakiś mag postanowi wspomagać się nim przy rzucaniu zaklęć, kostur udostępni mu zdolność czarnoksięstwo (może zostać skumulowane z posiadaną już zdolnością).

Gdy bohaterowie wrócą do wioski, chorych będzie jeszcze więcej. Będzie tam też medyk o imieniu Ranulf, którego udało się sprowadzić wysłanym posłańcom. Dość łatwo się przyzna się, że jest czarodziejem, posługującym się magią światła. Będzie on pomagał w opiece nad chorymi i starał się ustalić, co jest jej źródłem.

Tej nocy łowcy czarownic opuszczą wioskę (jeśli jeszcze tego nie zrobili), wcześniej starając się skrytobójczo zgładzić Demę. Czy im się to uda zależy od tego, w jakim stopniu bohaterowie będą mieli oko na łowców czarownic i zielarkę.

Źródło klątwy

Następnego ranka driada zrobi prawdziwe show, przybywając do wioski w pięknej sukni z kwiatów. Jej skóra będzie świeżo zregenerowana, miejscami tylko nosząc jeszcze ślady poparzeń. Po przywitaniu się z bohaterami graczy poprosi ich, aby wskazali, gdzie znajdują się chorzy. Najpierw się im przyjrzy, następnie wejdzie na cmentarz (znajdujący się tuż przy kaplicy) i położy dłonie na rozłożystym drzewie, rosnącym na jego środku. Zamknie oczy i od czasu do czasu będzie tylko bezdźwięcznie poruszała wargami. Jak już porozmawia z drzewkiem, odwróci się, i rozejrzy po zebranym tłumie. Jednocześnie, między ludźmi zacznie przeciskać się zaaferowany Ranulf. Driada oraz Ranulf jednocześnie wskażą ręką na grabarza Rudigera i powiedzą „to on!”

Kontakt z upiorem

Zdezorientowany, niewiele rozumiejący z powodu demencji grabarz nie za bardzo będzie wiedział, o co chodzi i co tu się odjaniepawla. Wypytywany nie udzieli żadnych

przydatnych informacji. Driada bądź Ranulf poinformuje bohaterów, że wyczuwają drugą duszę w ciele grabarza. Stanie się jasne, że Rudiger jest opętany przez jakiegoś upiora lub demona. Driada nie będzie w stanie nic więcej z tym zrobić i wkrótce powróci do lasu. Ranulf również nie będzie miał doświadczenia z takimi przypadkami. Z kolei akolitka Salina zaproponuje, że zna pewną modlitwę, która może pozwolić skontaktować się z duchem, który będzie na taki kontakt otwarty.

Salina będzie potrzebowała wolnego pokoju, w którym zapali świeczki wokół zdezorientowanego, przytulającego swoją łopatę grabarza, poprosi bohaterów o pozamykanie drzwi i okien oraz zachowani ciszy, po czym rozpocznie swoją modlitwę. Po chwili dziewczyna nagle krzyknie przeraźliwie wyginając się w łuk i padnie nieprzytomna na ziemię. Gdy bohaterowie będą sprawdzali jej stan, grabarz po pierwsze będzie wyraźnie zaniepokojony co się z nią stało, po drugie z wyraźnym zaskoczeniem i oświeceniem wyrysowanym w oczach powiadomi, że „wszystko sobie przypomniał".

- „Pamiętam… ja wszystko pamiętam! To moja wina… tak bardzo was przepraszam, teraz pamiętam, że to moja wina! Dawno temu, za czasów mojej młodości byłem hieną cmentarną. Byłem wraz ze swoimi kompanami w Arabii, poszukując starych grobowców i ukrytych w nich skarbów. W jednym z nich… po otwarciu sarkofagu, znaleźliśmy przy zmumifikowanym ciele przepiękny naszyjnik z drogocennym, fioletowym kamieniem szlachetnym. Gdy tylko zabrałem go z grobu, coś zaczęło mordować moich towarzyszy. Nie wiem co to było, uciekałem i nie patrzyłem za siebie. Tylko ja się stamtąd wydostałem. Ale czułem… ale czułem jakby to coś, co tam się przebudziło, pozostało razem ze mną. Jakiś czas później sprzedałem naszyjnik jakiemuś jubilerowi w Styrstadt. Stopniowo zacząłem tracić pamięć, a poczucie ciągłej obecności kogoś jeszcze prześladowało mnie. Po pewnym czasie dołączyłem do księcia Fredrica i jego ludzi, zmierzających by założyć nową osadę. Było ze mną coraz gorzej i w kilka lat później nie pamiętałem już nic."

Nagle Salina ocknie się i usiądzie. Będzie się dało jednak wywnioskować po jej zachowaniu i spojrzeniu, że nie jest już Saliną. Wyciągnie nagle rękę w jakimś kierunku (wgłęb Styrstii) i powie „moje". Będzie to co jakiś czas powtarzała, pokazując cały czas ten sam kierunek. Nie będzie mówiła nic innego. Bohaterowie domyślą się, ze upiór chce odzyskać naszyjnik i może ich do niego doprowadzić. Jeśli gracze będą się wahali, czy wyruszyć z upiorem opętującym Salinę w drogę, ten przywróci przytomność jednemu z chorych, aby pokazać, że spełniając jego wolę bohaterowie ocalą swoich ziomków.

