

„Czarny Wóz znów jeździ!”

1. Wstępniak

Przygoda przeznaczona jest dla początkujących i średnio zaawansowanych postaci, dlatego, że nie będzie tu wyzwań, do których rozwiązania potrzebna jest potężna magia czy legendarni wojownicy. Dobrze by było, gdyby w drużynie znalazło się choć dwóch bohaterów dobrze władających bronią. Niewykluczone, że trzeba będzie machnąć parę razy mieczem. Optymalna by była drużyna 4-osobowa, z dwójką zbrojnych, jakimś czarodziejem lub kapłanem, i złodziejaszkiem lub tropicielem.

2. Trochę historii

Na obszarze rozciągającym się między Ostrogarem i Inchra-garem, na terenie małego, zapomnianego łańcucha górskiego, znajdowała się niegdyś świątynia poświęcona Graamowi. Rezydenci trudnili się zbieraniem, suszeniem i ekspedycją ziół o działaniu leczniczym. Kilka razy do roku, szczególnie podczas miesiąca świątecznego, odwiedzali stolicę, zostawiając aromatyczne woreczki ziół, po czym suto zaopatrzeni w brzęczące atuty wracali do swej samotni.

Świątynia została zbudowana na fundamentach prastarego chramu poświęconego Morglithowi. Przypadkowo jeden z kapłanów odkrył zamaskowane, tajne przejście do ukrytej dotąd części kompleksu. Nie poinformował jednak o odkryciu współbraci. Schodził na dół w każdej wolnej chwili i poznawał mroczną sztukę magii śmierci, by, jak uważał, lepiej poznać wroga i tym skuteczniej go zwalczać. Niestety, kontakt z Ciemnością pozostawia na duszy zbyt mocny brud, by swobodnie go z siebie strzepnąć...

Zło niepostrzeżenie opanowało go a niedługo później i innych mnichów. Po dziesięciu latach nie była to już świątynia Graama, bo kapłani się przechrzcili. Ów pierwszy został naznaczony jako główny kapłan nowej świątyni kultu Morglitha. Stary-nowy bóg potrzebował ofiar, krwawych rytuałów na posępnych katafalkach podziemi.

Ofiary łapali w wioskach nieopodal bądź przywozili z miast, kupowali niewolnych, wreszcie łapali i podróżnych. (osławiony czarny, kryty wóz – matki do dziś straszą swe dzieci owym wozem). Nurzali się w plugawej nekromancji i taumaturgii, w podziemiach rozlegały się niekończące się wrzaski ofiar i walenie w bębny. Każda ofiara złożona na czarnym ołtarzu w świątyni traciła duszę. Ta zostawała uwięziona w ołtarzu i dawała nadnaturalnie długie życie arcykapłanowi, jednocześnie stopniowo zmieniając go z istoty żywej w upiora.

Ta sielanka kapłanów Morglitha nie mogła trwać jednak wiecznie. W końcu okoliczni mieszkańcy zorientowali się, kto stoi za tajemniczymi zniknięciami w wioskach, zajazdach i na trakcie.

Ktoś dodał dwa do dwóch, skojarzył wszystko i najechano w konsekwencji świątynię. Rycerze, awanturnicy i kapłani z Inchra-garu spacyfikowali to przekłete miejsce, wyrznęli mnichów, ale bali się zapuścić w labirynty mrocznych korytarzy starej i nowej świątyni boga śmierci.

Co z arcykapłanem? Zabili tylko jego fizyczną powłokę, ale nie potrafili sobie poradzić z zasilaną ołtarzem duszą o wielkiej sile i determinacji. Uwięziono go więc w małej skrzynce, którą następnie zapieczętowano. Szkatułeczkę zdeponowano w podziemiach świątyni Graama w Inchra-garze. Mijały lata, czas pokrył te wydarzenia mrokiem zapomnienia.

Skrzyneczka została niedawno ukradziona z magazynów świątyni przez przypadkowego złodzieja.

