

Artur Marciniak

DUCH

Poniższa przygoda, oparta na *Kryształach Czasu*, przeznaczona jest dla silnej drużyny. Optymalna będzie grupa składająca się z 6-7 osób, w której przynajmniej 4-5 to rozmaitego rodzaju wojownicy. Dość przydatny będzie też czarnoksiężnik, choć dla niego przygoda jest szczególnie niebezpieczna. Ogółem w drużynie powinno być około 75-85 POZ.

W scenariuszu wykorzystywane są pewne zasady dodatkowe, dlatego Mistrz Gry, chcąc przedstawić graczom poniższą opowieść powinien najpierw zapoznać się z nimi i dobrze je sobie przyswoić. Nie muszą chyba dodawać, że kluczem do dobrej zabawy jest dokładne przeczytanie całej przygody.

Za opracowanie „zasad szaleństwa” serdecznie dziękuję Andrzejowi Miszkurce i Tomaszowi Kreczmarowi.

Zasady dodatkowe

Opcjonalna „zasada szaleństwa”

Z poniższych zasad powinno się korzystać w sytuacjach szczególnych, wtedy, gdy bohater stanie twarzą w twarz z czymś, z czym żaden normalny człowiek nigdy nie chciałby się zetknąć. Te reguły pomogą ci zmusić graczy do bardziej wiarygodnego reagowania przy spotkaniu z przerażającymi istotami i wydarzeniami. Wprowadzają one pewne utrudnienie w rozgrywkę, dlatego stała gra przy ich użyciu rekomendowana jest jedynie zaawansowanym graczom.

Pierwszym krokiem będzie ustalenie *Granicy Normalności* (GN) bohatera. Obliczamy ją, dodając do siebie 1/10 INT, 1/10 MD, 1/10 UM, 1/10 CH i 1/10 WI.

Przykład: Bohater ma INT 86, MD 112, UM 75, CH 80 i WI 25, więc jego GN wynosi $9+11+8+8+3=39$. W trakcie rozgrywania przygody bohater, widząc i słysząc różne koszmarnie rzeczy musi wykonać rzut na odporność nr 2 (*strach, sugestia*). Jeśli rezultat testu będzie niepomyślny, bohaterowi zostaną przyznane *Punkty Obłądu* (PO). Kiedy PO przekroczy GN, bohater wariuje, stając się Bohaterem Niezależnym pod kontrolą MG.

W jakich sytuacjach należy przyznawać Punkty Obłądu?

W większości przypadków bohater będzie otrzymywał PO na widok czegoś, z czym jego umysł nie jest w stanie sobie poradzić. Bardzo dobrze by było, gdybyśmy już na samym początku wyjaśnili sobie różnicę pomiędzy PO, a strachem. Bohater może bać się olbrzymiego smoka – jest to całkiem normalne w sytuacji, gdy nie jest pewien, czy zdoła go zabić, czy też sam legnie w boju. Obłąd jest czymś więcej. Nie jest to zwykły ludzki strach przed czymś, co stanowi dla nas zagrożenie, ale co znamy i rozumiemy. Szaleństwo to coś o wiele gorszego – coś, co zakłóca normalny, znany nam porządek świata. Większość z nas nie wierzy w chodzące trupy, duchy powracające po swej śmierci, aby mścić się za winy doznane za życia, czy w ssące krew wampiry. Konfrontacja

z czymś, w co nie wierzymy, a co nagle staje z nami twarzą w twarz, powoduje, że nasza równowaga umysłowa ulega zakłóceniu, zaczynamy staczać się ku szaleństwu. Nawet w takim magicznym świecie, jak Orchia widok chodzących trupów, niematerialnych duchów, krwiożerczych wampirów będzie nas przerażał, bo chociaż słyszeliśmy o nich, to tak naprawdę, w głębi duszy, nigdy w nie nie uwierzyliśmy.



Nie tylko widok czegoś, z czym nasze umysły nie są w stanie sobie poradzić, może wywołać obłąd. W wielu przypadkach jego przyczyną będą nawiedzające nas koszmarnie sennne, kontakt z umysłem innej, nieludzkiej, przesiąkniętej złem lub szalonej istoty, długotrwałe tortury, którym jesteśmy poddawani, czy też zgłębianie pradawnej wiedzy, do której śmiertelnicy nie powinni mieć dostępu (dobrym przykładem jest system *Call of Cthulhu*, w którym bohaterowie tracą zdrowie psychiczne, czytając pradawne księgi, takie jak chociażby *Necronomicon*).

Ile Punktów Obłądu Przypisać?

Poniższa lista pomoże wam w ustaleniu ilości PO, jakie mogą zostać przyznane bohaterowi.

Martwiaki – 1 PO na typ (np. zombie – I typ, czyli 1 PO; wampir – IX typ, czyli 9 PO).
Demony – 1 PO na każde 100 punktów doświadczenia (minimum 1 PO).

