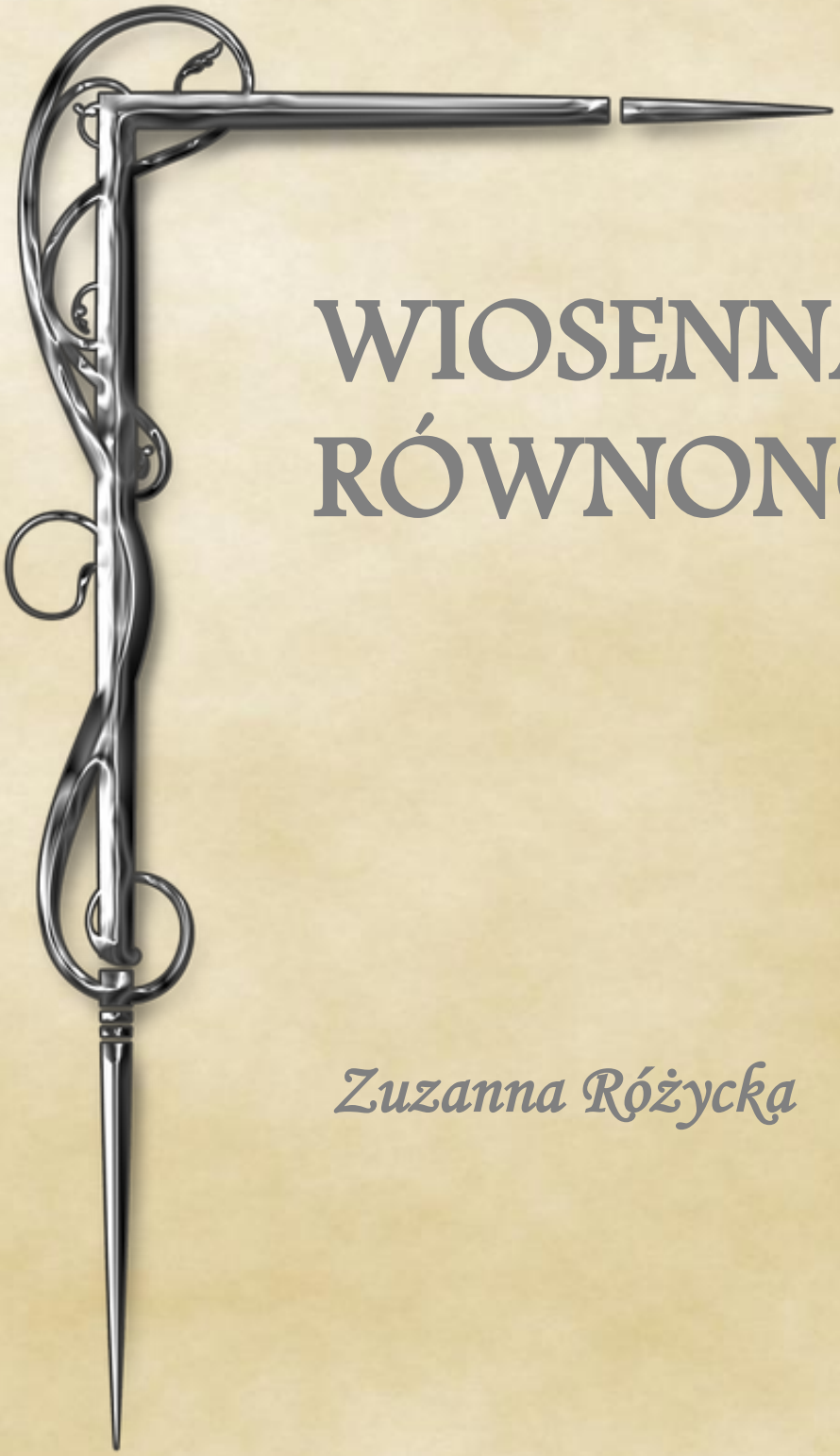


# WIOSENNA RÓWNONOC

*Zuzanna Różycka*

*Bydgoszcz 2020*

# *WIOSENNA RÓWNONOC*

**INFORMACJE PODSTAWOWE:**

System: Warhammer, edycja 4

Setting: Warhammer

Gotowa mechanika: tak

Modyfikacja zasad: nie

Liczba graczy: 3-4

Liczba sesji: 6-7 (po 4-5h każda, w zależności od dynamiki drużyny i MG)

Miejsce rozgrywki: wieś na szlaku handlowym nad jeziorem, otoczona górami i lasami; przykładowo: przygraniczna wioska leżąca pomiędzy Reiklandem a Jałową Krainą, niedaleko większego miasta – Kotzdamu.

Tagi: zemsta, miłość, śledztwo, porwanie, klątwa, duch, magia Chaosu, Nurgle

**Z sesji wzięte:** w ramkach będę dzielić się przykładowymi rozwiązaniami-inspiracjami, które pojawiły się podczas rozgrywania tego scenariusza z moimi graczami – mam nadzieję, że okażą się pomocne lub podsuną inne pomysły wzbogacenia rozgrywki.

**WYKORZYSTANO ILUSTRACJE:**

Mapy na podstawie projektów własnych z platformy inkarnate.com.

Pozostałe wykorzystane grafiki to prace własne lub utwory na licencji CC0.

## Spis treści


ZARYS FABUŁY ..... 4

MIEJSCE I ZABUDOWANIA ..... 4

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI ..... 6

Antek ..... 6

Wojciech ..... 6

Błażej ..... 7

Jadwiga ..... 7

Sara ..... 7

Mania ..... 8

Rodzina von Wandlung ..... 8

Rodzina Rybskich ..... 9

Inni ..... 10

WYDARZENIA ..... 12

DZIEŃ 1 ..... 12

1. Święto Równonocy Wiosennej ..... 12
2. Bójka o Mariettę ..... 13
3. Ofiara nad jeziorem i zniknięcie Marietty ..... 13

DZIEŃ 2 ..... 15

4. Ranek w Nowych Onucach ..... 15
5. Dziwne zdarzenia i śledztwo ..... 15

DZIEŃ 3 ..... 18

6. Mania i konflikt z innymi dziećmi ..... 18
7. Poród Jadwigi ..... 18
8. Stara tkalnia ..... 18
9. Odnalezienie Antka ..... 20
10. Losy odnalezionych ..... 20
11. Zapłata ..... 20

DZIEŃ 4 ..... 21

13. Topielec ..... 21
14. Rozmowy z Mariettą i Antkiem ..... 21
15. Wizja Mani ..... 21
16. Msza ..... 22

DZIEŃ 5: ..... 22

17. Porwanie ..... 22
18. Spotkanie z Tamarą ..... 23

19. Karawana opuszcza Nowe Onuce ..... 24
OSTATECZNY WYBÓR ..... 24
UWAGI KOŃCOWE: ..... 26
Załącznik nr 1 ..... 27
Załącznik nr 2 ..... 28

## ZARYS FABUŁY

*Dzisiaj dzień świąteczny! Radujmy się i dziękujmy bogom za kolejną przetrwaną zimę! Oto nadchodzi magiczny, wyjątkowy czas – jedyny w całym roku, gdy słońce po równo dzieli się z Mannsliebem czasem spędzonym na niebie. Tej nocy na ludzi spłynąć może łaska, a zanoszone do Mananna i Taala modlitwy, jeśli zostaną wysłuchane i wzmocnione odpowiednią ofiarą, zapewnią przychylność bogów w tegorocznych plonach i łowach. Mieszkańcy wsi Nowe Onuce szykują się do obchodów. Karczma Pod ~~Starą~~ Nową Onucą gotowa jest na przyjęcie licznych biesiadników – zarówno mieszkańców wsi, jak i przyjezdnych, których od wiosennego otwarcia szlaków, we wsi nie brakuje. Gdy słońce powoli zniża się nad horyzont i nadchodzi wieczór, drogą od Reiklandu dociera karawana, a wraz z nią Bohaterowie Graczy. Ledwie wysiadają z powozu – urocza, rudowłosa karczmareczka zaprasza, by wzięli udział w uroczystościach. Za niewielką opłatą (ofiarą dla bogów oczywiście!) można tej nocy pić i jeść do woli. Karczmarz warzy naprawdę świetne piwo, jego popisowy sandacz w mleku z suszonymi jagodami zaostrza apetyt, a do tego piękne dziewczęta w lnianych sukienkach i przystojni chłopcy tańczą wokół stołów. Czy można sobie wyobrazić lepszy odpoczynek po długiej, męczącej podróży wyboistymi gościńcami Reiklandu? Pewnie byłoby idealnie, gdyby nie to, że 20 lat temu na wieś ktoś rzucił klątwę, która właśnie w tym roku ma się wypełnić… Póki co jednak nie myślmy o tych, którzy zginą, o zniszczonych plonach, o mutacjach Chaosu, o złu, które czai się w jeziorze… Chodźmy się napić!*

## MIEJSCE I ZABUDOWANIA

Wieś, w której rozgrywa się akcja to Nowe Onuce. Niegdyś ludzie zwali ją Stare Onuce, ale 3 lata temu zmarł dotychczasowy zarządca, a na jego miejsce przybył hrabia wraz z rodziną – z samego Altdorfu! [tą degradacją społeczną zajmiemy się później] Hrabia zaprowadził nowe porządki, a zaczął od zmiany nazwy. Przez te 3 lata doprowadził wieś do rozkwitu. Mieszka w niej na stałe ok. 50 mieszkańców. Głównym źródłem utrzymania jest handel lnem, którego pola rozciągają się na wschodzie. Hrabia zarządza bardzo dużą tkalnią, w której zatrudnienie znajduje większość ludności. Reszta trudni się rybołówstwem i hodowlą zwierząt. Ludziom żyje się dobrze i dostatnio. Wieś leży nad jeziorem, które mieszkańcy nazywają Onuckim Rozlewiskiem; otaczają ją wzgórza i góry. Najbliższe większe miasto to Kotzdam – dzień drogi konno stąd.

Poniżej opisana poglądowa mapa. Dla graczy mapa bez podpisów stanowi **Załącznik nr 1**.

*Fragment wsi Nowe Onuce*

*Las nowoonucki*

**Karczma *Pod ~~Starą~~ Nową Onucą*** – na szyldzie „Starą” jest przekreślone – to pozostałość po dawnej nazwie wsi; w karczmie jest łącznie 8 pokoi dla gości na piętrze, pokoje są 2-osobowe, niektóre mają 2 osobne, inne 1 duże łóżko. Na dole jest kominek i ławy, bar, kuchnia, a w głębi mieszkają właściciele – mają 2 izby: w jednej (po lewej stronie) śpią: Błażej i Jadwiga, a w drugiej ciasnej klitce ich córki: Sara i Mania. Obok karczmy jest wychodek, studnia, stajnia na 10 koni i małe gospodarstwo – karczmarze hodują własne kury i krowy.

**Kaplica Sigmara** – budynek z grubego kamienia (wybudowany na planie młota) wraz z niewielkim cmentarzem obok. Wewnątrz świątyni posąg Sigmara, wykonany przed laty przez uzdolnionego mieszkańca wsi; pod podłogą niewielka krypta, w której spoczywa ciało poprzedniego zarządcy.

**Manufaktura lnu** – jeden z budynków to magazyny, a drugą halę wypełniają krosna ręczne – pracuje tam większość kobiet ze wsi. Aktualnie (wczesną wiosną) len (gotowa tkanina) suszy się na blichach – łąkach na wzgórzach – by nabrać miękkości i wypłowieć. Kiedy to się stanie będzie można ją zabarwić i sprzedać. Na przełomie Sigmarzeit i Sommerzeit pola zostaną na nowo obsiane.