ZŁODZIEJ – to niewłaściwa osoba o niewłaściwym czasie w niewłaściwym miejscu. Trzy razy nie. Miał pecha facet. Chciał obrobić podziemia świątyni Graama w Inchra-garze, bo słyszał, że w ich przepastnych czeluściach jest wiele skarbów itp. Niestety, gdy wszedł do piwnic omotał go słabo już drzemiący umysł arcykapłana zamknięty w szkatule i zmusił do kradzieży właśnie tego przedmiotu. Złodziej jak zahipnotyzowany zrobił to po czym uciekł z miasta. Zatrzymał się w gospodzie „Zielona trawa”, dzień drogi od miasta w kierunku południowo-wschodnim. Znalaziono go dzień później, nad rankiem rozszarpanego jak kartka papieru, rozwłóconego po całej izbie. Obok niego leżało rozpieczętowane i otwarte pudełko. Duch arcykapłana zmusił go do otwarcia puzdra, po czym po uwolnieniu zaprzyjaźnił go z odpowiednim czarem magii śmierci, który spowodował taki efekt właśnie...

Kapłani z inchragarskiej świątyni nie pamiętają już o zagrożeniu, które spoczywało w tym puzdrze. Wiele lat temu je tu złożono, położono nacisk na niebezpieczeństwa z nim związane, ale czas płynął nieubłaganie. W końcu pokrył okoliczności dotyczące przyjęcia puzdra mgłą zapomnienia. Kolejne inwentaryzacje zbiorów wysuwały owo puzdro na coraz łatwiej dostępne miejsce. Także kapłani nie wiedzą co się wydarzyło dwieście lat temu, wspomnienie zostało już tylko w księgach zakopanych w przepastnych archiwach.

Arcykapłan pała chęcią zemsty na świątyni. Jest jednak osłabiony mocno, bo jego ciało spoczywa w uświęconej ziemi, w jego osadzie rodzinnej, dziś już zarośniętej łopuchem. Paraliżuje go to i ogranicza bardzo poważnie. Dopóki ciało tkwi w ziemi, drużyna ma szansę pokonać go w otwartej walce. Zaraz po wykopaniu ciała arcykapłan musi dokonać „wstąpienia” w nie. To też jest złożony rytuał, który sporo trwa, wymaga ofiar i pomocników. On sam temu wszystkiemu nie podoła. Główny powód to brak fizycznej powłoki. Wszak cały czas jest bytem astralnym osłabionym długim więzieniem w szkatule. Dlatego poszuka sobie sług, które zdominuje, i przy ich fizycznym wsparciu wydobędzie ciało. To jego najbliższe cele. Jak już je zrealizuje to przywoła śmiercionośną mgłę, armię zombich, półdemony, i ruszy na miasto...

3. O co chodzi?

Arcykapłan kontroluje tamtą, historyczną rzeczywistość. Więzi dusze pomordowanych chłopów i mieszczan. Dusze te znajdują się w Czarnym Tronie, ulokowanym głęboko w podziemiach. Dzięki mocy płynącej z uwięzionych dusz, próbuje odtworzyć tamte realia, wygląd okolicy taki, jaki był za jego życia przed dwustu laty. Nakłada tamtą rzeczywistość na dzisiejszą, tworzą się stroboskopowe dziury w rzeczywistości. Rzeczywistość historyczna „plami” bieżące wydarzenia, nakłada się na nie chwilami. Arcykapłan nie ma jeszcze pełnej mocy, nie może więc na stałe przywrócić całkowicie tamtego świata. Żeby było jasne – raz jest aktualny czas, raz tamten. Te przejścia są dowolne i zależą tylko od MG. Ich przykłady opisane są niżej.

Aby uzmysłwić prowadzącym o co tu chodzi, należy zaprezentować mapę terenu, w którym akcja się rozgrywa. Zbierając informacje o aktualnie istniejących lokacjach i obserwując jednocześnie te sprzed 200 lat mogą stwierdzić w jakiej rzeczywistości się aktualnie znajdują.

4. Mapy

Droga sporządzona jasnobrązową kreską to trakt w takiej postaci, jaki był dwieście lat temu. Czarne wioski – Kopyto i Pęciny oraz fort Borchold i zajazd Torment to też obiekty dziś już nieistniejące!! Orle Gniazdo istnieje do dziś, ale wtedy to była tętniąca życiem warownia górskiego rycerza, dziś są to kompletne ruiny, powstałe w trakcie którejś z wojen.

