

New RPG Order

Prezentuje

Labirynt nr 1/1994



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 33
Rozdzielczość.....: 2310x3460
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1994
Data release'u.....: 2008.08.13

Opis:

Trzymasz w ręku pierwszy numer nowego pisma poświęconego grom fabularnym. Nowego, ale przecież nie całkowicie - Labirynt to mutacja miesięcznika *Magia i Miecz*, który na pewno znasz. Na łamach *Magii i Miecza*, do niedawna jedyne go periodyku poświęconego RPG, znajdują się różne materiały - recenzje, relacje z konwentów, porady dla graczy. Dużo miejsca zajmuje prezentacja systemu *Kryształ Czasu*. To wszystko sprawia, że możemy tam poświęcić mniej, niżli byśmy chcieli, miejsca na scenariusze. O nie najczęściej prosili w listach i gracze i MG. Labirynt ma, przynajmniej częściowo, zaspokoić to zapotrzebowanie.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomoga Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas :
newrpgorder@gmail.com.

Numer 1 – październik 1994

ISBN 83-86572-05-1



Andrzej Miskurka & Tomasz Kreczmar

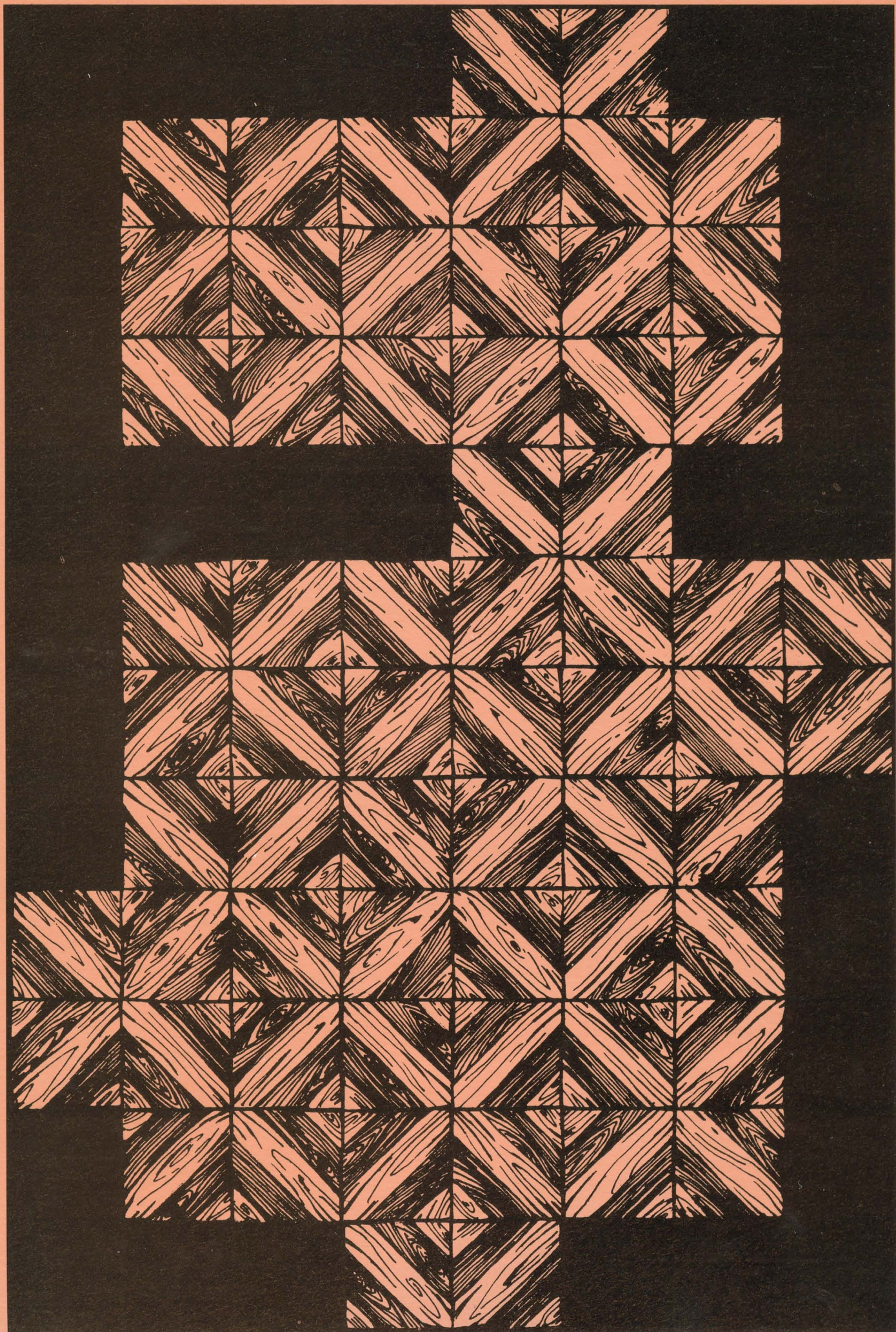
Statek

Kryształy Czasu

Grzegorz Bardski

Nie wywołuj wilka z lasu

Warhammer FRP





Numer 1

Trzymasz w ręku pierwszy numer nowego pisma poświęconego grom fabularnym. Nowego, ale przecież nie całkowicie – LABIRYNT to mutacja miesięcznika MAGIA I MIECZ, który na pewno znasz. Na łamach MAGII I MIECZA, do niedawna jedyne go periodyku poświęconego RPG, znajdują się różne materiały – recenzje, relacje z konwentów, porady dla graczy. Dużo miejsca zajmuje prezentacja systemu Kryształów Czasu. To wszystko sprawia, że możemy tam poświęcić mniej, niżli byśmy chcieli, miejsca na scenariusze. O nie najczęściej prosili w listach i gracze i MG. LABIRYNT ma, przynajmniej częściowo, zaspokoić to zapotrzebowanie.

Pierwsze numery LABIRYNTU ukazywać się będą co dwa miesiące, w objętości 32 stron. Chcemy przejść w przyszłości na tryb miesięczny i oczywiście podnieść standard pisma. To jednak zależy od jego powodzenia na rynku wydawniczym. No, a to z kolei zależy także od Ciebie. Dlatego też czekamy na wszelkie listy z opiniami – sugestiami, prośbami, krytyką (i pochwałami, rzecz jasna) – o LABIRYNCIE.

Zwracam Twoją uwagę na jeden istotny fakt – pismo NIE BĘDZIE dystrybuowane przez kioski, a tylko przez współpracujące z nami księgarnie i prenumeratę. Dlatego też, jeśli nie jesteś mieszkańcem Warszawy, Wrocławia, Szczecina i Łodzi, to będziesz mógł kupować kolejne numery LABIRYNTU tylko drogą wysyłkową. W piśmie znajduje się kupon zamówienia następnego numeru i innych produktów naszego wydawnictwa.

Kilka słów o cenie pisma. Rozumiem, że może Cię dziwić fakt, że cieńsza od MAGII I MIECZA gazeta jest od niej droższa. Przyczyna jest jedna – nakład. LABIRYNT ukazuje się w nakładzie 3000 egz. A to dlatego, że generalnie przeznaczony jest dla Mistrzów Gry. Numer służy więc nie jednemu czytelnikowi, a całej grupie, zapewniając kilku osobom zabawę na co najmniej dwa wieczory.

Czy warto za to zapłacić równowartość ceny jednego kinowego biletu – zdecyduj sam.

LABIRYNT w prenumeracie i księgarniach kosztować będzie 39 tys. zł. Przewidujemy liczne zniżki. Prenumeratorzy Magii i Miecza, członkowie klubu RPG MiM oraz osoby zamawiające 2-4 egz. płacą 35 tys. za egzemplarz. Przy zamówieniach powyżej czterech egzemplarzy cena wynosi 30 tys. zł. Zapraszamy do współpracy kluby.

Nasze plany. Chcemy w każdym numerze drukować dwa niezależne scenariusze – na razie jeden przeznaczony do Kryształów Czasu, drugi do Warhammera, a więc do systemów promowanych przez nasze wydawnictwo. Mamy nadzieję, że przygody te zainteresują także MG działających w krainach innych niż Orchia czy Stary Świat. Każda przygoda będzie wyposażona w mapy, plany, pergaminy i tym podobne akcesoria, których tak bardzo brakuje jeszcze na polskim rynku rpg (albo są bardzo drogie). Sądzymy, że drukowane na okładkach plany komnat przydadzą się także w Twoich własnych przygodach. W kolejnych zeszytach będziemy te komnaty powiększać, meblować, wyposażać w przedmioty ozdobne, zbudujemy też lochy, chałupy, okręty i inne budowle niezbędne w każdym porządnym świecie (zadbamy i o karczmy). Pojawiać się też będą w Labiryncie uzupełnienia do reguł Kryształów Czasu, pisane specjalnie dla potrzeb danego scenariusza, ale do zastosowania i w innych kampaniach.

W pierwszym numerze proponujemy morską przygodę na Orchii (będzie strasznie!) i geologiczno-magiczny scenariusz ze Starego Świata.

Bardzo (słownie: BARDZO) zależy nam na listach z uwagami o piśmie.

Czekamy też na pisane przez Was przygody (na dyskietchach)

LABIRYNT

Dwumiesięczny dodatek do „Magii i Miecza”

Numer 1, październik 1994

Przygotowywuje zespół:

Jacek Brzeziński
Tomasz Kołodziejczak
Artur Marciniak

Ilustracje:

Katarzyna
Trzeszczkowska

Autorzy przygód:

Andrzej Miszkurka
Tomek Kreczmar
Grzegorz Bardski

Materiałów

nie zamówionych redakcja
nie zwraca.

Wydawca: „MAG”

Adres korespondencyjny:

Jacek Rodek, „MAG”
00-657 Warszawa
Plac Konstytucji 5/10

Adres redakcji:

ul. Dolna 43/45, Warszawa
tel. (0-22) 41-60-42
fax (0-22) 41-58-94

Tomasz Kołodziejczak

Andrzej Miszkurka & Tomek Kreczmar



Ten materiał przeznaczony jest tylko dla oczu Mistrza Gry, który przynajmniej raz powinien przeczytać całą przygodę, zanim ją poprowadzi. Im lepiej się przygotowuje, tym lepiej on i jego gracze będą bawili się w trakcie gry.

Przygoda ta przeznaczona jest dla 4-6 graczy na 5-8 poziomach (łącznie około 40 poziomów).

Powstanie tego scenariusza nie byłoby możliwe, gdyby nie twórczość kilku osób. Dziękujemy przede wszystkim Howardowi Philipowi Lovecraftowi i Grahamowi Mastertonowi, których teksty wykorzystaliśmy podczas jej pisania, oraz Anne Brown, autorce *Ship of Horror*. Składamy również podziękowania Arturowi Marciniakowi, bez pomocy którego przygoda byłaby o wiele mniej ciekawa, oraz Zbyszkowi Soczówce za opracowanie współczynników Bohaterów Niezależnych.



Przewodnik po przygodzie

Przygoda *Statek* podzielona jest na kilka rozdziałów. Mamy nadzieję, że układ, który zastosowaliśmy ułatwi wam jej poprowadzenie. W pierwszym z rozdziałów, zatytułowanym *Opcjonalna zasada odgrywania szaleństwa*, znajdziecie nowe reguły, których dotychczas w *Kryształach Czasu* nie było. Pozwolą wam one o wiele lepiej i pełniej tworzyć nastrój gry.

W rozdziale *Kilka słów wyjaśnienia* znajdziecie odpowiedzi na dwa pytania: „W jaki sposób skłonić graczy do wypłynięcia w morze?” i „Jaką rolę odgrywają w tej przygodzie gracze?”

Z rozdziału *Tło historii* dowiedziecie się, kim był pan Bezimiennej Istoty oraz w jaki sposób Hebanowa Skrzynia dostała się w ręce czarnoksiężnika Signura.

W dwóch następnych rozdziałach zatytułowanych *Sny* i *Zmiany fizyczne* opisano, w jaki sposób obecność Bezimiennej Istoty wpływa na bohaterów oraz członków załogi.

Wydarzenia. Dzięki temu rozdziałowi dowiedziecie się, co takiego dzieje się w trakcie rozgrywania przygody oraz do czego to prowadzi.

W „*Szepecie*” i jego załodze znajdziecie dokładny opis statku, kapitana Walderamy, bosmana Barbarossy oraz drugiego oficera Gerarda.

Rozdziały *Pasażerowie* i *Wrogowie* zaznajomią was z pozostałymi aktorami naszego przedstawienia.

Dodatki. Znajdziecie w nich wszystkie teksty, do których będziemy odwoływali się w *Wydarzeniach*. Tam też zamieszczony jest plan statku, niezbędny do rozegrania tej przygody.

Życzymy dobrej zabawy.

Opcjonalna zasada odgrywania szaleństwa (dodatek do reguł *Kryształów Czasu*)

Opcjonalna zasada odgrywania szaleństwa została stworzona specjalnie dla potrzeb tej przygody. Powinności korzystać z niej w szczególnych sytuacjach – tylko wtedy, gdy bohater stanie twarzą w twarz z czymś, z czym żaden normalny człowiek nie chciałby się nigdy zetknąć. Poniższe reguły pomogą ci zmusić graczy do wiarygodniejszego reagowania na grozę.

Najpierw określ Granicę Normalności (GN) bohatera. Obliczasz ją, dodając do 1/10 INT, 1/10 MD, 1/10 UM, 1/10 CH i 1/10 WI. Aby lepiej to zrozumieć przyjrzyj się poniższemu przykładowi. Powiedzmy, że bohater ma INT 86, MD 112, UM 75, CH 80 i WI 25. Jego GN wynosi więc $9+11+8+8+3=39$. W trakcie przygody powstała przeżywająca koszmary będzie karana Punktami

Obłądu (PO), o ile rzut obronny na strach okaże się niepomysłny. Kiedy PO przekroczą GN, postać wariuje, stając się Bohaterem Niezależnym pod kontrolą Mistrza Gry.

W jakich sytuacjach przydzielać Punkty Obłądu?

W większości przypadków bohater będzie otrzymywał PO na skutek przeżyć, z którymi jego umysł nie jest w stanie sobie poradzić. Istnieje zasadnicza różnica pomiędzy PO a strachem. Bohater może bać się starcia z olbrzymim smokiem, jeśli nie jest pewien zwycięstwa. W obłąd wpadnie po zetknięciu z czymś o wiele gorszym, z czymś co zakłóca normalny porządek świata. Większość z nas nie wierzy w chodzące trupy, czy nawiedzone domy. Konfrontacja z czymś takim, może mieć wpływ na naszą psychikę. Nawet w magicznym świecie, takim jak Orkus, widok zombie, duchów, krwiożerczych wampirów przerazi nas, bo chociaż słyszeliśmy o takich stworach, to w głębi duszy, nigdy nie wierzyliśmy w ich istnienie.

Obłąd może zostać wywołany nie tylko spotkaniem ze strasznymi stworami. W wielu przypadkach jego przyczyną będą nawiedzające nas koszmary senne, kontakt z umysłem innej, nieludzkiej, przesiąkniętej złem lub szalonej istoty, długotrwałe tortury, czy też zgłębianie pradawnej wiedzy, do której śmiertelnicy nie powinni mieć dostępu (dobrym przykładem jest system *Call of Cthulhu*, w którym postacie wariują czytając pradawne księgi, takie jak chociażby *Necronomicon*).

Ile Punktów Obłądu przydzielać?

Poniższa lista pomoże w ustaleniu ilości PO, którymi można ukarać postać.

- ◆ Demony – 1 PO na każde 100 punktów doświadczenia (minimum 1 PO).
- ◆ Koszmarne sny – od 1 do 2 PO.
- ◆ Martwiaki – 1 PO na typ (tzn. zombie – I typ, czyli 1 PO).
- ◆ Nienaturalne zjawiska – od 1 do 3 PO (krwawy deszcz należy do tej kategorii).
- ◆ Widok szalonych ludzi – 1-2 PO.
- ◆ Zakazane księgi – od 1 do 3 PO.
- ◆ Zwłoki (np. straszliwie zmasakrowane lub rozkładające się przez długi okres czasu ciała) – 1 PO.

W przypadku, gdy bohaterowie są świadkami jakiejś sceny kilkakrotnie (np. przez kilka dni obserwują wędrujące ulicami miasta szkielety), za każdym kolejnym razem scena ta oddziałuje na nich coraz słabiej (+10 pkt do obrony przed sugestią, kumulatywnie). Mistrz Gry powinien o tym pamiętać.

Jaki jest wpływ zwiększającej się liczby Punktów Obłądu na postać?

Aby odpowiedzieć sobie na to pytanie, musisz podzielić liczbę, która stanowi GN, przez cztery. W rozpatrywanym przez nas przypadku GN = 39, a więc po podziale wychodzi 9 (zaokrąglając w dół). Otrzymanie PO, których liczba wynosi nie więcej niż 1/4 GN, nie wywołuje żadnych skutków. Kiedy PO przekroczą umowne 1/4 GN (czyli 9 w naszym przykładzie), Mistrz Gry powinien wybrać dla postaci fobię (do momentu, kiedy ta choroba psy-

chiczna nie ujawni się po raz pierwszy, powinien znać ją tylko Mistrz Gry), czyli coś, czego dana postać się boi (np. klaustrofobia). Oczywiście, wybrana przez Mistrza Gry fobia powinna mieć ścisły związek z tym, co ją wywołało (Np. widok umarłych wywołuje u postaci nie tylko strach przed martwiakami, ale i zwłokami. Za każdym razem, kiedy taka postać widzi martwiaka lub zwłoki, powinna wykonać rzut obronny przed sugestią. Jeżeli będzie on nieudany, Mistrz Gry powinien zdecydować, jak postać się zachowa. Jej reakcje mogą być najróżniejsze. Może po prostu uciec albo na przykład zapaść w letarg).

Kiedy PO przekroczą 1/2 GN (czyli 18 w naszym przykładzie), fobia zmienia się w obsesję. Postać we wszystkim dopatruje się zagrożenia. W naszym przykładzie zaczyna dostrzegać nieistniejące oznaki śmierci i rozkładu na twarzach swoich przyjaciół. Z każdym dniem jej stan pogarsza się. Je coraz mniej, nie sypia w nocy (Mistrz Gry powinien wyciągnąć odpowiednie konsekwencje). Nie jest w stanie skoncentrować się na rzucaniu czarów, przemian lub wykorzystywaniu innych nadprzyrodzonych zdolności.

Gdy PO przekroczą 3/4 GN (czyli 27 w naszym przykładzie), sprawa staje się bardzo poważna. Umysł postaci ulega obłądowi, czego efektem jest poważna choroba psychiczna, jak chociażby schizofrenia. Tylko od Mistrza Gry zależy, jaki to wywrze wpływ na bohatera.

Kiedy PO przekroczą GN (czyli 39 w naszym przykładzie), postać nieodwracalnie wariuje, stając się Bohaterem Niezależnym przechodząc pod kontrolę Mistrza Gry. W takim przypadku graczowi nie pozostaje nic innego, jak tylko wylosować sobie nową postać.

Jak pozbyć się Punktów Obłądu?

Istnieją na to trzy sposoby. Pierwszy z nich to magiczne uleczenie obłądu. W takim przypadku odejmij od PO postaci tyle punktów, ile wynosi poziom rzuconego na nią zaklęcia.

Drugim sposobem jest poddanie się odpowiedniej kuracji u jednego z wielu medyków, którzy nie posługują się magią. Na Orkusie znajduje się kilka przytułków dla obłąkanych. Tam bohaterowie znajdą pomoc (każdy tydzień kuracji zmniejsza PO postaci o 1-5 punktów).

Trzecim jest czas. Jego upływ zaciera złe wspomnienia, pozwalając choremu umysłom na powrót do normalności (bohaterowie tracą 1 PO na miesiąc – w tym czasie muszą prowadzić spokojny, unormowany tryb życia bez żadnych mocnych wrażeń). Osoby, które zwariowały (PO przekroczyło GN), nie mogą w ten sposób odzyskać zdrowia psychicznego.



Kilka słów wyjaśnienia

Dla wielu Mistrzów Gry poprowadzenie tej przygody będzie bardzo trudne. Zadaniem tego rozdziału jest znalezienie odpowiedzi na dwa pytania:

W jaki sposób skłonić graczy do wypłynięcia w morze?

Każde portowe miasto Ochrii będzie odpowiednim miejscem do rozpoczęcia tej przygody. Od Mistrza Gry zależy, w jaki sposób skłoni drużynę do wypłynięcia w

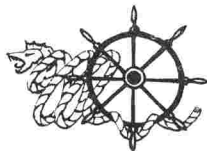


morze. Poniżej podajemy dwa krótkie przykłady, które mają ułatwić to trudne zadanie.

- Mistrz Gry może wykorzystać *Statek* jako przerywnik pomiędzy własnymi przygodami. Zdając sobie sprawę z tego, że jego następna kampania będzie rozgrywała się w miejscu dosyć odległym od tego, w którym grupa właśnie się znajduje, powinien dać swoim graczom do zrozumienia, iż podróż statkiem będzie w tej sytuacji najlepszym wyjściem.
- Można też powiązać *Statek* z poprzednią przygodą. Może w czasie jej trwania gracze narobili sobie zbyt wielu wrogów pałających chęcią zemsty? W takim przypadku wypłynięcie w morze wydaje się być jedyną szansą na uratowanie życia.

Jaką rolę odgrywają w tej przygodzie gracze?

Zadaniem graczy, którzy przez większą część przygody są jedynie biernymi obserwatorami i ofiarami działań Bezimiennej Istoty, jest zrozumienie zaklęcia wrytego na Hebanowej Skrzyni oraz wypowiedzenie go siódmej nocy, kiedy to Bezimienna Istota będzie otwierać wrota dla swego pana.



Tło historii

Na północy Orkusa, w górach zwanych Górami Starych Twierdz jest miejsce, które okoliczni mieszkańcy nazywają Doliną Straconej Duszy. Dolina cieszy się złą sławą. Niektórzy mędrcy powiadają, że takie miejsca przyciągają do siebie inne zło. I tak się stało. Pewnej jesiennej nocy, gdy mgła wzięła w swe objęcia wysokie, górskie szczyty, przybył Signur wraz ze swymi sługami. Przez długie tygodnie szukali czegoś, co Signur nazwał Hebanową Skrzynią. Aż w końcu odnaleźli ją. Kiedy Signur odczytał magiczne inskrypcje pokrywające całą skrzynię, przeraził się. Nigdy w życiu niczego się nie bał, ale to, co znalazło się w jego rękach, okazało się zbyt potężne, aby mógł to wykorzystywać, a tym bardziej kontrolować.