Zakazane księgi – od 1 do 3 PO.

Koszmarnie sny – od 1 do 2 PO.

Zwłoki (w przypadku, gdy pojawiają się niespodziewanie, np. wypadają z szafy itp.) – 1 PO.

Oczywiście ta lista nie jest pełna, MG sam powinien zdecydować, kiedy i ile PO przyznać, a podane wyżej wielkości i sytuacje są jedynie przykładowe. Jeżeli bohaterowie są świadkami jakiejś sceny kilka razy z rzędu (np. przez kilka dni widują wędrujące ulicami miasta szkielety), za każdym razem

ta scena ma na nich coraz mniejszy wpływ (kumulatywnie +10 punktów do odporności nr 2 przy tym teście). Pamiętaj o tym.

Jaki wpływ na bohatera mają PO?

Chcąc odpowiedzieć na to pytanie, trzeba podzielić liczbę wyznaczającą GN przez cztery. W rozpatrywanym przez nas przypadku $GN = 39$, a więc po podziale wychodzi 9 (zaokrąglając w dół). Otrzymanie PO, których łączna ilość wynosi nie więcej niż 1/4 GN nie wywołuje żadnych skutków. Kiedy PO przekroczy umowną 1/4 GN (czyli w naszym przykładzie 9), MG powinien wybrać dla bohatera fobię (aż do ujawnienia się tylko MG powinien ją znać), czyli coś, czego ten bohater się boi (np. klaustrofobia). Oczywiście wybrana przez Mistrza Gry fobia powinna mieć ścisły związek z tym, co ją wywołało (np. spotkania z martwiakami mogą u bohatera wywołać nie tylko fobię, objawiającą się strachem przed nimi, ale również strachem przed zwykłymi zwłokami). Za każdym razem, kiedy taki bohater widzi martwiaka lub zwłoki, powinien wykonać rzut obronny przeciwko strachowi. Jeżeli ten rzut będzie nieudany, MG powinien zdecydować, jak bohater się zachowa. Jego reakcje mogą być najróżniejsze. Od ucieczki do zwinienia się w kłębek i bezrozumnego mamrotania.

Kiedy ilość PO przekroczy umowną 1/2 GN (czyli w naszym przykładzie 18), fobia zmienia się w obsesję. Ogarnięty nią bohater przez cały czas mówi tylko o jednym. W naszym przypadku będzie to obsesja, związana z trupami. Czasami taki bohater, szczególnie jeżeli jego stan jest poważniejszy, może widzieć trupy zamiast wszystkich, nawet żywych istot. Z każdym dniem jego stan się pogarsza. 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 ilość PO przekroczy umowne 3/4 GN (czyli w naszym przykładzie 27), sprawa staje się bardzo poważna. Umysł bohatera w końcu się poddaje, czego efektem jest poważna choroba psychiczna, jak chociażby schizofrenia. Tylko od Mistrza Gry zależy, jaki będzie jej wpływ na bohatera i jak poważne będzie to schorzenie (polecałbym zapoznanie się z listą takich chorób, dostępną chociażby w *Warhammerze* czy *CofC*).

Kiedy ilość PO przekroczy GN (czyli w naszym przykładzie 39), bohater wariuje, stając się Bohaterem Niezależnym pod kontrolą Mistrza Gry. W takim przypadku graczowi nie pozostaje nic innego, jak tylko stworzyć sobie nowego bohatera.

W jaki sposób pozbywać się PO?

Istnieją trzy sposoby. Pierwszy z nich to magiczne uleczenie obłądu. W takim przypadku odejmij od PO bohatera tyle punktów, ile wynosi poziom rzuconego na niego 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 mogą znaleźć pomoc (każdy tydzień kuracji zmniejsza PO bohatera o 1-5 punktów).

Trzeci sposób to po prostu upływ czasu. W każdym miesiącu spokojnego, bezstresowego życia ilość Punktów Obłądki zmniejsza się o 1. Należy pamiętać, że osoby, które zwariowały (ich PO przekroczyły GN) nie mogą w ten sposób odzyskać swego zdrowia psychicznego.

Oprócz powyższych zasad, dotyczących odgrywania obłądki i szaleństwa w scenariuszu wykorzystywane są też dodatkowe, obowiązujące tylko w tej przygodzie zasady dotyczące używania magii. Na skutek „kłatwy” ciążyącej na osobie właściciela zamku, w którym toczy się przygoda na terenie zamku i w jego bezpośredniej bliskości utrudnione jest korzystanie z mocy magicznych (więcej o kławie w opisie głównego przeciwnika bohaterów).

Po prostu rzucanie czarów jest znacznie trudniejsze...