Nietypowa podróż

W stajni Ehrharta znajdują się 4 konie (lub więcej, jeśli więcej jest bohaterów graczy). Z drużyną chętnie wyruszy banita Griswold oraz gladiator Erman wraz z elfką Lithomal – jeśli jednak graczy jest dużo a ich bohaterowie nie posiadają dodatkowych koni w ekwipunku, to nie będzie możliwe zabranie dodatkowych osób. Ranulf pozostanie w wiosce by opiekować się chorymi (jeśli Dema nie żyje a Salina wyrusza z bohaterami, w wiosce nie pozostałby żaden medyk).

Przed wyruszeniem, krasnolud Furalin poprosi jednego z bohaterów graczy na chwilę do swojego domu (tego bohatera, z którym najwięcej go łączy albo wyłonił się jako naturalny przywódca w drużynie). Przekaże temu bohaterowi z namaszczeniem jednoręczny topór runiczny, którego okazał się ukrywać w swoim domu. Wyjaśni lakonicznie, że dawno temu wszedł przypadkiem w jego posiadanie, gdy jego poprzedni właściciel zginął, w związku z czym postanowił zachować go i strzec, aby kiedyś być może przekazać go w odpowiednie ręce. Teraz uznał, że broń może przyczynić się do ocalenia Trostdorfu, dlatego przekazuje go wybranemu bohaterowi. Jednoręczny Topór Runiczny ma właściwość druzgocący, a jego posiadacz może raz na minutę odwrócić wynik rzutu na atak (np. z 73 zrobić 37).

Bohaterowie wkrótce wyruszą, a kierować ich będzie upiór w opętanej Salinie, nie mówiący nic poza „moje!" i co rusz wskazujący kierunek. Drużyna będzie zbliżała się w stronę Styrstadt, stolicy księstwa.

Bohaterowie zauważą jakąś postać siedzącą przy szlaku. Gdy się do niej zbliżą, udany test spostrzegawczości pozwoli im zauważyć, że w krzaczorach po obu stronach zaczaili się na nich strzelcy (po 4 na każą stronę). Zauważona postać wyjdzie na drogę, rozkaże im się zatrzymać pod groźbą rozstrzelania i zażąda by zostawili wszystko co mają cennego, inaczej zginą. Jeśli bohaterom graczy będzie towarzyszył Griswold, rozpozna on w tym mężczyźnie Balthasara, swojego dawnego, niepokornego podwładnego. Chwile powspominają stare czasy, gdy Balthasar knuł jak pozbyć się Griswolda, będącego przywódcą o zbyt miękkim sercu i przejąć kontrolę nad ich grupą. Jak bohaterowie wybrną, zależy od nich, oto kilka możliwych rozwinięć sytuacji:

- Bohaterowie utargują u bandziorów konkretną sumę haraczu, na którą obie strony przystaną.
- Bohaterowie skutecznie zastraszą zbójów, przez co ci postanowią się wycofać.
- Rozpocznie się walka (statystyki „zbója" znajdziesz w bestiariuszu podręcznika głównego).

Jeśli w czasie podróży zdarzy się jakakolwiek walka (np. z bandytami jak powyżej), opętana Salina będzie miała okazję nieco zaskoczyć bohaterów. W czasie walki niech odbierze jednemu z napastników jego miecz, utnie mu nim głowę i rzuci się na kolejnych, zasypując ich serią precyzyjnych ciosów. Po walce dziewczynka będzie wykończona, jako że dla jej drobnego ciała wysiłek ten będzie zdecydowanie zbyt przeciążający.

Po drodze będzie istniała możliwość bezpieczniejszego przepłynięcia barką, z której to okazji zapewne bohaterowie skorzystają – jeśli tego nie zrobią, niech w podróży zaatakuje ich grupka goblinów. Jeśli natomiast popłyną, przyjdzie im odbyć rejs razem ze zbiegłymi łowcami czarownic (lub częścią z nich, jeśli ich skład się uszczuplił – najlepiej by przeżył przynajmniej Aldric, ze względu na przyszłą fabułę). Będzie im towarzyszyło kilku strażników dróg z gwardii książęcej jako eskorta. Jeśli łowcy czarownic uśmiercili wcześniej zielarkę Demę przed ucieczką, podróż może być dość niezręczna. Jeśli bohaterowie nie zadbają o to, aby Salina nie rzucała się w oczy ze swoim „moje", może wówczas paść kilka trudnych pytań, a może nawet dojdzie do potyczki na barce. Tu drużyna raczej nie będzie miała szans przeciwko łowcom czarownic, gwardzistom i obstawie barki, toteż gdy będą tak nierozsądni by wszcząć tam walkę, raczej postaraj się by wylądowali w wodzie i dalszą podróż musieli odbyć brzegiem, bez koni.

Jeśli Salina zwróci uwagę łowców czarownic ale bohaterom uda się to wytłumaczyć, wówczas ci będą nalegali, aby do stolicy podróżować wspólnie, by na własne oczy zobaczyli, jak dziewczyna oddawana jest w ręce kapłanów.