**Stara opuszczona tkalnia** – zanim wybudowano dużą manufakturę, len tkano w małym warsztacie nad jeziorem (jedyny budynek na mapie lasu nowoonuckiego). Teraz tkalnia zarosła, dach częściowo się zawalił, ale jeśli zajrzeć do środka wewnątrz nadal stoi krosno, na którym pracowała Tamara – jedna z bohaterek tej opowieści. Czasem w nocy zdaje się jakby słychać było, że maszyna pracuje. Ludzie z wioski omijają to miejsce i niechętnie o nim wspominają.

**Kuźnia** – zabudowania na obrzeżach wsi, przy drodze wiodącej w góry. Do kuźni przyłączona jest malutka chata z jedną izbą – w jednym kącie siennik kowala Wojciecha, małe przepierzenie i siennik jego syna Antka, piec, stół, 2 krzesła. Skromny wystrój.

**Dworek hrabiego** – bardzo zadbany i bogato urządzony, bielony budynek. Ten przepych trochę nie pasuje do wsi. Zdaje się, że hrabiostwo leczy wystrojem domu swoje kompleksy.

## BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

wraz ze statystykami wybranych postaci

**Antek:**
*Wygląd*: brązowe jasne włosy, szare oczy; wątły, młody chłopak;

*Fakty*: uczeń i syn kowala; 16 lat; jego matka zmarła gdy miał 5 lat na gruźlicę, kowal Wojciech wychowywał go sam; chłopak na zabój zakochany w Marietcie, jeszcze rok temu byli zaręczeni, ale Rybscy wycofali się i obiecali Mariettę Klausowi von Wandlung. Antek nigdy się z tym nie pogodził, zrobi wszystko, żeby ją odzyskać.

*Inni NPCe o Antku*: ponoć Antek nie jest synem kowala – jego matka puściła się onegdaj z karczmarzem; zupełnie zmysły postradał przez tę dziewuchę [Mariettę].
Wojciech o synu: po tym jak Marietta go rzuciła – chłopak się załamał, ale później zabrał się do pracy z nową energią, to pracowity i zdolny uczeń, i dobry syn.

**Wojciech**:
*Wygląd:* postawny, wysoki mężczyzna, ogolony na łyso, czarne oczy, ogromne muskuły;

*Fakty*: kowal; introwertyczny, szorstki w obyciu; bardzo kocha jedynego syna, tylko trudno mu tę miłość okazywać.

*Inni NPCe o Wojciechu*: dobry w swoim fachu; bardzo powściągliwy; niewiele go interesuje poza własną kuźnią; po śmierci żony stał się zupełnym odludkiem.

**Błażej**:
*Wygląd:* niski mężczyzna z piwnym brzuszkiem, szare śmiejące się oczy, łysiejący.

*Fakty:* 33 lata; karczmarz; ma żonę Jadwigę i 2 córki: Sarę i Manię. Miał starszą o 2 lata siostrę Tamarę, która zmarła 20 lat temu, ale nie lubi o niej mówić. Błażej żonę traktuje bardzo czule, mówi do niej „Jadwiniu", bardzo cieszy się z jej ciąży, ma nadzieję, że to nareszcie będzie syn, któremu przekaże interes. W jego karczmie można się napić bardzo dobrego piwa, które sam warzy: *Błażejskie jasne* i *Błażejskie ciemne*. Jest też nienajgorsze wino, ale to już z importu.

*Inni NPCe o Błażeju:* serdeczny człowiek, nie zdziera z klientów, a jak ktoś nie w humorze to i piwo za darmo poleje; zawsze pomoże w potrzebie; robi od święta taki gulasz wołowy z rozmarynem, że aż ślinka cieknie.
Sara o ojcu: ojciec bywa surowy, ale to dobry człowiek.

**Jadwiga**:
*Wygląd:* półelfka; kasztanowe włosy mieniące się na rudo, zaplecione w staranny warkocz, niebieskie oczy, blada cera, delikatnie spiczaste uszy; aktualnie jest w piątym miesiącu ciąży.

*Fakty:* jej ojciec zmarł, gdy była mała, a matki-elfki nigdy nie znała; pomaga w karczmie, ale ze względu na ciążę już teraz przeważnie stojąc za barem; nie jest stąd, przyjechała jako młoda dziewczyna i sprzedawała plecione koszyki na targu. Tak poznała Błażeja – zakochali się w sobie i pobrali.

*Inni NPCe o Jadwidze:* jedni mówią: Błażejowa to dobra kobita, przykładna matka, a inni: takich mieszańców to nam tutaj nie trzeba.

**Sara:**
*Wygląd:* delikatna dziewczyna, szczupła, blada, piegowata, szaro-niebieskie oczy, złoto-rude pokręcone i rozwichrzone włosy, niedbale skręcone w warkocz; ładna, ale nieoczywistej urody (może to te elfickie korzenie, ale jest w niej coś dostojnego).

*Fakty:* 16 lat; przyjaźni się z Mariettą i Anną, kiedyś przyjaźniła się również z Antkiem, a nawet się w nim podkochiwała; opiekuje się młodszą siostrą Manią. Sara potrafi splatać wiatry magii, ale nigdy nikomu o tym nie mówiła. Stara się jak może kontrolować tę moc i z niej w ogóle nie korzystać, chyba że wyjątkowe okoliczności ją do tego skłonią... Pod siennikiem trzyma stare notatki z zaklęciami nieżyjącej już ciotki (oraz jej przodkiń), którą znalazła kiedyś na strychu. W linii od ojca wszystkie kobiety w tej rodzinie dziedziczą dar splatania magii.

*Inni NPCe o Sarze:* ładniutka ta dziewucha, ale te elfickie korzenie… trza chłopów od takiej z daleka trzymać; dobra i pomocna; jak taka piwo podaje to od razu… lepiej smakuje.

| Sara | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sz | WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
| 4 | 36 | 25 | 30 | 35 | 30 | 55 | 55 | 45 | 30 | 70 | 15 |

| Broń_sztylet | Broń +5 | |
|---|---|---|
| Cechy, talenty, umiejętności | Splatanie magii | Precyzyjne inkantowanie |

**Mania, Marysia, Marynia**:
*Wygląd:* brązowe loczki, czarne ogromne oczy, ponoć bardzo podobna do swojej ciotki Tamary.

*Fakty:* 6-latka; siostra Sary, córka Błażeja i Jadwigi; wyczuwa wiatry magii, śnią jej się rzeczy, które miały miejsce, ale których nie była świadkiem, a czasem miewa wizje niedalekiej przyszłości na jawie. Jeśli gracze dojdą do tego i zdradzą się z tym przed innymi mieszkańcami lub kapłanem – tłuszcza może próbować spalić Manię na stosie lub ją uwięzić. Dziewczynka jest izolowana przez swoją rodzinę, żeby tylko jej dziwne zdolności nie wyszły na jaw; niewiele mówi, żyje jakby w swoim świecie; całymi dniami rysuje upiorne obrazki, głównie węglem na fragmentach kory, niepotrzebnych dokumentach i wszystkim, co tylko jej w ręce wpadnie (jeśli gracze nieopatrznie pozostawią jakiś skrawek papieru – z pewnością wpadnie w jej łapki).

*Inni NPCe o Mani:* dziwne dziecko; musiała zachorować w dzieciństwie i na głowę jej się rzuciło; dzieci nie chcą się z nią bawić, przezywają dziwolągiem.

**Rodzina von Wandlung**:

**Reinhardt**:
*Wygląd:* przystojny, silny, barczysty mężczyzna w sile wieku; szpakowate gęste włosy, piwne oczy.

*Fakty:* głowa rodziny, mąż Eriki, ojciec Klausa; niegdyś mieszkał w Altdorfie, ale z powodu oskarżenia o korupcję zesłany do Nowych Onuc. W rzeczywistości tylko część jego szemranych interesów wyszła na jaw. Jego sekret zna Jan Rybski, którego córka ma zostać synową Reinhardta – ten mezalians wskazuje na to, że hrabia ma jeszcze dużo do ukrycia. Człowiek interesu, ale nie pozbawiony swojego honoru.

*Inni NPCe o Reinhardcie:* baby to się w nim kochają, a on z ich wdzięków ponoć chętnie korzysta; surowy, ale sprawiedliwy; dużo wymaga, ale i dobrze płaci; wiele wybacza, ale jeśli jest coś, czego hrabia nie lubi to lenistwa – za opieszałość już niejeden się z pręgieżem przywitał.

| Hrabia Reinhardt | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sz | WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
| 4 | 45 | 30 | 50 | 45 | 30 | 30 | 25 | 33 | 34 | 35 | 19 |

| Broń_rapier | Broń +9 | Nadziewający | Szybki |
|---|---|---|---|
| Obrona | Pancerz korpus, ręce + 2 | | |

**Erika**:
*Wygląd:* blondynka, przysadzista kobieta, grube rysy twarzy, chodzi strojnie ubrana, palce ma całe w pierścionkach.

*Fakty:* szlachcianka, żona Reinhardta, matka Klausa; bardzo ubolewa nad przeprowadzką, nigdy do końca się z nią nie pogodziła.

*Inni NPCe o Erice:* zadziera nosa, „wielka pani" – mówią o niej z przekąsem; podporządkowana mężowi.

**Klaus**:
*Wygląd:* jasnowłosy, wysoki mężczyzna o błękitnych oczach i kwadratowej szczęce, silny, dobrze zbudowany.

*Fakty:* o pogodnym usposobieniu, pomaga ojcu w zarządzaniu majątkiem. Zakochany w Marietcie.

*Inni NPCe o Klausie:* ładny chłopiec; jak na szlachcica to całkiem dobry z niego młodzieniec.

**Służące**: Karina, Jona, Elza – przeciętne dziewczyny ok. 16 lat; kucharka Hana – gruba baba z tłustymi włosami, ale zadziorna, pogodna i dobrotliwa; koniuszy Staszek (młody chłopak, 15-latek); skryba i podskarbi Zygfryd – leciwy mężczyzna, nosi źle dobrany tupecik na łysiejącej czaszce i binokle; lekarz Joachim – leczy tylko hrabiego i jego rodzinę, nie dotyka pospólstwa, w konflikcie z wioskowym znachorem (każdy uważa swoje metody leczenia za lepsze).

**Rodzina Rybskich:**

**Jan**:
*Wygląd:* krótkie sztywno stojące, szpakowate włosy, zielone oczy, duże spracowane dłonie, chodzi lepiej ubrany od innych.

*Fakty:* właściciel większości łodzi w wiosce i sporej połaci ziemi – zaraz po hrabim najbogatszy z mieszkańców; w komitywie z obecnym szlachcicem; wielu ludzi mu zazdrości tego, że się dorobił, wielu będzie na niego psioczyło; dzięki swoim licznym znajomościom zna wiele sekretów, m.in. sekret hrabiego, i potrafi nimi handlować. Ojciec Marietty i 4 innych dzieci w różnym wieku.

*Inni NPCe o Janie:* plotki mówią, że skorzystał na zniedołężnieniu poprzedniego szlachcica i go okradł, a inni mówią, że po prostu stary Borys zaufał przedsiębiorczości Jana i inwestował w jego pomysły; ma podobno jakieś polityczne znajomości, często zajeżdżają do niego ludziska z miasta, wielkie pany i cosik tam debatują do nocy.