Czerwona droga i wieś Kopeć, zajazd Wytchnienie istnieją dziś. Ludzie mieszkający w Kopciu wiedzą o ruinach Orlego Gniazda, ale nie mają pojęcia o pozostałościach świątyni. W mieście, w świątyni, znają i to miejsce.

5. Wprowadzenie i akcja

Aby wszystko było klarowne – to, co się dzieje dziś, będzie opisane czarnym tuszem a to co ma miejsce w rzeczywistości historycznej – niebieskim.

Akcja zaczyna się na południe od wsi Kopyto. Bohaterowie już od kilku godzin są w rzeczywistości historycznej (RH). Do wioski pozostało paręset metrów. Jest późne popołudnie. Na trakcie spotkają kobietę. Stoi w odległości około dwudziestu metrów, obrócona plecami do nich. Stoi przy drzewie. Wygląda na 20-40 lat. Odziana w długie, za kolana sięgające gielezko koloru białego. W pasie jest przewiązane sznurem, takiegoż samego koloru. Barkami wstrząsa jakby szloch. Przed nogami ma wbity topór (bohaterowie tego nie zobaczą!) i gdy ktoś podjedzie blisko, zaatakuje nim bez jakiegokolwiek ostrzeżenia. Wcześniej nie odpowie na żadne pytania, nie odwróci się też. Jak już się odwróci zauważy matowobiałe gałki oczne (rzut na odporność nr 2, rzut na zaskoczenie też), syczy i rzuca się bez widocznego lęku na nich, sama.

Kobieta jest jedną, pierwszą z szeregu ofiar arcykapłana (jest nim el Zahbel, czarnoksiężnik-kapłan, więcej poniżej), która przywołana do materialnej postaci mocą rosnącej w potęgę magii Zahbela.

Kobieta na trakcie

ŻYW – 180 SF – 160 ZR – 100 SZ – 90

Broń – topór J, trafienie 130, obrażenia 170 tn., obrona 8

Obrona bliska/daleka 60 (nekro-aura)/68

Odporności: 1-5: pełna; 6-10: 65

Jeżeli zabiją ją, rozsypie się w proch w kilka sekund (ciało ma w końcu 200 lat!). Jeśli uda się wziąć żywce – nie powie nic (można wykryć urok, ale zdjąć będzie ciężko, z modyfikatorem ujemnym 20 punktów, nawet jednak jak go zdejmą to kobieta umrze – wiąże ją czar nakazujący milczenie) zacznie się konwulsyjnie rzucać i

wyzionie ducha. Nie ma możliwości, drogi MG, by drużyna coś z niej wyciągnęła. Ten epizod ma im uzmysłwić, że nie są na wczasach.

Wieś tworzy dziesięć chałup, jedna z nich jest gospodą. Mieszkańców jest około osiemdziesięciu. Wyglądają zupełnie normalnie, ale niech MG pamięta, że są pod kontrolą Arcykapłana, niczego bezpośrednio o torturach, jakim są poddawane ich dusze, nie powiedzą. Dusze są zepchnięte bardzo głęboko. MG musi kierować nimi bardzo naturalnie, o incydencie z kobietą na trakcie wypowiedzą się ze zdziwieniem i zbagatelizują go w końcu. Stwierdzą, że takowej kobiety nie znają.

Bohaterowie będą mogli przenocować w gospodzie. Nie ma w niej żadnych gości, daje się to zauważyć. Powiedzą, że nieuczciwą konkurencję robi im zajazd Torment, stojący dzień drogi na północ. Tym bardziej będą drużynie radzi...

Drużyna śni sny, które rzucają światło na wydarzenia, które miały miejsce przed dwustu laty. Sen nr 1 w gospodzie we wsi Kopyto.

1. Sen jest tak realny, że gracze nie zorientują się, że marzą. To bardzo ważne by wszystko było jak najbardziej realne, aż do właściwego przebudzenia.