Podchody

Prędzej czy później bohaterowie dotrą do stolicy. Okaże się jednak, że opętana Salina nie wskazuje dokładnie na miasto, ale na ufortyfikowaną posiadłość znajdującą się w odległości około kilometra od murów miejskich. Bohaterowie albo udadzą się tam bezpośrednio, aby sprawdzić możliwość dostania się do środka, albo (ku niezadowoleniu Saliny) wejdą do miasta, by najpierw rozeznać się kto mieszka w posiadłości i być może zabrać Salinę na konsultację do kapłanów/gildii magii. W razie gdyby gracze zastanawiali się do kogo z nią pójść, podpowiedz graczom, że w stolicy znajduje się klasztor Morrytów, w którym znają Salinę jako wychowankę kapłana Abelhelma. Jeśli kapłani/magowie zbadają dziewczynę, uda im się ustalić, iż możliwe jest dokonanie wyrzucenia niechcianej duszy z jej ciała, jednak opętujący ją upiór zagroził, że zdąży uśmiercić dziewczynę, jeśli tego spróbują. Bohaterowie raczej nie zdecydują się na tą opcję, a jeśli tak, do upiór nie pozwoli się tak

łatwo wyrzucić i uśpi okolicznych ludzi, aby spróbować na własną rękę dostać się do posiadłości z jego „moje”.

Poniżej kilka informacji, które bohaterowie zapewne poznają prędzej czy później:

- W posiadłości mieszka poważany Alchemik Nathandar Scherer wraz z żoną Isoldą, która jest siostrą księcia Wernera (a zatem także siostrą księcia Fredrica).
- Córka Nathandara i Isoldy (11-stoletnia Lisbeth) poważnie choruje, a do posiadłości sprowadzani byli już nieskutecznie przeróżni uzdrowiciele z całego księstwa.
- Schererowie są właścicielami znanej sieci sklepów alchemicznych w całym księstwie, bohaterowie będą mogli zrobić zakupy w ich ogromnym sklepie w stolicy.

Jeśli bohaterowie długo będą zwlekali z wyruszeniem do posiadłości, zniecierpliwiona Salina w końcu wymknie się im (usypiając ich w razie potrzeby) i sama się tam uda, a bohaterowie dowiedzą się później, że gdy wpuszczono ją przez bramę fortu (nie sprawiła wrażenia groźnej), ta zabiła jednego ze strażników po czym została pojmana i jest tam przetrzymywana.

Bardziej prawdopodobne, że bohaterowie (być może od razu) zbliżą się do posiadłości. Zobaczą wtedy kobietę w eleganckim, lecz polowym stroju, jadącą konno w obstawie straży w kierunku posiadłości, zapewne wracając z rekreacyjnego polowania. Jeśli zastanie bohaterów przy bramie posiadłości, spyta ich o godność i powód przybycia. Dość łatwo będzie wzbudzić ciekawość właśnie poznanej pani Isoldy, dzięki czemu ta zaprosi ich do środka.

Coraz bliżej celu

Gdy bohaterowie znajdą się w pokoju gościnnym posiadłości, Isolda zostawi ich na chwilę ze służbą, aby przebrać się w odpowiednie do przyjmowania gości ubranie. Przy stole z poczęstunkiem, do którego zostaną zaproszeni, będzie siedział ciemnowłosy mężczyzna, który bez słowa lecz uważnie będzie przyglądał się bohaterom, spożywając swój posiłek. Wysoko uniesie brwi, gdy Salina wyciągnie w górę rękę, i wskazując na sufit (czyli właściwie na piętro posiadłości) wykrzyknie „moje!”. Bohaterowie będą również bacznie obserwowani przez Lukasa, sierżanta straży posiadłości.

Gdy Isolda wróci, przedstawi mężczyznę przy stole jako swojego szwagra, Semunda. Porozmawia z bohaterami dopytując o przyczyny ich podróży. Kiedy poruszą temat naszyjnika, nastawienie Isoldy zmieni się z serdecznego zaciekawienia na zdystansowanie i będzie już dążyła raczej do wyproszenia bohaterów. Sytuacja może się rozegrać na następujące sposoby:

- Bohaterowie zdobywszy informację o chorej córce (wcześniej albo od samej Isoldy) przekonają ją, aby ich drużynowy czarodziej/kapłan/medyk/uczony zbadał dziewczynkę, a nóż wpadnie na pomysł, na którego nie wpadli inni uzdrowiciele.
- Bohaterowie zostaną wyproszeni z posiadłości.
- Bohaterowie tak skutecznie poprowadzą rozmową, iż uda im się dowiedzieć, że szukany przez nich naszyjnik jest magicznym przedmiotem, którego Semund zakupił w Styrstadt od jubilera nie zdającego sobie sprawy z jego magicznych właściwości. Następnie użył jego mocy (jako że jest magiem) aby podtrzymać przy życiu swoją bratanicę. Nie mogą oddać naszyjnika, ponieważ wówczas dziewczynka umrze.

Jeśli bohaterom uda się dostać do pokoju Lisbeth, dziewczynka będzie spała w swoim łóżku na jej szyjki spoczywał będzie poszukiwany amulet. Próby znalezienia alternatywnego sposobu na utrzymanie jej przy życiu spełzną na niczym. Bohater mający wiedzę na temat nekromancji będzie w stanie stwierdzić, że to właśnie ten rodzaj magii utrzymuje dziewczynkę sztucznie przy życiu.