**Zofia**:
*Wygląd:* wątła, acz ładna kobieta, proste brązowe, poprzetykane siwymi włosy, splecione w długi, gruby warkocz, brązowe oczy.

*Fakty:* żona Jana, matka Marietty i 4 innych dzieci; w młodości przyjaźniła się z Tamarą.

*Inni NPCe o Zofii:* Ma posłuch w wiejskiej społeczności i jest przez wiele osób szanowana.

**Marietta**:
*Wygląd:* ponoć najpiękniejsza dziewczyna w wiosce, smukła, duży biust, czarne, gęste, kręcone włosy, zielone oczy.

*Fakty:* 16 lat; pogodna i beztroska, pewna siebie. Narzeczona Klausa, była narzeczona Antka.

*Inni NPCe o Marietcie:* Sama nie wie, dziewucha, czego chce – najpierw Antkowi mydliła oczy, a teraz z Klausem się prowadza; śliczna pannica – ach, gdybym był(a) młodszy/a…; na moje to ona nadal tego Antka kocha, a za Klausa to dla majątku idzie.

**Inni:**

**Anna** – córka rolnika, brązowe rzadkie włosy, wystające zęby - niezbyt urodziwa; pomaga w karczmie; naiwna; wykorzystywana przez ojca do nieuczciwych wyłudzeń na przyjezdnych.

**Z sesji wzięte**: podczas obchodów Równonocy Wiosennej jeden z graczy, po kilku *Błażejskich ciemnych*, dał się uwieść i wylądował z Anną w krzakach. Powstał w ten sposób wątek poboczny – ojciec Anny następnego dnia pojawił się w karczmie wraz z 4 rosłymi chłopami i propozycją nie do odrzucenia: albo postać gracza poślubi Annę, albo musi zadośćuczynić dorzucając co nieco do jej posagu, no powiedzmy, że 1 ZK będzie akurat (wszak niewiasta, która utraciła swój wianek nie jest już tyle warta, więc i posag musi być wyższy). Postać ma na podjęcie decyzji 2 dni, a przez ten czas lepiej niech nie opuszcza wsi – chłopi będą go/ją śledzić, gdziekolwiek się uda, co można ciekawie wykorzystać fabularnie.

Przykładowe statystyki chłopa:

| **Chłopi** | broń improwizowana lub kastet - do wyboru przez MG | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sz | WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
| 4 | 40 | 35 | 30 | 30 | 30 | 30 | 35 | 30 | 30 | 30 | 12 |

| | | |
|---|---|---|
| **Broń_kastet** | Broń + 5 | Tępa |
| **Broń_improwizowana** | Broń + 4 | |

**Kapłan Sigmara Rufus**:
*Wygląd:* stary człowiek; siwe, rzadkie włosy; kiedyś na pewno był silnym mężczyzną, widać po jego nieco już zgarbionej sylwetce, że był wysoki i dobrze zbudowany; wspiera się czasem na lasce zakończonej rzeźbą młota; ma pieprzyk pod lewym okiem.

*Fakty:* fanatyk religijny; jeden z orędowników wypędzenia Tamary; kiedyś należał do Zakonu Oczyszczającego Płomienia (inkwizytorzy, łowcy czarownic), za swoją nadgorliwość (w ramach działań profilaktycznych trochę go poniosło w kwestii płonących na stosach podejrzanych) ukarany banicją w Starych Onucach – przeniesiony do Zakonu Pochodni (opieka nad mieszkańcami wsi). Jest kapłanem we wsi od 25 lat.

*Inni NPCe o kapłanie:* na Sigmara, jak on pięknie przemawia!, na nabożeństwa ludzie tłumnie chodzą, ale moje dzieciaki to spać nie mogły jak kapłan któregoś razu o Chaosie i czarach prawił.

| **Kapłan Sigmara** | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sz | WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
| 4 | 40 | 23 | 30 | 35 | 30 | 40 | 25 | 45 | 60 | 40 | 9 |

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Broń_sztylet** | Broń +5 | | | | | | | | | | |
| **Broń_młot bojowy** | Broń +9 | Ogłuszający | | Powolny | | Przebijający | | | | | |
| **Obrona** | Pancerz korpus +2 | | | | | | | | | | |
| **Cechy, talenty, umiejętności** | Etykieta (kultyści) | | Cud Młot Sigmara | | | Błogosławieństwo Bitwy | | | Błogosławieństwo Ochrony | | Oburęczność |
| **Ekwipunek** | sztylet z rękojeścią w kształcie młota Sigmara | | szata liturgiczna Zakonu Oczyszczającego Płomienia | | 2 ZK | księgi kapłańskie | | | | | |

**Guślarz wioskowy Jarun** - mieszka niedaleko karczmy; starszy człowiek; zna się na leczeniu.

| **Guślarz/Medyk** | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sz | WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
| 4 | 30 | 30 | 27 | 30 | 20 | 30 | 37 | 40 | 30 | 30 | 15 |

**Tamara** – nie żyje; zaszła w ciążę z przyjezdnym nowicjuszem zakonu Ulryka – Hipolitem (który obecnie wyznaje już innego boga). Miała wtedy 15 lat i była zaręczona z Janem Rybskim. Wówczas to była straszna hańba – rodzina się jej wyrzekła, mieszkańcy wygnali ją z wioski. Kapłan dodatkowo podejrzewał Tamarę o magiczne zdolności (podobnie jak Mania, miała dar jasnowidzenia – to dziedziczne u kobiet z tej rodziny). Tamara uciekła w góry i jakimś cudem przetrwała tam zimę. Gdy była już w zaawansowanej ciąży wróciła i przeklęła całą wioskę. Zapowiedziała, że odnajdzie ojca dziecka i wróci się zemścić. Schroniła się w jaskini, tam urodziła dziecko i zmarła krótko po porodzie, dokładnie w święto Równonocy Wiosennej, 20 lat przed wydarzeniami z przygody. Jej zwłoki znalazł Błażej (jej brat) dopiero kilka dni później. Co dziwne nie znaleźli dziecka, ale uznali, że pożarły je dzikie zwierzęta zwabione zapachem krwi (tak było w istocie, choć gracze mogą podejrzewać inne scenariusze – nie psujmy im tego). Kapłan nie pozwolił zakopać jej zwłok na cmentarzu we wsi, więc Błażej usypał w jaskini kurhan.

| **Tamara** | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sz | WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
| 6 | 45 | - | 35 | 35 | 10 | 40 | 30 | 50 | 20 | 55 | 12 |

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Broń_kostur** | Broń +7 | | Parująca | | | Ogłuszająca | Długa | | | | |
| **Obrona** | Pancerz 5 | | Unik | | | | | | | | |
| **Cechy, talenty, umiejętności** | Strach (2) | Czempion | | Spaczenie (średnie) | | Ożywieniec | | Upiorne Wycie | | Eteryczny | Widzenie w mroku |

**Hipolit** – aktualnie jest wędrownym biczownikiem. Jest ogromny: gruby, bardzo wysoki, barczysty. Ma brązowo-miodowe oczy. Jego twarz szpecą liczne ropiejące krosty. Chodzi w obszernej, ciężkiej, brązowej, połatanej szacie, przewiązanej grubym sznurem. Ma bicz, korbacz (wykonany przez Antka), a na szyi ukryty pod szatą nosi wisior ze spaczenia, który wrósł już w jego skórę. Ma również księgę z zaklęciami w języku Chaosu. Po śmierci Tamary, za sprawą klątwy, zaczęły nawiedzać go niepokojące sny. Wrócił do wsi. Dowiedział się od Błażeja, że jego kochanka, a także ich wspólne dziecko nie żyją. Udał się do jaskini, żeby pomodlić się przy kurhanie Tamary i wrócił dziwnie odmieniony. Od tego czasu zaczął modlić się do Nurgle'a… Przez lata rozwijał magiczne zdolności, aż dziw, że przeżył tak długo. Wrócił teraz do wsi, żeby wypełnić klątwę.

| Biczownik Hipolit | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sz | WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
| 3 | 86 | 55 | 45 | 45 | 45 | 45 | 30 | 65 | 65 | 15 | 20 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Broń 1_korbacz** | Broń + 9 | Dekoncentrujący | Plączący | | |
| **Broń 2_bicz** | Broń + 6 | Unieruchamiający | Zasięg 4m | | |
| **Obrona** | Pancerz 5 | Unik | | | |
| **Cechy, talenty, umiejętności** | Szał Bojowy | Czempion | Spaczenie (średnie) | Zionięcie (kwas) | Oburęczność (2) |
| **Magia (chaos)** | Struga zepsucia (PZ 9) | | | | |
| **Ekwipunek** | księga zaklęć i zapisków w mowie Chaosu z symbolem Nurgle'a | 3s | wisior ze spaczenia | flakonów dziwnych eliksirów | pukiel ciemnych kręconych włosów (Tamary) |

W wiosce, z uwagi na bliskość Jałowej Krainy, można spotkać dużo obcokrajowców, również elfów, ciemnoskórych ludzi i niziołków.

## WYDARZENIA:

**Z sesji wzięte**: Postaci graczy, ich klasy i profesje są dowolne. Sesja jest przygotowana na podstawowy poziom rozwoju. Jestem przekonana, że niemal każda postać znajdzie we wsi coś dla siebie. W mojej drużynie znajdowali się: szlachcianka (która nawiązała bardzo ciekawą relację z hrabią), jej przyboczny rycerz (zarobił dodatkowe kilka srebrnych szkoląc syna hrabiego z robienia mieczem), krasnolud inżynier i człowiek rusznikarz (dwaj ostatni znaleźli pracę w kuźni, przez co dowiedzieli się wielu ciekawych rzeczy od kowala i zdobyli jego zaufania).

Podzieliłam wydarzenia na dni, ale jeśli uznasz, że warto coś zmienić – przyspieszyć lub opóźnić – nie krępuj się, to tylko przykładowy harmonogram wydarzeń. Ważne, żeby dostosować go do tempa graczy i decyzji, które będą podejmować.

Równolegle do wydarzeń toczyć powinno się śledztwo, którego możliwe efekty rozpisałam poniżej.

**DZIEŃ 1:**

1. Święto Równonocy Wiosennej
   Bohaterowie Graczy przyjeżdżają do wsi Nowe Onuce popołudniu w Święto Równonocy Wiosennej (zwane również Rozkwitaniem). Warto wspomnieć, że to wyjątkowe święto, pełne radości w związku z nadejściem wiosny, nadziei na obfite plony i wszelkie powodzenie. Tradycja we wsi nakazuje, by złożyć tego dnia ofiarę z jakiegoś młodego zwierzęcia, oddając je Mananowi lub Taalowi – zwierzę zabija się nad brzegiem jeziora, przy śpiewach i modlitwach. W Nowych Onucach panuje wielkie poruszenie. Dzień jest ciepły i słoneczny, a ludność szykuje się do hucznego świętowania, rozstawiając na świeżym powietrzu stoły. Muzykanci stroją instrumenty, wokół biegają rozemocjonowane dzieci. Karczmareczka Sara zaprasza BG, by wzięli udział w obchodach – za 2 s mogą ucztować tej nocy bez ograniczeń.

<u>Co towarzyszy obchodom?</u>

- trzeba pilnować sakiewki – kieszonkowcy nie śpią,
- może pojawić się wędrowna trupa cyrkowa,
- dużo alkoholu to zawsze dostarczające rozrywki burdy i awantury,

- muzykanci,
- dziewczęta i chłopcy pięknie ubrani, wianki na głowach, po krzakach uprawiające miłość przypadkowe pary - nie bez powodu starcy mawiają, że to, co posiane w Rozkwitaniu plony przynosi 9 miesięcy później.