Poniższa tabela przedstawia procentową szansę zadziałania czarów:

TABELA DZIAŁANIA CZARÓW

Krag	% szansa zadziałania czaru
Specjalne/1 i wyższe	1%
10	3%
9	5%
8	8%
7	10%
6	13%
5	15%
4	17%
3	20%
2	22%
1	25%

Dodatkowo przestają działać wszelkie przemiany półboskie i następujące czary: *Wykrycie ewidentnego dobra/zła*, *Spotęgowanie dobra/zła*, *Wykrycie/Ukrycie charakteru*, *Światłość/Czerń*, *Wykrycie kłamstwa*, *Widzenie prawdy*, *Odestanie zła/dobra*. Ponieważ do tej pory nie ukazały się oficjalnie czary z kręgów wyższych, nie opisuję nazw czarów nie działających na terenie zamku, a pochodzących z tych kręgów. Wiem jednak, że KC krążą w postaci „gotowej” na dyskietkach komputerowych, więc dla osób posiadających tę wersję wskazówka. Nie działają żadne czary wykrywające charakter, kłamstwo bądź też zabijające martwiaki (typu *Światłość/Czerń*).

Od powyższej zasady istnieje jednak pewien wyjątek. Każdy, oprócz wymienionych powyżej, czar czarnoksięski może zostać rzucony z szansą równą wskazanej powyżej pomnożonej przez cztery, jednak niezależnie od intencji osoby czarującej, koszt czaru czarnoksięskiego **zawsze** ponoszony jest z Żywotności. Oznacza to, że nawet wtedy, kiedy gracz stwierdza, iż jego bohater korzysta z medalionu, zawierającego ładunek potencjału magicznego, koszt rzucenia zaklęcia jest odpisywany z Żywotności. Niestety, kłątwa zamku powoduje, że koszt rzucania czarów czarnoksięskich jest również większy niż normalnie. Obliczany jest następująco: normalny koszt rzucenia czaru czarnoksięskiego x 10

(rzucenie czaru przy pomocy Żywotności) x poziom (krag) tego czaru.

Przykład: Czarnoksiężnik deklaruje chęć rzucenia czaru czarnoksięskiego czwartej kregu o nazwie *Promień nekromancji*. Normalna szansa zadziałania tego czaru w zamku wynosi 17%, co mnożone jest przez 4 (czar czarnoksięski) w wyniku czego otrzymujemy 68%. MG rzuca kostką i porównuje wynik. Przyjmijmy, że rezultat wskazuje, iż czar zadziałał. MG informuje gracza, którego bohater ściska magiczny medalion, że tenże bohater czuje nagle gwałtowne osłabienie, po czym prosi o odpisanie mu 160 punktów ŻYW ((normalny koszt rzucenia czaru x 10) x krag to jest: (4 x 10 z powodu ponoszenia kosztu czaru z Żywotności, patrz zasady rzucania czarów w MiM nr 2) x 4 = 160). Uwaga! W przypadku nieudanej próby rzucenia czaru, nie ponosi się kosztów związanych z jego rzuceniem.

Oprócz tych zmian proponowałbym, by MG uzależnił użycie specjalnych umiejętności profesyjnych (tych, których wynik zależy od Wiary) od rzeczywistego wczucia się graczy w swych bohaterów. Mam na myśli szczególnie paladynów i kapłanów. Użycie tych zdolności powinno być uzależnione od zachowania się bohaterów w grze. Jeżeli to, że ktoś jest kapłanem dobrego boga lub paladynem można poznać wyłącznie po tym, że tak jest napisane na jego Karcie Bohatera, proponowałbym, by używanie przez takiego gracza zdolności profesyjnych, opartych na tej cesze nie przynosiło żadnych rezultatów.

Streszczenie przygody

Bohaterowie znajdują się w terenie o niewielkim zaludnieniu. Krążą pogłoski, że często można tu spotkać bandy rozbójników. Być może właśnie one zwróciły uwagę bohaterów, być może tylko tędy przejeżdżają, a może mają jakąś misję do wykonania? Na jednym z nocnych postojów wśród bohaterów pojawia się duch, który błaga ich, by udali się do pobliskiego zamczyska i pogrzebali jego ciało, które tam się znajduje. W zamian za wykonanie tej przysługi obiecuje wyjawić im miejsce ukrycia skarbu martwego od dziesięcioleci właściciela zamku. Znajdujący się w odległości kilku kilometrów zamek jest rzeczywiście opustoszały. Na jego wewnętrznym dziedzińcu bohaterowie znajdują wóz i ciała kilku osób. Po zachodzie słońca pojawia się duch, mówi, gdzie jest jego ciało i gdzie schowano skarby, po czym obiecuje pojawić się przed świtem, by zaprowadzić do niego bohaterów. W ciągu nocy bohaterowie odnajdują w zamku zabiezoną, przestraszoną dziewczynkę. Opowiada ona im historię o tym, jak to banda złodziei wychylna ciemną nocą z podziemi zamczyska i zabiła jej rodziców i przyjaciół. Prosi też, by bohaterowie zemsili się za jej krzywdę i poniewierkę. Obiecuje, że wskaże im wejście do tajnej kryjówki złoczyńców.