Stare legendy, starsze nawet niż Katan czy też Graam, opowiadają o Starych Bogach. Nikt już dzisiaj nie oddaje im czci. Większość ze Starych Bogów odeszła, zostawiając wszechświat we władanie Nowym Bogom. Jednym ze Starych Bogów był Najczarniejszy z Czarnych, w porównaniu do którego mroczny Set wydaje się być tylko niewinnym dzieckiem. Imię tego Boga usunięto ze wszystkich ksiąg, gdyż w samym jego brzmieniu drzemała wielka moc. Starzy Bogowie wykleli Najczarniejszego i stoczyli z nim śmiertelną walkę. Mimo że zjednoczyli swą moc, zwycięstwo nie przyszło łatwo. Choć Najczarniejszy z Czarnych poniósł klęskę, nie udało się go zniszczyć całkowicie. Zdołali jedynie rozerwać jego ciało na 666 kawałków, z których każdy stał się pojedynczą istotą, władającą jedynie niewielką częścią dawnej mocy. Przez wiele wieków studzy Starych Bogów poszukiwali owych istot niszcząc je bezlitośnie. Ocalało tylko jedno z jego wcieleń. Jest powiedziane, że jeżeli zostanie ono wezwane na świat nocą, gdy gwiazdy spotkają się ponownie, Najczarniejszy z Czarnych odrodzi się. Nikt nie jest w stanie przewidzieć tego, co się wtedy stanie, gdyż Nowi

Bogowie nie będą w stanie powstrzymać jego gniewu. Tego właśnie dowiedział się Signur i to tak bardzo go przeraziło. Dowiedział się również, że w Hebanowej Skrzyni uwięziona jest istota, która jest kluczem do świata śmiertelnych dla Najczarniejszego z Czarnych. Postanowił więc wysłać skrzynię do kogoś o wiele potężniejszego i mądrzejszego od siebie, aby ten podjął decyzję, co z nią uczynić.



W momencie, w którym Karali otwiera Hebanową Skrzynię przełamując magiczne pieczęcie dotychczas chroniące statek przed wpływem Bezimiennej Istoty, rozpoczyna się cała seria nadprzyrodzonych zjawisk. Jednym z nich są koszmarnie sny, które od tego momentu aż do końca przygody będą nękały graczy, pasażerów i załogę. Po każdym koszmarze Mistrz Gry powinien wykonać rzut na sugestię dla wszystkich postaci z drużyny. Jeżeli będą one nieudane, bohaterowie otrzymują 1-2 PO. Każdej nocy Mistrz Gry powinien powtarzać tę czynność.

Na wkładce znajdują się przykłady kilku takich koszmarnych snów. Wytnij je albo skseruj i daj po jednym z nich swoim graczom. W przypadku, gdyby okazało się, że jest ich zbyt mało, powinieneś przygotować kilka własnych. Są też karty, na których napisano: „Nic się stało“. Pomogą one ukryć znaczenie pozostałych kart.

Sny dla dobrych kapitanów lub paladyna

Koszmary o Zariśnatmiku i Artmarze (na dole strony z kartami) śnią się bohaterom czwartej nocy, po pokonaniu demona. Stanowią pewnego rodzaju ostrzeżenie dla graczy, którzy myślą, że zabijając Azatotha pozbyli się przyczyny wszystkich nieszczęść. Następnego dnia może się okazać, że Gerard miał sen podobny do majaków jednego z bohaterów. Powinno to im dać wiele do myślenia.



Sny nie są jedynym efektem wywołanym przez Bezimienną Istotę. Emanujące z niej zło potrafi wpływać na organizmy ludzi, którzy przebywają zbyt blisko. Każdej nocy Mistrz Gry powinien wykonać rzuty obronne na zaklęcia, aby sprawdzić, czy któryś z jego graczy nie zacznie się zmieniać. Dla innych pasażerów „Szeptu“ i jego załogi nie trzeba wykonywać rzutów obronnych. Poniższa tabelka pomoże ustalić, jak wielu z marynarzy i pasażerów zaczęło się przekształcać każdej nocy.

Rzut k10	Marynarze z poziomu			Pasażerowie
	piątego	czwartego	trzeciego	
1-5	0	1	2	0
6-8	0	2	2	0
9	1	4	5	0
10	2	7	9	1

Przemiana trwa przez trzy dni. Rozpoczyna się w 18 godzin po nieudanym rzucie obronnym. Postać czuje

nieprzyjemne swędzenie ciała, które wkrótce staje się nie do wytrzymania. Potem zaczynają zachodzić bardziej widoczne, opisane poniżej zmiany. Jedynym sposobem na ich cofnięcie jest udane zdjęcie kłatwy przez kapłana.

Pierwsza faza

Pierwsza faza przemiany trwa 12 godzin. Ofiara odczuwa nasilające się z każdą chwilą swędzenie. Po 6 godzinach staje się ono tak nieznośne, że uniemożliwia rzucanie czarów i walkę wręcz.

Druga faza

Jej początek przynosi ukojenie. Dotychczasowe swędzenie ustępuje, mimo to przemiana zachodzi nadal. W czasie trwania tej fazy (około 24 godzin) przekształcają się organy wewnętrzne ofiar.

Trzecia faza

Ta faza jest najbardziej bolesna. W czasie jej trwania (około 24 godzin) zmienia się układ kostny ofiar oraz ich wygląd zewnętrzny, uniemożliwiając jakkolwiek aktywność. Świadomość tego co się dzieje, przyprawia chorych o szaleństwo (12 PO; po udanym rzucie obronnym – 6 PO). Bohaterowie Graczy i Bohaterowie Niezależni, obserwując te zmiany i mając poczucie własnej bezradności, zyskują po 1 PO na każdą godzinę trwania trzeciej fazy (co godzinę wykonywany jest oddzielny rzut obronny na sugestię; jeżeli będzie on udany, to tej godziny postać nie jest karana PO).

Czwarta faza

Po osiągnięciu tej fazy, cofnięcie lub też zatrzymanie przemiany staje się niemożliwe, gdyż ciała ofiar całkowicie się przekształciły. Przez kolejne 12 godzin, bo tyle trwa ostatnie stadium choroby, następuje przemiana ich umysłów. Po jej zakończeniu ofiary znajdują się pod całkowitą kontrolą Bezimiennej Istoty.

Tylko od Mistrza Gry zależy w co zmieni się każda z ofiar przemiany. Mamy nadzieję, że poradzisz sobie z tym zadaniem. Jeżeli jednak nie będziesz miał żadnego pomysłu, to radzimy, abyś skorzystał z opisów zamieszczonych w Szepczącym w ciemności Howarda Philipa Lovecrafta.



Wydarzenia

Przygoda ta rozpoczyna się w momencie, w którym gracze po raz pierwszy stają na pokładzie „Szeptu“. Niedługo po nich, na statek przybywają słudzy Signura wraz z Hebanową Skrzynią. To wszystko dzieje się pierwszego dnia przygody. Przez kolejne dni, aż do ostatniego, siódmego, na statku będą zachodziły pewne nadprzyrodzone zjawiska oraz wydarzenia, które są ich przyczyną. Rozdział ten ma wyjaśnić Mistrzom Gry, co właściwie dzieje się na „Szeptcie“.

Poniżej opisaliśmy wydarzenia, które zachodzą w czasie podróży. Niektóre z nich rozgrywają się konkretnego dnia, o określonej porze. Zadaniem innych jest dodanie kolorytu całej historii i tylko od Mistrza Gry zależy kiedy i w jaki sposób zostaną wykorzystane.

Poprowadzenie tej przygody będzie wymagało od Mistrza Gry wiele wysiłku. Jego zadanie polega nie tylko na przedstawieniu wydarzeń w niej opisanych, ale również na wymyśleniu tego, co będzie się pomiędzy nimi działo. Powinien pamiętać również, iż większość informacji zawartych w przygodzie przeznaczona jest tylko dla niego. Gracze są jedynie świadkami oraz uczestnikami wydarzeń zachodzących na pokładzie „Szeptu“. Jedyne informacje, z którymi będą mieli szansę się zapoznać, pochodzą z Hebanowej Skrzyni i listu Signura. Inni pasażerowie wiedzą mniej więcej tyle co oni, czyli prawie nic.

Mistrz Gry powinien również pamiętać, iż bohaterowie płyną na statku pełnym ludzi. Dobrze by było, gdyby przedstawił ich na tyle wiarygodnie, aby gracze choć przez chwilę uwierzyli, że naprawdę są pasażerami „Szeptu“.

Opowieść Barbarossy

Opowieść Barbarossy jest pierwszym z kilku wydarzeń, nie przypisanych do jakiegoś konkretnego dnia. Tylko od Mistrza Gry zależy, jak i czy wplecie je w swoją historię.

Drugiego lub trzeciego dnia Barbarossa, widząc, że coś złego dzieje się na statku, opowiada tym graczom, do których ma zaufanie, pewną historię. Powinna ona pomóc ci w stworzeniu na sesji odpowiedniego nastroju. Jeżeli uznasz, że chcesz ją wykorzystać, w odpowiednim momencie, przeczytaj graczom poniższy tekst:

W porcie na południu Orkusa spotkałem prawie stuletniego marynarza. Powiedział mi, że jest jedynym rozbitkiem, który uszedł z życiem z żaglowca „Charlotte“. Jego okręt rozbił się podczas straszliwego sztormu jakieś sześćdziesiąt lat temu. Mówił też o dziwnym, tajemniczym ładunku, przewożonym przez kapitana. Opowiadał o rozlegających się nocą krzykach tak przerażających, że trzech członków załogi rzuciło się za burtę w przeświadczeniu, iż okręt został opętany. Nie powiedział wiele ponad to. Dorzucił jednak tylko, że pewien rybak nie wziął na swój pokład nikogo z tonącej w lodowatej wodzie załogi „Charlotte“. On sam ocalał chyba tylko cudem. Dodał, że plaża, na której cały czas spoczywa wrak żaglowca, jest uważana przez mieszkańców małej, nadbrzeżnej wioski, za miejsce niewystowionego wręcz zła i nazywana Miejscem Kłamstw.

Szczury

Pewnego dnia lub nocy wszystkie szczury opuszczają statek bez żadnego widocznego powodu. Zdecyduj, kiedy to się stanie i w jaki sposób przedstawiś to swoim graczom.

Ryby

Od pewnego momentu będą towarzyszyły „Szeptowi“ setki śniętych ryb wypływających na powierzchnię wokół statku. Tak jak i w wydarzeniu ze szczurami, będziesz musiał zdecydować, kiedy do tego dojdzie i jak to opiszesz.

Ptaki

Przelatujące nad „Szeptem“ ptaki opadają martwe na jego pokład. Ich ciała roztrzaskują się o pokład.



Walczący marynarze

To zdarzenie nie ma znaczenia dla samej przygody. Jego zadaniem jest lepsze oddanie atmosfery panującej na statku. Rozdrażnieni marynarze kilkakrotnie będą ze sobą walczyli. Za każdym razem Barbarossa lub Gerard zdecydowanie przerwą bójkę.

Rozmowa z Titonem

Warto, aby bohaterowie zaprzyjaźnili się z rycerzem. Mistrz Gry powinien doprowadzić do rozmowy pomiędzy nim a graczami. Jest to możliwe, jeżeli wśród nich znajdzie się ktoś równy mu pozycją (paladyn, rycerz, bądź też ktoś z niższej, średniej lub wyższej klasy wyższej i elity władzy).

Gra w kości

Marynarze bardzo chętnie zagrają z bohaterami w kości. Oczywiście na pieniądze. Przeprowadź jedno lub dwa takie spotkanie. Jeżeli gracze będą oszukiwać, a członkowie załogi odkryją to, może dojść do bójki.

Krwawy deszcz

Zarówno to, jak i cztery poniższe wydarzenia, mają miejsce pomiędzy czwartą a siódmą nocą.

Po pokonaniu utopców rozpętuje się straszliwa burza, która będzie trwała aż do siódmej nocy. Opadające na pokład krople deszczu przemieniają się w krew. Jest to znak obwieszczający nadejście Najczarniejszego z Czarnych. Widok krwawego deszczu wywołuje obłąd. Wszyscy otrzymują 3 PO z możliwością wykonania rzutu obronnego.

Objawy szaleństwa

Wielu z marynarzy będąc świadkami strasznych wydarzeń mających miejsce na „Szepcie“ (przemiany, koszmary nocne itd.), zwariuje stając się zagrożeniem dla innych (zapewne dojdzie do kilku walk pomiędzy nimi, a bohaterami i zdrowymi członkami załogi). Widok szalonych marynarzy rozdrapujących swe ciała, marnoczących coś bez sensu może spowodować, że bohaterowie otrzymają 1-2 PO.

Poniższa tabelka pomoże określić, ilu marynarzy popada w obłąd każdego dnia, począwszy od 4 nocy.

Rzut k10	Marynarze z poziomu			Pasażerowie
	piątego	czwartego	trzeciego	
1-5	0	0	1	0
6-8	0	1	2	0
9	0	2	2	Teodorik
10	1	2	3	Teodorik

Samobójstwa

Na wpół oszaleli marynarze myśląc, iż statek jest opętany, będą odbierali sobie życie wieszając się na rejach, bądź też skacząc do morza. Poniższa tabela odpowie na pytanie, ilu ich jest każdego dnia, począwszy do 4 nocy.

Rzut k10	Ilość samobójców
1-5	0
6-8	1
9	2
10	3

Na widok masowych samobójstw popełnianych przez marynarzy, bohaterowie mogą otrzymać po 1 PO dziennie.

Propozycja kupca

Zdarzenie to następuje, jeśli Teodorik popadnie w obłąd. Od tego czasu będzie chodził za graczami, nie odstępując ich na krok i błagając o ratunek. Jeżeli bohaterowie mu odmówią, popełni samobójstwo. Świadomość, że przyczynili się do śmierci Teodorika, osłabi psychikę postaci (1 PO).

Szepty i cienie

Wydarzenie to ma miejsce piątej i szóstej nocy. Z ładowni „Szepu“ dobiegają dziwne odgłosy – jęki, szepoty, chichoty. Jeżeli ktoś zejdzie do ładowni (a zrobią to jedynie bohaterowie bądź też Gerard), dostrzeże dziesiątki skulonych cieni, które zaczną tańczyć wokół niego. To dusze pochwyconych mocą skrzyni ludzi. Śmiałek otrzymuje 2+k3 PO z możliwością wykonania rzutu obronnego.

Pierwszy dzień

Twoja drużyna tuż przed południem staje na kei, przy której przycumowany jest „Szep“⁴. W pobliżu pracuje wielu marynarzy wnoszących na pokłady swoich statków różnorakie ładunki. Okazała sylwetka „Szepu“ widoczna jest z daleka. Gdy postacie podchodzą bliżej, zauważają, że marynarze kończą właśnie załadunek. Przy trapie prowadzącym na statek stoi wysoki i barczysty mężczyzna. Morska bryza rozwiewa jego długie włosy o kolorze dojrzałego zboża. Jest to oczywiście Gerard kierujący pracą marynarzy. Zapytany o kapitana statku, odpowiada, że w tej chwili jest on zajęty. Przedstawia się jako drugi oficer, pytając w czym może pomóc. Gdy okazuje się, że gracze mają zamiar wypłynąć na „Szepcie“ i że było to już wcześniej uzgodnione, rozkazuje jednemu z marynarzy, aby wskazał gościom kajuty.

Jeżeli któryś z graczy po udaniu się do kabiny powróci na pokład, zanim statek wypłynie w morze, zauważy dziwną procesję kierującą się w stronę „Szepu“⁴. Na jej czele idzie smukły, odziany w czerń elf. Jego powłóczysta szata pokryta jest wyszywaniem srebrną nicią magicznymi znakami. Tuż za nim podąża ośmiu mężczyzn ubranych w czarne stroje. Wszyscy noszą przytroczone do pasów długie miecze. Pomiędzy nimi jedzie wóz zaprzężony w cztery konie. Twarzy woźnicy nie widać. Oslania ją opadający głęboko na oczy kaptur. Na wozie leży duży przedmiot przykryty czarną płachtą. Elf podążający na czele to czarnoksiężnik Signur (żaden z graczy nie powinien go znać). Przedmiot przykryty materiałem to Hebanowa Skrzynia. Signur, wiedząc że nie zdoła zapanować nad mocą uwięzionej w niej istoty, wysłał ją do kogoś o wiele potężniejszego od siebie. Jego ludzie wnoszą skrzynię na statek. Dwóch z nich pozostaje na okręcie. Reszta wraca na nabrzeże i odchodzi wraz z Signurem. Od tej pory nad bezpieczeństwem skrzyni czuwają tylko Vadarin i Jurgen.

Nieco później, „Szep“⁴ wypływa w morze.

Pierwsza noc

Karali myśli, że wniesiony przez ludzi Signura na pokład przedmiot jest wielkim skarbem. Upewniwszy się, że wszyscy pasażerowie udali się na spoczynek, cicho

zakrada się do drzwi kajuty Vadarina i Jurgena. Na początku usypia strażników, wdmuchując przez szparę diabelski pył (bardzo silnie działająca trucizna paraliżująca wytwarzana z pyłków rzadkiego kwiatu rosnącego w Archipelagu Pajęczym). Potem forsuje zamek i otwiera skrzynię przełamując pieczęcie. W ten sposób uwalnia Bezimienną Istotę, która wchodzi w jego ciało (Bezimienna Istota jest niematerialna). W chwilę później Karali, który nie jest już sobą, zabija Vadarina i Jurgena, gdyż wie, że tylko oni mogą zdradzić tajemnicę skrzyni. Zaden czar, który zwykle pozwala na wyciągnięcie informacji od zmarłych, nie zadziała (władza Bezimiennej Istoty nie jest tak wielka jak Najczarniejszego z Czarnych, wystarcza jednak do nakazania duszom umarłych milczenia). W momencie, gdy Bezimienna Istota zostaje uwolniona, dzieje się kilka rzeczy. Po pierwsze przestają działać wszystkie przemiany półboskie i czary pozwalające wykryć charakter, intencje, czy też obecność zła. Po drugie Mistrz Gry powinien wykonać rzuty obronne dla każdego ze swoich graczy, tak jak to opisano w podrzędziałach *Sny* i *Zmiany fizyczne*.

Drugi dzień

Rano graczy budzi gwar dobiegający z korytarza. Kilka minut wcześniej jeden z marynarzy zauważył strużkę zakrzepniętej krwi, która wypłynęła z kajuty Vadarina i Jurgena. Jeżeli gracze wyjdą na korytarz, aby zobaczyć co spowodowało zamieszanie, dostrzegą tłum kłębiący się wokół wejścia do kabiny sług Signura. Jeżeli podejść jeszcze bliżej, co będzie trudne, ale nie niemożliwe, zobaczą w kajucie kapitana, pierwszego oficera oraz czarodzieja Jaspera za swym nieodłącznym krukiem. Nikt poza kapłanami i czarodziejami nie zostanie wpuszczony do środka przez Gerarda stojącego na straży przy drzwiach. Ci, którzy wejdą, będą mogli dokładnie przyjrzeć się całemu pomieszczeniu. Ciało Vadarina i Jurgena leżą na podłodze – obydwaj strażnicy mają poderżnięte gardła.

Pod ścianą stoi duża, najwyraźniej pusta Hebanowa Skrzynia, cała pokryta runicznymi znakami (nikt poza Jasperem nie będzie potrafił ich odszyfrować, a i on musi poświęcić na odczytanie niemal 20 godzin). Na wieku znajduje się kilka zerwanych magicznych pieczęci (żaden z kapłanów ani czarodziej nie będzie umiał określić ich przeznaczenia).

Kapitan Walderama i pierwszy oficer Barbarossa są bardzo podenerwowani. W tej chwili nie będą chcieli z nikim rozmawiać.

Jasper uważnie bada samą skrzynię oraz leżące na podłodze zwłoki. Przy ciele Vadarina znajduje list, który nie jest do nikogo zaadresowany. Kapitan każe rozpieczętować przesyłkę. Niestety okazuje się, że tak jak i w przypadku runów, Jasper nie jest w stanie od razu odcyfrować pisma. Po dokładnym przeszukaniu kajuty, kapitan rozkazuje stawić się na pokładzie statku wszystkim członkom załogi i pasażerom. Tam wykorzystuje swą tajemną moc, aby wykryć, kto jest mordercą. Wszyscy zebrani na pokładzie czują w swoich głowach obecność innego, potężnego umysłu. Zapory mentalna stawiane przez bohaterów w celu ukrycia myśli, okazują się bezskuteczna. Waldemara stoi przed szeregiem ludzi, trzymając palce obu dłoni na swoich skroniach. Ma zamknięte oczy. Po jego twarzy spływają strużki potu. Jest bardzo skoncentrowany. W pewnej chwili twarz kapitana zmienia się w maskę przerażenia. Jakaś niewidzialna siła zaczyna podrzucać jego ciałem. Mężczyzna

bezwładnie uderza o deski. Po chwili wstaje, jakby wbrew swej woli, kapitan powstaje. Jego mięśnie prężą się, z ust wydobywa się zrozumiały dopiero po chwili potok słów. Kapitan mówi:

*Nie jest umartym ten, który może spoczywać wiekami
Nawet śmierć może umrzeć wraz z dziwnymi eonami.*

Kapitan ponownie upada na ziemię, aby już więcej się z niej nie podnieść. Podbiega do niego pierwszy oficer Barbarossa. Tuli kapitana w ramionach, niczym dziecko. Ze łzami w oczach krzyczy: Dorwę tego drania.

W tym momencie wszyscy ożywają tak, jakby obudzili się z wielowiekowego snu. Barbarossa odchodzi z ciałem kapitana na rękach (zanosi go do kajuty).

Na widok tego, co się wydarzyło, wszyscy otrzymują 1 PO ze standardowym rzutem obronnym na sugestię.

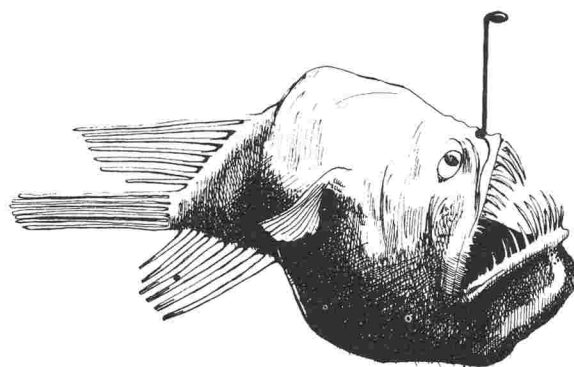
Walderama, używając mocy swego umysłu, usiłował dowiedzieć się, kto jest mordercą. W innym przypadku pewnie by mu się to udało. Jednak mentalny kontakt z Bezimienną Istotą okazał się dla niego zgubny. Jej wola przełamała wszelkie zapory, którymi się otoczył, doprowadzając umysł kapitana na skraj zależeństwa.

Aż do momentu, w którym Bezimienna Istota nie zostanie zabita, kapitan będzie znajdował się w stanie zbliżonym do letargu. Dowodzenie statkiem przejmuje Barbarossa.

Jedyną osobą, która będzie chciała rozmawiać z bohaterami, jest Gerard. Pierwszy oficer zamyka się w kajucie kapitana czuwając przy nim.

Jasper, tak jak i Barbarossa, zamknął się w swojej kabine, próbując odcyfrować magiczne runy ze skrzyni i odczytać list.

Nikt z pasażerów ani innych członków załogi nie jest w stanie udzielić graczom żadnych informacji. Wszyscy wiedzą mniej więcej tyle samo, co oni.