Pozwól graczom poczuć klimat wiejskiej uczty (dobrze podkręcić go adekwatną muzyką, np. jakimiś słowiańskimi skocznymi piosenkami). Daj im swobodę. Niech porozmawiają z mieszkańcami, poflirtują, potańczą i wypiją dużo procentowych trunków. Ktoś może zwrócić uwagę na małą dziewczynkę (Mania) siedzącą na uboczu i rysującą coś niepokojącego. Jeśli będą chcieli zobaczyć, co – pozwól im podejrzeć rysunek przedstawiający jakiegoś ogromnego mężczyznę z biczem w ręce. To rysunek dziecka, więc nie będzie zbyt precyzyjny, ale powinien wzbudzić niepokój. Gdy BG zainteresują się Manią – pojawi się Jadwiga lub Sara i pośle ją do domu. Koniecznie zbuduj wokół Mani aurę tajemniczości i pewnego rodzaju niedostępności.

Na uczcie jest większość mieszkańców, poza kowalem Wojciechem (ten odludek stroni od innych nawet w taki dzień), a także Eriką (jej szlacheckie pochodzenie nie pozwala jej bawić się z pospólstwem). Sara z tęsknotą będzie obserwować bawiące się koleżanki (ona musi ciężko pracować, nigdy nie może bawić się z innymi). Hrabia von Wandlung dobija targu z jakimiś kupcami w karczmie. Jan Rybski rozmawia z dziwnymi typami przyciszonym głosem. Karczmarz zachwala swoje piwo i bryluje w towarzystwie.

2. Bójka o Mariettę.

Przyglądając się ucztującym, gracze z pewnością zauważą śliczną brunetkę w wianku z krokusów i szafirków, prowadzącą korowód tańczących dziewcząt (Marietta). Nie umknie też ich uwadze, że to ukochana bogato ubranego młodzieńca (Klaus). Bardziej spostrzegawczy zauważą, że nienawistnie przygląda się im inny młody chłopak, lekko już wstawiony (Antek), który w pewnym momencie zaatakuje Klausa (rzuci się na niego z pięściami), odgrażając się, że Marietta jeszcze będzie jego. Marietta dopadnie do ukochanego i zacznie go opatrywać, a Antek odejdzie w stronę jeziora. Gracze mogą włączyć się w tę bójkę, chcieć porozmawiać z Antkiem albo zupełnie zignorować wydarzenie. Jeśli będą próbowali porozmawiać z Antkiem, chłopak odburknie im coś na odczepne. Zachęcony może opowiedzieć o swoim złamanym sercu i tym, że jeszcze odbije Mariettę, że ona na pewno go kocha, tylko Klaus namącił jej w głowie. W rzeczywistości chłopak planuje jej porwanie, ale tego BG się w tym momencie nie mogą dowiedzieć. Tak czy inaczej scena kończy się tym, że Antek ucieka z zabawy i niknie BG z oczu. Jakiś czas później z oczu niknie również Marietta.

3. Ofiara nad jeziorem i zniknięcie Marietty.

Uczta będzie trwała nadal aż do północy, kiedy wszyscy zaczną się zbierać i cała wieś ruszy nad jezioro złożyć cielaka w ofierze. Obrzędowi będzie towarzyszył natchniony kapłan Sigmara.

Ludność będzie śpiewała:

*O hojny Mananie, który nawadniasz nasze pola,*

*przyjmij krwawą ofiarę i bądź wola twoja.*

*O wspaniały Taalu, który napędzasz życiodajne koło,*

*Tobie ofiarowujemy tego młodego woła.*

Cielak zostanie zabity, ale w kulminacyjnym momencie obrzęd przerwie Zofia, która wpadnie w tłum zanosząc się szlochem i krzycząc, że nigdzie nie może znaleźć córki. Z czasem jej histeria będzie coraz większa. Marietty nigdzie nie będzie. Nikt nie będzie za bardzo pamiętał, kiedy widział ją po raz ostatni. Okaże się, że we wsi nie ma również Antka. Niektórzy zaczną gadać, że może młodzi się jednak pogodzili – Marietta wróciła do Antka i z nim uciekła. Rodzice Marietty, Sara i Klaus będą utrzymywać, że dziewczyna zawsze była bogobojna, a Równonoc Wiosenna to jej ukochane święto i za nic nie przegapiłaby składania ofiary. Klaus powie, że w pewnym momencie musiał załatwić jakieś sprawy z ojcem, a potem od razu udał się za kapłanem nad jezioro. Nikt nie potrafi powiedzieć, kiedy i gdzie dokładnie widział ją ostatnio, ale graczom udaje się dowiedzieć, że zniknęła najprawdopodobniej godzinę przed składaniem ofiary.

BG mogą przeszukiwać wieś i okolice. Ważne, żeby nie odnaleźli jeszcze na tym etapie chatki w głębi lasu – starej tkalni.

<u>Co się wydarzyło naprawdę, a czego gracze mogą dowiedzieć się w toku wnikliwego śledztwa?</u>

Dwa tygodnie wcześniej we wsi pojawił się Hipolit. Celem mężczyzny jest przywołanie ducha dawnej ukochanej i wypełnienie jej klątwy, czyli ukaranie mieszkańców wsi. Po przybyciu do Nowych Onuc odwiedził kuźnię i zamówił u Antka korbacz z dziwnymi symbolami, które chłopak odrysował w swoim rysowniku, a potem wykonał dla tajemniczego przybysza (notatnik Antka cały czas znajduje się pod jego siennikiem w chacie kowala). Hipolit od początku zaszył się w tkalni nad jeziorem (w tej tkalni spędził z Tamarą wiele upojnych chwil w dalekiej przeszłości). Unikał wioski, odwiedzając tylko kuźnię. Nawet jeśli kogoś by spotkał, nikt nie rozpoznałby w nim dawnego Hipolita.

Antek zwierzył mu się ze swoich miłosnych rozterek. Hipolit powiedział, że zna sposób, aby odzyskać uczucia kobiety i mu w tym pomoże, a najlepszą do tego okazją jest Święto Równonocy Wiosennej, kiedy magiczne fluidy sprzyjają miłości. Tego dnia kazał mu przynieść z jaskini kości Tamary – Hipolit twierdził, że do ożywienia uczuć potrzeba ożywienia czegoś innego. Wysmarował mu na skórze jakieś ochronne znaki, żeby był bezpieczny – Antek słyszał ghule, które mieszkały w jaskini, ale znaki działały i potwory nie zbliżyły się do niego. W strachu chłopak szybko spakował kości, ale w pośpiechu zgubił w jaskini ulubiony nożyk (prezent od Marietty, z którym się nie rozstawał). Przyniósł kości do tkalni nad jeziorem, a na uczcie powiedział Marietcie, że chce ją przeprosić, że zachował się jak szczeniak i że życzy jej i Klausowi szczęścia. Zaproponował, żeby wypili na zgodę i podał jej kielich z naparem od Hipolita. Marietta straciła przytomność, a on podczas ogólnego zamieszania wywiózł ją do lasu na jakimś wózku. W starej tkalni w płytkiej piwnicy Hipolit wyrysował na ziemi magiczne symbole. Wokół Marietty ułożył kości Tamary. Antek już wtedy trochę się wystraszył, ale czuł, że jest za późno, żeby się wycofać. Gdy Hipolit zaczął inkantować zaklęcia z ziemi wyrosły korzenie, które oplotły ciało dziewczyny. W pewnym momencie obrzędu Antek zorientował się, że coś jest bardzo nie tak. Próbował walczyć z Hipolitem, ale wtedy znaki na jego piersi zaczęły go palić i stracił przytomność. Jak przez mgłę widział, co robi Hipolit: jak ciągnie go nad jezioro, rozbiera, wycina na jego skórze te same znaki, które wcześniej wyrysował w piwnicy, śpiewając niskim strasznym głosem. Słyszał jak coś budzi się w odmętach wody, a potem pochłonął go mrok.

Hipolit wykorzystał Antka i Mariettę i uczucia między nimi – miłość i złość wzmocniły siłę rytuałów, które odprawił. Dzięki swoim mocom, kościom z jaskini i krwi Marietty planuje przywołać ducha Tamary. Wpływa też na roślinność w okolicach wsi (późniejsze dziwne wydarzenia we wsi), a dzięki krwi Antka wpływa na wodę w jeziorze, a także wybudza i daje siłę nimfom, które w nim żyją (od lat uśpione i zapomniane).

**DZIEŃ 2:**

4. Ranek w Nowych Onucach

Serwując śniadanie Bohaterom Graczy, Sara nieśmiało i przyciszonym głosem poprosi o pomoc. Widzi, że BG to nie byle kto, ale odważni poszukiwacze przygód i dodatkowych przychodów. Może zaoferować 10 ZK do podziału. Jeśli graczy zdziwi, że karczmareczka dysponuje taką kwotą, Sara wyzna im, że to pieniądze Klausa, któremu ojciec zabronił angażować się w poszukiwania „tej wywłoki".

Hrabia może grać przekonanego, że jego niedoszła synowa uciekła z Antkiem, ale najpewniej jej zniknięcie jest mu po prostu na rękę i mało interesuje go, co się z nią stało. Nareszcie uwolnił się od groźby mezaliansu i może pomyśleć o lepszej partii dla swojego syna – może wśród BG jest godna tego zaszczytu wybranka?

Od tego dnia gracze nie widzą już w karczmie Jadwigi – karczmarz powie, że żona gorzej się poczuła i odpoczywa. To na pewno przejściowe ciążowe dolegliwości – doda strapiony.

5. Dziwne zdarzenia i śledztwo

**DZIWNE ZDARZENIA:**

Z czasem we wsi zaczną dziać się dziwne rzeczy związane z roślinami i wodą. Wszystkie są efektem jakiegoś niezwykłego przyspieszonego rozwoju, przedwczesnego dojrzewania. W rzeczywistości (o czym gracze na tym etapie jeszcze nie wiedzą) to magia, którą napędzają czary rzucone na Mariettę i Antka. Dowolnie i stopniowo serwuj swoim graczom kolejne sensacje, np.:

- nasiona lnu same wykiełkowały w workach w magazynie hrabiego, a przecież do wysiewu zostały jeszcze 2 miesiące; hrabia będzie niezadowolony,

- wino/piwo skwaśniało – może ktoś z BG pociągnął spory łyk pysznego *Błażejskiego* i mocno się zdziwił?, przecież jeszcze wczoraj smakowało wybornie!

- jeśli ktoś z graczy wykąpał się w jeziorze następnego dnia może znaleźć na swojej skroni siwy włos,

- pewnej nocy jedną z chat w błyskawicznym tempie porośnie bluszcz i uwięzi w środku jej mieszkańca.

**ŚLEDZTWO:**

Prośba Sary, możliwość zarobku, dobre serca, a w końcu dziwne wydarzenia powinny zmotywować BG do próby rozwiązania zagadki. Zwłaszcza, że zaginięcie Marietty i Antka, a także te dziwne wydarzenia zaczęły się w Równonoc Wiosenną. Może coś więc łączy te sprawy?