Dziewczynka prowadzi graczy do wejścia do lochów. Podziemia ciągną się w wielu kierunkach i jak na tak mały zamek są zadziwiająco rozległe. W końcu w jednej z jaskiń bohaterowie napotykają na grupę ludzi i orków... Ci nagle zamieniają się w szkielety i zombie, a dziewczynka rozwiewa się w mgłę i przybiera postać wysokiego, demonicznie

śmiejącego się mężczyzny... Wampira... Rozpoczyna się walka...

A oto co naprawdę się stało. Stary zamek jest miejscem spoczynku i ukrycia wampira. Tu żyje, tu prowadzi jakieś zakazane eksperymenty, tu zbiera swe ofiary. Wampir przybiera jedną ze swych form i pod postacią ducha odwiedza bohaterów w ich obozowisku. Usiłuje następnie zwać ich do swego zamku. Kiedy już mu się to uda, przemienia się w małą dziewczynkę i bawi się z bohaterami w kotka i myszkę. Prowadzi ich następnie głęboko w podziemia, wprost do jaskini, gdzie ukrywa kilku ze swoich sług-martwiaków. Aby wzmocnić zaskoczenie swych ofiar maskuje ich wygląd za pomocą iluzji, po czym pozwala im samym zorientować się w rzeczywistej sytuacji. By jeszcze chwilę napawać się strachem bohaterów, rzuca przeciw nim swe sługi, a jeżeli ci zostaną pokonani, sam rzuca się w wir walki...

Wskazówki dla Mistrza Gry

Ponieważ numer naszego pisma, który trzymacie w rękach poświęcony jest horrorowi, więc przygody powinny również być utrzymane w tym klimacie. Częściowo pomoże wam w tym dodatkowa zasada, zaprezentowana we wstępie scenariusza, częściowo kilka poniższych rad oraz artykuł zatytułowany *Włos się jeży* zamieszczony w *Almanachu*. Przy prowadzeniu przygód, wykorzystujących klimat horroru niezwykle ważne jest stworzenie odpowiedniego nastroju. Można go uzyskać, posługując się kilkoma dość prostymi środkami. Po pierwsze, opisując wszelkie kształty, przedmioty, wrażenia możecie pozwolić sobie na pewną dowolność. Niech gracze zastanawiają się, czy wasz poetycki opis kwiatów, których płatki mają barwę zakrzepłej krwi jest li tylko opisem, czy rzeczywistość jest to zakrzepła krew. Po drugie, nie obawiajcie się tam, gdzie nie zepsuje to przygody lekko naginać rzutów kostką, reguł gry itd. Jeżeli jest to usprawiedliwione uzyskaniem właściwego nastroju, to nic nie stoi temu na przeszkodzie. Pamiętajcie tylko o tym, by nie zauważyli tego gracze. I na koniec sprawa muzyki. Wykorzystajcie jakieś grające pudełko, które na pewno znajduje się w każdym domu. Wsadźcie w nie taśmę z, dajmy na to, filmowym tematem z *Draculi* i obserwujcie reakcję graczy... Efekt murowany. Poza tym, bądźcie twórczy i nie popadajcie w rutynę.

Zaczynamy

Dobrze byłoby, gdyby MG zaczął „przygotowywać grunt” do tej przygody nieco wcześniej niż dopiero podczas jej rozgrywania. Najlepiej, gdyby drużyna nieco wcześniej znajdowała się na terenie, na którym rozgrywa się przygoda, gdyby już od pewnego czasu się po nim włóczyła, czy czegoś szukała. Umożliwi to MG wprowadzenie rozmaitych pogłosek, dotyczących obszaru naszego zainteresowania. Chodzi o to, by gracze (a raczej ich bohaterowie) zorientowali się, że gdzieś w okolicy grasuje banda bezlitosnych bandytów, siejąca śmierć i zniszczenie. Kilka ekspedycji, wysłanych z pobliskich większych miast nie zdołało jak dotąd odnaleźć ich kryjówek. Jak się później zorientujecie, drogi MG, ta plotka będzie miała duże znaczenie dla ciągłości i logiki scenariusza...

Najlepszym terenem do rozegrania scenariusza będą jakieś odludne i leżące na uboczu okolice, jednak dość ważne jest, by przecinał je jakiś trakt czy też szlak handlowy. Przykładowo można tu podać obrzeża Gór Czerwonych, podgórze Długich Skał czy Zieloną Puszczę w okolicach Zielonego Traktu.