Druga noc

Tej nocy Bezimienna Istota uderza po raz drugi. Tym razem jej ofiarą pada Jasper. Czarodziej podejrzewając co się święci, bardzo dobrze zabezpieczył swoją kajutę. Nie docenił jednak przeciwnika. Czary, które utkał, okazały się wystarczająco potężne, aby Bezimienna Istota nie mogła wejść do jego kabiny. Nie były jednak wystarczająco silne, by ochronić go przed jej pradawną magią. Rano Gerard znajdzie pozbawione kości zwłoki Jaspera, unoszące się w powietrzu na środku kajuty. Mimo że mag poniósł śmierć, jego starania nie okazały się bezowocne. Zanim zginął, zdołał przetłumaczyć część inskrypcji znajdujących się na skrzyni (patrz Pierwszy tekst na skrzyni i Drugi tekst na skrzyni w rozdziale Dodatki) oraz list (List znaleziony przy Vadarinie). Mistrz Gry powinien zaznaczyć, że Pierwszy tekst na skrzyni jest tylko fragmentem większej całości, której Jasper nie



zdążył przetłumaczyć. Drugi tekst na skrzyni to jedyna broń, którą można pokonać Bezimienną Istotę – inwokacja, posiadająca moc odsyłania. Oczywiście gracze tego nie wiedzą, dla są to tylko tajemniczo brzmiące słowa. Mistrz Gry nie powinien im niczego sugerować. Jeżeli podczas finałowej walki wpadną na to, aby je wypowiedzieć, zwyciężą. Jeżeli nie, poniosą klęskę. Dopiero, gdy Bezimienna Istota zużyje większość swojej mocy, aby przywołać Najczarniejszego z Czarnych, inwokacja będzie mogła jej zaszkodzić.

Pamiętaj, że tej nocy wszyscy ci, którzy nie wykonali rzutu obronnego na zmiany fizyczne wchodzą w pierwszy etap przemiany. Tak jak jest to opisane w podrozdziałach Sny i Zmiany fizyczne powinieneś ponownie wykonać rzuty obronne i wyciągnąć ewentualne konsekwencje.

Trzecia noc

Aby skierować poszukiwania swych wrogów na niewłaściwy trop, Bezimienna Istota przywołuje demona Azatotha. Rozkazuje mu zabić jednego z marynarzy, przyjmując jego postać i czekać. Przyzwanie demona kosztowało Bezimienną Istotę wiele energii. Aby ją uzupełnić, jeszcze tej nocy zabija trzech marynarzy. Następnego dnia rano Gerard znajduje w ich kajucie, zmasakrowane ciała. Całe pomieszczenie zbrzydzone jest krwią. Na ścianach coś wydrapało symbole zła (były one niezbędne do przeprowadzenia ceremonii, dzięki której Bezimienna Istota odnowiła swe siły).

Czwarta noc

Na tą noc Bezimienna Istota zaplanowała finał swego misternie utkanego planu. Korzystając z mrocznego zaklęcia przywołuje nienaturalną mgłę, która otacza statek, a wraz z nią hordę ożywieńców spoczywających dotychczas na dnie morza. Rozpoczyna się nierówna walka. Wielu marynarzy nie jest w stanie uczestniczyć w starciu (znajdują się w różnych stadiach przemiany). W bitewnej zawierusze ginie Barbarossa zabity przez Azatotha (gracze nie są świadkami tej walki). Bezimienna Istota kieruje demonem tak, aby doprowadzić do konfrontacji pomiędzy nim a bohaterami. Chce, aby myśleli, że przyczyną wszystkich nieszczęść jest właśnie on. Jak pamiętacie demon przybrał postać jednego z marynarzy. Plan Bezimiennej Istoty zakłada, że bohaterowie, widząc jednego z członków załogi zamieniającego się po śmierci w demona, zrezygnują z dalszych poszukiwań myśląc, że najgorsze już za nimi.

Mistrz Gry powinien popracować trochę nad tym spotkaniem. Ożywieńcy z głębin przechodzą nie tylko przez burty „Szeptu“. Niektórzy z nich dostają się pod pokład przez bulaje. Bardzo możliwe, że zaskoczą graczy w czasie snu. Walka z nimi będzie naprawdę trudna, ponieważ przywołana wraz z nimi mgła wpływa również pod pokład. Bohaterowie będą zdani jedynie na swój słuch lub potężną magię, którą, być może, władają (Mistrz Gry powinien ustalić odpowiednie minusy do trafienia i obrony).

Po ponad godzinnej bitwie na śmierć i życie załoga „Szeptu“ przeważa szalę zwycięstwa na swoją stronę. Gdy ginie ostatni z ożywieńców, mgła odpływa ukazując oczom walczących krwawą jatkę. Na widok straszliwie zmasakrowanych ciał wszyscy otrzymują 2 PO z prawem do rzutu obronnego.

Poniższa tabelki pomogą Mistrzowi Gry określić, ilu ożywieńców atakuje graczy w danej rundzie (tabela 1) oraz ilu marynarzy zginęło podczas walki (tabela 2).

Tabela 1

Rzut k10	Ilość przeciwników
1-5	0
6-7	1
8-9	2
10	3

Tabela 2

Rzut k10	Marynarze z poziomu			Pasażerowie
	piątego	czwartego	trzeciego	
1-5	0	2	3	0
6-8	1	4	6	0
9	2	7	9	1
10	3	10	12	2

Po śmierci Barbarossa dowodzenie przejmuje Gerard.

Tuż przed nadejściem nowego dnia, rozpętuje się straszliwa burza, która będzie trwała do końca przygody, czyli do siódmej nocy. Wtedy to dojdzie do konfrontacji pomiędzy bohaterami, a usiłującą przywołać Najczarniejszego z Czarnych Bezimienną Istotę.

Siódma noc

Tej nocy gwiazdy po raz pierwszy od czasów ponizenia Najczarniejszego z Czarnych, znalazły się w odpowiednim położeniu. Bezimienna Istota czekała na tę chwilę przez całą wieczność. Ma zamiar otworzyć bramę, aby przywołać swego pana. W tym celu udaje się do magazynu oznaczonego na planie statku numerem 15 (twoja w tym głowa, w jaki sposób Karali zdoła się tam dostać). Ma nadzieję, że grube, dębowe drzwi dodatkowo wzmocnione magią będą wystarczającą przeszkodą dla wszystkich, którzy będą próbowali przerwać ceremonię.

W czasie odprawiania rytuału niemal jednocześnie następują trzy zjawiska:

- ♦ cały statek zaczyna drżeć;
- ♦ wszyscy pasażerowie „Szeptu“ czują jak coś wysysa z nich wszystkie siły witalne (w każdej rundzie tracą 1 punkt Energii Życiowej);
- ♦ odczuwalna jest nasilająca się z każdą chwilą obecność potężnego i złego umysłu (nadchodzi Najczarniejszy z Czarnych).

Jedyną osobą, która może odszukać Bezimienną Istotę wystarczająco szybko, aby przeszkodzić jej w przywołaniu Najczarniejszego z Czarnych jest Gerard. Jeżeli podczas trwania przygody gracze zasłużyli sobie na jego ufanie, prosi ich o pomoc.

Bohaterowie wraz z Gerardem i ewentualnie Titonem przybywają pod drzwi prowadzące do magazynu oznaczonego numerem 7 na 10 rund przed przybyciem Najczarniejszego z Czarnych (o czym oczywiście gracze nie wiedzą). Aby zniszczyć drzwi, będą musieli zadać im 5000 uszkodzeń (pamiętaj, że zostały one wzmocnione magią, wobec czego nie działają na nie żadne czary). Zniszczenie drzwi jest jedynym sposobem na dostanie się do środka. W czasie ich forsowania z wnętrza dobiegają słowa inwokacji:

Per Adonai Elloin, Adonai Astur, Adonai Sabaoth, Metraton Ou Agla Methon, Verbum Pythonicum Mysterium Salamandrae, Senventus Sylworum, Antra Gnomorum, Daemonia Coeli God, Almosim, Gibor, Johsua, Ewam, Zariathnatmik, Veni, Veni, Veni.

Powtarzają się one przez pierwsze trzy rundy. W rundach od 4 do 10 słowa inwokacji zmieniają się i brzmią następująco:

Yi – nash – Yog Sothoth – he – lglb – fi – throdag Yah

Mamy nadzieję, że twoim graczom uda się sforsować drzwi zanim Bezimienna Istota przywoła Najczarniejszego z Czarnych. Jeżeli tego nie dokonają, będą musieli wylosować nowe postacie.

W momencie, w którym drzwi ustępują, oczom graczy ukazuje się przerażająca scena. Na środku ładowni stoi Karali jakże jednak odmienny od tego, którego znali. Jego ciało jest potwornie zniekształcone, nawet bardziej niż ofiar owej straszliwej zarazy (chodzi o ofiary przemiany), która wybuchła na statku. Całą podłogę dookoła niego pokrywają dziesiątki symboli. Najprawdopodobniej narysował je własną krwią. W powietrzu unosi się zapach zgnilizny bijący od czarnej galarety wlewającej się do pomieszczenia przez szpary pomiędzy deskami. Wydaje się ona żyć własnym życiem. Na widok tej sceny bohaterowie, Gerard i ewentualnie Titon (jeżeli jest z nimi) powinni wykonać rzut obronny na sugestię. Jeżeli będzie on nieudany, wszyscy otrzymują po 6 PO.

Jedyną szansą na pokonanie Bezimiennej Istoty jest wypowiedzenie słów inwokacji wrytej na Hebanowej Skrzyni (jeżeli oczywiście gracze się tego domyślą). Bohaterowie mają niewiele czasu. Nikt z nich nie może zbliżyć się do Bezimiennej Istoty, która przez cały czas kontynuuje ceremonię. Żyją tylko dzięki Gerardowi, powstrzymującemu siłą swej woli wspomaganą mocą świętego miecza wszelkie ofensywne działania wroga.

Jeżeli gracze wypowiedzą słowa zaklęcia wypisanego na Hebanowej Skrzyni, Bezimienna Istota z potępieńczym okrzykiem rozpada się w pył. Jej pana, który będzie musiał przez całą wieczność czekać na odpowiedni czas, by się odrodzić w prawdziwej mocy.

W kilka chwil po zniknięciu Bezimiennej Istoty do magazynu wchodzi kapitan Walderama. Zachowuje się jak lunatyk.

Grobowym głosem wypowiada słowa:

*Widziałem ziejącą pustkę mrocznego świata,
Gdzie czarne planety krążą bez celu,
Gdzie krążą w przerażeniu niewidzialne,
Bez wiedzy, pożądania, imienia.*

Zakończenie przygody

Jeżeli gracze poniosą klęskę, cały Orkus czeka najprawdopodobniej zagłada. Mamy jednak nadzieję, że tak się nie stanie.

Co z tymi, którzy w trakcie przygody zaczęli się przekształcać? Otóż po odesłaniu Bezimiennej Istoty przemiana zostaje zatrzymana, ale nie cofnięta. Ci, którzy przeszli trzecią fazę, będą musieli pogodzić się ze zniekształceniami swych ciał. Dla tych, którzy osiągnęli czwartą fazę przemiany, najlepszy będzie akt miłosierdzia ze strony przyjaciół. Pisząc „akt miłosierdzia“ mamy na myśli szybką i bezbolesną śmierć. Wszyscy pozostali mają szansę na powrót do zdrowia. Będzie to jednak wymagało zdjęcia klątwy przez kapłana.

W ciągu kilku dni „Szept“ dociera do najbliższego portu, gdzie zatrzymuje się na dłuższy postój. Kapitan Walderama jeszcze przez wiele miesięcy nie powróci do zdrowia wobec czego dowodzenie nad statkiem przejmie Gerard.

Bezimienna Istota została odesłana, ale nie zniszczona. Tylko od ciebie zależy kiedy i gdzie pojawi się znowu. Być może będzie chciała zemścić się na graczach?

I na koniec jeszcze punkty doświadczenia. Przydziel swoim graczom dodatkowo po 500 punktów doświadczenia za pomyślne zakończenie przygody. Zmodyfikuj tę liczbę w zależności od lepszej lub gorszej gry każdego z nich.

„Szept“ i jego załoga

„Szept“ jest dosyć nietypowym statkiem. Wygląda jak skrzyżowanie okrętu wojennego ze statkiem handlowym, łączy ze sobą cechy galeonu i fregaty. Ci spośród graczy, którzy znają się na szkutnictwie, będą mogli stwierdzić, że został on przebudowany jakiś czas temu.

Cały statek jest świetnie utrzymany. Na jego pokładzie panuje porządek. Pierwszym właścicielem „Szeptu“ był kapitan Hope. Czas jego rządów to mroczny okres w historii statku. Wielu z marynarzy pływających pod wodzą kapitana Walderamy, jego syna, pamięta jeszcze czasy, kiedy to „Szept“ był postrachem okolicznych mórz. Po śmierci ojca Walderama przebudował statek, dostosowując go do przewozu większej ilości towarów, zrywając w ten sposób z przeszłością. Wielu niezadowolonych twierdzi jednak, że jest to tylko przykrywką dla krwawych rajdów wzdłuż wybrzeża. Jak dotąd Walderamie niczego nie udowodniono. Swym postępowaniem zasłużył sobie na szacunek i zaufanie wielu klientów nie zadając nigdy zbyt wielu zbędnych pytań.

Dane techniczne „Szeptu“

długość: 50 metrów

długość pokładu: 40 metrów

szerokość: 9 metrów

wysokość głównego masztu: 30 metrów

powierzchnia żagli: 1170 metrów kwadratowych

ciężkie balisty: 4

balisty: 8

Pokłady

Główny pokład i kasztele

(Patrz – plan statku)

- Bukszpryt** jest czymś w rodzaju masztu, z tą jednak różnicą, że wyrasta z dziobu statku. Mierzy około 10 metrów.
- Przednie balisty.** Balisty stanowią główną siłę ogniową „Szeptu“. Są pozostałością po jego niesławnej przeszłości. Można je obracać o 360 stopni. Do obsługi każdej z nich potrzeba co najmniej 3 ludzi.
- Dziobowy reling** oddziela kasztel dziobowy od głównego pokładu. Jest na tyle solidny, że nie złamie się od uderzenia ciała marynarza, który straci równowagę podczas burzy.
- Schody do kasztelek dziobowych** są dosyć krótkie, z szerokimi, płytkimi stopniami.
- Przedni maszt.** Maszt ten mierzy około 15 metrów wysokości. Zbudowany jest z pni kilku drzew spiętych metalowymi obręczami. Na wysokości 8 metrów znajduje się bocianie gniazdo.
- Luk** zazwyczaj dostęp do luku zagradza drewniany właz, która zdejmowany jest jedynie wtedy, gdy istnieje potrzeba wniesienia ładunku.
- Zwoje lin.** Każdy ze zwojów mierzy sobie około 1 metra wysokości i 1,2 metra szerokości. Grubość lin waha się od 2,5 centymetra do 12,5 centymetra, a ich długość od 7 do 15 metrów.



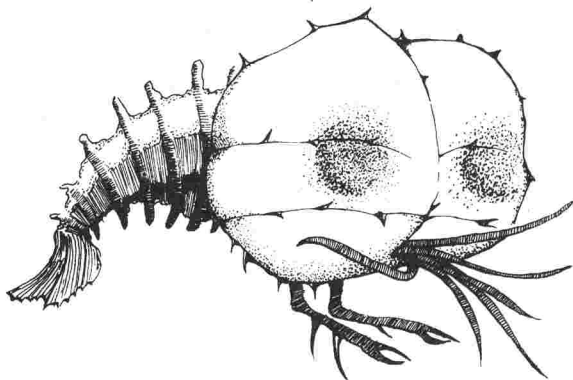
8. **Schody na dolny pokład** są wąskie i strome. Wznoszą się pod kątem 70 stopni. Podobnie jak schody prowadzące do kasztelu dziobowego posypane są piaskiem.
9. **Wiadra do gaszenia.** Duże drewniane wiadra owinięte skórą. Każde z nich codziennie napełniane jest morską wodą.
10. **Główny maszt** mierzący sobie 30 metrów wysokości wykonany jest z olbrzymich dębów spiętych metalowymi klamrami. Znajdują się na nim dwa bocianie gniazda. Jedno na wysokości 10 metrów, a drugie, mniejsze, na wysokości 14 metrów.
11. **Kabestan** to wielki, drewniany cylinder, na który nawinięty jest łańcuch kotwiczny.
12. **Tylni maszt** mierzy 20 metrów. Zbudowany jest podobnie do dwóch pozostałych. Na wysokości 9 metrów znajduje się bocianie gniazdo.
13. **Schody na dolny pokład** są takie same jak te z obszaru 9.
14. **Schody do kasztelu rufowego** są identyczne jak te z obszaru 4.
15. **Rufowy reling** jest taki sam, jak reling dziobowy.
16. **Koło sterowe.** Typowy mechanizm poruszający stem statku. W czasie burzy potrzeba do jego utrzymania trzech mężczyzn lub bosmana Barbarossy.
17. **Tylne balisty** są identyczne jak balisty dziobowe.
18. **Skrzynie** przypominają olbrzymie, drewniane kufry. Każda z nich przymocowana jest do pokładu. Wewnątrz znajduje się dodatkowe olinowanie, żagle, sztormliny itp. W skrzyniach znajdujących się na kasztelach, trzymane są strzały do balist (50 w każdej). W skrzyniach przy obszarze 10 znajdują się tarcze, krótkie miecze, sztylety, łuki i strzały.
19. **Mesa oficerska.** W mesie stoją przymocowane do podłogi długie, drewniane stoły i ławy. Tutaj oficerowie spożywają posiłki.
20. **Mesa pasażerska.** W tej mesie pasażerowie spożywają posiłki.
- 21 **a-j.** Kajuty gościnne są przeznaczone dla pasażerów, których przewozem zajmuje się od czasu do czasu „Szept“. W każdej z nich, tak jak i w kajutach marynarzy, znajdują się trzypiętrowe koje. Oprócz koi wyposażenie kajuty stanowi przymocowany do podłogi stół, trzy stołki oraz trzy małe szafki ustawione pod ścianą, które tworzą coś w rodzaju ławy. Wszystkie drzwi do pomieszczeń gościnnych zaopatrzone są w zamki.
22. **Kabina drugiego oficera.** Kabina Gerarda wyposażona jest podobnie do kajut gościnnych, z tą jedynie różnicą, że zamiast trzypoziomowej koi znajduje się tu nieco szersze i wygodniejsze łóżko przymocowane do podłogi. W szafkach pod ścianą Gerard trzyma wszystkie swoje rzeczy. Wychoząc z kabiny zwykle zamyka drzwi.
23. **Kabina pierwszego oficera.** Kajuta ta wyposażona jest dokładnie w taki sam sposób, jak kabina Gerarda.
24. **Kabina kapitana.** W drzwiach znajduje się solidny zamek. Kapitan Walderama trzyma tu wszystkie tablice nawigacyjne i mapy. Wewnątrz stoją dwie dwupoziomowe koje, duży stół, wokół którego ustawiono cztery wysokie stołki, kilka skrzyń oraz wygodny, skórzany fotel. W całej kajucie znajduje się mnóstwo pamiątek, które Walderama odziedziczył po ojcu: kły zwierząt, futra, kamienie

szlachetne, dzieła sztuki. Pod koją ukryta jest skrzynia, w której trzyma złote monety i kamienie szlachetne warte łącznie 20000 sztuk złota.

Dolny pokład

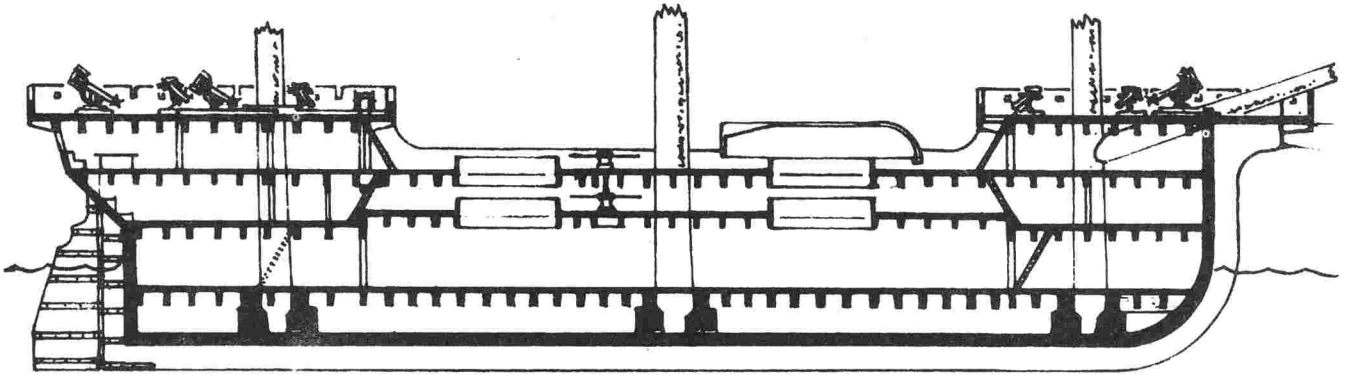
Mistrz Gry powinien pamiętać, że na dolnym pokładzie i w ładowni można posługiwać się jedynie bronią krótką (żadnych dwuręcznych mieczy, włóczni, nawet mieczy długich).

1. **Kuchnia.** W tym pomieszczeniu znajdują się wszystkie naczynia potrzebne do przyrządzania posiłków. Meble przymocowano do podłogi. W jednym z rogów stoi olbrzymi piec na drewno. Komin wychodzi z boku statku.
2. **Kajuty** zajmowane są przez najbardziej doświadczonych lub wyższych rangą marynarzy. Mieszkają w nich cieśle, kucharz itp. W drzwiach znajdują się klamki, ale nie ma zamków. Wewnątrz stoją trzypiętrowe koje szerokie na 90 centymetrów i długie na 180 centymetrów i skrzynie służące marynarzom do przechowywania rzeczy.
3. **Schody** na główny pokład patrz opis głównego pokładu.
4. **Hamaki.** Śpią tutaj najmniej doświadczeni marynarze. Pod ścianami stoją skrzynie zawierające po kilka zmian ubrań oraz cały dobytek młodych marynarzy.
5. **Schody do ładowni.** Schody te są identyczne jak te, które prowadzą z głównego na niższy pokład.
6. **Magazyn.** Drzwi do tego magazynu nie są zamknięte. Trzyma się w nim żagle, liny, narzędzia, oliwę do lamp, knoty, latarnie, mocujące haki, drewno na opał, przybory do łowienia ryb itd.
7. **Magazyn wody.** W tym miejscu stoją beczki ze słodką wodą. Drzwi są zawsze zamknięte. Klucze do tego magazynu mają Walderama, Barbarossa i Gerard.
8. **Spizarnia.** Drzwi są zawsze zamknięte. Klucze do tego magazynu mają Walderama, Barbarossa, Gerard oraz kucharz.
9. **Magazyn.** Dostęp do niego zagradzają podwójne, obite stalą drzwi, które są zawsze zamknięte. Przechowuje się tutaj szczególnie wartościowe towary. Klucze do tego magazynu mają Walderama, Barbarossa i Gerard.
10. **Łuki.** Patrz opis obszaru 6 na głównym pokładzie.