Oto, co może ich spotkać podczas śledztwa:

**Rozmowy z NPCami:**

- jeśli BG przesłuchają Rybskich dowiedzą się, że Marietta była porządną dziewczyną, bogobojną i zakochaną w Klausie. Wkrótce miał się odbyć ich ślub. W klimacie rozmowy daj graczom odczuć, że Jan Rybski jest przede wszystkim człowiekiem interesu i zależy mu na pieniądzach. Zofia jest bardziej zatroskana o córkę. Rybscy również mogą zaoferować graczom zarobek – 2 ZK, jeśli odnajdą dziewczynę. Zastrzegą jednak, że jeśli ją znajdą mają przyprowadzić Mariettę bezpośrednio do nich, tak, żeby hrabia się nie dowiedział. Już oni wtedy dorobią do okoliczności odpowiednią historię, aby

uratować przyszłość ich córki i jej narzeczeństwo. Rybski zasugeruje, że jeśli znajdą również Antka – lepiej, żeby chłopak nie wracał do wsi.

- od Sary albo Błażeja BG mogą dowiedzieć się o wydarzeniach sprzed 20 lat i klątwie Tamary.
Jeśli BG porozmawiają z Sarą, dziewczyna wyjawi, że ojciec którejś Równonocy Wiosennej, po suto zakrapianym świętowaniu, opowiedział jej o ciotce i okolicznościach jej wygnania. Nie zna jednak zbyt wielu szczegółów, nie potrafi określić, kiedy dokładnie ciotka zmarła, nie wie też zupełnie nic o jej kochanku, a ojciec nigdy więcej nie poruszył tego tematu.

Błażeja będą musieli dłużej namawiać na opowieść, bo karczmarz nie lubi wspominać tej historii, nie będzie też widział jej związku z obecnymi wydarzeniami (sam zresztą bardziej wierzy w ucieczkę Marietty i Antka, niż w jakiekolwiek uprowadzenie czy inne historie). Kiedy jego siostra została wygnana miał 13 lat i po dziś dzień wyrzuca sobie, że nic nie zrobił, żeby jej pomóc. Czuł się bezsilny wobec bezwzględnej decyzji kapłana, ówczesnego zarządcy i starszyzny wioski. Ciągnięty za język może opowiedzieć również o Hipolicie – kochanku Tamary i ojcu jej dziecka. Pamięta, że mężczyzna wrócił już po śmierci jego siostry i wypytywał o nią. Twierdził, że śni ciągle o Tamarze. Błażej opowiedział mu jak potoczyły się jej losy, a mężczyzna ruszył odnaleźć jej grób do jaskini. Wrócił dziwnie odmieniony, zamyślony. Opuścił wieś i Błażej więcej go nie widział. Pytany o jego wygląd może powiedzieć, że był bardzo wysoki, barczysty i miał miodowe oczy.
Rozmowa może naprowadzić ich na trop jaskini, gdzie w kurhanie spoczęły kości dziewczyny.

**Dobrze, jeśli jaskinia będzie pierwszym miejscem, które BG odwiedzą, a dopiero po tych wydarzeniach trafią na trop tkalni w lesie**. Jeśli więc nie będą wypytywać Sary i Błażeja, niech Sara sama z siebie wspomni o wydarzeniach z Równonocy Wiosennej sprzed 20 lat. Użyj jednak tego w ostateczności – niech gracze trochę się pomęczą i zapracują na te złote korony!

- Kowal zapytany o syna powie, że Antek jest bardzo pracowity i zdolny. Ostatnio już wiele prac wykonywał sam. Teraz Wojciechowi jest ciężko, bo ma akurat duży kontrakt dla armii, a został w kuźni bez pomocy. Jeśli nie uwinie się z pracą, nie otrzyma zapłaty. W toku rozmowy może powiedzieć, że chłopak miał 2 tygodnie temu dziwnego klienta, który zamówił jakiś nietypowy przedmiot. Niestety Wojciech nie pamięta nic więcej na jego temat, jedynie, że Antek dużo pracy włożył w to zamówienie i dostał godziwą zapłatę. Wojciech nie wierzy w jego ucieczkę, chociaż rzeczywiście Marietta nieźle namieszała w głowie jego synowi, miał też trochę odłożonych pieniędzy, więc kto wie… Bardzo jednak chciałby, żeby Antek wrócił.

- BG mogą podejrzewać hrabiego o udział w zniknięciu Marietty. Jeśli gracze są niższego statusu, będzie rozmawiał z nimi niechętnie. Hrabiemu jednak można zaimponować. Ceni pracowitość, inteligencję i utalentowanych (w różnych dziedzinach) ludzi – te elementy mogą uczynić z niego sojusznika graczy, co może się okazać istotne w końcowej scenie.

**Z sesji wzięte**: Lubię pokazywać graczom konsekwencje ich czynów. Toteż w momencie, kiedy BG podzielili się z Klausem swoimi podejrzeniami, że to hrabia stoi za zniknięciem Marietty, kilka godzin później młody szlachcic zaatakował i ranił dość poważnie swojego ojca.

**Wizyta w jaskini**:

Jeśli BG pójdą w góry odszukać jaskinię, w której pochowano Tamarę, znajdą w niej rozrzucone kamienie, które kiedyś były pewnie grobem dziewczyny. Kości nie będzie, ale BG mogą zauważyć świeże ślady czyjejś obecności, a udany przeciętny test na *Percepcję* pozwoli odnaleźć nożyk z rzeźbioną rękojeścią (kowal albo Sara, jeśli pokażą mu nóż, rozpoznają w nim własność Antka –

powiedzą, że chłopak dostał go kiedyś od Marietty i nigdy się z nim nie rozstawał). Jaskinia nie jest duża, choć skalny korytarz wiedzie gdzieś w głąb. Sklepienie jest raczej niskie. Od początku BG mogą słyszeć jakieś chrobotanie dochodzące z głębi. W pewnym momencie wyskoczą na nich ghule.

| **Ghule z jaskini** | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Sz | WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
| | 4 | 50 | - | 45 | 30 | 30 | 35 | 30 | 20 | 20 | 5 | 11 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Broń** | Broń + 6 | Ugryzienie +5 | Jad | |
| **Obrona** | Pancerz 0 | Unik | | |
| **Cechy, talenty, umiejętności** | Nie czuje bólu | Zwierzęcy | Zaraza | Widzenie w ciemności |

Ich liczbę dostosuj do liczby graczy. U mnie 1 przeciwnik na 1 gracza, ale można śmiało zwiększyć tę liczbę, zwłaszcza, jeśli masz w drużynie wojowników. To prawdopodobnie pierwsza walka, którą stoczą BG podczas tej przygody. Po pokonaniu ghuli znajdą leże potworów. Prawdopodobnie jakiś nieostrożny wędrowiec chciał przeczekać noc w jaskini i już jej nigdy nie opuścił – kości jego, ale i różnych zwierząt będą leżały w ich gnieździe. Oczywiście gracze mogą podejrzewać, że to kości Antka, ale dokładniejsza analiza i ślady przed wejściem, przekonają ich, że Antek uszedł z jaskini cało.

**Chata kowala**:

Jeśli bohaterowie przeszukają izbę Antka mogą natrafić na jego notes pod siennikiem. Początkowe strony to całkiem udane portrety Marietty, a także schematy narzędzi i broni – zapewne tych, które Antek wykonywał w warsztacie kowalskim. Na ostatnich stronach znajdą precyzyjny rysunek korbacza otoczony dziwnymi symbolami wyrysowanymi w okręgu. Jeśli ktoś z graczy przypadkiem zna język Chaosu zidentyfikuje je.

**Rysunek Manii**:

Podczas jednej z wizyt w karczmie Mania może dać któremuś z graczy obrazek chatki nad jeziorem. To rysunek dziecka, węglem na skrawku jakiegoś pergaminu (pewnie zwędzonego jednemu z gości):

Rysunek dla graczy stanowi **Załącznik nr 2**.

Mania może go wręczyć na różne sposoby – dać BG, który okazał jej najwięcej życzliwości, którego z jakiegoś powodu sobie upatrzyła albo np. wykorzystać moment, kiedy jeden z BG będzie sam.

**Z sesji wzięte**: Ja rozegrałam to taką sceną. Jeden z graczy, zniechęcony brakiem postępów w śledztwie, siedzi w karczmie i zapija smutki. To ośmiela Manię. W pewnym momencie BG słyszy za plecami dziecięcy głosik:

*- Smutno ci?*

Odwraca się i widzi małą dziewczynkę, która (jeśli tylko BG nie zachowa się wobec niej nieprzyjemnie) wgramoli mu/jej się na kolana i zacznie rysować. Przy okazji będzie coś po dziecięcemu opowiadać, aż powie: *Marietta (też) jest smutna.* Rysunek będzie gotowy. W tym momencie pojawi się Sara albo Błażej i od razu każą Mani zostawić gościa w spokoju i iść do siebie, besztając ją ostro za takie zachowanie i przepraszając uniżenie gościa. Rysunek zostanie na stole.

Rysunek jest oczywiście bardzo umowny i nie ma na nim wielu istotnych szczegółów (np. lasu, co może początkowo zmylić graczy), ale dzięki niemu BG mogą wreszcie odkryć starą tkalnię. Jeśli uda im się wypytać Manię, dziewczynka nie będzie wiedziała kim jest mężczyzna, którego narysowała ani gdzie jest Marietta. Powie tylko, że taki miała sen.

W sytuacjach, w których BG albo ktoś inny będzie blisko zdemaskowania magicznych zdolności Mani, a będzie przy tym akurat ktoś z jej rodziny – Sara/Błażej/Jadwiga – będą odciągali dziewczynkę na bok/kazali jej coś załatwić lub iść do swojego pokoju. Powinno to zastanowić graczy.

**DZIEŃ 3:**

6. Mania i konflikt z innymi dziećmi:

BG są świadkami jak wioskowe dzieci obrzucają Manię zgniłymi pomidorami i przezywają ją dziwolągiem. Dziewczynka płacze. BG mogą stanąć w jej obronie, pocieszyć ją lub zignorować zajście.

7. Poród Jadwigi:

Najważniejszym z serii dziwnych wydarzeń, które dzieją się we wsi, jest przedwczesny poród Jadwini. Gracze siedząc w karczmie mogą usłyszeć krzyki kobiety albo wracając z jakiejś śledczej wyprawy, przed drzwiami opustoszałej karczmy spotkają Sarę/chłopca stajennego, która/y poinformuje, że z uwagi na poród Błażejowej karczma chwilowo jest nieczynna. Gracze, jeśli mają umiejętności leczenia, mogą próbować pomagać przy porodzie i wówczas będą naocznymi świadkami całego zajścia. W innym wypadku dowiedzą się o nim później z rozmów z NPCami.
Mimo że to piąty miesiąc, dziecko urodzi się zdrowe i w pełni rozwinięte. Guślarz, który przyjmie poród (samodzielnie lub przy pomocy BG) będzie twierdził, że karczmarz z pewnością się pomylił – to dziecko urodziło się w 9 miesiącu od zapłodnienia. Błażej będzie obstawał, że wie dokładnie, kiedy doszło do poczęcia i na pewno wyliczyli właściwie – według niego było to 5 miesięcy temu. Nie będzie jednak się tym zbytnio przejmował – nareszcie urodził mu się upragniony syn. Co więcej, chłopiec jest zdrowy i silny. Jadwinia po porodzie będzie w ciężkim stanie (nieco lepszym, jeśli ktoś z graczy będzie z sukcesem asystował przy porodzie) – przez kilka dni nie wstanie z łóżka. W malignie rzuci oskarżenie, że to przekleństwo Tamary, że Mania taka dziwna, a teraz jeszcze to...