Przygoda rozpoczyna się na jednym z nocnych postojów, kiedy cała drużyna odpoczywa przy ognisku (może z wyjątkiem wartowników). Toczą się jakieś rozmowy, słuchają ciche śpiewy, ktoś rzuca jakiś żart, ktoś inny opieka nad ogniem kawałek własnie upolowanego opasa. Panuje nastrój odprężenia po całodziennym wysiłku... Nagle czuć powiew

Duch błaga bohaterów, by podjęli się tego zadania, w zamian za co zobowiązuje się wskazać im miejsce ukrycia skarbów złego, martwego od dawna władcy. Mówi im gdzie mogą odnaleźć zamek i po wydaniu z siebie kilku kolejnych jęków i zawodzeń powoli rozplywa się w mgłę, która wkrótce znika. Za chwilę jest znowu ciepło.

Odgrywanie ducha

Bardzo ważne jest, by przedstawienie i odegranie ducha było jak najbardziej przekonujące. MG powinien zrobić złołą minę, wydać z siebie kilka jęków, przyciągać wyrazy i zdania. Powinien wczuć się w okropne

z pojawieniem się ducha nastąpiło takowe zachwianie (oczywiście, co wie MG, nie dlatego, że pojawił się duch, jak mogą sądzić gracze, lecz dlatego, że tenże „duch” jest jedną z form wampira).

Paladyna nr 20: *Zniszczenie martwiaka*: działa normalnie, ale uwaga! Jeśli „duch” zobaczy, że paladyn przygotowuje się do wykorzystania tej zdolności (rozpoczęcie modlitwy, wyciągnięcie symbolu wiary) będzie błagał, by ten zechciał najpierw go wysłuchać! Jeżeli to nie pomoże, „duch” prawdopodobnie przejdzie odpowiednie testy, jednak na wypadek, gdyby kolejne rezultaty rzutów wskazywały, że został zniszczony nie możemy pozwolić, by przygoda zakończyła się jeszcze przed jej właściwym rozpoczęciem. „Duch” w takim wypadku przemienia się w mgłę (eteryczna postać wampira) i ucieka do zamku, gdzie przez K10+10 godzin odzyskuje siły. Należy pamiętać, że w tym czasie nie pojawi się ani jako dziewczynka, ani jako „duch”, jednak w razie niebezpieczeństwa jest w stanie bronić się przy pomocy swych sług-martwiaków. Należy zwrócić uwagę na fakt, że takie zachowanie paladyna nie jest do końca zgodne z jego etosem (duch go nie atakuje, a błaga o pomoc), dlatego MG może zdecydować, że aby przejść na następny poziom, taki „wiarołomny” paladyn musi zebrać **podwójną** w stosunku do wymaganej ilość punktów doświadczenia. Oczywiście, o fakcie tym MG nie musi informować gracza...

Czarnego rycerza nr 15: *Pozyskiwanie martwiaka*: Mała szansa, by gracze wpadli na pomysł wykorzystania tej zdolności, jeżeli jednak tak się już stanie, to wampir zachowa się tak, jak zachowywałby się w podobnym przypadku normalny duch (choć prawdziwie powiedziawszy wszelkie prezenty i zachowanie się czarnego rycerza obchodzą go tyle, co zeszłoroczny śnieg). Jego celem jest uniknięcie wykrycia faktu, że tak naprawdę to wcale nie jest duchem. Alternatywnie, MG może po prostu rzucić kostkami i stwierdzić, że duch zdołał odeprzeć „zaklęcie”.

Czarnego rycerza nr 17: *Identyfikacja martwiaka*: Podaje tylko takie wiadomości, jak o prawdziwym duchu.

Kapłana nr 13: *Identyfikacja martwiaka*: Jak wyżej.

Kapłana nr 14: *Odegnanie/Pozyskanie martwiaka*: Jak zdolność profesyjna paladyna numer 20.

Kapłana nr 15: *Zniszczenie/Przejęcie martwiaka*: Jak zdolność profesyjna paladyna numer 20.

Druida nr 12: *Wykrycie zachwiania równowagi*: Jak zdolność profesyjna paladyna numer 13.

Półboga nr 15: *Wykrycie zachwiania równowagi*: Jak zdolność profesyjna paladyna numer 13.

Czarnoksiężnika nr 15: *Pozyskiwanie martwiaka*: Jak zdolność profesyjna czarnego rycerza numer 15.

Czarnoksiężnika nr 17: *Identyfikacja martwiaka*: Jak zdolność profesyjna czarnego rycerza numer 17.