Kiedy upiór dostrzeże, że bieg wydarzeń oddala go od dostania amuletu w swoje ręce, nagle zerwie się by zabić najbliższego strażnika jego własną bronią i pogna w kierunku pokoju Lisbeth. Najprawdopodobniej zakończy się to pojmaniem zarówno Saliny jak i pozostałych bohaterów i zamknięciem ich w jednym z pokoi posiadłości, w oczekiwaniu aż Nathandar i Isolda zdecydują co dalej z nimi zrobić. Najpewniej tak samo skończy się próba ewentualnego wkradnięcia się do posiadłości.

Część 6 – Szczęście w nieszczęściu

Kiedy będą uwięzieni, upiór będzie miał dość czasu by uśpić wszystkie osoby w posiadłości. Później zostanie już tylko wywarzenie drzwi i bohaterowie będą mogli bez problemu dostać się do pokoju Lisbeth, w którym oprócz niej zastaną także śpiących przy niej Isoldę i Nathandara przy jej łóżku, Semunda w fotelu i kilku strażników na podłodze. Opętana Salina będzie już w stanie komunikować się kręceniem bądź kiwaniem głową a nawet wypowiedzieć kilku słów i upiór będzie skłonny pójść na wszelkie ustępstwa byleby tylko odzyskać amulet. Prawdopodobnie bohaterowie zgodzą się przekazać mu naszyjnik dopiero, gdy obieca najpierw uzdrowić dziewczynkę, na co upiór się zgodzi.

Upiór odzyskuje amulet

Po dokonaniu pseudo-uzdrowienia na Lisbeth, upiór wreszcie chwyci w dłonie swój upragniony naszyjnik. Wydarzą się wtedy jednocześnie dwie rzeczy. Po pierwsze Lisbeth podniesie się, a następnie rzuci się z zębami na najbliższego bohatera (jako że stała się zombi). Opętana Salina roztrzaska zaś amulet i zwinie się w kłębek przyciskając jego fragmenty do siebie. Wszyscy uśpieni obudzą się i skonfrontują się z bohaterami graczy.

Po chwili zamieszania, Salina wstanie, rozejrzy się po pokoju i powie: „Gdzie jest ten, który mi to zrobił?!" Nagle jej wzrok zatrzyma się na Semundzie i wtedy powie „To Ty!". I wtedy Salina rozpocznie inkantację pod wpływem której pokój natychmiast wypełni się dusznym dymem, w którym bohaterowie nie będą w stanie nic zobaczyć i zaczną tracić przytomność. Będą słyszeli, jak podłoga i ściany wokół nich pękają oraz donośny, przeraźliwie brzmiący głos czegoś, co opętuje Salinę. Ostatnie co zobaczą przed zaśnięciem, to nagły rozbłysk światła w pokoju i niewyraźną sylwetkę dziewczynki, stojącą miedzy Saliną a Isoldą i Nathandarem.

Po chwili ciszy włącz nastrojową muzyczkę i przeczytaj graczom następującą narrację:

Bajka o Mrocznym Panu

(widzicie jak) Dziewczynka siedzi w łóżku w koszuli nocnej, w półmroku, w ledwie widocznym świetle i patrząc przed siebie zaczyna opowiadać.

Dawno, dawno temu, w pewnej odległej, pustynnej krainie, żył pewien bardzo zły czarnoksiężnik. Był tak przerażający, że bali się go wszyscy, nikt nie śmiał nawet wymawiać jego imienia. Sam czarnoksiężnik nie bał się niczego, poza jednym – bał się śmierci. Używał swej mocy by odsuwać ją od siebie lecz wiedział, że prędzej czy później ona go dopadnie.

Dlatego pewnego dnia, mroczny pan postanowił zamknąć swoją duszę w magicznym amulecie, aby mogła ona przetrwać w nim tysiąclecia. Liczył na to, że gdy znów powróci, postęp otworzy przed nim nowe możliwości władania mocą i osiągnięcia nieśmiertelności.

(widzicie jak) Dziewczynka wysuwa się spod kołdry i siada na skraju łóżka. Mówi dalej patrząc w podłogę.

Na straży zaklętego amuletu czarnoksiężnik postawił wiernego strażnika, który oddał swoje życie, by jako upiór strzec grobu swego pana i uwolnić go gdy nadejdzie odpowiedni czas. Strażnik jednak nie podołał swojemu zadaniu. Amulet został wykradziony i sprzedany jak byle błyskotka, a strażnik w akcie desperacji opętał złodzieja, który to uczynił, aby z czasem zmusić go do odzyskania amuletu, w którym uwięziony był jego Pan.

(widzicie jak) Dziewczynka wstaje i zaczyna krążyć po pokoju, obserwując własny cień rzucany przez nocną lampkę.

W tym samym czasie żyła sobie pewna mała dziewczynka, która bardzo chorowała. Jej rodzice robili wszystko co mogli, aby jej pomóc, jednak wszelkie wysiłki szły na nic. Dziewczynka stanęła u progu śmierci. Wtedy nagle pojawiła się nowa nadzieja. Stryjek chorej dziewczynki zdobył pewien magiczny amulet twierdząc, że przy jego pomocy będzie w stanie zachować ją przy życiu. Rozpaczliwe pragnienie ocalenia córeczki było tak silne, że nie pozwalało jej rodzicom zrozumieć jaki rodzaj magii ma podtrzymywać jej życie.