8. Stara tkalnia:

Z rysunkiem Mani czy bez, BG w pewnym momencie na pewno zechcą zbadać okolice jeziora i tam poszukać zaginionych. Gdy będą szli przez las zacznij pomału budować klimat niepokoju. Niech gdzieś zahuczy sowa, trzaśnie jakaś gałązka itp. Wreszcie ktoś z BG zauważy chybotliwą chatkę. Dach jest

częściowo zawalony, niektóre okiennice zwisają na zawiasach. Z przodu chaty jest jedyne wejście oraz okno. Drugie okno jest z lewej strony domu. Jeśli BG zechcą najpierw zajrzeć do środka, pozwól im, ale nieudany test na *Zwinność/Skradanie* sprawi, że lokator zorientuje się, że ma gości. W środku chaty na dużym sienniku klęczy mężczyzna (Hipolit). Opisz jego zwaliste ciało i ubrudzoną szatę. Wygląda jakby medytował/modlił się. Przed nim leży jakaś księga. Pali się jedna świeca. W dłoni trzyma korbacz, którym co jakiś czas chłoszcze swoje plecy, krzywiąc się z bólu… a może ekstazy? W powietrzu w chacie czuć zapach krwi. Jeśli gracze zapukają, Hipolit otworzy im i będzie zdawkowo odpowiadał na ich pytania. Jego oczy mają nietypowy miodowy kolor (tak jak opisywał karczmarz). Mówi bardzo niskim głosem. Może powiedzieć, że jest samotnikiem i zajął tę opuszczoną chatę na szlaku swojej pielgrzymki. Zapytany o boga, którego wyznaje odpowie wymijająco. Skłamie, że nie wie nic o zaginionych. Powie, że nie zna mieszkańców tej wsi i nigdy wcześniej tu nie był. Zapytany o korbacz skłamie, że ma go od dawna i żadnemu kowalowi w ostatnim czasie nic nie zlecał. Jego nieagresywna postawa może powstrzymać graczy przed eskalacją konfliktu.

Jeśli BG zechcą obserwować chatę nic się nie wydarzy. Hipolit godzinami będzie medytował w bezruchu. Jeśli zechcą w końcu wtargnąć do środka, mężczyzna przez dłuższy czas zachowa chłodną obojętność. Dopiero atak albo przeszukiwania chaty sprawią, że odpowie przemocą.

Potyczka zakończy się jego śmiercią – albo z rąk graczy, albo on sam się zabije, zależnie od tego jak potoczą się rzuty i jak bardzo BG dostaną w kość (czeka ich jeszcze jedno starcie wkrótce, więc dobrze, gdyby zostało w nich trochę życia). Jeśli padnie na samobójstwo – Hipolit poderżnie sobie gardło, złorzecząc przy tym i modląc się do Nurgle'a. Ostatnie jego słowa mogą brzmieć: *Accidit. Resurgemus mea. Et maledictione sit plenum* [1]*. Tamaro, zrobiłem dla ciebie wszystko, zaraz się spotkamy ukochana*.

Pod siennikiem Hipolita, całym pokrytym jego krwią, BG znajdą klapę w podłodze. Mała drabinka będzie prowadziła w dół, a tam na gołej ziemi leżeć będzie nieprzytomna Marietta – cały czas w wianku z (zwiędłych już teraz) szafirków i krokusów. Jej ciało ciasno będą oplatały korzenie drzew, w kilku miejscach wrastając nieznacznie w jej ciało (ich wyrwanie pozostawi na skórze niewielkie ranki). Na ziemi wyrysowane będą magiczne symbole, a wokół dziewczyny rozrzucone ludzkie kości (kości Tamary). Jeśli w jakiś sposób BG zejdą do piwnicy zanim zginie Hipolit, pnącza zaatakują ich.

| **Macki korzeni w starej tkalni** | | **x 8** | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Sz | WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
| | 3 | 35 | - | 80 | 75 | 15 | 55 | - | 2 | 65 | 0 | 4 |

| | | |
|---|---|---|
| **Broń** | Macki +9 | może zadać stan Pochwycenie |
| **Cechy** | Terytorialny | |

Jeśli gracze zniszczą symbole w piwnicy, dziwne rzeczy w wiosce (gnicie, psucie się itp.) przestaną się dziać.

Przeszukując Hipolita BG odkryją wisior ze spaczenia, który nosił.

W piwnicy BG znajdą również męskie ubranie zwinięte w kłębek (ubranie Antka) oraz butelkę jakiegoś wywaru – jeśli pokażą go miejscowemu znachorowi, ten zidentyfikuje go jako napar z rośliny

[1] Wrzuciłam w łaciński translator słowa: Dokonało się. Powstań moja kochana. Niech wypełni się klątwa. Chciałam w ten sposób stworzyć lepszy klimat, choć to tylko translator, więc zupełnie nie ręczę za poprawność tego tłumaczenia.

zwanej *sennym liściem.* Stwierdzi, że to narkotyk, który wywołuje głęboki sen. Jeśli dawki były zbyt duże, Marietta może się już nie obudzić.

9. Odnalezienie Antka:

Po opuszczeniu chaty BG (czy to w wyniku spostrzegawczości, dzięki jakiemuś dziwnemu przeczuciu albo w efekcie przeszukiwania okolicznych terenów) natrafią jeszcze na dziwny trop, który zaprowadzi ich nad jezioro. Nieudolnie zamaskowane ślady tego, że ktoś niedawno przedzierał się przez gęste sitowie: ślady krwi i ciężkie odciski sandałów biczownika na podmokłym gruncie (jeśli udany test *Tropienia,* to gracze wydedukują, że niósł coś ciężkiego), doprowadzą w końcu do zanurzonego aż po szyję nagiego ciała Antka. Chłopak będzie leżał w starym korycie do moczenia lnu, porzuconym dawno temu nad wodą. Żyje, choć oddycha bardzo płytko. Jego tors, ramiona i uda, całe zanurzone w wodzie, znaczą nacięcia podobne do symboli, które BG widzieli wokół Marietty w piwnicy. Z kilku ran w jego ciele nadal cienką strużką płynie krew. Chłopak stracił bardzo dużo krwi, jego ciało jest blade. W oddali w jeziorze może coś zachlupotać – może to jakaś duża ryba?

10. Losy odnalezionych:

**Marietta:**

Jeśli, po uwolnieniu dziewczyny, BG najpierw pójdą do jej rodziców, ci zapłacą sowicie, żeby kwestia dziwnego kultu się nie wydała. Będą błagali graczy o dyskrecję, od której zależeć będzie cześć i przyszłość ich córki. Poproszą, żeby potwierdzili wersję, w której Marietta poszła do lasu, skręciła nogę i nie była sama w stanie wrócić – stąd jej dziwne zniknięcie.

[Jeśli BG nie ulegną przekupstwu i jednocześnie powiedzą o wszystkim szlachcicom, ci odwołają ślub, a Marietta się załamie. Jeśli lubisz mroczne konsekwencje – może nawet popełnić samobójstwo.]

Marietta – na drugi dzień po uratowaniu – odzyska przytomność. Nie będzie jednak nic pamiętała. Ostatnie jej wspomnienie to rozmowa z Antkiem na obchodach Równonocy Wiosennej. Rybscy będą nalegać, żeby nie wspominać jej o rytuale, którego ofiarą padła. Dziewczyna będzie nadal senna i rozkojarzona. Rodzice Marietty będą naciskać na szybki ślub z Klausem i rozpoczną się gorączkowe przygotowania na wesela lub wariant drugi opisany powyżej.

**Antek:**

Chłopak jest blady, w ciężkim stanie, ale oddycha. Przez cały dzień nie odzyska przytomności. Kiedy to się stanie będzie próbował się zabić - może powstrzymać go ojciec albo BG. Kowal powie, że chłopak ledwie otworzył oczy próbował nożem pociąć sobie skórę (tam, gdzie ma te dziwne znaki). Jeśli będą z nim chcieli rozmawiać wyjawi wszystko. Będzie widać, że cierpi nie tylko fizycznie. Opowie jak poznał Hipolita, gdy ten przyszedł do kuźni, zamówił korbacz, według bardzo precyzyjnego rysunku, i opowiedział mu o niegroźnym sposobie, żeby odzyskać uczucia kobiety. Będzie płakał i wyrzucał sobie, że naraził życie ukochanej. Powie, że zasługuje na śmierć. Jeśli gracze spróbują go pocieszyć – więcej nie targnie się na swoje życie.

11. Zapłata

Sara przekaże BG pieniądze i wyrazy wdzięczności od Klausa. Zdaje się, że historia znalazła szczęśliwy finał, choć graczom mogą nie dawać spokoju dziwne symbole na ciele Antka, spaczeń albo ostatnie słowa Hipolita. Co więcej akurat żadna karawana nie wyrusza tego dnia z Nowych Onuc, trzeba będzie poczekać chociaż do kolejnego dnia…

12. Śpiew z głębi jeziora

Tej nocy każ swoim graczom (o ile będą nocować w karczmie lub niedaleko jeziora) wykonać *Wymagający Test na SW/Odporność*. Każdy mężczyzna w drużynie, który nie zdał obudzi się, słysząc piękny i nostalgiczny śpiew. Możesz opisać go tak:

*Słyszysz śpiew. Drgania melodii i ton głosu są jak pieszczota kochanki/a. Pomyśl o kimś bliskim [imię postaci], którego kiedyś utracił albo kto jest daleko/niedostępny. Zdaje ci się, że właśnie ta osoba śpiewa – woła cię znad jeziora. Głos się oddala, ale czujesz, że jeśli pobiegniesz tam szybko zobaczysz ukochaną/ego. Nie patrząc na nic ruszasz w stronę jeziora. Kiedy jesteś już na brzegu słyszysz pieśń głośniej i wyraźniej. Przepełnia Cię nagle ogromna tęsknota. Każdy krok przybliża cię do tej/tego, której/ego pragniesz. Czujesz chłód wody omywającej ci stopy, ale on tylko nieznacznie chłodzi gorączkowe pragnienie by wejść głębiej…*

Każda kobieta w drużynie, która nie zda – również usłyszy śpiew, ale dla niej jawić się będzie jako coś niepokojącego, złowieszczego i nieprzyjemnego.

Uratować graczy może tylko zatkanie im uszu. Jeśli nikt z pozostałych BG, którzy zdali Test się nie obudzi i w drużynie nie ma kobiet – pochłoniętych pieśnią Bohaterów może uratować Sara. W tej scenie nie chodzi o to, żeby robić krzywdę BG (choć im głębiej wejdą tym lepiej, niech się trochę przestraszą zła czyhającego w wodzie).

Po otrząśnięciu się BG – śpiew ucichnie.

**DZIEŃ 4:**

13. Topielec:

Od rana w karczmie jest gwarno. Karczmarz wyprawił pępkowe i postawił kolejkę całej wsi. Cieniem na tej fecie kładzie się jedynie to, że w nocy utonął jeden z rybaków, który pracuje u Rybskiego. To dość dziwne, bo wszyscy utrzymują, że był świetnym pływakiem. Pytanie też, co robił w środku nocy na jeziorze. Jego zwłoki znaleziono na brzegu, a łódkę kawałek dalej. Noc była bezwietrzna. Jeśli gracze zechcą zbadać jego śmierć i obejrzeć zwłoki, poza charakterystycznymi symptomami utonięcia, odkryją nietypowe, świeże zadrapania na jego przedramionach i kostkach – jakby podrapało go jakieś duże zwierzę.