Wampir w formie „ducha” będzie próbował uniknąć



zimnego wiatru, niemiłe chłodzącego rozpalone twarze. Robi się coraz zimniej, nawet płomienie obozowego ogniska zdają się nieco przygasać... Tuż za kręgiem światła kłębi się tuman mgły, która z wolna kształtuje się w ulotną ludzką postać. Twarz zjawy wykrywiona jest bólem i udręką, w kącikach srebrzystych oczu jakby lśnią łzy. Przez moment stwór w milczeniu lewituje nad powierzchnią gruntu, po czym odzywa się złołą, jękliwym głosem. Przedstawia się jako duch dawno zmarłego ludzkiego kupca, Tordara z Gett-Warr-Garru, który miał nieść część zawiązać do zamku dawnego, złego władcy tych okolic. Niestety, zamiast zarobku znalazł tam jedynie cierpienie i śmierć. Władca zagrabił towary kupca, a jego samego wystawił w żelaznej klatce na męczenną śmierć z pragnienia, słońca i wiatru. Zjawia mówi, że po blisko tygodniu konania jego ciało w końcu umarło, jednak, niestety, śmierć nie przyniosła ukojenia nieśmiertelnej duszy. Jest ona skazana na błąkanie się po ziemskim padole bez chwili odpoczynku, od pienia do pienia koguta, dopóki ktoś nie odnajdzie i nie pogrzebie zwłok kupca.

położenie nieszczęśnika i odpowiednio do niego się zachowywać, pamiętając jednocześnie o **prawdziwym** celu wizyty zjawy.

Istnieje jednak pewne niebezpieczeństwo. Co bardziej krewcy gracze mogą już w trakcie opisywania ducha próbować rzucać czary, wykorzystywać jakieś specjalne umiejętności itd. MG nie jest jednak bezbronny. Poproś graczy o bardzo dokładny opis ich czynności, przypomnij im, że rzucenie czaru trwa trochę czasu, że odpoczywali sobie właśnie i nie są przygotowani na pojawienie się jakiegoś „gościa”. Jest wysoce nieprawdopodobne, by bohaterowie zdołali rzucić jakiś czar przed opowieścią „ducha”, a później, kiedy stwierdzą, że nie jest on groźny, prawdopodobnie poniechają wobec niego złych zamiarów. Gorzej może być z wykorzystaniem umiejętności profesyjnych, którymi można się posłużyć nieco szybciej.

Oto wyniki ich użycia:
Paladyna nr 13: *Wykrycie zachwiania równowagi sił*: działa normalnie, oprócz tego, że **nie** podaje charakteru ducha. Dzięki użyciu tej zdolności paladyn będzie w stanie jedynie stwierdzić, że wraz

potencjalnie groźnych działań bohaterów (szczególnie odegnania i zniszczenia). Jeżeli nic nie wskóra swymi jękami i zawodzeniami, postara się „uciec” zanim bohaterowie zdążą wykorzystać odpowiednią zdolność. Jeżeli nie zdąży (tę sprawę pozostawiam do uznania Mistrzowi Gry, ale uzależniałbym to od jakości wczucia się poszczególnych graczy w swoje role i od ich zaangażowania w grę), to trzeba zastosować procedurę opisaną przy okazji omawiania zdolności profesyjnej paladyna numer 20.

Bohaterowie, szczególnie po wykorzystaniu zdolności profesyjnej *Identyfikacja martwiaka* mogą się nieco zastanawiać, czy pojawiający się przed nimi duch zachowuje się w zgodzie ze swym charakterem. W takim wypadku należy poinformować graczy (najlepiej tylko tych, których bohaterowie mogą w grze dysponować tego rodzaju wiedzą), że rzadko, bo rzadko, ale zdarzają się duchy o charakterze innym niż zły. Poza tym potwory i istoty z bestiariusza są niejako „typowymi” przedstawicielami danej rasy, bądź rodzaju – MG (bądź też autor scenariusza) ma pełne prawo robić z nimi, co mu się tylko spodoba (w granicach zdrowego rozsądku, oczywiście). Na przykład, może je nieco pozmienić, co też i uczynięm.

Na pojawienie się ducha bohaterowie mogą zareagować w różny sposób. Najbardziej przez nas pożądaną reakcją jest oczywiście natychmiastowe wyruszenie w stronę zamku (no, może wyruszenie rankiem...) i spełnienie prośby ducha.

Rzecz jasna bohaterowie mogą zdecydować, że prośba jakiegось tam ducha nic dla nich nie znaczy i wyruszą kontynuować własną misję. Jeżeli tak się zdarzy, duch będzie pojawiał się przez kolejne trzy noce, a jeżeli mimo tego bohaterowie nie zdecydują się na wykonanie jego prośby, to nie możemy ich przecież do tego zmuszać. Mają w końcu wolną wolę... I oczywiście tylko przypadkowo pod wieczór następnego dnia staną u stóp wzgórza, na którym piętrzą się mury zamku wampira. Cóż, przeznaczenia nie da się oszukać...