Więc „obudzi” ich silne uderzenie okiennicy o ścianę. Zasłonę wwiało do środka pokoju, jest bardzo zimno, woda w misce zamarzła, obłoczki pary z ust. Usłyszą zgrzyt drzwi (cała sytuacja musi być bardzo dynamicznie przedstawiona), otworzą się, słaby snop światła z korytarza wpada do pokoju. Jeśli wyjdą – korytarz jest długi, nienaturalnie długi. Na podłodze rozścielony chodnik czerwony aż do stojącej daleko postaci w czerwonym płaszczu. Nie widać twarzy, zakryta kapturem. A co widać? Błyszczące hipnotycznie oczy. Coś im każe iść w jego kierunku, MG przedstawić musi to tak, by nie mieli co do tego wątpliwości, że nie są w stanie uciec. Gdy już podejść w dłoni postaci zmaterializuje się czarne ostrze, zdekapituje nim po kolei wszystkich graczy. Ale, co zastanawiające – łby nie odpadają... Czują tylko okropny ziąb i osłabienie. Po czym budzą się z krzykiem w knajpie.

Arcykapłan, bo to on był, poddał drużynę działaniu **czaru osłabiającego**. Po dziesięciu dniach, jeżeli problem nie zostanie rozwiązany, drużyna **umiera**. Smutne to, ale prawdziwe. Każdego dnia słabną, trzeba im to jakoś uzmysłwić, by mieli tego pełną świadomość. Narracyjnie przedstawiać im pogarszający się z dnia na dzień stan. Każdego dnia bohaterowie w efekcie działania kradzież życia tracą 10% ŻYW.

Budzą się w gospodzie we wsi Kopyto. Jak już zejdą na dół to zobaczą, że obrócony karczmarz czyści kufle i układa butelki wina na półce. Robi to powoli i mechanicznie. Nie odpowie na „dzień dobry”. W końcu odwróci się i bohaterowie zobaczą, że oczy ma matowobiałe, jak kobieta spotkana na szlaku. Zaatakuje ich tasakiem. Pewnie bez problemu go załatwią. Drużynę pewnie zdziwi, że na gołym brzuchu pojawi się błądy napis „pomóżcie”, po czym szybko zniknie.

Nagle pieprznie framuga zmiażdżona toporem, usłyszą walenie do drzwi, tupot wielu nóg. Drzwi trzeszczą, przez okno pakuje się ktoś z toporem. Wszyscy mają oczy matowobiałe. Z kuchni wylezie żona karczmarza z kuszą, dwójka dzieci z nożami i atakują. Na zewnątrz kłębią się wszyscy mieszkańcy wioski. MG musi tak

odmalować całą sytuację, by nie mieli wątpliwości, że zginą, jeśli nie uciekną z karczmy, np. tylnym wyjściem. Jedyna droga ucieczki biegnie na północ, w las. Nie radzę uciekać w kierunku cmentarza, bo obudził się ☺. Na trasie ucieczki postaci przeciwników jest bardzo mało, bo większość skupiła się przy drzwiach. Co się jeszcze wydarzy? Od lasu wybiegnie postać z siekierą i rzuci się na nich. Jednak, zanim doskoczy – padnie z krzykiem na ziemię. Przez chwilę zobaczą, że ma przytomny wzrok, powie – „Ratujcie, On zabija nas codziennie!”. Po tym oczy znów zasuną się bielmem i z siekierą zaatakuje herosów.

Wieśniacy, więźniowie Czarnego Tronu Zahbela, mają mniej więcej takie parametry jak kobieta napotkana na trakcie. Jeśli MG zechce, może je dodatkowo zróżnicować, zależnie od wieku, płci, itp.