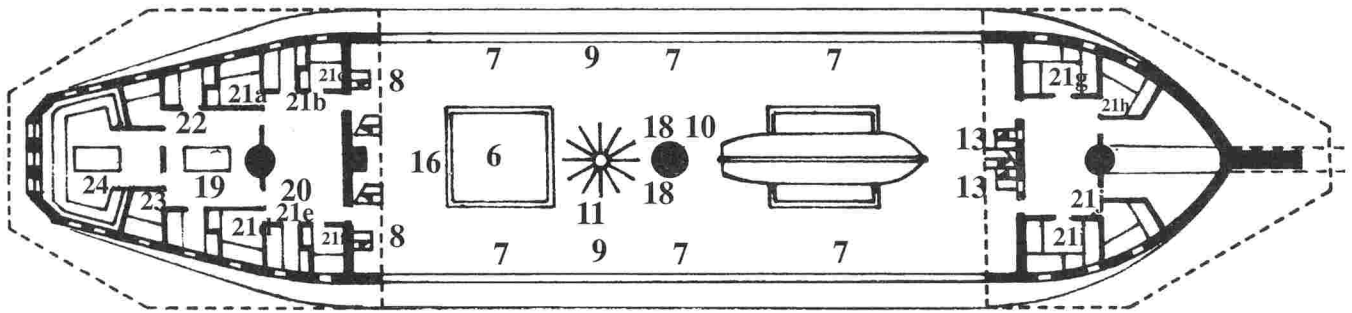
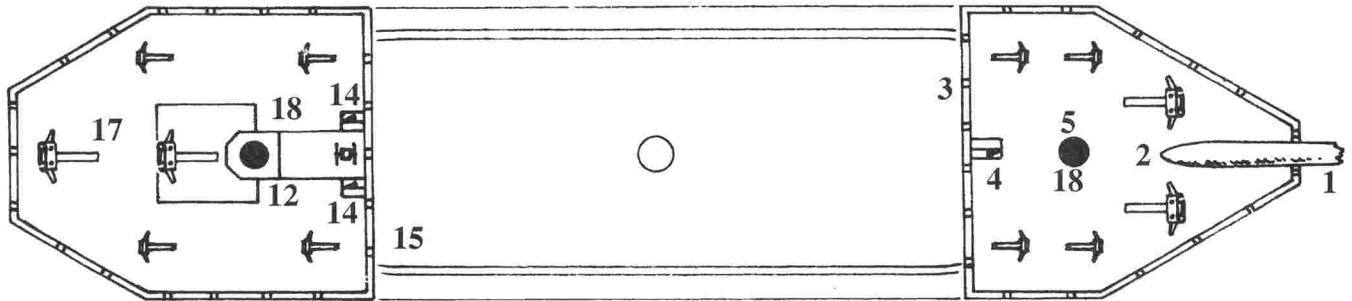


Ładownia

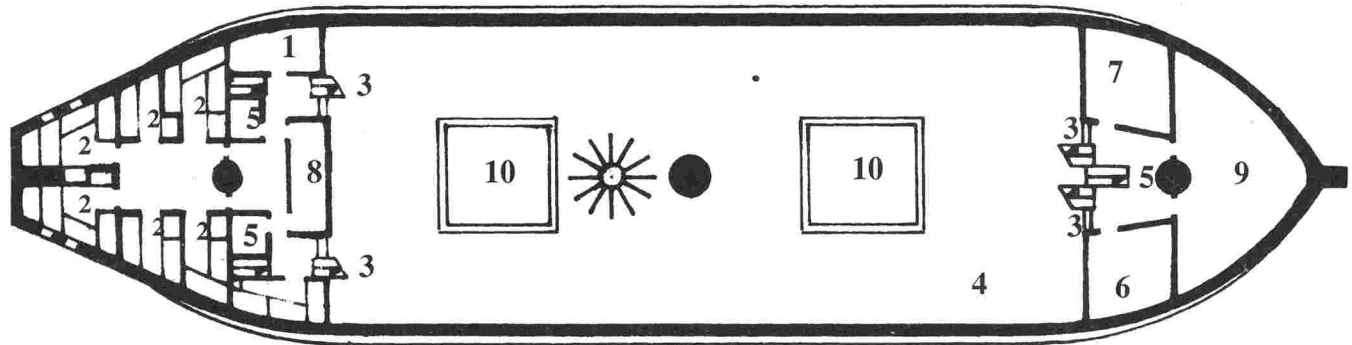
1. **Schody na dolny pokład.** Patrz opis obszaru 11 na dolnym pokładzie.
2. **Magazyn.** Podczas żeglugi w miejscu tym trzyma się przewożone towary.



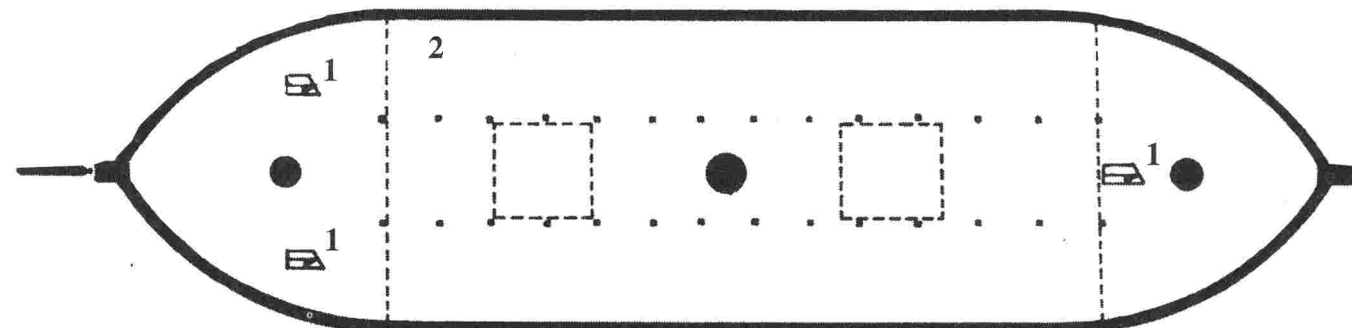
Pokład główny i kasztele



Dolny pokład



Ładownia



Załoga

Kapitan Walderama, człowiek

POZ 8 (wojownik); CHAR ntr. dbr.; SKARB spec.; PD 60; ŻYW 140; SF 135; ZR 120; SZ 130; INT 100; MD 95; UM 60; CH 160; PR 140; WI 30; ZW 3; ODPORNOŚCI: 1-65; 2-71; 3-75; 4-84; 5-65; 6-85; 7-79; 8-95; 9-92; 10-60; Amg 0; **BRON 1:** rapier bgł. 140, TR 165; opóźn. 2; SKUT 213 kł, 155 tn; OB +25; AT w 110, 90 momencie r.; **BRON 2:** sztylet typowy bgł. 125, TR 150; opóźn. 1; SKUT 93 kł, 63 tn; OB +10; AT w 120, 110, 100 i 90 momencie rundy; **ZBROJA:** nie ma; ograniczenia -, -; OB bl./dal. 95/70

Walderama jest drobnym mężczyzną średniego wzrostu. Jego ogorzała od słońca skóra ma ciemną karnację, a duże, spokojne oczy są stalowoszare. Gęste, kruczoczarne włosy spływają mu na ramiona. Wiele kobiet uważa go za nadzwyczaj atrakcyjnego mężczyznę. Nikt, kto ma z nim po raz pierwszy do czynienia, nie może uwierzyć w to, że jest synem i dziedzicem krwawego kapitana Hope. Spokojny, melodyjny głos zdaje się nie pasować do wizerunku wilka morskiego. Być może Walderama nie należy do siłaczy, jednak jest bardzo zwinny i szybki. Potrafi działać dynamicznie, a w sytuacjach krytycznych podejmować ryzykowne decyzje – najczęściej właściwe. Większość marynarzy bez wahania podąży za nim nawet wprost do otchłani. Tylko dwie osoby, Barbarossa i Gerard, znają jego najgłębszy sekret. Wiedzą, że Walderama jest nie tylko wścymienitym wojownikiem, ale także kimś w rodzaju czarodzieja. Jednak w przeciwieństwie do innych magów, nie używa zaklęć, lecz wykorzystuje siłę swego umysłu. Korzystając z niej potrafi zaglądać w myśli innych lub też kierować ich poczynaniami. Jego moc niejednokrotnie uratowała życie wielu marynarzy.

Pierwszy oficer Barbarossa, człowiek

POZ 11 (wojownik); CHAR ch. ntr.; SKARB spec.; PD 96; ŻYW 200; SF 300; ZR 80; SZ 75; INT 85; MD 80; UM 30; CH 200; PR 100; WI 10; ZW 2; ODPORNOŚCI: 1-70; 2-80; 3-80; 4-75; 5-50; 6-94; 7-101; 8-92; 9-103; 10-75; Amg 0; **BRON 1:** szabla ciężka bgł. 176, TR 224; opóźn. 5; SKUT 255 kł, 435 tn; OB +28; AT w 25 momencie r.; **BRON 2:** kordelas bgł. 140, TR 178; opóźn. 2; SKUT 165 kł, 165 tn; OB +12; AT w 55, 35 i 15 momencie r.; **ZBROJA:** nie ma; ograniczenia -, -; OB bl./dal. 58/30

Barbarossa ma ponad dwa metry wzrostu. Waży około 130 kilo. Mimo że skończył sześćdziesiąt lat, jest nadal bardzo silny. Niektórzy nazywają go Krwawym Barbarossą, a to z powodu jego rdzawoczerwonych włosów i ognistorudej brody. Czasami, kiedy nachodzą go wspomnienia, potrafi godzinami snuć niesamowite opowieści o dawno zapomnianych bitwach, upiornych statkach i ukrytych skarbach. Mówi z akcentem typowym dla żeglarzy. Jedyłą osobą, której słucha i którą jednocześnie kocha, jak własnego syna, jest kapitan Walderama. Chyba tylko z powodu tego młodzieńca, po śmierci kapitana Hope'a, nie opuścił statku. Obecne spokojne życie nie odpowiada mu za bardzo. Tęskni za dawnymi, krwawymi bitwami, w których odważni mężczyźni walczyli ze sobą na śmierć i życie. Wszyscy członkowie załogi darzą go dużym szacunkiem. W kontaktach z innymi ludźmi na pierwszy rzut oka sprawia wrażenie mruka i gburą.

Przedmioty magiczne: płaszcz ochrony przed złą pogodą (opisany w 9 numerze „Magii i Miecza“), magiczna szabla 10/20;

Drugi oficer Gerard, człowiek

POZ 8 (paladyn); CHAR praw. dbr.; SKARB spec.; PD 94; ŻYW 180; SF 230; ZR 100; SZ 95; INT 120; MD 130; UM 100; CH 200; PR 180; WI 80; ZW 13; ODPORNOŚCI: 1-99; 2-100; 3-100; 4-110; 5-65; 6-90; 7-100 (w zbroy 130); 8-87 (117); 9-75 (105); 10-75; Amg 50; **BRON 1:** espadon bgł. 150, TR 283; opóźn. 7; SKUT 527 kł, 557 tn; OB +33; AT w 25 momencie r.; **BRON 2:** topór ciężki bgł. 140, TR 173; opóźn. 5; SKUT 297 tn; OB +19; AT w 45 momencie r.; **ZBROJA:** płytowa odlewana (prawie nigdy nie zakłada jej na statku); ograniczenia 1/3,1/3; OB bl./dal. 138/105; WYP 205/250/210

Gerard jest wysoki i barczysty, jednak budową ciała nie dorównuje Barbarossie. Ma mlecznobiałą skórę, błękitne oczy i długie, sięgające do pasa włosy koloru dojrzałego zboża. Każde jego słowo, gest wskazują na to, że nie wychowywał się na morzu. Takiej ogłady nie nabywa się pływając na statkach. Wielu marynarzy, przypuszcza, że zanim wstąpił na służbę do Walderamy był ściganym przez prawo szlachcicem. I rzeczywiście – Gerard jest nienaganie wychowanym i wykształconym arystokratą zawsze dbającym o swój wygląd. Jednak powody, które wyznały go na morze są inne. Zapewne tylko kapitan Walderama potrafiłby to wyjaśnić. Jest to bardzo smutna historia. Kilka lat temu, w czasie walki, podjął błędną decyzję, co spowodowało, że wszyscy jego towarzysze zginęli. Gerard, ścigany poczuciem winy, porzucił dotychczasowe życie. Zaciągnął się na statek w nadziei, że spokojna, monotonna praca na morzu pozwoli zatrzeć złe wspomnienia.

Przedmioty magiczne:

miecz paladyński Albion 100/200:

- ◆ 50% antymagii;
- ◆ w promieniu 10 metrów wokół dzierżącego go paladyna, który koncentrując się tworzy sferę niemożliwą do przekroczenia przez złe istoty, o ile te nie wykonają pozytywnie rzutu obronnego na 1/10 zaklęć (to ta moc odstrasza, a w finałowym starciu powstrzymuje Bezimienną Istotę);
- ◆ emanacja dobra (dzięki obecności Albiona na statku szansa zdjęcia kłątwy przez kapłanów jest dwukrotnie większa);
- ◆ ochrona przed kłątami (dzięki tej zdolności Gerard nie stanie się ofiarą przemiany);

8 wilków morskich, ludzie

POZ 5 (wojownicy); CHAR praw. ntr.; SKARB spec.; PD 50; ŻYW 133; SF 165; ZR 93; SZ 115; INT 107; MD 111; UM 70; CH 100; PR 95; WI 40; ZW 4; ODPORNOŚCI: 1-75; 2-75; 3-78; 4-65; 5-54; 6-50; 7-70; 8-70; 9-70; 10-50; Amg 0; **BRON 1:** miecz krótki bgł. 110, TR 135; opóźn. 3; SKUT 141 kł, 121 tn; OB +16; AT w 85, 55, 25 momencie r.; **ZBROJA:** nie ma; ograniczenia -, -; OB bl./dal. 59/43

Są to najbardziej doświadczeni marynarze (m.in. trzeci oficer, nawigator i zbrojmistrz).

29 marynarzy 29, ludzie

POZ 4 (wojownicy); CHAR praw. ntr.; SKARB spec.; PD 18; ŻYW 131; SF 146; ZR 87; SZ 77; INT 89; MD 90; UM 79; CH 80; PR 74; WI 25; ZW 3; ODPORNOŚCI: 1-62; 2-65; 3-66; 4-63; 5-53; 6-53; 7-53; 8-53; 9-63; 10-43; Amg 0; **BRON 1:** miecz krótki bgł. 93, TR 117; opóźn. 3; SKUT 137 kł, 117 tn; OB +16; AT w 47, 17 momencie r.; **ZBROJA:** nie ma; ograniczenia -, -; OB bl./dal. 53/37

37 marynarzy, ludzie

POZ 3 (wojownicy); CHAR praw. ntr.; SKARB spec.; PD 15; ŻYW 125; SF 143; ZR 83; SZ 70; INT 80; MD 85; UM 60; CH 70; PR 65; WI 20; ZW 2; ODP.: 1-60; 2-60; 3-63; 4-59; 5-49; 6-50; 7-50; 8-50; 9-60; 10-40; Amg 0; **BRON 1:** miecz krótki bgł.

90, TR 112; opóźn. 3; SKUT 135 kl, 115 tn; OB +16; AT w 40, 10 momencie r; **ZBROJA:** nie ma; ograniczenia -, -; OB bl./dal. 49/33

W czasie przygody bohaterowie będą się spotykać z marynarzami. Poniżej podajemy kilka przykładowych imion. Mamy nadzieję, że dzięki temu co drugi marynarz nie będzie się nazywał Hans, bądź Gnorik: Andred, Dartor, Eomrik, Irylion, Jarmus, Kazad, Khaazal, Pioban, Rodan, Wardan, Willein

Pasażerowie

Na „Szepcie“ znajduje się 7 kajut pasażerskich, z których dwie zajmą (oznaczone na planie statku literami a i b). Czytając charakterystyki pasażerów dowiesz się, gdzie mieszka każdy z nich.

Hoelgar, człowiek (zajmuje kajutę oznaczoną literą c)

POZ 8 (gwardzista); **CHAR** praw. ntr.; **SKARB** brak; **PD** 87; **ŻYW** 129; **SF** 187; **ZR** 109; **SZ** 135; **INT** 121; **MD** 123; **UM** 90; **CH** 141; **PR** 133; **WI** 60; **ZW** 5; **ODPORNOŚCI:** 1-107; 2-107; 3-111; 4-80; 5-80; 6-70; 7-85; 8-85; 9-80; 10-70; **Amg** 0; **BRONŃ 1:** miecz krotki bgł. 172, TR 202; opóźn. 3; SKUT 197 kl., 167 tn.; OB +24; AT w 105, 75, 45 i 15 momencie r; **BRONŃ 2:** minikusza bgł. 157, TR 197; opóźn. 3; SKUT 137 kl; OB 0; AT w 105, 75, 45 i 15 momencie r; **ZBROJA:** kurtkowo-metal.; ograniczenia -,1/2; OB bl./dal 94/70; WYP 40/80/65; może atakować w jednej rundzie kuszą i mieczem jednocześnie;

Hoelgar ma około 190 centymetrów wzrostu. Na jego pokrytej bliznami twarzy nigdy nie gości uśmiech. Wygląda na profesjonalistę, kogoś, kto zna się na swoim fachu. Zawsze nosi przy sobie broń. Przez cały czas ani na krok nie odstępuje swego pracodawcy Teodorika. Słucha jedynie jego rozkazów.

Jasper, człowiek (zajmuje kajutę oznaczoną literą d)

POZ 11 (mag); **CHAR** ntr. dbr.; **SKARB** brak; **PD** 260; **ŻYW** 132; **SF** 155; **ZR** 138; **SZ** 128; **INT** 200; **MD** 170; **UM** 180; **CH** 180; **PR** 130; **WI** 65; **ZW** 5; **ODPORNOŚCI:** 1-129; 2-116; 3-125; 4-109; 5-134; 6-83; 7-83; 8-83; 9-118; 10-108; **Amg** 0; **BRONŃ 1:** laska bgł. 131, TR 160; opóźn. 3; SKUT 129 ob; OB +78; AT w 98, 68, 38 i 8 momencie r; **ZBROJA:** ubranie + czar magiczna zbroja; ograniczenia -, -; OB bl./dal 279/201, WYP 230/235/240;

Jasper zwany Krukiem to przystojny, ciemnooki mężczyzna w średnim wieku. Jego krótko przycięta, czarna broda w wielu miejscach przyprószona jest siwizną. Lubi kolor zielony, nie więc dziwnego, że szaty, które nosi, mają tę barwę. Nie zależy mu na nawiązywaniu kontaktów towarzyskich – trzyma się na uboczu, nie rozstając się nigdy z wielkim, czarnym krukiem.

Jasper jest jedyną osobą na statku, która potrafi odczytować teksty wyryte na Hebanowej Skrzyni oraz w list wystany przez Signura.

Karali, człowiek (zajmuje kajutę oznaczoną literą e)

POZ 10 (złodziej); **CHAR** ntr. zły; **SKARB** patrz niżej; **PD** 102; **ŻYW** 140; **SF** 195; **ZR** 170; **SZ** 150; **INT** 165; **MD** 165; **UM** 125; **CH** 150; **PR** 155; **WI** 45; **ZW** 5; **ODP.:** 1-116; 2-121; 3-134; 4-100; 5-100; 6-108; 7-108; 8-83; 9-93; 10-83; **Amg** 0; **BRONŃ 1:** pugińal bgł. 170, TR 226; opóźn. 2; SKUT 209 kl, 149 tn; OB +23; AT oburęczny, w każdym momencie atak z lewej i prawej ręki (w sumie 10), ataki w 130, 110, 90, 70 i 50 momencie r; **ZBROJA:** skóra smocza, ograniczenia -, 1/2; OB bl./dal 189/143; WYP 200/220/200

Karali wychował się na ulicach Ostrogaru. Tam poznał co to głód. Zrozumiał też uda mu się przeżyć tylko wtedy, gdy będzie silniejszy i sprytniejszy od innych. Jak na swój wzrost, a mierzy około 185 centymetrów, jest

bardzo szczupły. Waży niewiele ponad 60 kilo. Jest bardzo oszczędny w słowach. Kiedy rozmawia, bardzo często przejeżdża ręką po krótko przyciętych, czarnych włosach, tak jak gdyby pomagało mu się to skoncentrować. Jeżeli zwęszy możliwość zarobku, nigdy nie przepuszcza okazji. Niestety w przypadku Hebanowej Skrzyni popełnił jeden niewybaczalny błąd, który kosztował go coś więcej, niż tylko utratę życia.

Mistrz Gry powinien jeszcze pierwszego dnia doprowadzić do spotkania pomiędzy graczami a Karalim. Celem tego spotkania jest zapoznanie bohaterów ze sposobem bycia, czy też wysławiania się złodzieja. Będzie to bardzo ważne w dalszej części przygody, gdyż po opanowaniu przez Bezimienną Istotę, Karali zmienia się. Staje się jeszcze bardziej zamknięty, trzyma się na uboczu. Nigdy nie wychodzi na pokład w czasie dnia. Unika spotkań z Gerardem, którego miecza się obawia. Przestaje dbać o swój wygląd. Nie myje się, więc po kilku dniach zaczyna śmierdzieć. Uważni gracze (czyli tacy, którzy zapytają Mistrza Gry) zauważą, że Karali od dłuższego czasu nie pojawił się w mesie na żadnym z posiłków. Od czasu, gdy został przejęty przez Bezimienną Istotę, nic nie je.

Magiczne przedmioty: pugińal 20/40; buty cichego chodzenia, wytrychy +20% do otwierania;

Teodorik, człowiek (zajmuje kajutę oznaczoną literą c)

POZ 6 (kupiec); **CHAR** ntr. dbr.; **SKARB** patrz niżej; **PD** 41; **ŻYW** 140; **SF** 195; **ZR** 170; **SZ** 150; **INT** 165; **MD** 165; **UM** 125; **CH** 150; **PR** 155; **WI** 45; **ZW** 5; **ODP.:** 1-117; 2-108; 3-107; 4-92; 5-77; 6-55; 7-55; 8-55; 9-65; 10-55; **Amg** 0; **BRONŃ 1:** sztylet bgł. 107, TR 129; opóźn. 1; SKUT 94 kl, 64 tn; OB +10; AT w 71, 61, 51 i 41 momencie r; **ZBROJA:** brak; ograniczenia -, -; OB bl./dal 130/120; WYP 0/0/0;

Teodorik jest małym, pulchnym człowieczkiem ubierającym się w pstrokate szaty. Zawsze, kiedy rozmawia, wydaje się krążyć myślami gdzieś indziej. Często się jęka. Widać wtedy, jak trzęsą mu się ręce. Nawet jego śmiech nie brzmi szczerze. Krwawe wydarzenia na statku bardzo szybko wytrącają go z równowagi. Powoli znacznie tracić zmysły. Będzie przesiadywał całymi dniami w kajucie, wpuszczając do środka tylko Hoelgara.

Magiczne przedmioty: moneta cichego powrotu, pumpy pominięcia, szkatułka niewidzialnego ukrycia;

Tition, człowiek (zajmuje kajutę oznaczoną literą f)

POZ 6 (rycerz); **CHAR** praw. dbr.; **SKARB** patrz niżej; **PD** 50; **ŻYW** 149; **SF** 179; **ZR** 108; **SZ** 88; **INT** 106; **MD** 117; **UM** 80; **CH** 147; **PR** 121; **WI** 77; **ZW** 9; **ODPORNOŚCI:** 1-81; 2-87; 3-88; 4-95; 5-70; 6-63; 7-88; 8-78; 9-88; 10-63; **Amg** 0; **BRONŃ 1:** miecz dł. bgł. 139, TR 169; opóźn. 4; SKUT 215 kl, 145 tn; OB +30; AT 4 w 48 i 8 momencie r. (z dwoma się nie mieści w czasie); **BRONŃ 2:** topór typowy bgł. 134, TR 163; opóźn. 4; SKUT 240 tn; OB +12; AT 3 w 48 i 8; **ZBROJA:** pancierz typowy, ograniczenia 1/3, 1/2; tarcza typowa rycerska duża; OB bl./dal 143/113; WYP 70/110/80

Tition urodził się i wychował w Tagarze Białej. Swym zachowaniem i wyglądem przypomina trochę Gerarda. Jest równie barczysty i wysoki jak on. Nie ustępuje mu również i dworskością manier i gruntownością wykształcenia. W trakcie wydarzeń na statku okaże się jedną z niewielu osób na jakie gracze będą mogli liczyć, pod warunkiem oczywiście, że zdobędą jego zaufanie.