Podróż do zamku

„Duch” jest w stanie podać dość dokładne informacje na temat położenia zamku. MG powinien tak umiejscowić kasztel wampira, by bohaterowie dotarli do niego pod wieczór drugiego dnia podróży, po noclegu spędzonym w wiosce (patrz dalej), bądź w jej pobliżu. Jeżeli bohaterowie będą posuwać się zbyt szybko, zawsze można trochę ich opóźnić (okulawienie konia, szeroki i głęboki strumień itp. Unikałbym dodatkowych walk, ponieważ bohaterowie na końcu przygody będą mieli i tak ciężką przeprawę z wampirem).

Jak wynika ze słów ducha, zamek stoi na niewysokim wzgórzu w odległości x kilometrów od obecnego obozowiska graczy. Zamiast x MG powinien oczywiście podać odpowiednią liczbę kilometrów, uzależnioną od posiadanych przez bohaterów środków transportu itd. Pierwszy dzień podróży upływa bez specjalnych przygód, jedynie okoliczne tereny, wraz ze zbliżaniem się do zamku stają się coraz mniej zaludnione. Pod wieczór bohaterowie zbliżają się do niewielkiej wioski. W zależności od miejsca, w którym MG osadzi przygodę należy ją



odpowiednio przedstawić (leśna osada bartników i wypalczy węgla, podgórska osada górników itd.). Niezależnie jednak od tego, kto w niej mieszka, wioska jest mała, biedna, a jej mieszkańców można określić jako bardzo nieufnych i podejrzliwych. Podczas przedstawiania graczom opisu wioski, MG powinien postarać się wytworzyć nastrój tajemnicy i niepewności. Przypomnijcie sobie klimat starych westernów, w których do niewielkiego miasteczka przybywa samotny rewolwerowiec. Puste ulice, ciekawe spojrzenia rzucone zza opłotków itd. Przejazd zbrojnej drużyny wywoła z pewnością podobne zainteresowanie mieszkańców. Jeśli bohaterowie spróbują nawiązać jakąś rozmowę, wieśniacy wykażą bardzo przeciętny poziom wiedzy o świecie, jednak będą rozmawiać. W przypadku, gdy bohaterowie spróbują dowiedzieć się czegokolwiek na temat zamku i jego dawnych mieszkańców spotkają się z hamowaną wrogością, wzruszeniem ramion i podobnymi zachowaniami. Matki zaczną nerwowo zaganiać dzieci do domów, zda się, że umilknie nawet geganie tych kilku gości, które było wcześniej słychać...

Na wszelkie pytania, dotyczące zamku jedyną reakcją będzie brak odpowiedzi i przerwanie rozmowy. W ten sposób zachowywać się będą wszyscy mieszkańcy wsi. Wynika to z faktu, że życie w pobliżu kasztelu nauczyło ich ostrożności. To, iż wampir, dbając o podtrzymanie w oczach okolicznej ludności swego wizerunku jako wodza grupy bandytów, nie zdradza swej prawdziwej tożsamości i nie traktuje chłopów jako zapasu chodzących krwinek, nie znaczy, że mieszkańcy wsi są bezpieczni. Wprost przeciwnie, wieśniacy są całkowicie sterroryzowani. Kilkakroć już zdarzało się, że ludzie (elfy, gnomy, hobbiti, orki), którzy pofolgowali swemu językowi byli bezlitośnie zabijani przez rabusiów (martwiaki wampira zamaskowane iluzją jako bandyci). Wampir o wszelkich przejawach nieposłuszeństwa i gadulstwa dowiadyuje się za pośrednictwem swego szpiega. Jest nim jeden z wioskowych gospodarzy, święcie przekonany, że współpracuje z rzeczywistą grupą rozbójników. Z „hersztem” porozu-

miewa się za pośrednictwem umówionych, tajnych skrytek.

Jak nietrudno się domyśleć, wieśniacy sądzą, że w zamku znajduje się kryjówka bandyckiej gromady, o której pisałem we wstępie do przygody. To właśnie działalność sług wampira dała początek pogłoskom o bandzie rabusiów.

Jeżeli bohaterowie zechcą zanoć w wiosce, żaden z wieśniaków nie będzie chętny do udzielenia im noclegu. Dopiero groźba, poparta jednym czy dwoma kopniakami albo solidna zapłata przekona któregoś z gospodarzy do zaoferowania swym „gościom” stryszku z sianem bądź stodoły.

W czasie noclegu w wiosce „duch” się nie pojawi. Jeżeli w trakcie którejś z jego „wizyt” (wcześniejszej lub późniejszej) bohaterowie zapytają go, czy wie coś na temat jakichś bandytów, odpowie zgodnie z prawdą, że nikogo takiego nie widział, ale, jak zaznaczy, może się mylić, gdyż on sam może pojawić się jedynie po zmierzchu. Oczywiście bohaterowie mogą też zapytać, dlaczego duch nie spróbował do tej pory uzyskać pomocy od wieśniaków. Na to pytanie odpowiedź również będzie prawdziwa – zjawia stwierdzi po prostu, że wieśniacy obawiają się wejść do zamku.