(widzicie jak) Dziewczynka zatrzymuje się i patrzy długo na płomień lampki.

Stryj wykorzystał energię pochodzącą z duszy pradawnego czarnoksiężnika aby przedłużyć życie swojej bratanicy. Dziewczynka wstawała rano, chodziła i jadła, lecz nie była w stanie nikomu opowiedzieć, jak bardzo cierpi. W jej wnętrzu niewinność małej dziewczynki zmagała się bez przerwy z przytłaczającym gniewem mrocznego pana.

(widzicie jak) Dziewczyna zaczyna pomalutku tańczyć, bez pośpiechu wykonując kolejne figury.

Aż pewnego dnia w domu dziewczynki i jej rodziców pojawił się strażnik mrocznego pana, w ciele innej niewinnej dziewczyny. Strażnik odzyskał amulet i zniszczył go, uwalniając złego czarnoksiężnika i pozwalając mu się pożreć. Mała, chorująca dziewczynka również została uwolniona z więzienia swojego zmęczonego ciała.

(widzicie jak) Dziewczynka znów usiadła na łóżku, odchylając się do tyłu i patrzy w górę.

Mroczny pan powrócił, owładnięty rządzą zemsty. Chciał zabić wszystkich: rodziców dziewczynki wraz z całą ich służbą, a najbardziej chciał zabić jej stryjka, za to co ten mu uczynił. Ale dziewczynka nie chciała, by jej rodzinie stała się krzywda. Stanęła ona między mrocznym panem a swoimi bliskimi, aby przeciwstawić mu się po raz kolejny.

(widzicie jak) Dziewczynka wstaje i pomału idzie gdzieś w bok, ku ciemności.

Jedynie swojego stryjka dziewczynka nie była w stanie uratować. On nie chciał źle, ale używanie złej magii zawsze ma swoje konsekwencje. Dziewczynka mogła już odejść w spokoju, wiedząc że jej rodzice są bezpieczni.

(widzicie jak) Dziewczynka podchodzi do siedzącej w ciemności, szlochającej kobiety.

Nie płacz mamo. Muszę iść bo czekają już na mnie. Będę tam na was czekała, ale póki co żyjcie i bądźcie szczęśliwi.

Budzicie się.

Ochłońmy

Kiedy bohaterowie się obudza, zobaczą Isoldę szlochającą nad ciałem swojej córeczki. Salina będzie nieprzytomna, ale żywa, jej włosy będą spięte wstążką, którą wcześniej spięte były włosy Lisbeth. W ścianie będzie wyrwa i nigdzie nie będzie Semunda. Wszyscy obecni w pokoju widzieli ten sam sen.

Nathandar zaprosi bohaterów na dół, do pokoju gościnnego, aby dać Islodzie przestrzeń a sobie czas by ochłonąć. Nie będzie do bohaterów wrogo nastawiony – już od dłuższego czasu miał wątpliwości, czy dobrze robią utrzymując Lisbeth na siłę przy życiu.

Po chwili bohaterowie usłyszą poruszenie na zewnątrz, po czym do posiadłości wparuje sam książę Werner w obstawie gwardzistów. Jego podobieństwo do Fredrica będzie uderzające. Książę będzie chciał wiedzieć, co tu się stało, skąd wyrwa w ścianie posiadłości i czy jego siostrze nic nie jest. Zainteresuje się także, kim są bohaterowie graczy. Nathandar przedstawi ich jako swoich znajomych i dalekich krewnych, zapewni też, że Isoldzie nic nie jest ale właśnie opłakuje śmierć Lisbeth, która w końcu przegrała z chorobą. Poprosi Wernera, że wszystko wytłumaczy mu później, ale teraz chcą pozostać chwilę sami. Książę da szczere wyrazy współczucia i po upewnieniu się, że jego siostrze nic nie jest, opuści posiadłość.

Salina odzyska w końcu przytomność, jednak nie będzie nic pamiętała, włącznie z tym kim jest (będzie odzyskiwała swoją pamięć stopniowo). Będzie jednak ufała bohaterom graczy. Następnego ranka bohaterowie zapewne wyruszą w drogę powrotną, otrzymując od alchemika zapas medykamentów i mikstur leczniczych w prezencie. Poszukiwanie uwolnionego Mrocznego Pana będzie niemożliwe z powodu braku jakiekolwiek tropu.

Trudny powrót

Podczas spływu barką w drodze powrotnej do Trostdorfu, łódź zostanie zaatakowana przez pokaźną bandę goblinów. Na pokład zaczną sypać się strzały. Ktoś dostrzeże, że barka niedługo uderzy o przerzucone przez rzekę, związane drzewa. Oprócz łuczników w lesie, goblińscy wojownicy będą płynęli także w stronę barki i biegli po barykadujących rzekę drzewach. Rozpocznie się abordaż i walka między ochroną barki i bohaterami a goblińskimi napastnikami (statystyki goblinów znajdziesz w bestiariuszu podręcznika głównego).