Spotkanie na trakcie

Po incydencie w Kopycie, jeśli gracze niepostrzeżenie opuszczą wieś, wydostaną się też z RH. Znajdą się w RA (rzeczywistość aktualna). Dostaną się przez las do traktu. Zobaczą na nim dwa wozy kupieckie. W jednym nich spadło koło. Kupiec, czterech strażników, parobkowie próbują je nałożyć – „Heeeeeeee hooooo!”. Jeżeli drużyna wspomni, że niedawno opuścili wieś Kopyto, to kupcy pomyślą, że się upili, bo żadnej wsi w opisanej odległości na południu nie ma. Taka jest też i prawda, bo przecież wieś owa istniała dwieście lat temu. Kupiec wspomni, że jeździ tym traktem dwa razy w roku i zna go doskonale. Zresztą każdy MG poprowadzi tę rozmowę jak zechce. Kupiec powie, że najbliższym przystankiem jest wieś Kopeć. Nie będzie jej jednak...

Będzie natomiast zajazd Torment (to już powinno dać graczom do myślenia – wszak w poprzedniej wsi wspomniano o tym zajeździe, czyli jest on elementem RH). Wkraczamy znowu do RH. W karczmie będzie pusto. Karczmarz wytłumaczy bohaterom, że aktualnie nie ma nikogo, ale zwykle karczma jest pełna. Bardzo często bywają tu żołnierze z pobliskiego fortu – powie. Ciekawe czy to zastanowi graczy. Żołnierze owi będą mieli złe wobec nich zamiary. Karczmarz po nich wyśle zaraz po tym, jak przyjadą bohaterowie. Żołdaków będzie trzydziestu. Opancerzeni w kolczugi lekkie, posiadają tasaki i łuki. Otoczą knajpę dwie godziny po północy i będą chcieli zabić bohaterów graczy. Po prostu. Paru ukryje się przy łodziach, kilku przy wejściu do karczmy, kilku w lesie, po trzech na trakcie – po obu stronach.

Co ewentualnie bohaterom pozwoli domyślić się, że są w RH? Przed dojechaniem do zajazdu zobaczą Arcykapłana w tej samej szacie pod lasem, kilkanaście metrów przed nimi. To tylko jego projekcja jednak, zaraz się rozwieje. No i oczywiście wspomnienie rozmowy z karczmarzem z Kopyta również powinno dać asumpt do podejrzeń.

Gracze dojadą do Kopcia (naturalnie znów jeśli będzie im dane uciec z kotła). Nic szczególnego tam się nie wydarzy, bo wieś Kopeć jest z RA. Mogą też dojechać do zajazdu Wychnienie.

W zajeździe można graczy postraszyć nieco. Np. po wejściu do środka karczmarz stoi odwrócony plecami do drużyny, w dłoni trzyma tasak, powoli obraca się...a do karczmy wbiega z hukiem ktoś... Karczmarz nie ma matowych oczu, a wbiega chłopiec z pytaniem, czy ma wyczyścić konie czy coś tam. Moi gracze wykonywali

po tym postraszeniu nerwowe ruchy, zgrzytali zębami, wyciągali miecze i straszili wszystkich naokoło. W końcu jednak uspokoili się. ☺ ☺

Czegóż mogą się dowiedzieć w zajeździe? Jeśli rozpuszczą języki, powiedzą co się wydarzyło na szlaku to usłyszą, że kiedyś, dawno temu (nie pamięta nikt jak dawno) szlak do Inchra-garu biegł nieco inaczej niż dziś. W okolicy miały miejsce krwawe incydenty (nie potrafią sprecyzować jakie), byli kapłani i żołnierze z miasta, parę wiosek spłonęło. Później wytyczono nowy, wygodniejszy szlak. Szczegółów karczmarz nie będzie znał, bo mieszka w tej okolicy dopiero od kilkunastu lat. Z pamiątek po odległej przeszłości zna tylko ruiny zamku w nieodległych górach (tu poda mniej więcej lokalizację ruin Orlego Gniazda, które ujrzał niegdyś podczas „zabłądzonego” polowania)...

Orle Gniazdo – jego wygląd zależy od humoru MG. Mogą zastać tu ruiny zamku na skale (w RA), albo tętniącą życiem warownię górską (w RH). Sugeruję, by graczy naprowadzić na warownię z okresu swej świetności.

Przy podjeździe do zamku przechwyci ich trzech konnych żołdaków. Zaproszą ich na ucztę w imieniu szlachetnego tana Holfanga.