14. Rozmowy z Marietą i Antkiem – wnioski j/w (patrz punkt 10)

15. Wizja Mani

Popołudnie w karczmie. Jadwiga jest przykuta do łóżka, a do wsi znowu zajechała jakaś karawana i w karczmie jest sporo gości. Z tego powodu Mania pomaga Sarze i Błażejowi. Nie idzie jej najlepiej: myli zamówienia, rozlewa piwo itp. W pewnym momencie, co któryś z BG powinien zauważyć, przystaje nagle, kufel z piwem wypada jej z rąk, a dziewczynka rzuca się do drzwi i wybiega. Jeśli gracze zechcą wybiec za nią lub choćby wyjrzeć przez okno, zobaczą jak dziewczynka stoi na pomoście, z którego właśnie spada do wody mały chłopiec (najlepiej, jeżeli nikt nie zobaczy na własne oczy czy chłopiec wpadł sam, został popchnięty przez Manię, czy wciągnięty do jeziora). BG, którzy byli wcześniej świadkami znęcania się dzieci na Manią (patrz punkt 6) mogą rozpoznać w chłopcu przywódcę grupy, która szydziła z dziewczynki. Przy pomoście jest głęboko i chłopczyk zaczyna tonąć. Jeśli gracze nie potrafią pływać lub nie będą kwapili się z pomocą, do wody za dzieckiem rzuci się Jan Rybski (później okaże się, że to ojciec chłopca). Po wyłowieniu synka (lub uratowaniu go przez BG) i upewnieniu się, że nic mu nie jest, Rybski spoliczkuje Manię i zacznie się na nią wydzierać. Gracze mogą poprzeć go albo stanąć w obronie dziewczynki. Mania będzie utrzymywała, że chłopca coś chciało wciągnąć do jeziora i że chciała go uratować (jeśli ktoś z BG rzuci się za chłopcem – niech ma dziwne poczucie, jakby w wodzie był ktoś jeszcze). Smarkacz powie, że to Mania go popchnęła

i przestraszony będzie obstawał przy tej wersji. Gracze mogą zauważyć zadrapania na jego przedramionach (jeśli oglądali zwłoki martwego rybaka – rany wydadzą im się bardzo podobne). Nagle nie wiadomo skąd pojawi się kapłan Sigmara. Jeśli gracze uwierzą dziewczynce (która mówi prawdę) i będą analizować jej wersję o „jakiejś pani z jeziora o zielonej skórze i długich ciemnych włosach" – kapłan zacznie nawoływać o zepsuciu, Chaosie i dziwnie przyglądać się Mani. Jeśli gracze wybiorą wersję chłopca – kapłan zażąda, żeby Manię ukarać tu i teraz, tak by kara była skuteczna. Z karczmy nadbiegnie Sara i o ile gracze nie stanęli w obronie jej siostry, ona to zrobi. W zależności od reakcji graczy, Mania może zostać wychłostana przez kapłana albo ujść cało z sytuacji. Jeśli BG staną w obronie Mani – Sara może zwierzyć się któremuś z nich, że boi się o siostrę. Opowie jak dziewczynka dostała 2 tygodnie temu od kapłana święty obrazek z Sigmarem i w podzięce sama coś dla niego narysowała na jego odwrocie. Sara nie wie co, a Mania nie chce powiedzieć, ale kapłan zdenerwował się wówczas strasznie i od tamtej pory baczniej przygląda się dziecku. Później okaże się, że rysunek, który mu podarowała przedstawiał nimfę: nagą kobietę o bujnych włosach, dużych czarnych oczach, z dłońmi zakończonymi długimi, ostrymi szponami, ociekającymi krwią. Sara na fali wyznań może się rozpłakać i opowiedzieć o innych swoich obawach: po narodzinach brata nie może już liczyć na to, że odziedziczy karczmę, więc będzie musiała wyjść za mąż za tego, kogo wybierze jej ojciec. Będzie rozgoryczona i zrezygnowana. Powie, że miała nadzieję, że rodzicom urodzi się trzecia dziewczynka.

16. Msza

Wieczorem BG mogą zauważyć ludzi kierujących się w stronę świątyni Sigmara. Okaże się, że idą na mszę. Jeśli dołączą do nich, usłyszą płomienną mowę kapłana o zepsuciu i podstępności Chaosu. Kapłan, póki co nie wprost, buduje grunt do tego, aby oskarżyć Antka (znaki na piersiach, jawne sprzymierzenie się z wyznawcą Chaosu) i Manię (rysunek i dziwne zachowanie) o czary, a następnie spalić ich na stosie. Jest przekonany, że wówczas dziwne zdarzenia ustaną i mieszkańcy wsi będą bezpieczni. Przykładowe kazanie:

*Wykorzeniaj bez zmiłowania zielonoskórych, wyznawców Chaosu i plugawe czarownice – tak głosi jedno z przykazań Sigmara!*

*Wszyscy jesteśmy jego sługami! Nasz Pan dał nam przykład – własnym postępowaniem! We własnej dłoni ściskał młot, którym niszczył wrogów. Nie jesteśmy tak silni jak on ani tak szlachetni, ni dostojni czy mądrzy, o nie! Ale choć brak nam sił, a nasze myśli i uczucia nie zawsze są czyste – i my możemy walczyć z wrogiem. A nasz wróg często przybywa do nas pod dziwną postacią tych, których znamy i którym ufamy. O tak! Chaos jest sprytny, Chaos jest przebiegły. Dlatego my, słudzy naszego Pana Sigmara, zawsze musimy być czujni! Kiedy więc dzieją się rzeczy niepokojące, kiedy pojawiają się znaki, podejrzenia – musimy działać szybko i bez zastanowienia. Tak jak zarazę na polu lnu trzeba wyplenić nim zniszczy całą uprawę i odbierze jej soki, tak w życiu musimy działać szybko i wypleniać zło, kiedy tylko zapuka do naszych serc, kiedy objawi się dziwną przypadłością, niepokojącą chorobą czy zachowaniem. Inaczej biada nam, oj, biada!*

**DZIEŃ 5:**

17. Porwanie

Bladym świtem BG budzi wrzask kobiety. Krzyki dobiegają z dołu, z izb karczmarza. Okazuje się, że zniknęło ich nowonarodzone dziecko. Jadwiga i Błażej rozpaczają, Mania płacze, a Sara stoi jak wryta pod ścianą (będzie obwiniała się o zniknięcie brata, bo życzyła sobie, żeby się nigdy nie urodził – teraz obawia się, że to magia jej się „wymknęła" i spowodowała zniknięcie chłopca). Zdany przeciętny test na *Spostrzegawczość* pozwoli odkryć BG ślady na futrynie okiennicy, którą karczmarz zostawił na noc

uchyloną. Znajdą tam mokre ślady i zadrapania pozostawione przez długie jakby zwierzęce pazury. Jadwiga w spazmach będzie krzyczała, że to na pewno klątwa Tamary, która przyszła teraz odebrać im dziecko.

Trop, który kontynuację znajdzie po drugiej stronie okna, doprowadzi BG na brzeg jeziora. Tam ślad się urywa w wodzie, ale w linii prostej, po drugiej stronie znajduje się stara tkalnia…

18. Spotkanie z Tamarą

Jeśli BG ruszą do starej tkalni w pewnym momencie, gdy będą już blisko, otoczy ich gęsta mgła. W oddali usłyszą płacz dziecka.

**Z sesji wzięte**: Mnie bardzo pasował do tego fragmentu utwór: Yair Albeg Wein & Or Kribos – Mephisto's Lullaby.

Z mgły wyłoni się duch młodej dziewczyny (Tamary), sam jakby utkany z czarnej mgły. BG może wydać się podobny do Mani, ale o ok. 10 lat starszy. Niedaleko, nad ziemią unosić się będzie kołyska spleciona z sitowia. Z niej dobiegać będzie kwilenie dziecka. Duch Tamary gestem ręki odeśle kołyskę wysoko ponad ziemię, poza zasięg BG i skieruje się do nich. Mgła nieco się rozwieje na boki, tworząc wokół BG mleczny okrąg. Spomiędzy drzew wyjdą nimfy (ich liczbę dostosuj do liczby i siły graczy – mają być silnym przeciwnikiem; u mnie na 4 graczy – 7 nimf). Częściowo ich wizerunek wzorowałam na demonetkach Slaanesha: są uwodzicielskie, o kobiecych kształtach, a dłonie (zamiast szczypiec, jak u demonetek) kończą długie, ostre pazury. Ich skóra jest zielona, a włosy przypominają brunatne wodorosty. Mają czarne, duże oczy. Wdzięczą się do graczy, oblizując lubieżnie czarne wargi.

BG mogą spróbować rozmawiać z duchem. Wówczas Tamara opowie im o swoim wygnaniu i żądzy zemsty. O tym, że najpierw została porzucona przez Hipolita (gdyby nie sny, które za sprawą klątwy na niego spłynęły, pewnie nigdy by po nią nie wrócił), później odwróciła się od niej rodzina, a na końcu ją wygnano. Przez wygnanie straciła syna (żadne z nich nie miało szans przeżyć w jaskini), więc teraz ona odbierze dziecko swojemu bratu. Wychowa je jak własne, a mieszkańców wsi zniszczy – tak jak oni kiedyś zniszczyli ją.

Pomiędzy BG a nimfami powinna wywiązać się choć krótka walka.

| **Nimfy** | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sz | WW | US | S | Wt | I | Zw | Zr | Int | SW | Ogd | Żyw |
| 4 | 60 | 50 | 55 | 30 | 65 | 60 | 35 | 33 | 70 | 55 | 17 |

| **Broń** | Broń + 7 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Cechy** | Demoniczny 8+ | Dekoncentrujący | Spaczenie (średnie) | Niestabilny | Widzenie w ciemności | Strach (2) |

Tamara raczej nie zaatakuje, chyba że sama otrzyma obrażenia (co może się nie udać, jeśli w drużynie nie będzie czarodziejów). Niezależnie od wyniku starcia, zjawa w pewnym momencie je przerwie i powie graczom:

*Macie dobre serca – widzę to, dlatego pozwolę wam odejść. To nie wasza walka. Ale dla mieszkańców Starych Onuc przyszedł czas zapłaty za zbrodnie, które popełnili – za śmierć moją i mojego dziecka. Widzę w waszych sercach płomień sprawiedliwości, zatem okażę litość, której mi nie okazano i zdradzę wam jak możecie ocalić tych nędzników. Moje kości mają spocząć na cmentarzu we wsi, a na pogrzebie muszą pojawić się wszyscy ci, którzy pamiętają moje wygnanie. I wszyscy oni mają paść na kolana i błagać mnie o wybaczenie. A w szczególności kapłan Sigmara! Wtedy i tylko wtedy*

*oddam memu bratu jego dziecko i odpuszczę im wszystkim winy. Jeśli jednak moje kości nie spoczną w grobie do jutra, do końca dnia, zrównam Stare Onuce z ziemią.*

Po tych słowach nimfy i Tamara wycofują się w mgłę i znikają. Znika również kołyska. Gracze zostają wśród drzew sami, a gdy mgła opada widzą nadchodzącego od strony wsi kapłana Sigmara. Coś się zmieniło w jego wyglądzie – dzierży w dłoniach młot bojowy charakterystyczny (jeśli ktoś z graczy ma wiedzę o zakonach Sigmara) dla Zakonu Oczyszczającego Płomienia.

Kapłana zawiadomił karczmarz, który teraz klęczy w świątyni i modli się gorliwie. Duchowny pospieszył więc BG na pomoc, ale jest starym człowiekiem i dojście do tkalni zajęło mu tyle czasu, że dotarł już po walce.