Walka będzie zawierała dwa ważne elementy. Po pierwsze zwłoki zabitych ludzi zaczną po chwili podnosić się z pokładu i dołączać do walki przeciwko goblinom, u boku żywych. Bohater trzymający się blisko Saliny zauważy, że ta ma zamknięte oczy i wyszeptuje ciąg słów (w języku tajemnym). Po drugie, wśród goblinów będzie dało się dostrzec ich przywódcę – paskudnego, silnego osobnika zagrzewającego swoich do boju, z ozdobną ludzką czaszką na ramieniu. Jego śmierć spowoduje, że gobliny zaczną się wycofywać.

Wódz goblinów							
ww	us	k	odp	zr	int	sw	ogd
55	50	40	40	50	35	45	30
A	żyw	s	wt	szyb	mag		
2	15	4	4	4	-		

Gracze zorientują się, że Salina odziedziczyła podczas opętania moc nekromancką, którą nieświadomie używa i będą musieli podjąć decyzję, co zrobić z tym faktem.

Kiedy bohaterowie wrócą do Trostodrfu, wyjdzie im naprzeciw podpierający się laską książę Fredric. Wszyscy chorzy wyzdrowieli, uwolnieni spod mocy upiora. Salina rozpozna kapłana Abelhelma, nazwie go swoim tatą i mocno przytuli na powitanie.

Jeśli bohaterowie byli tak nierozsądni, że pozostawili kostur czarnoksiężnika w wiosce, wówczas bohaterowie dowiedzą się, że pod ich nieobecność dziecko Baldrica i Clory urodziło się jako zwierzoczłek i musieli go zgładzić. Następnie kapłan Abelhelm znalazł kostur, który teraz trzeba będzie odwieźć do stolicy i oddać w ręce kapłanów, aby go zniszczyli.

Jeśli któryś z bohaterów podróżował z tym kosturem, najwyższy czas aby wylosować mu mutację chaosu.

Od zażegnania problemów dręczących Trostdorf miną 3 tygodnie spokoju. Mag światła Ranulf pożegna się i wyruszy dalej w świat. Uzdrowieni powoli dochodzą do siebie, niektórzy szybciej, inni z oporami. Pewnego dnia jednak spokój Trostdorfczyków znów zostanie zakłócony, gdy zobaczą oni proporzec z flagą Styrstii i łowcę czarownic Aldrica w towarzystwie oddziału gwardzistów (10 żołnierzy, w tym sierżant Esteban), zmierzających w stronę wioski. Jeśli Aldric nie żyje, zastąp go kimś innym, równie groźnym i nieprzewidywalnym.

Część 7 – Intruzi

Aldric ze swoim oddziałem wjadą na środek wioski aby zapoznać mieszkańców z przywiezionym ze sobą legitnym dokumentem, zgodnie z którym Trostdorf staje się z woli księcia Wernera częścią Styrstii, a Aldric w dowód uznania jego licznych zasług podczas służby jego wysokości, staje się nowym zarządcą wioski. Ponadto, wymienione w liście osoby: Fredric Reichert, kapłan Abelhelm oraz były stajenny książęcy Ehrhart są zobowiązani do sumiennej pomocy Aldricowi w prowadzeniu jego rządów pod groźbą kary śmierci.

Reakcja wszystkich będzie zdecydowanie negatywna. Aldric ostrzeże jednak, że ściąganie na siebie gniewu księcia Wernera nie jest najlepszym pomysłem. Jeśli gwardziści zostaną wyrzuceni z wioski, wrócą w znacznie większej liczbie. Tym gorzej, jeśli zginą.

Gwardzista książęcy							
ww	us	k	odp	zr	int	sw	ogd
50	45	40	40	45	35	40	35
A	żyw	s	wt	szyb	mag		
2	15	4	4	4	-		

To ostatnie wyzwanie dla Trostdorfczyków posiada najbardziej otwarte zakończenie (dotychczasowa fabuła była głównie liniowa). Bohaterowie mogą wyrzucić intruzów z wioski, zabić ich, uwięzić, a następnie pozostać w osadzie albo opuścić ją, by poszukać miejsca do założenia nowego Trostdorfu.

Poniżej kilka elementów fabularnych do wplecenia w tej części:

- Fredric wciąż zmęczony po przebytej chorobie poprosi o chwilę czasu by w spokoju zastanowić się, co zrobić w tej sytuacji. W czasie tego odpoczynku zostanie on jednak zaczarowany przez ukrywającego się wśród gwardii, wynajętego przez Aldrica czarodzieja. Fredric zostanie znaleziony przez bohaterów graczy nieprzytomnym. Umagiczniony bohater gracza bądź kapłan Abelhelm ustalą, że rzucono na niego zaklęcie magii cienia. Gdy poinformują o sytuacji Aldrica, ten skutecznie będzie udawał zaskoczonego i poruszonego oraz poprosi bohaterów graczy o odnalezienie czarodzieja.
- Gwardziści wyrzucą rodziny z dwóch domów, aby samemu je zarekwirować.
- Gladiator Erman postawi się gwardzistom i dojdzie między nimi do potyczki. Jeśli bohaterowie nie zainterweniują, Erman zostanie zabity. Mogą jednak wytargować, aby został jedynie zamknięty na jakiś czas w dyby.