Zamek jest nieduży, posiada dwudziestu żołnierzy załogi.

Po wjechaniu na dziedziniec brama za bohaterami zatrzaśnie się, ale nic się nie wydarzy. Dopiero w jadalni... Gdy już się usadowi ekipa na miejscach wyznaczonych przez rycerza (naprzeciw wejścia), Holfang wzniesie toast za graczy i w tym momencie do sali wpadnie dziesięciu zbrojnych z tasakami, w wiadomym celu. Nie wydaje mi się, by możliwym było pokonanie ich. Jeżeli drużyna da się zapędzić do sali jadalnej, to może być koniec scenariusza.

Jak mogą się zorientować, że coś jest nie tak? Przed wjazdem do zamku jeden z konnych złapie na mgnienie oka któregoś z nich za rękę i sprawi wrażenie, że chce coś powiedzieć. Ale tylko na moment, później zbędzie bohaterów jakimś tekstem. Poza tym karczmarz wyraźnie wspominał o RUINACH, a nie pełnym mieszkańców zamku o zdrowych, nie zgryzionych zębem czasu murach.

Fort Borchold oraz wieś Pęciny to miejsca z RH. W każdym z nich miejscowi będą próbowali zabić graczy. We wsi zabarykadują drużynę w gospodzie i będą usiłovali spalić. Wcześniej otoczą budynek, by mysz się nie wymknęła. Jeżeli gracze uśpią swą czujność i dadzą się tam położyć, zginą. Za głupotę trzeba płacić. Podobnie w forcie. Żołdacy nie będą robili ceregieli, zaatakują po zamknięciu bram. Jest ich tak dużo, że nie będą mieli z tym problemu.

Na którymś z noclegów w obozowisku znajdzie ich starzec. Dziadek wyjdzie nagle z lasu, spyta, czy może się ogrzać przy ogniu czy po prostu przysiąść, bo rażniej lub bezpieczniej. Stwierdzi, że zbłądził, łązi od wsi do wsi i opowiada różne historyjki i bajki. Za to dostaje jedzenie i nocleg w stodole. Taki wędrowny dziad. W pewnym momencie wtrąci : „Oni naprawdę potrzebują waszej pomocy. On zabija ich codziennie od wielu lat i jeśli nikt go nie powstrzyma, wróci i zbierze bardzo krwawą daninę”. Straci szklisty wzrok i z głupia frant niemal

natychmiast po tamtych słowach powie do zaskoczonych herosów, że zimno tu czy jakoś tak. Nie pamięta, że cokolwiek mówił. Zaśnie, ale po niedługim czasie powie przez sen (gracze mogą zobaczyć, że śpi) : „nieszczęsny traf zrządził, że został uwolniony. Szarpie teraz resztę okowów, którymi jest spętany. Te pękną wkrótce a wtedy śmierć i chaos będzie królował na tych ziemiach. Jest jeszcze czas aby to powstrzymać”. Oczywiście jeśli go obudzą, nic nie pamięta. Legendę o świątyni Graama/Morglitha zna naturalnie.

Kolejne sny – (należy je prezentować bohaterom graczy każdego noclegu, aby uzupełnić obraz odległych wydarzeń)

2. Widzą wzgórze z dużej odległości, mury. Podjazd kamery – dziedziniec, mnisi krzątający się po podwórzu. Potem jakieś mroczne korytarze. Ktoś idzie z pochodnią, rozglądając się na boki. Powoli zbliża się do ołtarza. Są na nim symbole Graama, chwilę później już Morghlita.

3. Jedzie kryty czarny wóz, obok niego kilku odzianych na czerwono mężczyzn. Ludzie przyskają na boki, uciekają wieśniacy z dobytkiem z jakiejś wioski. Nóż wznoszący się do ciosu, strumienie krwi, spływająca rowkami ciemnobrunatna ciecz. Wyjający w kłatkach ludzie. Wywrócone wozy kupców, wywlekani z nich ludzie.