Magiczne przedmioty: tarcza typowa rycerska;

Vadarin, Jurgon, półelfy

(zajmuje kajutę oznaczoną literą g)

POZ 9 (gwardziści); **CHAR** praw. zły; **SKARB** patrz niżej; **PD** 103; **ŻYW** 119; **SF** 177; **ZR** 218; **SZ** 290; **INT** 131;





MD 113; UM 100; CH 146; PR 143; WI 50; ZW 5; OD-
PORNOŚCI: 1-108; 2-116; 3-100; 4-70; 5-80; 6-70; 7-85; 8-
85; 9-80; 10-80; Amg 0; **BRÓŃ 1:** miecz krótki bgł. 177, TR
217; opóźn. 3; SKUT 244 kł, 204 tn; OB +32; AT w 260, 230,
200 i 170 momencie r.; **BRÓŃ 2:** minikusza bgł. 152, TR
202; opóźn. 3; SKUT 134kł; OB 0; AT w 260, 230, 200 i 170
momencie r.; **ZBROJA:** kurtkowo-metalowa typowa; ogra-
niczenia -, 1/2; OB bl/dal 179/211, WYP 40/80/65; mogą
walczyć jednocześnie mieczami i strzelać z kuszy;

Vadarin i Jurgen są bliźniakami. Obaj mają długie
mlecznobiałe włosy oraz jasną skórę. Zazwyczaj ubiera-
ją się na czarno, unikając zbroi, która mogłaby zbyt-
nie krępować ruchy. Ich wygląd wskazuje na to, że mają
w sobie domieszkę elfiej krwi.

Vadarin i Jurgen to najbardziej zaufani ludzie Signura.
Przez wiele lat ich pan eksperymentował poszukując zak-
lęcia, które mogłoby posłużyć do wyhodowania
„wojowników-zabójców“ szybszych, silniejszych oraz
zwinniejszych od zwykłych ludzi. Bracia są kimś takim.
Ich zadaniem jest przetransportowanie Hebanowej
Skrzyni do miejsca jej przeznaczenia.

Wrogowie

Bezimienna Istota

W dawnych czasach Bezimienna Istota służyła Naj-
czarniejszemu z Czarnych. Po klęsce swego pana, skry-
ła się w najgłębszej otchłani przygotowując jego pono-
wne nadejście. Ponad 1000 lat temu jeden z najwięk-
szych czarodziei i jasnowidzów w historii Orkusa, Za-
ristnatmik, ujrzał w swej wizji koniec świata. Odkrył
również, że jedyna szansa uratowania Orkusa przed za-
glądą to uniemożliwienie Bezimiennej Istocie otwarcia
Najczarniejszemu z Czarnych bramy. Dzięki potężnej
magii, której tajniki są już dzisiaj zapomniane, zważył
ją i na wieki uwięził w Hebanowej Skrzyni. Po jego
śmierci skrzynia przechodziła z rąk do rąk, aby w ko-
ńcu trafić do Artmara – czarnoksiężnika podążającego
drogą lewej ręki. Artmar zamierzał wykorzystać moc
Bezimiennej Istoty dla własnych celów. Nikt nie wie,
co się właściwie wtedy stało. Czarnoksiężnik zniknął,
a wraz z nim jego sługi. Dopiero 400 lat później Signur
odnalazł Hebanową Skrzynię w dawnej siedzibie
Artmana położonej w Dolinie Straconej Duszy.

Bezimienna Istota włada potężną mocą. Jednak w trak-
cie trwania przygody nie może posługiwać się nią bez
ograniczeń, gdyż musi oszczędzać siły, na przywołanie
Najczarniejszego z Czarnych.

Bezimienna Istota ma dwa słabe punkty. Jednym z nich
są słowa zaklęcia wrytego na Hebanowej Skrzyni.
Drugim, święta moc zawarta w mieczu Gerarda. Dłate-
go też będzie starała się za wszelką cenę uniknąć otwar-
tego starcia. Będzie bawiła się w kotka i myszkę ze
swoimi wrogami, zwodząc ich i kierując poszukiwania
na niewłaściwy trop.

Przez całą przygodę Bezimienna Istota ukrywa się w cie-
le Karaliego, starając się zachowywać tak jak on. Być mo-
że niektórzy z pasażerów zauważą po jakimś czasie pewne
zmiany, które zaszły w złodzieju (nie chodzi o zmiany fi-
zyczne), powinni jednak uznać, że ich przyczyną jest sy-
tuacja na statku, a nie opętanie. Jeżeli gracze zabiją Kara-
liego, Bezimienna Istota przeniesie się do ciała losowo
wybranego marynarza. Pamiętaj, że w trakcie całej przy-
gody może zrobić to tylko jeden raz. Jeżeli powtórzy to po
raz drugi, straci zbyt wiele energii by przywołać Najczar-
niejszego z Czarnych. Wszystkie działania, które pode-
jmuje opisane są w rozdziale zatytułowanym Wydarzenia.

W momencie, w którym Karali otwiera Hebanową
Skrzynię i zostaje przejęty przez Bezimienną Istotę, na
statku zaczną zachodzić pewne tajemnicze zjawiska
spowodowane samą tylko jej obecnością. Opisano to
w rozdziałach *Sny* i *Zmiany fizyczne*.

Demon Azatoth

W swej naturalnej postaci Azatoth przypomina potęż-
nie umięśnionego człowieka. Różni się jednak od
śmiertelnych przezroczystą skórą, pod którą widać jego
wewnętrzne organy. Całe ciało demona emanuje tru-
pioblady światłem, co dodatkowo przeraża obserwu-
jących go śmiertelników.

POZ 10 (odpowiednik); **CHAR** ch. zły; **SKARB** brak; **PD** 558
(po walce z Barbarosą 258); **ŻYW** 2000 (po walce z Barbaro-
są tylko 500); **SF** 650; **ZR** 70; **SZ** 85; **INT** 80; **MD** 80; **UM** 300;
CH 80; **PR** 80; **WI** 0; **ZW** 0; **ODPORNOŚCI:** 1-160; 2-180;
3-130; 4-130; 5-130; 6-260; 7-260; 8-260; 9-260; 10-260; Amg
30; **BRÓŃ 1:** pięści bgł. 200, TR 272; opóźn. 4; SKUT 262 ob;
OB +16; AT w 45, 5 momencie r.; **ZBROJA:** magiczna powłoka,
ograniczenia -, -; OBR. bl./dl. 66/50, WYP 30/50/70

Specjalne zdolności:

Aura strachu – Każda istota, która po raz pierwszy
spojrzy na demona, musi wykonać rzut obronny na sug-
estię pomniejszoną o 30 punktów. Nieudany rzut
oznacza paraliż umysłowy trwający 1k10 rundy (jako
że Azatoth przyjmuje postać jednego z marynarzy i do-
piero po śmierci powraca do dawnej formy, zdolność ta
nie odegra większej roli w tym spotkaniu).

Aura zła – Każda atakująca go postać musi wykonać
co rundę rzut obronny na połowę zakłęb pomniejszoną
o 30 punktów. Nieudany rzut oznacza, że postać rezy-
gnuje z ataku i do końca rundy nie może nic wykonać
żadnej innej akcji.

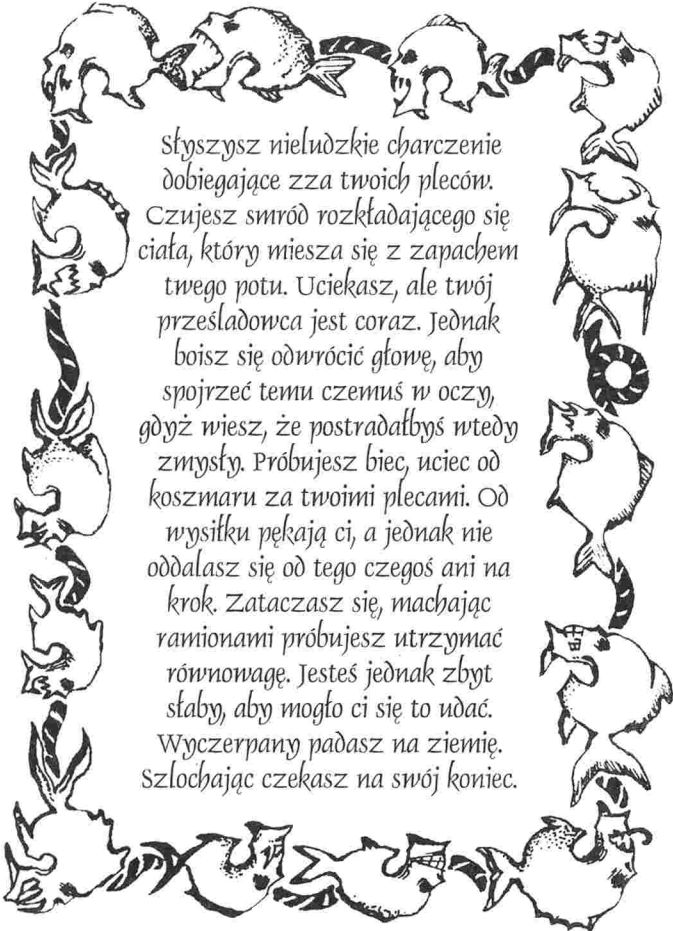
Zmiana kształtu – Azatoth jest w stanie zamienić się
w każdą zabitą przez siebie istotę. Wykorzystując tą
zdolność przyjmuje postać jednego z marynarzy.

W momencie, w którym Bezimienna Istota uzna, że jej
wrogowie są zbyt bliscy jej odkrycia, wzywa pomniej-
szego sługę rozkazując mu, aby zabił jednego z człon-
ków załogi lub pasażera i przybrał jego postać. Później
kieruje nim tak umiejętnie, aby doprowadzić do spotka-
nia z graczami. Bezimienna Istota zdaje sobie sprawę,
że demon jest zbyt słaby, aby ich pokonać. Ma jednak
nadzieję, że widząc jednego z członków załogi zmie-
niającego się po śmierci w demona, gracze zrezygnują
z dalszych poszukiwań, myśląc, iż stwór będący przy-
czyną całego zamieszania już im nie zagraża. Na widok
prawdziwego wyglądu Azatotha, wszyscy będący
świadkami przemiany otrzymują 4 PO pod warunkiem,
że nie wykonają rzutu obronnego.

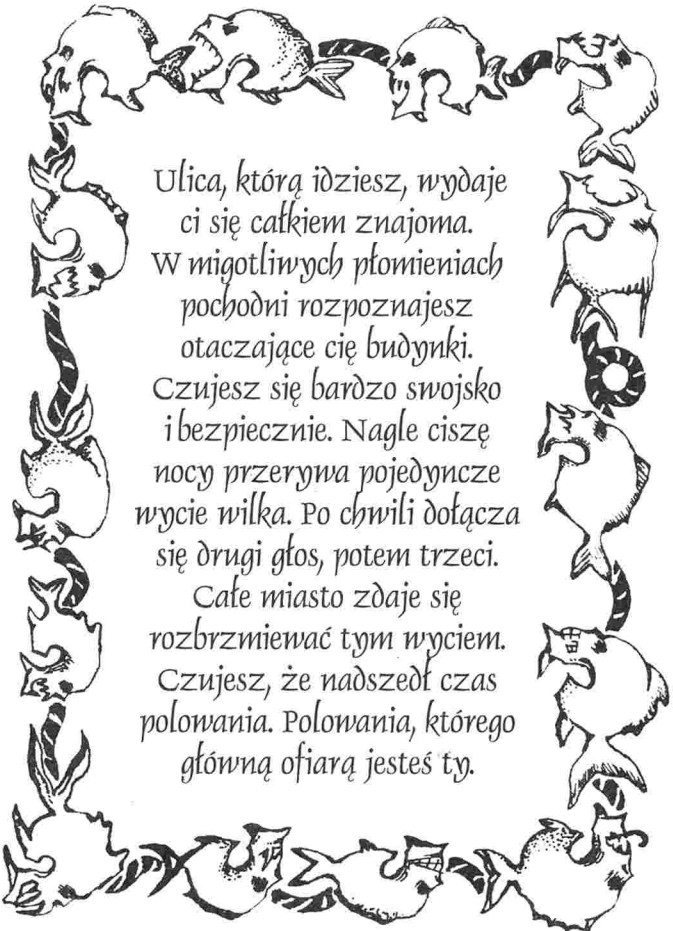
40 utopców

POZ 0 (z człowieka – 4 POZ woj.); **CHAR** ntr. zły; **SKARB**
brak; **PD** 22; **ŻYW** 200; **SF** 300; **ZR** 44; **SZ** 35; **INT** 45; **MD**
60; **UM** 35; **CH** 9; **PR** 7; **WI** 0; **ZW** 0; **ODPORNOŚCI:** 1-
2; nie działa; 3-55; 4-45/nie działa; 5-55; 6-7; nie działa; 8-
70; 9-90; 10-90; Amg 0; **BRÓŃ 1:** łapy z pazurami bgł. 111,
TR 145; opóźn. 3; SKUT 127 tn; OB +20; B; AT 2; **ZBRO-
JA:** brak; OGR -, -; OB bl./dl. 30/10; WYP 0/0/0

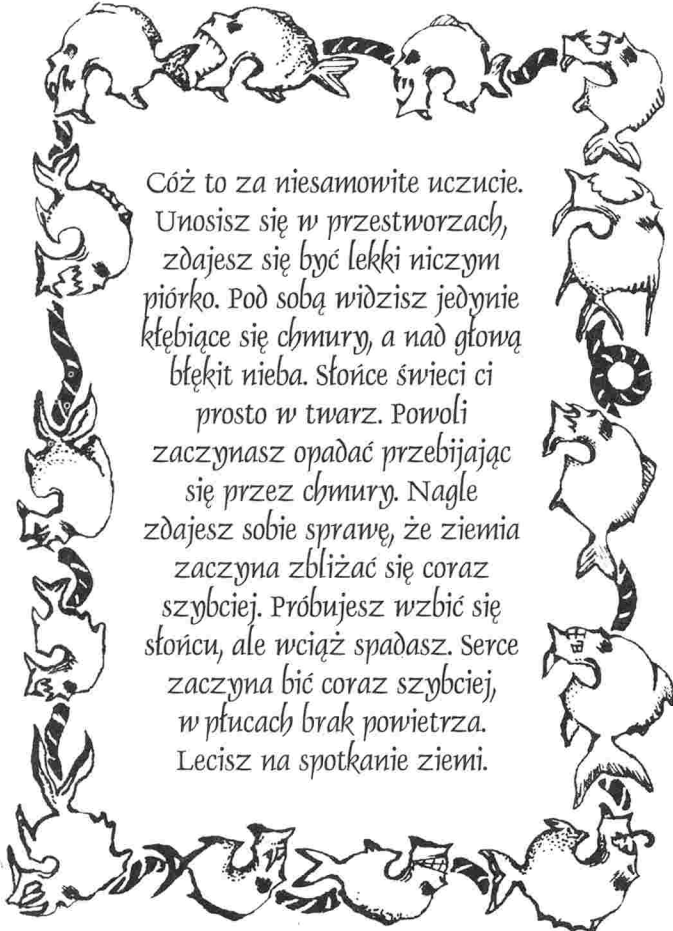
Czwartej nocy, aby osłabić swych przeciwników, Bez-
imienna Istota przywołuje wraz z gęstą mgłą ciała daw-
no zmarłych marynarzy. Mistrz Gry, pamiętaj, że
tych 40 utopców atakuje całą załogę, a nie tylko twoich
graczy.



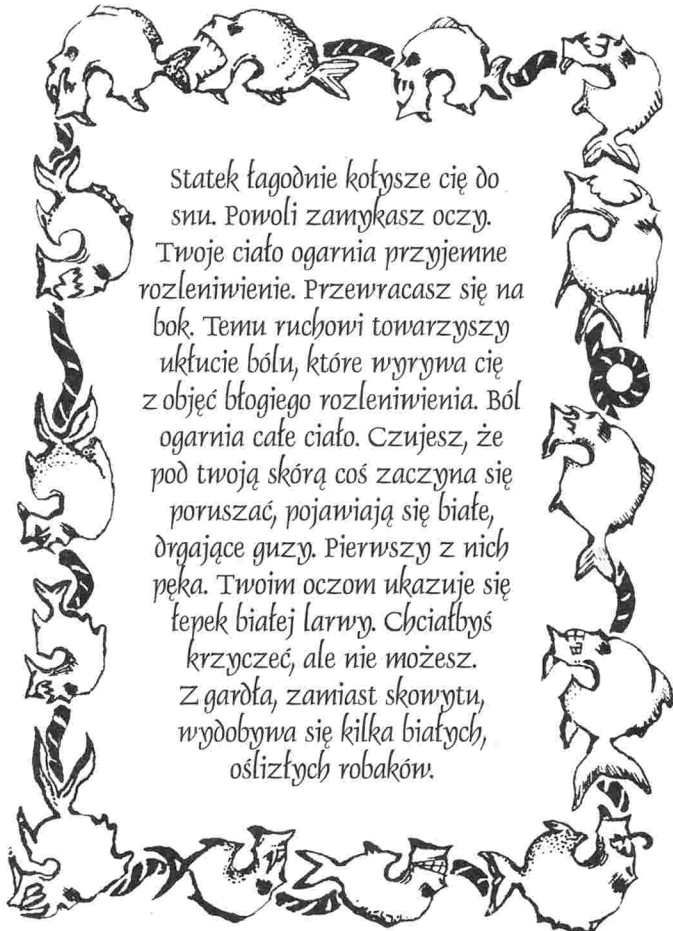
Styszysz nieludzkie charczenie
dobiegające zza twoich pleców.
Czujesz smród rozkładającego się
ciała, który miesza się z zapachem
twojego potu. Uciekasz, ale twój
prześladowca jest coraz. Jednak
boisz się odwrócić głowę, aby
spojrzeć temu czemuś w oczy,
gdyż wiesz, że postradałbyś wtedy
zmysły. Próbujesz biec, uciec od
koszmaru za twoimi plecami. Od
wysiłku pękają ci, a jednak nie
oddalasz się od tego czegoś ani na
krok. Zataczasz się, machając
ramionami próbujesz utrzymać
równowagę. Jesteś jednak zbyt
słaby, aby mogło ci się to udać.
Wyczerpany padasz na ziemię.
Szlochając czekasz na swój koniec.



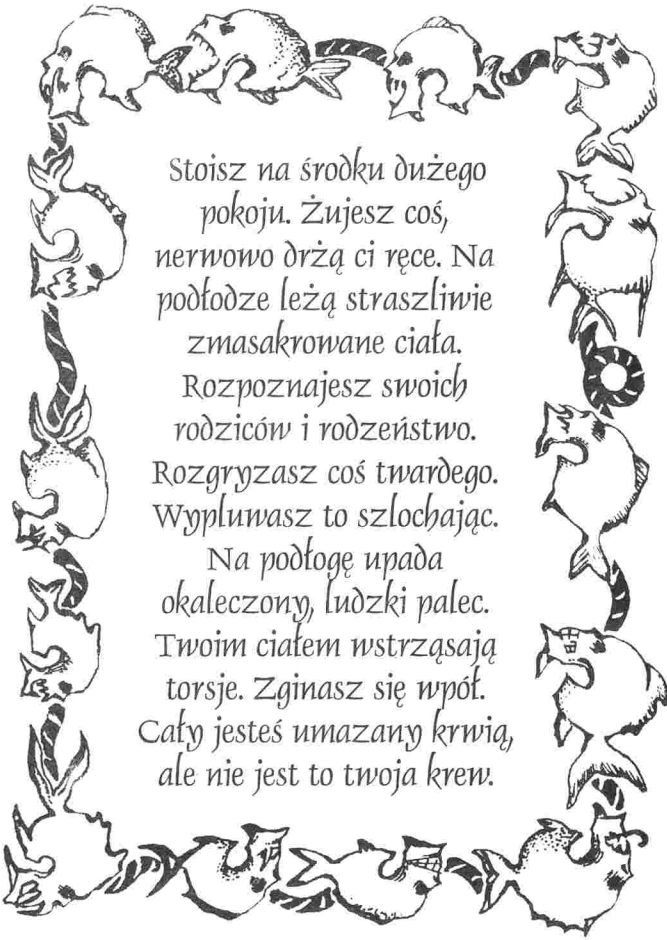
Ulica, którą idziesz, wydaje
ci się całkiem znajoma.
W migotliwych płomieniach
pochodni rozpoznajesz
otaczające cię budynki.
Czujesz się bardzo swojsko
i bezpiecznie. Nagle ciszę
nocy przerywa pojedyncze
wycie wilka. Po chwili dołącza
się drugi głos, potem trzeci.
Całe miasto zdaje się
rozbrzmiewać tym wyciem.
Czujesz, że nadszedł czas
polowania. Polowania, którego
główną ofiarą jesteś ty.



Cóż to za niesamowite uczucie.
Unosisz się w przestworzach,
zdajesz się być lekki niczym
piórko. Pod sobą widzisz jedynie
kłębiące się chmury, a nad głową
błękit nieba. Słońce świeci ci
prosto w twarz. Powoli
zaczynasz opadać przebijając
się przez chmury. Nagle
zdajesz sobie sprawę, że ziemia
zaczyna zbliżać się coraz
szybciej. Próbujesz wzbić się
słońcu, ale wciąż spadasz. Serce
zaczyna bić coraz szybciej,
w płucach brak powietrza.
Lecisz na spotkanie ziemi.




Statek łagodnie kofysze cię do
snu. Powoli zamykasz oczy.
Twoje ciało ogarnia przyjemne
rozleniwienie. Przewracasz się na
bok. Temu ruchowi towarzyszy
ukłucie bólu, które wyrывa cię
z objęć błogiego rozleniwienia. Ból
ogarnia całe ciało. Czujesz, że
pod twoją skórą coś zaczyna się
poruszać, pojawiają się białe,
drgające guzy. Pierwszy z nich
pęka. Twoim oczom ukazuje się
łepki białej larwy. Chciałbyś
krzyzczeć, ale nie możesz.
Z gardła, zamiast skowytu,
w wydobywa się kilka białych,
oślizgłych robaków.



Stoisz na środku dużego pokoju. Żujesz coś, nerwowo drżą ci ręce. Na podłodze leżą straszliwie zmasakrowane ciała.

Rozpoznajesz swoich rodziców i rodzeństwo. Rozgryzasz coś twardego. Wypluwasz to szlochając.

Na podłogę upada okaleczony, ludzki palec. Twoim ciałem wstrząsają torsje. Zginasz się wpoł. Cały jesteś umazany krwią, ale nie jest to twoja krew.