- Kiedy Aldric zobaczy w wiosce Wilczego Kła, odbędzie z nim krótką rozmowę, w trakcie której elf nie spodoba się nowemu zarządcy, w związku z czym ten wyprosi go z wioski, zabraniając mu się w niej pojawiać.
- Aldric zarządzi rozbudowę wioski pod kątem wzmocnienia umocnień i stworzenia nowych domów. W tym celu zagoni Trostdorfczyków do wzmożonej pracy. Poinformuje, że nowe domy mają się przydać kolejnym osadnikom, którzy mają niedługo (za około tydzień) przybyć do Trostdorfu. Z polecenia księcia Wernera do wioski przyjdzie wkrótce około 100 imigrantów ze stolicy, aby powiększyć osadę.
- Prawdopodobne bohaterowie graczy udadzą się w pewnym momencie by poradzić się u Wilczego Kła i znajdą go przy jego chatce. Być może będą chcieli zaangażować w sprawę zaprzyjaźnioną driadę. Podczas rozmowy z elfem zauważą, że są śledzeni przez zakapturzoną postać. Jeśli uda im się ją pojmać lub przynajmniej postawić w niekorzystnej sytuacji, będą mogli porozmawiać z nim. Dowiedzą się wtedy od niego, że jest wynajętym przez Aldrica najemnym czarodziejem-iluzjonistą o imieniu Diego. Być może uda im się dogadać z magiem przebijając ofertę Aldrica, może go zabiją, a może ten ucieknie im korzystając ze swoich licznych sztuczek. Jeśli im ucieknie, prawdopodobnie będą starali się go odnaleźć lub zwabić w pułapkę.

Mag cienia Diego							
ww	us	k	odp	zr	int	sw	ogd
45	45	35	40	55	60	60	50
A	żyw	s	wt	szyb	mag		
2	15	3	4	4	3		

Profesje: Mistrz magii + szpieg

Postaraj się o dobre odegranie Aldrica. Jest to bezwzględny człowiek, któremu jednak zależy na utrzymaniu władania we wiosce, dlatego będzie skory pójść na różnego rodzaju ustępstwa. Będzie jednak korzystał z nadarzających się okazji by dać upust swoim psychopatyczno-sadystycznym skłonnościom.

Niech w ostatniej scenie tej przedostatniej sesji kampanii bohaterowie graczy zobaczą, jak do wioski wjeżdżają konno dwie kobiety. Jedna będzie nieznajomą z licznym pakunkiem (Estella z części 1), druga zaś rozpoznawalna przez tych, którzy są w Trostdorfie przynajmniej od 3 lat – urodziwa i serdeczna czarodziejka życia Maggie.

Część 8 – Ostateczne rozstrzygnięcie

Gdy kobiety wjadą do wioski, szybko zostaną rozpoznane przez sierżanta Estebana (który również pojawił się w prologu), który przewodził ich poszukiwaniom (i od czas swojej porażki dostaje najgorsze zadania, takie jak wysyłka do jakiejś zapyziałej wiochy). Sierżant będzie namawiał Aldrica do natychmiastowego zgładzenia lub pojmania zdradzieckich uciekinierek. Łowca czarownic w duszy chętnie zabiłbym dwie kolejne wiedźmy, jednak widząc brak wsparcia po stronie bohaterów graczy nie będzie rozpoczynał walki, której nie da rady wygrać. Będzie jednak wypatrywał okazji do pozbycia się ich.

Czarodziejki szybko skumają się z bohaterami graczy. Przybyły tu za namową Maggie, dla której doświadczenie zobaczenia i dotknięcia Kamienia Geomancyjnego było tak wielkim przeżyciem, że koniecznie chciała jeszcze kiedyś wrócić w to miejsce. Estella uznała, że jest to poniekąd dobra okazja do przeprowadzenia nowych badań. Czarodziejki będą poruszone sytuacją, w jakiej znalazł się Trostdorf i będą chętne do pomocy.

Jeśli bohaterowie zignorowali fakt, iż Salina posługuje się czarnoksięską mocą i nie dopilnowali, aby ktoś zajął się jej szkoleniem, wówczas będzie miał miejsce pewien incydent. Wpadnie ona w trans, w trakcie którego ożywi ciała spoczywające w wiosce na cmentarzu. Ożywieńcy ruszą w stronę Aldrica (przebywającego wtedy zapewne w karczmie), aby go zabić. Pozbawienie Saliny przytomności nie zatrzyma pochodu trupów.

Tak jak pisałem, rozwiązanie tej sytuacji może przebiec bardzo różnorodnie, a epilog, który opowiesz bohaterom na końcu kampanii będziesz musiał/a dopasować do podjętych przez bohaterów decyzji. Zdaję sobie sprawę, że scenariusz ten, a zwłaszcza opis tych dwóch ostatnich sesji, pozostawia wiele niedopowiedzeń. Luki te pozostawiam Twoim pomysłom i decyzjom.