4. Miasto jakieś, dość duże, grupa ludzi w togach, rycerze, pstrokaty tłum awanturników. Wszyscy wyjeżdżają główną bramą i jadą traktem w las. Przeskok do innego miejsca teraz. Widzą Arcykapłana (tego z pierwszego snu) przypartego tym tłumem do muru. Potem małe, zdobne puzdro, magiczne pieczęcie na nim.

5. Zaznacz upływ czasu – np. śnieżne czapy na drzewach, liście zieloniutki, żółte i znowu śnieg, duże tempo przewijania. Teraz zakurzone puzdro, te same, widzą gdzieś w kazamatach, w stercie rupieci. Sięga po nie ręka w czarnej rękawicy, kradnie. Ciemno odziana postać ucieka z miasta. Karczma, otwiera owa postać puzdro i łamie pieczęcie. Zwłoki rozprowadzone po całym pokoju, flaki wszędzie. Koniec wizji.

Inchra-gar

Znane wszystkim ogromne miasto, jedno z większych na Orcusie. Od teatru wydarzeń (powiedzmy od knajpy Torment jest do I-g około 80 km).

Na podgrodziu znajduje się świątynia Graama, otoczona 2-metrowym kamiennym murkiem. Jeśli gracze będą uprzejmi (czytaj: złożą datek na świątynię) wówczas furtian wyśle ich do skryptora, starego, niemal ślepego człowieka o imieniu Irlan. Zna na wylot kroniki świątyni, którymi się opiekuje i jest szansa, że graczom wykopie informacje, na których im zależy. Informacje dotyczące wydarzeń przed 200 laty. Oczywiście poszukiwania będą dość długotrwałe (graczom musi zależeć na czasie, czar działa). W końcu jednak w zakurzonych kazamatach znajdą to czego szukają. Przekopanie archiwów zajmie jeden dzień. Dowiedzą się o wozie, zniszczeniu świątyni. Dowiedzą się też, że wyznawca Asteriusza – rycerz Holfang też został przez nich

zamordowany. Jak się miastowi dowiedzieli, że coś jest nie tak w świątyni? Urwały się kontakty, mnisi zachowywali się dziwnie, ginęli ludzie w okolicy. W końcu zorientowano się, że to oni stoją za terrorem w okolicy.

Jeżeli już pogrzebią przy tej sprawie, to dowiedzą się też, gdzie była rodzinna osada czarnoksiężnika. W niej pochowano zwłoki, poświęciwszy wcześniej okoliczną ziemię. Był to nieduży dworek drewniany, otoczony ostrokołem, 15 mil na północ od Inchra-garu. Teraz jest zniszczony, od stu pięćdziesięciu lat niezamieszany, zarośnięty łąpuchem i pokrzywami. Ale mogą wynająć przewodnika lub, jeżeli myśliwy jest w ekipie, to trafią po dokładnym instruktażu.

Posiadłość ta należała do jednego z łowczych inchragarskich a arcykapłan był jego synem, który wylądował w terminie u kapłanów Graama.

Rzecz niezwykle ważna, o której mogą się dowiedzieć przed wyjazdem z Inchra-garu. Dowiedzą się więc, że zbiegła część ochrony z bardzo dużej karawany, ciągnącej z Ostrogaru. Dwunastu ochroniarzy porzuciło kupców, parobków i uciekło w las. Nic nie ukradli, nie uprowadzili nikogo. Karawaniarze, którzy przeżyli są już w mieście, ściśle na podgrodziu, można z nimi pogadać. Ci niczego jednak sensownego nie zauważyli w ich zachowaniu, ot „bandyty napadły z zaskoczenia, ale zawisną psie syny”. Powiedzą jeszcze, co ważne, że „dziwnie bielmem ślepym zaszły oczy mieli sukinsynowie”. Namiestnik wyśle oczywiście konny oddział, który będzie miał za zadanie schwycić ich, ale wiadomo, jaka jest skuteczność sił porządkowych...

Co robią ci uciekinierzy? Otóż czarnoksiężnik omotał ich i chce wykorzystać do wykopania jego zwłok oraz do złowienia ofiar potrzebnych na dokończenie rezurekcyjnego obrzędu.