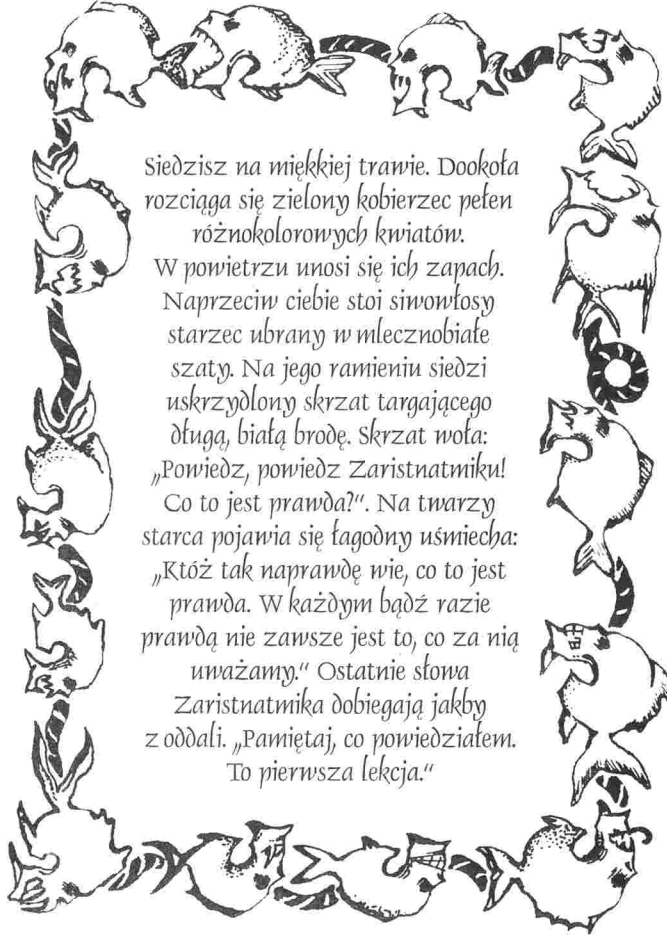


Budzisz się, czując wstrząsy targające twoim ciałem.

Dookoła jest ciemno.

Wyciągasz rękę, ale nie możesz jej wyprostować.

Otoczają cię ściany. Ktoś zamknął cię w niewygodnej, drewnianej skrzyni. Spoza niej do twych uszu dobiega fragment zdania: „... i niech spoczywa w spokoju.” Słyszysz, jak na wieko opadają grudy piachu oddzielające cię coraz grubszą warstwą od świata żywych. „Nieeee!” wołasz, ale już nikt cię nie słyszy.



Siedzisz na miękkiej trawie. Dookoła rozciąga się zielony kobierzec pełen różnokolorowych kwiatów.

W powietrzu unosi się ich zapach.

Naprzeciw cię stoi siwowłosy starzec ubrany w mlecznobiałe szaty. Na jego ramieniu siedzi uskrzydłony skrzat targającego długą, białą brodę. Skrzat woła:

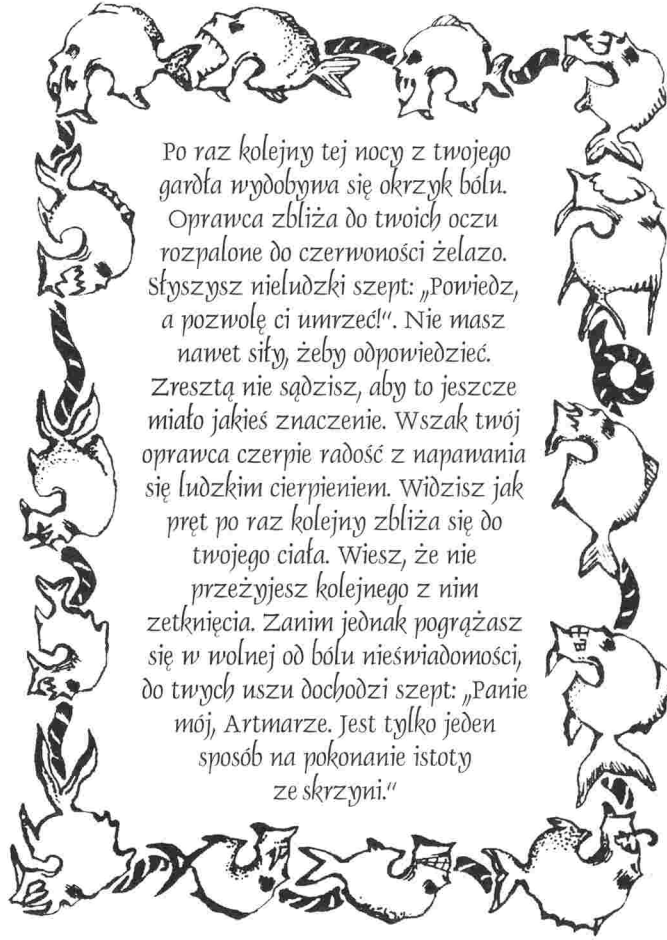
„Powiedz, powiedz Zaristnatnikul! Co to jest prawda?”

Na twarzy starca pojawia się łagodny uśmiech:

„Któż tak naprawdę wie, co to jest prawda. W każdym bądź razie prawda nie zawsze jest to, co za nią uważamy.”

Ostatnie słowa Zaristnatnika dobiegają jakby z oddali. „Pamiętaj, co powiedziałem.

To pierwsza lekcja.”

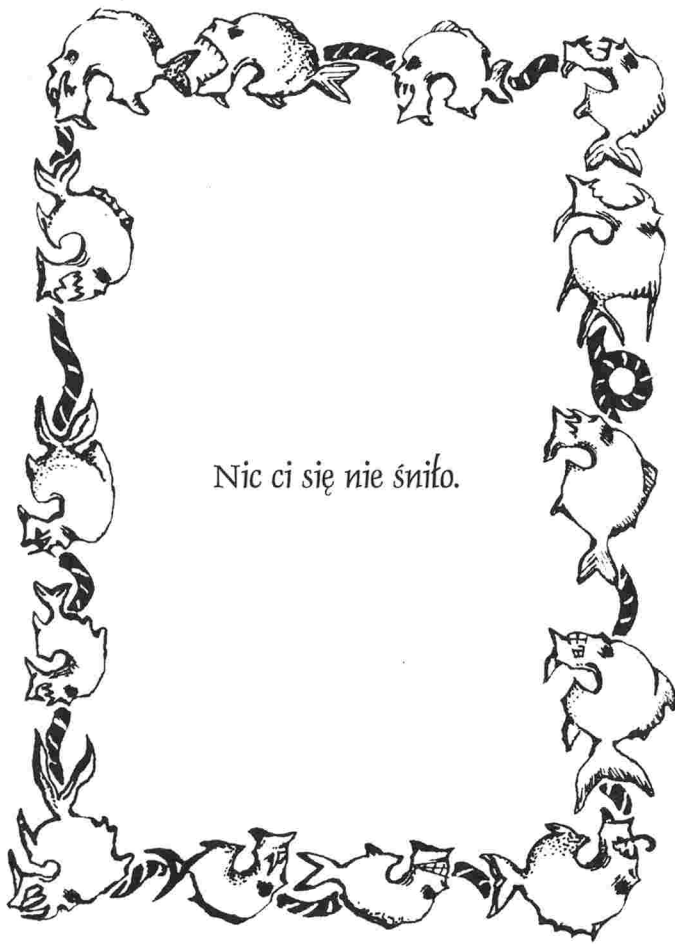


Po raz kolejny tej nocy z twojego gardła wydobywa się okrzyk bólu.

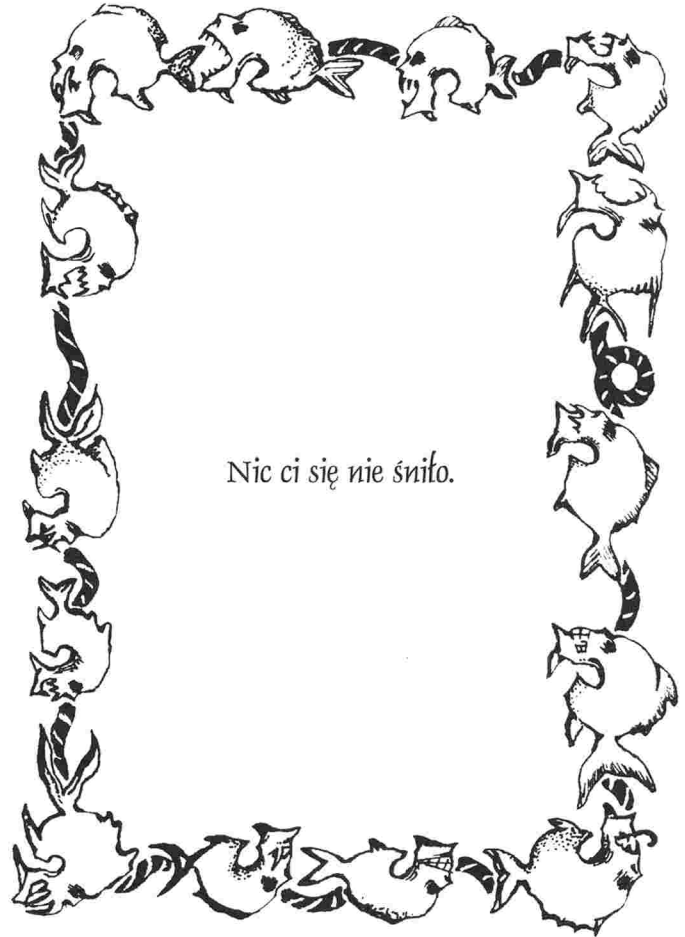
Oprawca zbliża do twoich oczu rozpalone do czerwoności żelazo.

Słyszysz nieludzki szept: „Powiedz, a pozwolę ci umrzeć!”. Nie masz nawet siły, żeby odpowiedzieć.

Zresztą nie sądzisz, aby to jeszcze miało jakies znaczenie. Wszak twój oprawca czerpie radość z napawania się ludzkim cierpieniem. Widzisz jak pręt po raz kolejny zbliża się do twojego ciała. Wiesz, że nie przeżyjesz kolejnego z nim zetknięcia. Zanim jednak pogrążasz się w wolnej od bólu nieświadomości, do twych uszu dochodzi szept: „Panie mój, Artmarze. Jest tylko jeden sposób na pokonanie istoty ze skrzyni.”



Nic ci się nie śniło.



Nic ci się nie śniło.

Wszelako jest jeszcze Inny, którego
 Imię nigdy nie bywa wymawiane, jest Ona on
 bowiem wywyższonym i z Mięjsca
 Gdzie ~~Się~~ Zajadają Bogowie, i z Wiecznej
 Ociekani, jednako poczępionym pośród wywyższych Byćców
 i na ziemskim padole. Jego imię wykreślono z
 każdej księgi X i tablicy, za jego wizerunek
 zniszczono w każdym mięjscu, gdzie oddawano mu
 cześć. On jest wyklecy i budzi najwyższy strach.
 Na jego bóciem rozkaz zmore zmarli powycząją
 od z grobów i słonce samo gąsi swoj blask

OGTROP AIF
 GER'L EETH
 YOG SO THOTH
 'NGH'NG AIIY
 ZHRO!

Kontent jestem, że kontynuujesz Dacine Sprawy na
swoj sposób i nie imaginuj sobie, byś lepiej to czynił u pana
H. u Tagarze Czarnej Z pewnością, u tym, co uskrzesił H.
z tego cośmy zebrać tylko częściowo zdolał nie było niczego poza
najwyższym Okropieństwem To, coś mi przysłał, nie skutkuje, bo
albo rzecz jaka się zatraciła, albo słowa nie były właściwie u moim
Uymówieniu lub u twym skopiowaniu. Bez nich jestem zgubiony.

Nie znam na tyle arkanów, by udać się za Borollgem, sam zem
się poplątał u siódmej księdze Tajemnicy Robali co mi ja, polecieś,
lecz pragnę cię przestrec, byś uważał, kogo wywołujesz, bo świadom
jesteś, co pan Mather pisze u Marginaliach do [redacted]
sam możesz ogadzić, jak prawdziwie ta Straszliwa rzecz jest
przedstawiona. Mówię raz jeszcze, nie wywołuj niczego, czego nie
pokrośisz, przez co rozumiem, że u odwrótności. To może coś wierzwać
przeciu tobie, a przeciu czemu twe najpotężniejsze środki okaza
się bezradne. Proś mniejsze, żeby Większe nie żądało odpowiedzi
i nie zapanowało mocniej niż ty. Zatrwożyłem się na wieść, iż
wiesz co Zarigznatmik [redacted] u Hebanowej Skrzyni, gdyż
wiem, kto ci to powiedział. I ponownie prozę, pisz do mnie jako
do Waldera nie Signara. U tym społeczeństwie nie można żyć
zbyt długo, a znasz mój plan, by wrócić jako swój syn. Pragnę
dowiedzieć się, czego czarzyciel dowiedział się od Sylwanusa u
krypcie pod Długimi Górami i będę wdzięczny za użyczenie
rękopisu, o którym mówileś.

Signur

Ciężkie krople deszczu tłuły o ziemię. Woda wzięła w posiadanie całe Garsen. Od kilku godzin lało nieprzerwanymi, monotonnymi strugami. Wydawało się, że żaden wiatr nie będzie w stanie poruszyć chmur wiszących nad okolicą. Nikt nawet nie dostrzegł, że zapadła noc. Powietrze przesycone było wilgocią i dusznymi oparami.

W szopie było niemal równie mokro, co i na dworzu. Przez liczne dziury w dachu woda ciekła na polepę i na głowy dwóch mężczyzn. Nagle do środka wdarło się blade światło błyskawicy. W jej upiornym blasku mężczyźni ujrzeli olbrzymią postać, która stanęła w progu, nie wiadomo kiedy otwartych drzwi. Jeden z mężczyzn zerwał się na równe nogi i zawołał: "Schowaj się do środka, głupcze! Chcesz, żeby cię ktoś zobaczył?!" – Podbiegł do olbrzyma, wciągnął go do środka i szybko zamknął drzwi. Pomury pomruk grzmotu zagłuszył skrzypienie starych zawiasów. – "Siadaj tam, w kącie."

"Słuchajcie – powiedział po chwili milczenia – wiem, jak możemy sprowadzić Mistrza z powrotem do naszego świata. Musimy poczekać odpowiedniego dnia i złożyć w Kręgu ofiarę..."

"Weźmy kogoś ze wsi" – przerwał mu jeden ze słuchających.

"To niemożliwe. Ściągnęłoby to na nas podejrzenia, a poza tym, nikt nie zgodzi się na dwudniową wyprawę na Wyjące Wzgórza. Musimy czekać. Ty – zwrócił się do milczącego dotąd mężczyzny – będziesz bardzo potrzebny, zaczekaj na mój znak. A na razie, weźcie to – wyciągnął z Kieszzeni dwa wisioriki – noście zawsze przy sobie. Ale tak, żeby nikt nie zobaczył. A teraz idźcie już, tylko ostrożnie!"

Potężnie zbudowany mężczyzna wracał przez strumienie ulewnego deszczu, nawet nie starając się omijać licznych kałuż. Jeszcze raz spojrzął na niewielki przedmiot, który dostał przed chwilą. Kolejna błyskawica z trzaskiem rozdarła niebo. W jej świetle ujrzął wilczy kiel...

Grzegorz
Bardski



NIE WYWOŁUJ WILKA Z LASU



WSTĘP

Przygoda przeznaczona jest dla grupy bohaterów wypełniających swą pierwszą lub drugą karierę. Akcja rozgrywa się na obszarze przylegającej do drogi Talabheim-Middenheim, w okolicach wioski Garsen. Ze względu na fabułę nie powinno się przенosić akcji w inne rejony Imperium. Przygoda powinna się odbyć w okresie od późnej wiosny do wczesnej jesieni (na pewno nie w zimie!). Lepiej będzie, gdy drużyna podąży do Middenheim, a nie odwrotnie. Oczywiście, przygodę tę można włączyć do własnej, większej kampanii.



WPROWADZENIE DLA MG

Okolo roku 2000 od założenia Imperium, na jego terenie spadła niespotykana dotąd fala zła. Nadciągające siły Chaosu niosły ze sobą strach i zniszczenie. Ten okres w dziejach Imperium nazwano Ciemnymi Wiekami. W roku 2107 demonolog żyjący wśród wzgórz na południe od Middenheim przywołał jednego z mniejszych demonów Khornego, znanego pod imieniem Sategnash (jego prawdziwe imię nigdy nie zostało poznane). Używając magicznego pierścienia, dzięki któremu mógł przybierać postać wilka, Sategnash zaczął pustoszyć okolicę, znacząc ją krwią swoich ofiar.

Jednocześnie demonolog zaczął gromadzić wokół siebie czcicieli Khorna i jego sługi. Na wzgórzach zaroilo się od wilków, okolica zyskała opinie bardzo niebezpiecznej, a ludzie bali się opuszczać swe domostwa. Okoliczne wzgórza zaczęto nazywać Wyjącymi. Trwało to mniej więcej przez sto lat. W roku 2211 do wioski Garsen leżącej na wschodnim skraju wzgórz przybył druid. Przy pomocy swego ducha opiekuńczego – wilka oraz magii zdołał pokonać Sategnasha. Demon zniknął ze świata, lecz mógł doń powrócić, przywołany przez czcicieli. Druid zostawił więc wskazówki, jak odnaleźć krąg i w jaki sposób ponownie unieszkodliwić demona w wypadku, gdyby ten zdołał powrócić. Następnie wyruszył na południe, aby w Altdorfie pozbyć się pierścienia Sategnasha. Nigdy tam nie dotarł, został zabity przez wyznawców Khorna. Część z nich pozostała w Garsen, aby chronić krąg i oczekiwać na dzień, w którym Sategnash ponownie pojawi się na Wyjących Wzgórzach. Nie mogąc zniszczyć owoców pracy druida, ustawili dwie kamienne tablice, które miały wprowadzić w błąd potencjalnych poszukiwaczy kręgu. Stworzyli też legendę o Wyjących Wzgórzach.

Trzysta lat później w Garsen pozostało trzech wyznawców Khorna. Dostali oni znak, że Sategnash odzyskał już siły i może powrócić. Jedynym warunkiem było odwrócenie kamienia ofiarnego w dniu, w którym Sategnash został wywołany i ponowne jego poświęcenie przez krew ofiary. Wyznawcy czekali na odpowiednią okazję cztery lata, aż wreszcie w Garsen pojawił się geolog. Wynajął on przewodnika, a ten opowiedział mu historię o niezwykłym kamieniu, który można znaleźć pośród wzgórz. Geolog podniósł kamień, uwalniając demona i stając się jego pierwszą ofiarą.

Sategnash wciąż jednak jest osłabiony i aby odzyskać swą moc, musi naznaczyć krwią wszystkie kamienie kręgu. Wokół Wyjących Wzgórz zaczęli ginąć ludzie...



JAK ROZPOCZĄĆ PRZYGODĘ

Mistrz Gry może skłonić drużynę do wędrówki do Middenheim na różne sposoby. Oto trzy przykłady:

- ♦ wysłać bohaterów do Middenheim z jakąś misją
- ♦ zasugerować, że mieszka tam osoba, której szukają (np. doświadczony czarodziej potrzebny do określenia cech rzadkiego przedmiotu)
- ♦ sprawić, aby jednemu z bohaterów bardzo zależało, by się tam udać (np. powiedzieć gońcowi, że w Middenheim odbywają się bardzo prestiżowe zawody; kupcowi, że odbywa się tam wielki targ, na którym można zrobić majątek).



ZAJAZD „GRANICZNE DĘBY”

Droga prowadzi w kierunku północno-zachodnim. Bohaterowie widzą przed sobą unoszący się nad lasem dym – bez trudu można się domyśleć, że to kolejny zajazd. W istocie, droga skręca na północ, a po

jej prawej stronie stoi otoczony murem budynek. Przy bramie (która jest otwarta) widać lekko kołyszący się sztyl – „Graniczne dęby” i rysunek trzech potężnych drzew. Prawdziwe drzewa, od których wzięła nazwę gospoda, rosną po drugiej stronie drogi, naprzeciw bramy. Na podwórzu trwa krzątania – stajenni poją konie, gęsi taplają się w błotnistych kałużach, a koguty właśnie urządzają zawody w pianiu.

Zajazd jest podobny do wielu innych spotykanych w Starym Świecie (WFRP s. 328-329). Można tu zjeść smaczne dania i napić się dobrego wina. W sklepie można uzupełnić ekwipunek (choć na pewno nie kupi się pełnej zbroi płytowej czy też pary pistoletów). Ciekawski karczmarz będzie wypytywał o nowinki ze świata, przygody bohaterów itp. Sam chętnie opowie:

- ♦ dlaczego zajazd nazywa się „Graniczne dęby” (trzy drzewa rosną na granicy między Hochlandem i Middenlandem)
- ♦ o ostatnim podróźnym, który u niego wczoraj gościł (wesoly minstrel zabawiał gości śmiesznymi piosenkami i plotkami z Talabheim – podobno żona jednego z grafów, którego nazwiska nie wymienię, znów znalazła nowego kochanka itp.)
- ♦ o naukowcu geologu, który od dwóch tygodni jeździ po okolicy badając Wyjące Wzgórza (też zatrzymał się w karczmie na nocleg i zapłacił duży napiwek)
- ♦ o trzech osobach, które zaginęły ostatnio w lasach wokół Garsen (pobliskiej wiosce, ok. 30 mil w stronę Middenheim). Mówi się, że rozszarpały je dzikie zwierzęta.



ZWŁOKI PRZY DRODZE

Na skraju lasu, po prawej stronie drogi leżą ludzkie zwłoki, a kilka metrów dalej koński trup (jako pierwsza dostrzeże to osoba o największej Inicjatywie). Bohaterowie podjeżdżają bliżej. Widzą rozszarpane ciało mężczyzny, jego zastygłe oczy pełne są przerażenia. Obok leży miecz. Nad ciałem krąży rój much, w powietrzu unosi się nieznośny trupi smród. Kilka metrów dalej leżą rozszarpane szczątki konia.

Oba trupy stanowią dość przerażający widok. Każdy z bohaterów, który nie wykona testu Opanowania natychmiast zwymiotuje i straci apetyt do końca dnia. Bohaterowie, którzy w przeszłości mogli mieć styczność z nieboszczykami (np. medyk, student medycyny, porywacz zwłok itp.) Po udanym teście Int mogą określić, że człowiek zginął około 10 godzin wcześniej. Przy zabitym można znaleźć: miecz, sztylet w zdobionej pochwie (warta 6 koron), pierścień (złoty z szafirem wart 12 koron), mieszek (8zk/15sz/21p), długie buty (jedyna część garderoby nadająca się do użytku); przy koniu: zwykły łuk i 10 strzał w kołczanie, lutnie (niestety zgniecioną), 2 koce, juki, a w nich komplet strun do lutni, mieszek z 25 ZK, żywność na dwa dni, worek z przyborami podróźnymi (hubka, sztućce itp.). Dokładne przeszukanie terenu pozwala odkryć wilcze tropy (wilki przyszły zwabione zapachem mięsa), a po drugiej stronie drogi ślady krwi i trójpalczastych łap długości około 35 cm. Aby je odkryć

należy wykonać test Inicjatywy (po drugiej stronie drogi z ujemnym modyfikatorem -10%), bohaterowie z umiejętnością tropienie mają szansę zwiększoną o +10%. Minstrel (który ostatnio gościł w zażędzie) został rozszarpany przez demona.



WIOSKA GARSEN

Garsen jest niewielką wsią leżącą na traktzie z Middenheim do Talabheim, 15 mil na południe za miastem Bergsburg. Zamieszkuje ją 41 osób (w 12 domach), które utrzymują się z rolnictwa. Wraz z przylegającymi polami, zajmuje obszar około 2,5 km². Na polach uprawiane są warzywa i zboża. Dokładny plan wsi przedstawia mapa. Głównymi budynkami są: karczma „Beczka Dużego Ditera“, okazały dom wójta oraz kuźnia.