Poniżej przedstawiam dwa dodatkowe warianty, mające wpływ na zakończenie:

1) **Zemsta księcia Wernera** – w tym wariancie, książę dowiedziawszy się o buncie Trostdorfczyków będzie chciał ich śmierci. Wyśle pokaźny oddział żołnierzy, aby ci zniszczyli wioskę, a jeśli jej mieszkańcy się przenieśli, odnaleźli ich i zabili. Możesz pociągnąć kampanię o kolejne sesje, w których Trostdorfczycy będą zmagali się z najeźdźcami.
2) **Mroczny Pan powrócił** – w tym wariancie książę nie będzie interesował się kwestią Trostdorfu niezależnie od toku wydarzeń, ponieważ został on opętany przez uwolnionego przez bohaterów graczy ducha pradawnego nekromanty. Do bohaterów zaczną po pewnym czasie docierać plotki, że książę Werner zmienił się nie do

poznania, odsunął się od swojej rodziny, przestał używać swojego imienia i zmienił politykę rządzenia księstwem, kładąc nacisk na rozwijania szkoły magii, tak że wkrótce zaczęli tam przybywać magowie z całych Księstwa Granicznych. Jego rządy stały się jeszcze surowsze i wkrótce ludzie zaczęli nazywać go… Mrocznym Panem. Jeśli chciałbyś kontynuować kampanię w tym wariancie, kolejne sesje mogą dotyczyć, np. prób powstrzymania Mrocznego Pana. Może skumają się w tym celu z Aldric'iem?

Jeśli postanowisz w tym miejscu zakończyć kampanię, możesz to zrobić przy pomocy pewnej ramy, kiedy to do Trostdorfu ponownie przybędą ci sami łowcy nagród, którzy trzy lata wcześniej poszukiwali czarodziejki-uciekinierki (nadaj im wówczas bardziej zaawansowane profesje, aby podkreślić upływ czasu). Możesz z ich perspektywy opisać, jak zmienił się Trostdorf. Możesz zachęcić graczy, aby opisali także ich postacie widziane z boku, jak się zmieniły, czym się teraz zajmują. Być może trwa właśnie planowany wcześniej festyn, ze wszystkimi wymyślonymi wcześniej przez graczy atrakcjami, na cześć 16-stolecia powstania Trostdorfu? Maggie zapewne wyszła za kogoś z wioski (może za któregoś z bohaterów graczy?), Salina być może nauczana jest przez jednego z bohaterów graczy magii (albo wyruszyła z Estellą do Altdorfu), krasnolud Furalin zaprojektował samo-bujający się wózek dziecięcy dla swojego bombelka. Może pozwolono Ortolfowi przybyć do wioski ze swoimi córkami, które nauczyły się mówić i absolutnie nie ugryzłyby człowieka. Dopasuj epilog do historii, jaką udało Ci się stworzyć wraz z Twoimi graczami.

Eksperyment

W ramach pracy magisterskiej poprowadziłem eksperyment (r. 2019-2020), w którym narracyjne gry fabularne stanowiły narzędzie wspierania rozwoju. Przetestowałem w ten sposób nową, zaproponowaną przeze mnie metodę. Oparta ona jest na „koncepcji archetypowych scenariuszy życia" opracowanej przez psycholog Carol S. Pearson. Chodzi w niej o to, że pani Pearson wyróżniła w tzw. „nieświadomości zbiorowej" (części nieświadomości wspólnej wszystkim ludziom) 12 archetypów, czyli pewnych wzorców myślenia, postrzegania rzeczywistości i postępowania. Archetypy te od razu kojarzą się erpegowo, są to bowiem: Niewinny, Sierota, Wojownik, Opiekun, Poszukiwacz, Kochanek, Niszczyciel, Twórca, Władca, Mag, Mędrzec, Błazen. Za każdym z nich stoi jego szeroka charakterystyka oraz opis jego „jasnej" jak i „ciemnej" strony. Zgodnie z tą koncepcją, każdy z tych archetypów jest u każdego człowieka aktywny w różnym stopniu w danym momencie jego życia, w zależności od jego osobistych predyspozycji oraz jego aktualnej sytuacji. Praca z archetypami polega na uwalnianiu potencjału, jaki skrywają one w sobie i najczęściej polega na pracy z opowieścią i bajkoterapii.

Ja postarałem się wyróżnić u moich osób badanych po 2 archetypy, które były u nich mało aktywne, a jednocześnie deklarowali oni chęć, aby były aktywniejsze. Właśnie te archetypy były im przydzielane i mieli oni za zadanie odgrywać je w ramach swojego bohatera w prowadzonej przeze mnie kampanii RPG (po 8 sesji w 4 grupach, po 4 osoby każda). Gracze otrzymali opisy swoich archetypów oraz wskazanie, aby starali się odgrywać jak najwięcej wzorców typowych dla tych archetypów i możliwie jak najbliżej ich „jasnej strony".

Analiza statystyczna wyników uzyskanych z użytego kwestionariusza pozwoliła stwierdzić, że po kampanii aktywność wybranych archetypów podniosła się w sposób istotny statystycznie. Badanie było jednak prowadzone na małej grupie i narażone na różne błędy, więc skuteczność metody nie jest przesądzona. Opracowałem szereg wniosków na temat badania, które dotyczą głównie możliwości jego ulepszenia. Mam nadzieję w przyszłości ulepszać, testować i propagować moją metodę.

Pozdrawiam serdecznie,

Kamil Piekarz
kamil.piekarz12@gmail.com