6. Zausznicy Arcykapłana

Aby wykopać swoje kości, zdobyć ofiary, wstąpić w ciało, Arcykapłan potrzebuje śmiertelnych pomocników, zwykłych ludzi, zamroczonych jego czarami. Przejmie więc kontrolę nad owymi zbiegłymi dwunastu ochroniarzami. Daje to razem sporą grupę potrafiących walczyć pomocników. Kukieł właściwie, bo spełniają wszystkie polecenia arcykapłana.

Po zebraniu się już w komplecie ruszą w kierunku wsi Kopeć. Porwą wszystkich jej mieszkańców. Czyli około czterdziestu osób. Po co ich tyle? Otóż rytuał wstąpienia oraz przywołanie mgły wymaga wieeeeeeeelu ofiar. Na łowienie ich po okolicy nie mieli czasu. Potrzebna była hurtowa dostawa, najlepszy sposób, to wyprowadzenie całej wioski. Wieśniaków poprowadzą w kierunku świątyni. Czterech pojechało wykopać i przywieźć ciało arcykapłana z rodzinnej osady. Reszta eskortuje ofiary na miejsce przeznaczenia.

Ceremonia odbędzie się w miejscu dawnej świątyni, w jej ruinach. Dwie mile na południe od wzgórza świątynnego jest jaskinia, w której trzymani są więźniowie.

Opcjonalnie, jeżeli MG zechce, to drużyna może napotkać gdzieś w lesie druidów. Druidzi ci mogą być wściekli na arcykapłana, ponieważ ten zachwiewa równowagę w okolicy. Pojawiają się przywoływane przez Arcykapłana umrzyki. To druidów zaniepokoi. Postanowią wesprzeć drużynę. Powiedzą coś mętnie, że złe siły

podnoszą łeb w okolicy, że umrzyki kalają święte gaje itp. Jeżeli gracze będą taktowni, dostaną parę ziółek od jednego z nich, ale niezbyt spektakularnych. A wsparcie jakie mogą dać – gracze usłyszą coś o wsparciu drzew, ale bardzo zawile, o pomocy w najmniej spodziewanym momencie... Bełkot to trochę będzie

A ta pomoc już tłumacząc druidów na polski – jeżeli dojdzie do walki w lesie, to gałęzie mogą smagać wrogów, pnącza mogą oplatać przeciwników itd. Wymyśl MG coś w tym stylu.

7. Fine

Gracze mogą się dowiedzieć o miejscu trzymania więźniów podsłuchując czterech żołdaków. Tych, którzy przywieźli ciało czarnoksiężnika. Mogą ich zlać i wypytać o wszystko, to będzie nawet lepsze rozwiązanie.

Jak należy wybrnąć z tego klinczu? Trzeba po prostu zniszczyć transportowane przez kukły arcykapłana, ciało. Spalić kości, rozsypać, wtedy i on zniknie, bez walki się obędzie. Jeżeli natomiast pozwolą na dokończenie rytuały wstąpienia, to będą musieli stoczyć ciężki pojedynek z pełnym sił arcykapłanem. Jeśli do tego dojdzie – MG – twoi gracze są martwi.

Jeżeli chodzi o wydarzenia, ich kolejność to pozostawiam to w gestii MG. Na pewno początek będzie we wsi Kopyto. Co dalej natomiast – to zależy od prowadzącego i jego wizji. Przedstawiłem kilkanaście różnych zdarzeń w różnych miejscach, ale jak będą następowały po sobie, to rzecz dowolna. Starzec powinien się pojawić w momencie, gdy drużyna znajdzie się w impasie, ponieważ po rozmowie z nim poznają dokładnie historię i lokalizację ruin świątyni. Trzeba umiejętnie dawkować sny, może po nich gracze zrozumieją, o co tu chodzi? Pamiętaj, MG, że poddani są działaniu czaru – „kradzież cienia”, więc mają dziesięć dni życia, dziesięć dni czasu na rozwiązanie całego problemu. Jeżeli bardzo się uprą i będą chcieli odjechać z okolicy, ułatw im to. Powiedz, że w tak dużej odległości od świątyni czar „kradzież cienia” przestał działać.

Marek Chrobot czyli Mrufon