WYDARZENIA OSTATNICH DWÓCH TYGODNI

Dwa tygodnie temu przybył do Garsen geolog badający budowę skalną Wyjących Wzgórz. Szukając przewodnika znającego okolicę, trafił na Jurgena Richsteina – myśliwego mieszkającego we wsi (i jednocześnie jednego z wyznawców Khorna). Jurgen obiecał pokazać niezwykły kamień, na który natknął się podczas jednej z wypraw. Zaprowadził geologa do kręgu (kluczając przy tym po wzgórzach, aby dotrzeć na miejsce oznaczonego dnia), a następnie pokazał mu środkowy kamień ofiarny kręgu. Geolog podniósł kamień. Wtedy Jurgen zabił go, przywołując demona. Następnie sam zadał poranił sam siebie. W wiosce opowiedział historię, że zostali napadnięci przez wilki, a jego pracodawca zginął. O tego czasu zaginęły trzy osoby ze wsi. Syn Wilhelma Wildbranda, Kurt, który poszedł do lasu po drzewo (jego zwłok nigdy nie odnaleziono) oraz dwójka dzieci Wernerów, które szukały w lesie jagód. Nie powróciły do wieczora, więc zaczęto ich szukać. W lesie na północny – wschód od wsi odnaleziono rozszarpane ciała dzieci. Po tym wypadku wójt postanowił wysłać do Bergsburga po jakiegoś myśliwego, aby ten zabił groźnego drapieżcę. Wynajęty myśliwy nigdy nie powrócił do wioski. Wszyscy myślą, że uciekł z pieniędzmi, które mu z góry wypłacono. W rzeczywistości został rozszarpany przez demona. Sługa Chaosu zabił jeszcze jedną osobę, tym razem w lasach leżących na północ od Wyjących Wzgórz. Do tej pory zginęło już siedmiu ludzi (razem z minstrelem).

MIESZKAŃCY GARSEN

Otto Widenmayer – wójt

Czterdziestojednoletni mężczyzna, niskiego wzrostu (168 cm), lekko łysiejący. Ma krótkie, czarne włosy i brodę, która szarpie, kiedy jest zdenerwowany. Co kilka słów wtrąca swój ulubiony zwrot – no bo jakby inaczej. Zwykle ubiera się w ciemny strój, niezbyt bogaty (ze swoją zamożnością nie chce się obnosić przed uboższymi mieszkańcami), lecz bardzo dobrej jakości. Jego żona – Helga – jest kobietą zdecydowaną. Może właśnie z tego powodu Otto dogadał się

z karczmarzem Diterem, aby ten zawsze dolewał mu do piwa trochę wódki. Widenmayera wybrano wójtem 7 lat temu i przez cały ten czas udało mu się zachować zaufanie mieszkańców.

ZACHOWANIE W OSTATNIM CZASIE

Bardzo przejmując się ostatnimi wydarzeniami, zrobił wszystko, aby zapobiec dalszym wypadkom. Zna legendę (patrz niżej), lecz w nią nie wierzy. Uważa, że ostatnie wypadki zostały spowodowane nierozwagą ofiar, które oddaliły się zbyt daleko od wioski i zostały pożarte przez wilka. Chce jak najszybciej pozbyć się drapieżnika.

ZACHOWANIE WZGLĘDEM DRUŻYNY

Udzieli wszelkich informacji, jakie sam posiada. Jeśli bohaterowie wzbudzą w nim zaufanie, lub sami zaproponują pokonanie wilka, gotów jest zapłacić po 20 koron (maksymalnie po 25) każdemu członkowi drużyny, ale dopiero po udowodnieniu, że wykonali zadanie („Przyniesicie głowę bestii. Potem poczekamy parę dni i jeśli nic się nie stanie, pieniądze są wasze.“) Ponadto gotów jest udzielić im pomocy (nocleg, jedzenie, ekwipunek itp.)

Wilhelm Blumdorf

– najstarszy mieszkaniec Garsen

Wilhelm jest najstarszym człowiekiem mieszkającym obecnie w Garsen. Ma 63 lata, długie siwe włosy (ale na czubku głowy jest zupełnie łysy), wąsy i brodę. Mimo swego wieku, dobrze się trzyma, choć zaczyna się nieco garbić. Kiedy jest ciepło, przeważnie siedzi przed domem, a kiedy pogoda jest brzydka, wyrzewa się przy kominku. Zwykle ubiera się w długie, białe szaty (są zawsze czyste – to zasługa jego wnuczki, Emmy). Bardzo lubi opowiadać historię swego życia (służył jako żołnierz w różnych częściach Imperium) oraz legendy, których zna bardzo dużo. Podczas takiego wspomniania często zasypia (w 75% przypadków). Cieszy się powszechnym szacunkiem wśród mieszkańców wioski, którzy często zwracają się do niego z prośbą o radę.

ZACHOWANIE W OSTATNIM CZASIE

Wilhelm widział w życiu tyle, że ciężko go cokolwiek zadziwić. Ostatnie wydarzenia traktuje jako coś normalnego – takie rzeczy się przecież zdarzają. („Sam pamiętam, jak kiedyś w Kislevie z naszego oddziału zaczęli ginąć ludzie...“) Zna doskonale legendę o wilku (i chętnie ją zaraz opowie), lecz zbyttnio w nią nie wierzy (choć w każdej legendzie tkwi przecież ziarno prawdy...)

ZACHOWANIE WZGLĘDEM DRUŻYNY

Jest bardzo wylewny i serdeczny (do momentu, w którym usnie), chętnie opowie historie ze swego życia. Równie chętnie będzie wypytywał bohaterów o najnowsze wydarzenia i plotki ze świata.

Jurgen Richstein – myśliwy

Jest wysokim (181 cm) mężczyzną w wieku 35 lat. Ma krótko obcięte, czarne włosy i zaniedbaną brodę. Ubiera się niedbale, lecz wygodnie. Swoje ubrania rzadko pierze i jeszcze rzadziej zmienia (co doskonale da się wyczuć). Jest bardzo skryty i milczący, podczas rozmowy rozgląda się na boki, rzadko patrzy prosto w oczy. Mieszka w chacie na skraju wsi i rzadko pojawia się w liczniejszym



towarzystwie. Utrzymuje się z dostarczania dziczyzny (głównie do karczmy). Porusza się leniwie, lecz naprawdę jest bardzo szybki i zwinny. Jurgen jest jednym z trójki ocalałych wyznawców, ślepo posłusznym Erichowi. Wypełni każde jego polecenie.

ZACHOWANIE W OSTATNIM CZASIE

Dwa tygodnie temu wynajął się jako przewodnik geologa. Cztery dni później wrócił do wioski, mocno poraniony. Powiedział że napadły ich wilki – geolog zginął, a on sam cudem uszedł z życiem. w rzeczywistości zabił geologa, aby sprowadzić Sategnasha.

ZACHOWANIE WZGLĘDEM DRUŻYNY

Odpowie na wszystkie pytania zgodnie z oficjalną wersją wydarzeń. Podczas pobytu bohaterów w wiosce, będzie się starał bacznie ich obserwować, aby ocenić, jaka stanowią siłę, do czego są zdolni itp. (niektórym mieszkańcom może się to wydać podejrzane, a co najmniej dziwne, że Jurgen tak dużo czasu spędza we wsi). Jeżeli oceni, że drużyna jest słaba, niezdolna do wspólnej akcji, niezorganizowana, to poprowadzi ją do kregu. Sam jednak nigdy nie zaproponuje swojej kandydatury jako przewodnika.

Ponadto spróbuje przeprowadzić „akcje sabotażowe”, np. uszkodzić broń, okaleczyć konia, podać nieświeżą żywność itp.

Hans Sieggel – kowal

Potężnie zbudowany mężczyzna (190 cm wzrostu), z krótko przyciętą, rudą czupryną. Nigdy nie nosi ubrania innego, niż swój kowalski fartuch. Złośliwi twierdzą, że nie zdejmuje go nawet w nocy (robią to bardzo cicho i upewniwszy się, że Hansa nie ma w pobliżu). Jest małomówny, choć często wypowiada bezsensowne uwagi (co wiąże się z jego dość niską Inteligencją).

ZACHOWANIE W OSTATNIM CZASIE

Pracował jak zwykle, nie angażując się w wydarzenia. Jako jeden z trójki wyznawców, wie, co się dzieje i ślepo wypełnia rozkazy Ericha.

ZACHOWANIE WZGLĘDEM DRUŻYNY

Nie robi nic bez polecenia Ericha. Ponieważ ma swobodny dostęp do koni, łatwo może okaleczyć wierzchowce bohaterów (ale dopiero po otrzymaniu rozkazu). Na rozkaz połamie bohaterom kości.

Erich Zutt – pastuch

Zutt jest młodym, dwudziestodwuletnim mężczyzną. Ma 176 cm wzrostu, jasne, wiecznie zmierzwiłe włosy (w których często zaplątane są źdźbła trawy) i rozmarzone, niebieskie oczy. Zawsze nosi przy sobie fujarkę, na której chętnie gra. W rzeczywistości jest przywódcą trójki ocalałych w Garsen czcicieli Khorna. To on kieruje wszystkimi działaniami swoich współwyznawców – kowala i myśliwego.

ZACHOWANIE W OSTATNIM CZASIE

To on ułożył plan zwabienia geologa w pułapkę i ponownego przywołania Sategnasha. Na jego polecenie myśliwy wynajął się jako przewodnik, jednakże postronni obserwatorzy nie dostrzegą jego związku z ostatnimi wydarzeniami.

ZACHOWANIE WZGLĘDEM DRUŻYNY

Będzie starał się przebywać blisko przybyszów – zajmie się końmi, spełni prośby i wykona usługi,

o które zostanie poproszony (oczywiście, chcąc to wykorzystać).

Poniżej znajduje się opis postaci nie związanych z przygodą. Ma pomóc MG w wykreowaniu wiarygodnego wizerunku wioski i jej mieszkańców.

Konrad Radern – stolarz

Jest postawnym mężczyzną, ma 182 cm wzrostu, jasnobrązowe włosy, piwne oczy. Cały czas nosi strój podróźny, tak jakby za chwilę miał wyruszyć w drogę. Zazwyczaj mówi mało, jednak ożywia się w towarzystwie przyjezdnych (z wyjątkiem kupców). O ile w drużynie nie ma kupca, Konrad będzie bardzo rozmowny i przyjacielski.

Konrad nienawidzi kupców, nie zadaje się z nimi, a jeżeli nie przejdzie testu Opanowania, może nawet wpaść w szal i pobić niefortunnego handlarza. Konrad był bardzo zdolnym stolarzem (nadal jest, lecz rzadko pracuje w swoim zawodzie). Pewnego dnia do Garsen przyjechał kupiec, który zachwyił się jego pracami i zaproponował, że ułatwi mu sprzedaż mebli w Bergsburgu. Stolarz uległ pokusie życia w mieście, spakował swój dobytek, zabrał żonę i córkę i wyruszył do Bergsburga. Po drodze mała karawana została napadnięta przez bandę rabusiów. Konrad próbował walczyć, ale szybko padł ogłuszony mocnym ciosem rzeźmieszka. Kiedy się obudził, zobaczył ciała swych bliskich i usłyszał kupca lamentującego nad straconym towarem. Stolarz wpadł w szal. Zabił nieszczęsnego kupca, a tydzień później znaleziono go nieprzytomnego na skraju rodzinnej wioski. Od tego czasu nienawidzi osób parających się handlem. Od tego też czasu marzy o porzuceniu Garsen i ruszeniu na szlak przygody. Najpierw chciał zostać żeglarzem. W swej wędrowce dotarł do Middenheim, gdzie zaprzyjaźnił się z jakimś poszukiwaczem skarbów. Tam też wdali się w awanturę, z której jedynie Konrad uszedł cało. Zdobył mapę, na której, jak twierdził umierający kompan, zaznaczono wyjątkowo obfitą żyłę złota. Od tamtego czasu Konrad chce zostać poszukiwaczem złota. Zdając sobie sprawę z niebezpieczeństw dalekiej wyprawy, wciąż czeka na odpowiednich towarzyszy podróży. W wiosce wszyscy wiedzą o jego mapie, lecz nikt nie wierzy, że jest ona prawdziwa. Samego Konrada uważa się za nieszkodliwego szaleńca, któremu należy współczuć z powodu dawnej tragedii.

ZACHOWANIE W OSTATNIM CZASIE

Nie ma nic wspólnego z zaginięciami, nie bardzo interesuje go ta sprawa. Cały czas przygotowuje się do wyprawy.

ZACHOWANIE WZGLĘDEM DRUŻYNY

Bardzo przychylny. Konrad proponuje wyruszenie na wspólną wyprawę, pod warunkiem, że nikt w drużynie nie jest kupcem.

Reinhard Tweiz – hodowca bydła

Reinhard jest rubasznym mężczyzną. Ma 47 lat i 171 cm wzrostu. Jest kompletnie łysy. Nie uprawia ziemi, utrzymuje się z hodowli zwierząt (koni i wołów), które wypożycza jako zwierzęta pociągowe. Sprzedaje również nawóz rolnikom. Jego pomocnikiem jest pastuch Erich, który mieszka w przybudówce przy domu.

ZACHOWANIE W OSTATNIM CZASIE

Jak zwykle zajmuje się swoimi interesami. Nie zwrócił uwagi na zmianę zachowania swojego pomocnika.

ZACHOWANIE WZGLĘDEM DRUŻYNY

Obejrzy wędrowców z ciekawości, wszak goście to rzadkość. Pozwoli zostawić konie na swoim pastwisku.

W wiosce przebywa jeszcze Walter Helmans. Zjawia się on w Garsen kilka godzin po przyjeździe drużyny.

Helmans jest niskim (163 cm) i bardzo chudym człowiekiem. Ma chytre, rozbiegane oczka i jest bardzo rozmowny. Co chwila zaciera ręce lub poklepuje się po kolanach. Jego dewizą życiową jest: zarobić jak najwięcej, bez względu na nic i nikogo. Każdemu proponuje świetny interes, tak naprawdę chcąc go oszukać przy pierwszej nadarzącej się okazji.

ZACHOWANIE W OSTATNIM CZASIE

Helmans podąży z Marienburga przez Middenheim do Talabheim, a potem dalej na południe. Nie ma nic wspólnego ze sprawą demona na Wyjących Wzgórzach.

ZACHOWANIE WZGLĘDEM DRUŻYNY

Na początku będzie próbował namówić bohaterów do jak najszybszego wyjazdu z Garsen. („Co się będziecie zajmować jakimiś chłopkami? Proponuję świetny interes. Jedźcie ze mną na południe, mam tam trochę spraw. Za ochronę podzielę się z wami, no, powiedzmy 70 do 30, a jak się postaracie, to może nawet więcej. No, co wy na to?”). Jeżeli drużyna się nie zgodzi, to Helmans zaproponuje inny układ: „Dobra, zrobmy tak, idziemy do lasu, zabijamy dużego wilka, przynosimy jego głowę, bierzemy pieniądze, dzielimy się po połowie i w nogi. No, co wy na to?” Jeżeli drużyna nie przyjmie żadnej z propozycji, Helmans odejdzie rankiem (być może spróbuje kogoś okraść). Czy padnie ofiarą demona – zależy od Ciebie, Mistrzu Gry.



LEGENDA

Stary Wilhelm wygodnie rozsiada się na ławeczce przed domem (jeśli pada lub jest zimno – przy kominku) i zaczyna opowiadać: „Dawno, dawno temu, wzgórze na południowy-zachód od naszej wioski wybrał sobie za siedzibę olbrzymi wilk. Miał cztery metry wysokości, oczy czerwone jak purpura i wielkie jak kamienie młyńskie. Kiedy otwierał paszczę, mógł połknąć człowieka razem z jego wierzchowcem. Pewnego dnia drogą jechał podróżny. Wilk stanął przed nim na drodze i przemówił ludzkim głosem: „Chodź i zostań moim sługą. Jeśli odmówisz – natychmiast zginiesz”. Przerażony człowiek zgodził się i poszedł na służbę u potwora. Ten zaś kazał wybudować pośród wzgórz świątynię i czcić się niczym bóstwo. Wilk-potwór żył w otoczeniu innych bestii. Od ich skowyt nazwano te wzgórze Wyjącymi. Sługa chodził między ludzi, siejąc w ich sercach strach i przyprowadzając nowych wynawców. Złe czasy nastały dla okolicy. Ludzie ginęli rozszarpywania przez wilka ludojada, lub przez

jego bezlitosne sługi. Trwało to sto długich lat i wszyscy stracili nadzieję, że coś się odmieni.

Aż pewnego dnia przybył w te strony wędrowiec ubrany w białe szaty – tak jak ja teraz. (Uwaga, w tej chwili dziadek czuje się zmęczony opowieścią, zaczyna mówić coraz wolniej). Kiedy usłyszał, jakie nieszczęście spotkało mieszkańców wsi, zaoferował swą pomoc. Nikt nie wierzył, że może on coś poradzić. Dlatego też nikt się nie dziwił, gdy minęło kilka dni, a starzec nie powrócił. (Uwaga, teraz należy wykonać test Silnej Woli staruszka. Jeżeli będzie udany, dokończy on swą opowieść. Jeśli nie – mówiąc coraz ciszej i wolniej Wilhelm usnie.) Jednak nie mieli racji mieszkańcy Garsen oplakujący nieznanego. Po dwóch tygodniach wyszedł z lasu blady i wyczerpany, ale żywy. Powiedział, że wilk nie będzie już nikogo niepokoił. Starzec odszedł następnego dnia o świcie, kiedy wszyscy jeszcze spali. Nikt go więcej nie widział. Ludzie mówili, że to on zrobił te kamienne tablice, które stoją w pobliżu naszej wioski. Legenda mówi jeszcze, że wilk powróci, kiedy na świecie będzie wystarczająco dużo zła, żeby mógł się nim karmić. Jak patrzę, co wy, młodzi, teraz wyprawiacie, to mu się wcale nie dziwię. A teraz już idźcie, bo jestem zmęczony i chce mi się spać“.



KAMIENIE WOKÓŁ GARSEN

W okolicach Garsen znajdują się cztery kamienie. Numer opisu odpowiada numerowi na mapie.

1. Przy drodze stoi kamienna tablica. Jeżeli bohaterowie ją zmierzają, to ustalą jej wymiary na 90/40/20 cm. Po dokładnych oględzinach stwierdzą, że na jej powierzchni nie ma żadnych rys, pęknięć itp. Tablica wygląda tak, jakby została tu postawiona dosłownie wczoraj. Na stronie skierowanej ku drodze znajduje się napis w języku staroświatowym (w reikspielu). Napis wykuto w języku klasycznym i do jego zrozumienia potrzebny jest test Int (z modyfikatorem +10%, jeżeli bohater zna ten język klasyczny). „Dobro zrodzi się tam, gdzie zło się poczęło“. Po drugiej stronie płyty jest drugi napis, którego odczytanie jest możliwe pod takim samym warunkiem, jak poprzednio: „Odszukaj wzgórze starego człowieka, a potem idź w kierunku słońca, gdy jest w połowie drogi pomiędzy tronem, a sypialnią. Lecz pamiętaj – kiedy krąg się zamknie, zło powróci“. Bohater potrafiący czytać, który zechce dokładniej przyjrzeć się napisowi (musi to być wyraźnie zadeklarowane przez gracza), po udanym teście 1/2 Int dojdzie do wniosku, że napis ma na pewno ponad 100 lat (bohaterowie znający język klasyczny, mają modyfikator +10%).

Bohaterowie potrafiący wykrywać magię, mogą stwierdzić, że tablica jest magiczna. Dzięki temu, tablicy nie można zniszczyć. Jest to jedna z dwóch wykonanych przez druida tablic zawierających wskazówki, jak odszukać ukryty wśród wzgórz krąg. Okoliczni mieszkańcy nie zapuszczają się na Wyjące Wzgórze i z tego powodu nie nadają im nazw. Nikt w Garsen nie słyszał o Wzgórzu Starego Człowieka. Druidowi chodziło o jedno z wzniesień

położonych najbliższej drogi, całe porośnięte trawą. Z daleka wygląda jak głowa starca, który na chwile położył się wśród pagórków. Widać je doskonale z innych, wyższych wzniesień pasma, na jego szczycie, ukryta wśród traw, znajduje się druga tablica wykuta przez druida (patrz niżej).

Jeżeli drużyna uda się w kierunku południowo-zachodnim, to po około 10 milach trafi na wejście do wąwozu, który rozszerza się w niewielką kotlinę. Tam znajduje się krąg (patrz niżej).

2. Na wzgórzu, ukryta wśród traw leży kamienna tablica. Na jej powierzchni widać napis w języku klasycznym, aby go odczytać, trzeba wykonać pomysłny test Int; bohaterowie znający język klasyczny mają modyfikator +10%), który brzmi: „Prawda zawsze leży pośrodku, ale nie zawsze na wierzchu“ (Uwaga, tablicy nie umieszczono na szczycie, a jej wykopanie czy podniesienie jest niemożliwe). Tablica jest magiczna w ten sam sposób jak tablica nr 1. Na jej powierzchni nie widać żadnych śladów zniszczenia. Ta tablica również została wykonana przez druida i stanowi drugą wskazówkę, jak zachowywać się w kręgu (patrz niżej).

3. Przy drodze stoi kamień ociosany w kształt tablicy (wymiar 90/40/20 cm). Na jego przedniej stronie znajduje się napis (warunki odczytania jak w punkcie 1): „Dobro zrodzi się tam, gdzie zło się poczęło“. Z tyłu kamienia jest drugi napis w tym samym języku. „Idź prosto w paszczę wilka, w kierunku gdzie znajduje się jego królestwo. Lecz pamiętaj – gdy krąg się zamknie, zło powróci“ (przybliżony wiek napisów można określić jak w punkcie 1). Obelisk został wykonany przez wyznawców pokonanego demona, aby wprowadzić w błąd wszystkich tych, którzy chcieliby go kiedyś odszukać. Tablica nie jest magiczna, na jej powierzchni widać ślady erozji (bohater znający się na kamieniarstwie, po udanym teście Int, może ocenić wiek tablicy na około 30 lat).

Jego twórcy liczyli na to, że po odczytaniu napisu poszukiwacze powędrują na północ w kierunku Gór Środkowych, gdzie żyje mnóstwo wilków. Jeżeli bohaterowie pójdą tym tropem, po 45 milach trafia na jaskinię. Nad jej wejściem wiszą dwa kamienne występy upodabniające ją do otwartej paszczy wilka. Po drodze do jaskini drużyna może natknąć się na grupę goblinów, jaskinia może być zamieszkała przez gigantyczne nietoperze – te atrakcje powinien przygotować MG. Bez względu na to, jaki kierunek wybiorą bohaterowie, nie należy wyprowadzać ich z błędu i trzeba prowadzić ich w kierunku, który wybiorą.

4. Nad brzegiem niewielkiego stawu stoi kamienna tablica (po zmierzeniu ma wymiar 90/40/20 cm). Na jednej stronie znajduje się napis (warunki jego odczytania i określenia wieku, jak w punkcie 3): „Dobro zrodzi się tam, gdzie zło się poczęło“. Z drugiej strony widnieje napis: „Idź wzdłuż strumienia, jak wilk, który nigdy nie podchodzi swej ofiary wprost. Lecz pamiętaj, gdy krąg się zamknie, zło powróci“. Na kamieniu widać skutki działania wilgoci. Płyta popękała, pełno na niej małych odprysków (zwłaszcza po stronie skierowanej do stawu). Nie jest magiczna.