Jeśli BG opowiedzą mu, co się wydarzyło, powie, że rzeczywiście kości Tamary powinny spocząć w ziemi. Będzie starał się manipulować BG tak, żeby ugrać jak najwięcej, ostrożnie będzie dobierał słowa. Może np. stwierdzić, że niczego tak nie żałuje jak wygnania Tamary i że musi teraz naprawić dawne błędy. W rzeczywistości żałuje tego, ale nie z litości dla dziewczyny, tylko dlatego, że nie spalił jej wówczas na stosie – w jego opinii to by uchroniło wieś przed obecnymi wydarzeniami. Będzie chciał zorganizować rytuał, podczas którego kości Tamary spoczną w ziemi, a na nich zapłoną stosy z Manią i Antkiem. Kapłan będzie uważał, że dostał od Sigmara drugą szansę i poczuje, że może udowodnić, że nadal zasługuje i zawsze zasługiwał na szaty Zakonu Oczyszczającego Płomienia.

19. Karawana opuszcza Nowe Onuce

Gdy BG wracają do wsi, większość przyjezdnych pakuje się. Karawana podróżnych niedługo wyrusza. To jednocześnie furtka, gdyby gracze zechcieli ewakuować swoich BG ze wsi. Po wyjeździe karawany w Nowych Onucach zostaną tylko mieszkańcy i najprawdopodobniej również Bohaterowie Graczy.

## OSTATECZNY WYBÓR

Jest kilka możliwych zakończeń. Oto niektóre z nich:

1) Gracze decydują się spełnić żądania ducha i przekonać do tego mieszkańców wsi.

   W tym wariancie kapłan bardzo ostrożnie dobiera przy nich słowa, chcąc przekonać ich, że ma podobne zamiary. Mogą zorganizować ceremonię tego samego dnia albo poczekać do kolejnego (zgodnie ze słowami ducha: czas mają do zachodu słońca dnia następnego). BG mogą zaangażować się w informowanie mieszkańców wsi o ceremonii i zadbanie, żeby wszyscy, którzy pamiętają wygnanie Tamary, rzeczywiście się pojawili.
   Podczas ostatecznej ceremonii kapłan wygłasza kazanie, w którym jako winnych wszystkich ostatnich nieszczęść i przywołania ducha, wskazuje Manię i Antka. Bohaterowie zostają siłą przywleczeni na cmentarz przez popleczników kapłana. Antek słania się na nogach, Mania płacze i próbuje się wyrwać. Kapłan przedstawia swój plan spalenia ich na stosie. Mieszkańcy wsi są podzieleni – niektórzy ufają swojemu przewodnikowi duchowemu i boją się magii, inni – sympatyzują z Manią i Antkiem (ich rodziny będą się oczywiście głośno sprzeciwiać), a także noszą w sobie poczucie winy z powodu śmierci Tamary przed laty. Jeśli BG będą chcieli uratować tę dwójkę, mogą rozstrzygnąć konflikt z kapłanem:
   - siłą – w tym wariancie muszą liczyć się z tym, że kapłan jest nadal bardzo szanowany i większość mieszkańców stanie w jego obronie, jeśli zostanie zaatakowany
   lub
   - udanym Problematycznym Testem na *Dowodzenie*, *Charyzmę* lub *Zastraszanie* – żeby przekonać do swoich racji jak najwięcej mieszkańców (warto skorzystać z zasady Pomocy i pozwolić graczom wspólnie oddziaływać na NPCów). Test jest problematyczny, ponieważ

kapłan budzi zaufanie, a BG są we wsi jednak nadal obcy. Na ceremonii pojawiło się łącznie ok. 30 mieszkańców. Na starcie Bohaterów Graczy poprą: Sara, Błażej, Jadwiga i kowal Wojciech oraz ci wszyscy, z którymi BG się zaprzyjaźnili lub u których zyskali szacunek [tu decyzja należy do Ciebie – na podstawie poprzednich sesji oceń, kto z NPCów mógłby opowiedzieć się po ich racji]. Po stronie kapłana powinna stanąć podobna liczebnie drużyna popleczników i dewotek. Pozostałych niezdecydowanych BG będą musieli przekonać. Za wyjątkowe odgrywanie płomiennych mów przez Twoich Graczy możesz zmniejszyć stopień trudności Testu.

Jeśli BG wygrają (zdobędą poparcie większości): kapłan zostaje spętany (chyba że BG zdecydują się na bardziej radykalne środki), a mieszkańcy grzebią kości Tamary. Zaczynając od Błażeja, wszyscy w jego wieku i starsi klękają przed grobem. Błażej płacze, kilkoro innych mieszkańców też może ronić łzy.

> **Z sesji wzięte**: choć nie jest to pieśń żałobna – ja użyłam w tym fragmencie, wzruszającej według mnie, „Sztoj pa moru" w wykonaniu Laboratorium Pieśni, mówiąc graczom, że stare kobiety klękają nad grobem i zaczynają śpiewać, a po chwili dołącza do nich coraz więcej głosów.

Pojawia się mgła i przybywa duch Tamary.
Jeśli kapłan żyje w momencie pogrzebu, ale się nie ukorzy/nie błaga o wybaczenie (a raczej nie ma na to szans – to zatwardziały w swoich poglądach człowiek) – duch Tamary podfrunie do niego i powie: *Mogłam się domyśleć, że nie spełnisz moich żądań, ale dam ci coś, czego nigdy nie dostałam od ciebie – okażę ci litość.*
Duch podfruwa do klęczącego przed grobem Błażeja i dotyka jego ramienia. Gestem mglistej dłoni przywołuje kołyskę, która spływa gdzieś spomiędzy chmur. *Wybacz mi* – mówi i oddaje bratu jego dziecko – całe i zdrowe.
Na końcu podfruwa do BG, których otacza gęstą mgłą. Mówi, że w całym jej życiu nikt nie okazał jej tyle dobra i nie walczył o nią tak, jak BG. W podzięce chce im przekazać dar – na sam koniec dobrze wykorzystać swoją moc, żeby BG nadal mogli czynić dobro. Możesz przydzielić graczom punkty (np. ekstra 200 PD), ale możesz też – bardziej w klimacie – dla każdego wymyślić jakiś bonus związany ze słowami Tamary, np. dodać nową *zaletę* do broni lub pancerza postaci albo pozwolić rozwinąć konkretny talent/umiejętność lub nauczyć się nowego zaklęcia. Opisz jak BG czują przypływ mocy i wypełnia ich satysfakcja z powodu godnego i szlachetnego działania.

2) BG, wiedzeni nienawiścią do magii, lękiem przed Chaosem lub jeszcze innymi pobudkami, zgadzają się z kapłanem i decydują się pomóc w spaleniu Manii i Antka na stosie. W efekcie Tamara, wściekła, że chcą skrzywdzić jej bratanicę, pojawia się wraz z armią nimf, które dziesiątkami wychodzą z jeziora. Opisz spektakularną ucieczkę lub śmierć BG.

3) BG uciekają z Nowych Onucy. Jakiś czas później siedzą w karczmie w oddalonym od wsi mieście. Jeden z przyjezdnych opowiada o rzezi, która spotkała mieszkańców wsi Nowe Onuce. Ocalały tylko 2 dziewczynki, siostry: 6- i 16-latka. To może być wstęp do kolejnej przygody.

## UWAGI KOŃCOWE:

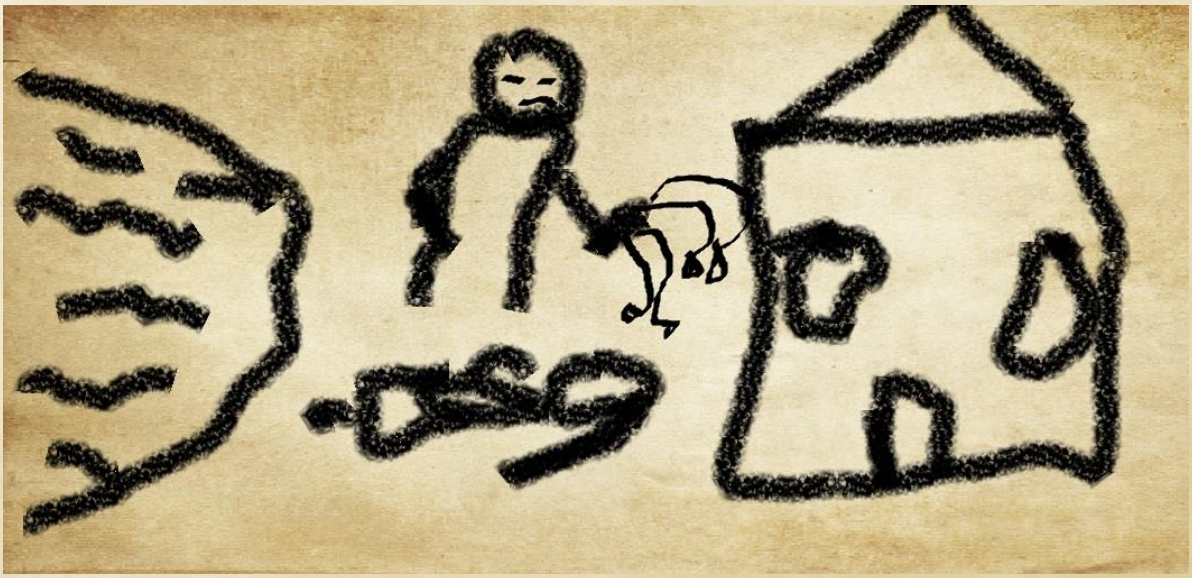
Zarówno kapłan, jak i hrabia zaalarmowani przez BG dziwnymi wydarzeniami mogą pisać listy do Kotzdamu z prośbą o wsparcie – możesz zachować to jako furtkę, np. do przyjazdu inkwizytorów i zdemaskowania przeszłości kapłana albo przybycia nadgorliwych śledczych itp.

W toku śledztwa z pewnością wyszły na jaw magiczne zdolności Mani i Sary. Warto poświęcić trochę czasu na ten wątek. BG mogą zachęcić siostry, żeby wstąpiły do kolegium magii, a nawet je tam eskortować (początek nowej przygody). Ważny będzie przebieg finałowej sceny. Jeśli Sara poczuje, że życie jej siostry lub jej samej jest zagrożone, może mieć duży problem z kontrolowaniem magicznej mocy. Możesz to wykorzystać, aby pogłębić dylematy graczy – może jednak kapłan ma rację i siostry to niebezpieczne czarownice? Jeśli podczas finału pojawi się taka sposobność – Sara może spróbować uciec z Manią ze wsi (jej lęk o siostrę, ale i demaskację jej własnej mocy będzie bardzo silny), np. kradnąc konia jednego z BG (jeśli któryś/aś będzie go posiadać).

W scenariuszu tylko epizodycznie wspominam o spaczeniu znalezionym przy Hipolicie. To, co gracze z nim zrobią lub czego nie zrobią, to również ciekawy wątek do rozwinięcia.

Jeśli lubisz szczęśliwe zakończenia, przygodę może zakończyć świąteczna klamra – zaczęło się od obchodów Rozkwitania, a zakończyć historię może ślub Marietty i Klausa.

MUZYKA: Na sesjach wykorzystywałam głównie utwory Percivala, Dziviy, Wardruny i Laboratorium Pieśni – według mnie bardzo fajnie oddawały klimat.

**Załącznik nr 1_Nowe Onuca i las nowoonucki**

**Załącznik nr 2_rysunek Mani**