Staw ma kształt nieregularnego koła o średnicy ok. 15 m. Wpadają do niego dwa strumyki. Pierwszy,

wijąc się łagodnymi zakosami wśród traw, od strony wschodniej. Drugi spada z dwumetrowej skałki, tworząc od strony północnej niewielki wodospad. Również ten obelisk został wzniesiony dla zmylenia tropów. Intencją twórców było, aby poszukiwacze wybrali jeden ze strumieni (obojętnie, czy ten kluczący jak wilk podchodzący swoją ofiarę, czy ten spadający wodospadem, niczym wilk nagle atakujący swoją ofiarę) i ruszyli wzdłuż niego jak najdalej od Wyjających Wzgórz. Strumień płynący ze wschodu ciągnie się w tym kierunku ok. 50 mil, aby potem zakręcić ku Góróm Środkowym, gdzie ma swoje źródło. Strumień północny zakręca łukiem w kierunku wschodnim i po 30 milach ponownie zmienia kierunek na północny. Również i jego źródło znajduje się w Górach Środkowych. MG powinien zadbać, aby podróż wzdłuż strumienia była odpowiednio urozmaicona (drapieżne gigantyczne pająki, a może grupa goblinoidów?)



KRĄG W LESIE

Po kilkudziesięciu metrach kręty wąwóz rozszerza się na niewielką kotlinkę. W jej centralnym punkcie znajduje się ułożony z wielu kamieni krąg (dokładnie 54, jeżeli bohaterom zechce się je policzyć). W centrum kręgu leży jeszcze większy kamień, a obok niego coś, co wygląda na zwłoki. Wokół panuje dziwna cisza (żeby dotarło to do świadomości bohaterów potrzebny jest udany test Inicjatywy z ujemnym modyfikatorem -20%, dla elfów i rangerów -10%). W powietrzu czuć zapach gnijącego mięsa. Jeżeli bohaterowie podejść bliżej, bez trudu zauważą, że niektóre kamienie umazano krwią, a wokół porozrzucano kawałki gnijącego mięsa. Liczba naznaczonych kamieni zależy od tego, ile ofiar zabił do tej pory demon (jedna osoba „wystarcza“ na dwa kamienie). Ponadto na kamieniach kręgu widnieją napisy w trzech językach:

- ◆ demonologicznym – wyryte przez demonologa, który przyzwał Sategnasha. Są najstarsze, ich wiek może ocenić bohater znający się na kamieniarstwie (po teście Inteligencji) na około 400 lat. Napisy poświęcają ten krąg Khornowi i Sategnashowi.
- ◆ druidycznym – wyryte przez druida, wiek ok. 300 lat (do określenia j.w.). Napis brzmi: „Wilk nie przez naturę jest zrodzony, lecz przez jej wyrodnego brata. Przy pomocy liścia dębu, gałązek jemioli, szyszek świerku i wilczej jagody pokonaj zło. Pamiętaj, że twoja siła tam, gdzie prawda i porządek.“

Środkowy kamień kręgu, dziwny minerał o purpurowej barwie, jest nieco większy od pozostałych. W jego środku wydrążono zagłębienie średnicy ok. 8 cm, z koncentrycznie odchodzącymi 6 rowkami. Zagłębienie i rowki pokryte są zakrzepłą krwią, która pokrywa wyryte w kamieniu znaki. Zostały one wyciosane przez demonologa w dwóch miejscach: wewnątrz zagłębienia imię „Sategnash“, zaś wokół obwodu kamienia formuła przywołująca demona na świat (w języku demonologicznym). Bohater, który posiada umiejętność teologia, po udanym teście Inteligencji może rozpoznać ten kamień, jako miejsce składania ofiar. Wiek napisów można oce-

nić w sposób podobny do powyższego, lecz jeśli kamienia nie oczyści się z krwi, należy uwzględnić ujemny modyfikator -10%. Jeżeli drużyna odwróci kamień, na jego drugiej stronie zobaczy dwa napisy. Jeden w języku druidycznym (wykonany przez druida, opóźnia powrót demona, oraz nasycy magią ugotowany tu wywar), a drugi w języku klasycznym „Tutaj rozpal palenisko“. Obok kamienia leżą rozszarpane zwłoki mężczyzny, a przy nich łom, młotek i dłutko. Widać, że człowiek zginął dość dawno (upłynęły ponad dwa tygodnie). Przy ciele można znaleźć nóż i pusty mieszek. Jeżeli bohaterowie przeszukają kotlinkę, przy jednym z drzew znajdują szczątki konia. Można przy nich znaleźć miecz w pochwie, trzy pudełka z minerałami, komplet przyborów do pisania opatrzony herbem (czarna wieża na zielonym polu), ekwipunek podróżny.

Krąg służył jako święte miejsce czcicielom demona. Zwłoki to geolog, który stanowił pierwszą ofiarę Sategnasha. Aby z powrotem unieszkodliwić potwora, należy sporządzić wywar ze składników wymienionych na kamieniach kręgu. Ognisko trzeba rozpaść na centralnym kamieniu. Osoba znająca się na ziołach lub bezbłędnie identyfikująca rośliny, bez trudu znajdzie komponenty (zajmie to 1k8 razy 10 minut). Dla każdego innego bohatera wymagany jest przy szukaniu każdego składnika test Int. Wynik niepomyślny oznacza zebranie w dobrej wierze innej niż potrzeba rośliny (nie da się przyrządzić magicznego płynu). Wywar może przygotować bohater posiadający umiejętność farmacja lub wytwarzanie eliksirów. Każda inna osoba będzie w stanie zrobić to po udanym teście 1/2 Int. Wywarem należy nasmarować ostrza broni, której użyje się do walki z wilkiem. Broń niemagiczna bądź nie posmarowana wywarem zadaje 1/3 normalnych obrażeń (patrz opis demona).

Po zabiciu demona należy odwrócić centralny kamień do góry tą stroną, na której wyrył swe zaklęcia druid. Inaczej, demon będzie mógł powrócić już po 15 latach.



DEMON

Demon będzie się starał odzyskać całkowitą moc. W tym celu musi naznaczyć krwią swych ofiar wszystkie kamienie kręgu (krew 1 istoty wystarcza na 2 kamienie). Spowoduje to zamknięcie kręgu i przywróci demonowi dawną potęgę. Aby to zrobić, demon musi zabić 27 osób (z czego 7 nie żyje na początku przygody). Raz na dobę MG rzuca 1k6, aby określić ilu ludzi pokonał demon: 1-4 jedną, 5-6 dwie. Jeśli grupa będzie poruszać się po obszarze Wyjących Wzgórz, należy sprawdzić, czy nie doszło do spotkania z demonem (szansa wynosi 2% na godzinę). Jeśli drużyna znajduje się na południowy-zachód od Wzgórza Staroego Człowieka szansa wynosi 5% na godzinę. Jeżeli demon zostanie pokonany niemagiczną bronią, zniknie i będzie odzyskiwał siły w tempie 1 punktu Żywotności na godzinę. Następnie zrobi wszystko, aby zabić swych prześladowców. Jeśli drużyna pokona go bronią magiczną, demon zostanie odesłany na kolejne 300 lat w spalone otchłanie Chaosu. Jeżeli

demon otrzyma 3 punkty obrażeń w prawą przednią łapę, to zostanie ona odcięta i iluzja wilka zniknie. Należy wtedy zastosować zasady specjalne (patrz: charakterystyka demona).



PIERŚCIEN

Pierścień noszony przez Sategnasha pozwala mu ukryć swój prawdziwy wygląd pod postacią olbrzymiego wilka. Kiedy demon straci kontakt z pierścieniem, iluzja natychmiast znika. Uzyskanie efektu iluzji możliwe jest, kiedy noszący pierścień wypowie słowo „wragh“ (to samo hasło powoduje zniknięcie iluzji). Dotykając pierścienia, można bez trudu wykryć magię (oczywiście, robi to osoba posiadająca odpowiednią umiejętność). Każda istota nosząca ten pierścień, będzie tracić 1 punkt Wytrzymałości na tydzień i zyskiwać 1k6 punktów Obłądu w ciągu tygodnia. Jeżeli wytrzymałość spadnie do 0 taka osoba umiera.



OSOBY

Otto Widenmayer – wójt

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	32	29	3	3	7	37	1	28	41	38	35	39	42

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, mocna głowa, gadanina, cichy chód na wsi, rozpoznawanie roślin, błyskotliwość, czytanie/pisanie – reikspiel

Wyposażenie: dobre ubranie, sztylet, mieszek (3zk/23sz/1p)

Wilhelm Blumdorf

– najstarszy mieszkaniec Garsen

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
2	20	5	2	2	5	25	1	21	57	59	52	46	56

Umiejętności: gadanina, krasomówstwo, gawędziarstwo, zielarstwo, rozpoznawanie roślin

Wyposażenie: białe ubranie, kapciuch z tytoniem, fajka

Jurgen Richstein – myśliwy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	35	45	4	3	8	39	1	42	28	29	37	29	28

Umiejętności: cichy chód na wsi, łowiectwo, ukrywanie się – wieś, sekretne znaki – drwali, mocna głowa, wycucie kierunku, sekretny język rangerów

Wyposażenie: myśliwskie ubranie, kaftan skórzany (0/1 PP korpus), łuk i 30 strzał, nóż, amulet z wilczego kła (dobrze ukryty)

Hans Sieggel – kowal

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	30	24	5	4	9	26	1	29	26	22	31	24	22

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, rozpoznawanie roślin, kowalstwo, metalurgia, mocna głowa, bardzo silny (wliczone w charakterystykę)

Wyposażenie: kowalski fartuch, amulet

Erich Zutt – pastuch

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	28	30	3	3	6	31	1	42	24	41	32	39	31

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, posłuch u zwierząt, rozpoznawanie roślin, cichy chód na wsi, ukrywanie się na wsi, muzykalność (fujarka)

Wyposażenie: kij, nóż, fujarka, amulet z wilczego kła

UWAGA: jeżeli ktoś przeszuka komórkę, w której mieszka Erich, w schowku pod podłogą znajdzie 12 amuletów i pierścionków z herbem (czarna wieża na zielonym polu)

Konrad Radern – stolarz

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	35	28	5	4	8	36	1	60	24	34	49	28	49

Umiejętności: bardzo silny, bardzo wytrzymały (obie uwzględnione w charakterystyce), stolarstwo, rozpoznawanie roślin, szczęście

UWAGA: jeśli walczy siekierą (toporem itp.) WW +10%

Wyposażenie: ubranie podróżne, nóż, mapa (patrz tekst), mieszek (3zk/8sz/5p)

Reinhard Tweiz – hodowca bydła

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	28	3	3	6	35	1	35	32	35	29	31	34

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, posłuch u zwierząt, odporność na choroby, specjalna broń – bat

Wyposażenie: mieszek (2zk/5sz/10 p), bat

Walter Helmans – wędrowny kramarz

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	28	33	5	2	8	46	1	31	32	36	32	37	49

Umiejętności: bijatyka, ucieczka, doskonały słuch, opieka nad zwierzętami, gadanina, powożenie, szacowanie, targowanie, sekretne znaki – wędrownych kramarzy, specjalna broń – uliczna

Wyposażenie: latarnia, koń z furgonem, materac i 3 koce (w furgonie), 4 worki z 3 garnkami, 12 nożami, 600 igłami, 5 szpulkami wstążek, paczka z 4 kocami, hubką i krzesiwem i 10 metrami liny.

Sategnash – mniejszy demon Khorna

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	50	42	4	5	15	60	2	89	89	89	89	89	-

po zamknięciu kręgu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	60	50	5	6	20	80	2	89	89	89	89	89	-

Wygląd: Zamaskowany iluzją wygląda jak olbrzymi wilk, po opadnięciu iluzji wygląda tak, jak to przedstawiono na rysunku. (Szczegółowe omówienie demonów Khorna ukaże się w jednym z najbliższych numerów *Magii i Miecza*)

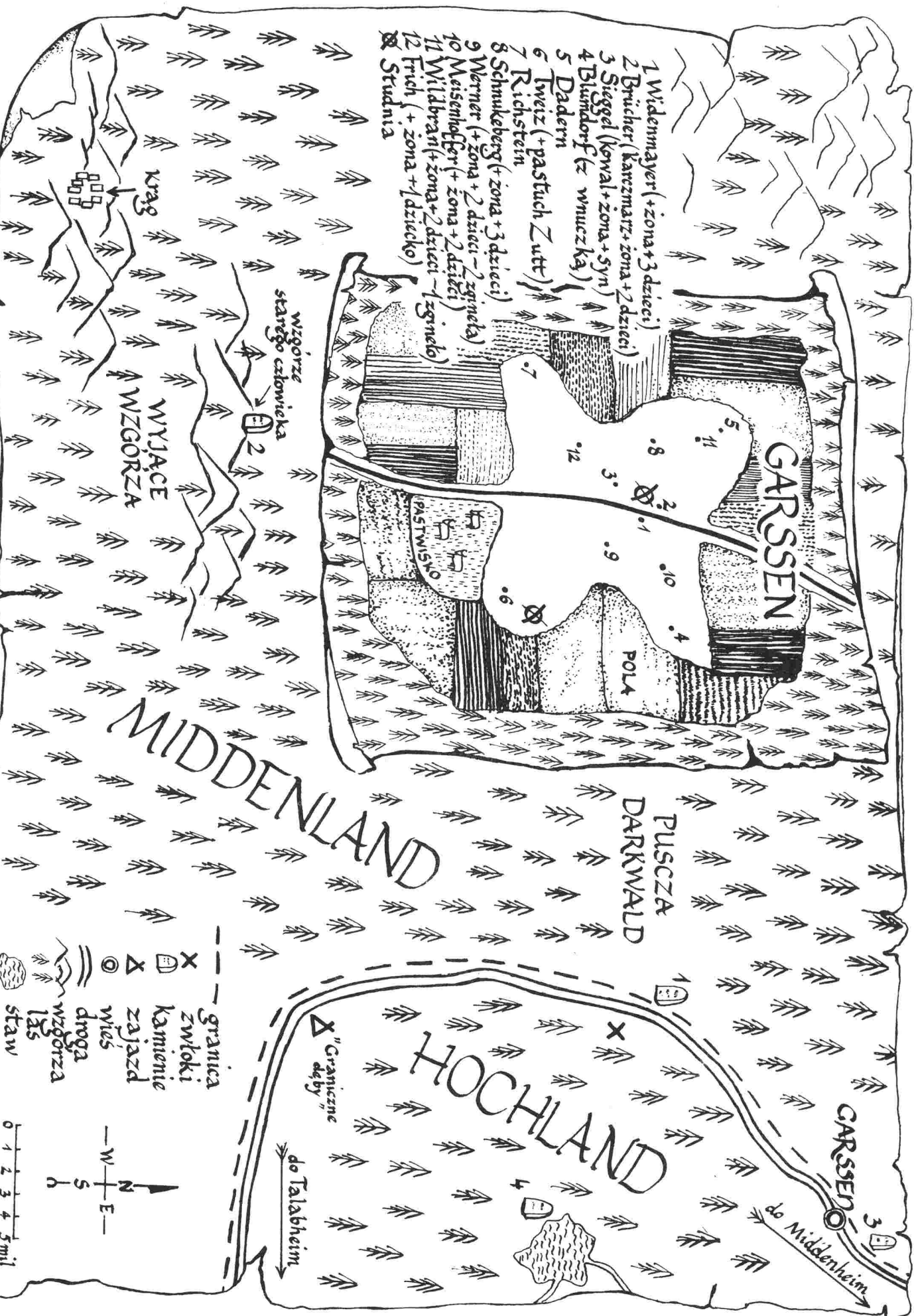
Zasady specjalne:

- ◆ wzbudza strach
- ◆ nie boi się ognia
- ◆ nigdy nie ucieknie z pola walki
- ◆ jeżeli zniknie iluzja (nieudany test opanowania oznacza 1 pkt Obłądu) swoim wyglądem wzbudza grozę.
- ◆ broń nie magiczna lub nie wysmarowana wywarem broń zadaje 1/3 ran, Sategnash co godzinę regeneruje jeden punkt takich obrażeń (jest to wyjątkowa cecha tego demona, zwykle pomniejszych demony Khorna są całkowicie odporne na trafienia zadane bronią niemagiczną.)
- ◆ jeden z ataków jest zatruty (ugryzienie). Nieudany test Wytrzymałości oznacza śmierć w przeciągu 1k4 rund.

Oto wizerunek demona Sategnasha w jego prawdziwej postaci:



- 1 Widemayer (+zona+3 dzieci)
- 2 Brucher (Karczmarz+zona+2 dzieci)
- 3 Sieggel (Kowal+zona+Syn)
- 4 Blundorf (z wnuczka)
- 5 Daderm
- 6 Twiez (+pastuch Zutt)
- 7 Richstein
- 8 Schukeberg (+zona+3 dzieci)
- 9 Werner (+zona+2 dzieci-2 zginela)
- 10 Meisshofer (+zona+2 dzieci)
- 11 Wildbrant (+zona+2 dzieci-1 zginelo)
- 12 Frich (+zona+1 dziecko)



GARSSSEN

PUSCZA
DARKWALD

HOCHLAND

GARSSSEN

MIDDENLAND

WYJACE
WZGORZA

WZGORZE
staroego czlowieka

Krag

POLA

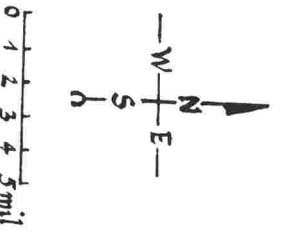
PASTWISKO

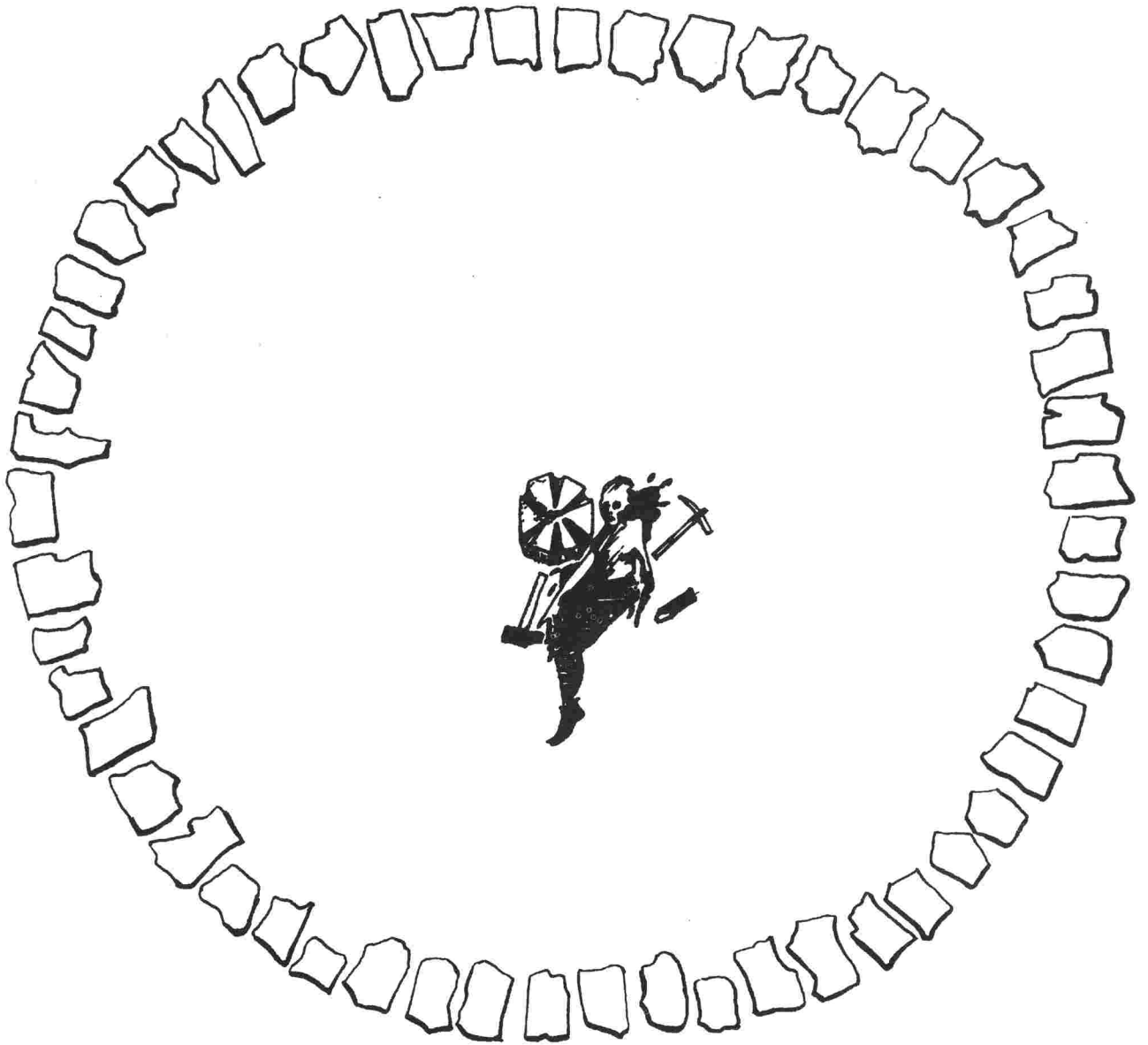
"Graniczne"
doby

do Talabheim

do Middenheim

- X granica
- X zwloki
- X kamienie
- X zajazd
- W wios
- droga
- ~ wzgorza
- ~ las
- ~ staw





Na tym kręgu możecie zaznaczać kamienie, które zostały oblane krwią.





45a



41i



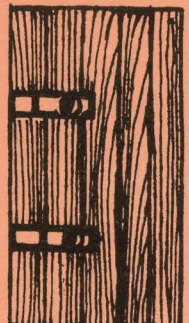
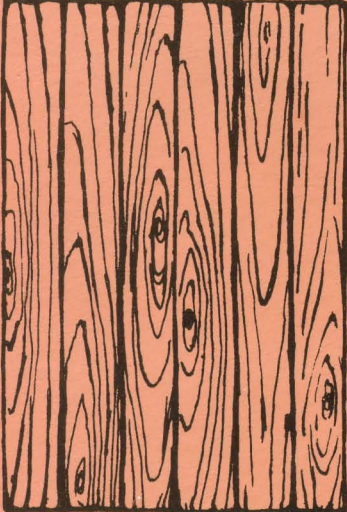
41ii



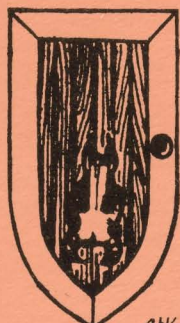
41



42



45a



41a



41a



43a



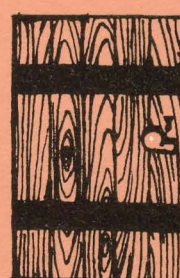
43a



47b



41b



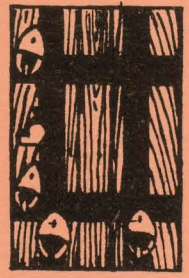
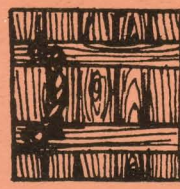
40a



46



48



42a



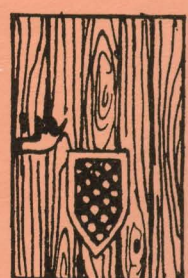
41c



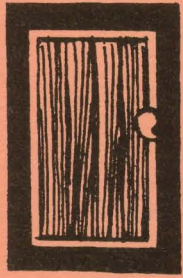
40b



42



48



74



66



56



44



36



21



16



72



62



52



42



32



22



12