Dodatkowe spotkanie

Zanim bohaterowie wjadą do wioski, będą mieli okazję poznać pewnego szaleńca, którego pojawienie się doda nieco koloru naszej opowieści. Wariatem jest dawny wioskowy kapłan Arianny, półork Jarh-Musk-Gar. Oszalał kilka lat temu po stracie swej ukochanej żony, którą ktoś w brutalny sposób zamordował (dla ciekawych Mistrzów Gry – zabójcą był wampir, rozwścieczony kolejnym niepowodzeniem w jednym ze swych eksperymentów alchemicznych). Właśnie ta pożałowania godna postać może dostarczyć bohaterom swego rodzaju ostrzeżenia. Jest to jednak uwarunkowane odpowiednio wysokimi współczynnikami któregoś z bohaterów – mianowicie w drużynie powinna znajdować się osoba o nie-łym charakterze, której WI jest równa 75 bądź wyższa. Jeśli ktoś taki w jest członkiem grupy, to kilkadziesiąt metrów

przed wioską z przydrożnych zarośli wypadnie zarośnięta, brudna i odziana w łachmany postać. Będzie krzyczeć i wymachiwać rękoma, po czym przypadnie do strzemienia bądź stóp paladyna czy też kapłana dobrego boga i zacznie beładnie mamrotać pod nosem. Nagle jej ciało wypręży się, oczy uciekną w głąb głowy, ukazując odwrócone białka i nieszczęśnik odezwie się głuchym, złowieszczym głosem:

„Tam, gdzie biel prowadzi ku górze, tam czerń czeka w dole. Strzeżcie się niewinnych, bo wielkie ich winy. Śmierć spotka nieostrożnych małej wiary.”

Powyższy tekst jest nieco zawołanym ostrzeżeniem, zesłanym bohaterom przez odpowiednie bóstwo. Biel odnosi się do ducha, czerń do wampira czekającego w lochach, niewinni to mała dziewczynka (kolejna forma wampira), a koniec jest chyba zupełnie jasny...

Jeżeli w drużynie nie ma żadnej osoby o tak wysokiej Wierze, MG może zdecydować, że Jarh-Musk-Gar wygłasza swą kwestię do bohatera, którego WI jest najwyższa, jednak sugerowałbym, by odpowiedź była podsunęta jedynie wtedy, jeśli grupa rzeczywiście na to zasługuje.

Jeżeli MG nie zdecyduje się, z takich czy innych przyczyn, na podanie im tej wiadomości, szalony kapłan i tak wyskoczy na trakt, ale wtedy powie jedynie: *„Ciemność, ciemność i zagłada nad nami wszystkimi”*.

Po powiedzeniu, co miał powiedzieć, obłąkany z szaleńczym chichotem ucieknie w las. Porusza się tak szybko, że nawet jeśli bohaterowie wyraziliby chęć ścigania go, to po kilkunastu metrach stracą go z oczu, a tropu nie uda im się odnaleźć. Kapłan przez całą wieczór i noc nie pojawi się również w wiosce.

Niestety, krótka rozmowa nie pozostanie niezauważona. Zdrajca doniesie „zbójcom”, a ci odpowiednio zajmą się nieszczęśnikiem. Następnego dnia rano bohaterowie, wyruszywszy w dalszą drogę, spostrzegą po przebyciu mniej więcej kilometra jakieś zwłoki na drodze. Ich identyfikacja będzie jednak niemożliwa bez obrócenia ciała. Jeśli ktoś się zdecyduje to zrobić, stwierdzi, iż leży przed nim zamordowany kapłan-wariat. Jego głowa jest niemal odcięta, w szklistych oczach widać przerażenie i straszliwy ból. Bohater, który obraca trupa powinien w tym momencie wykonać test odporności nr 2 i jeśli będzie on nieudany, ten bohater dostaje 1 PO.

Zamek

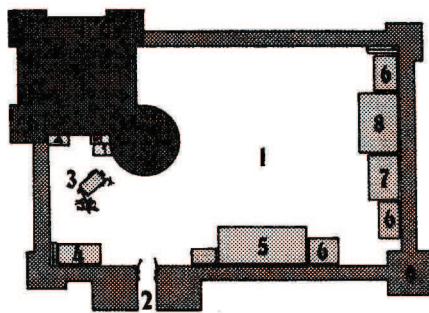
Wieczorem drugiego dnia podróży bohaterowie dostrzegą niewielkie, lecz dość strome wzgórze i stojący na nim zamek. Nie jest duża budowla, można ją nazwać jedynie dosyć rozbudowanym donżonem. Wzgórze porośnięte jest kilkudziesięcioletnim lasem, wyrosłym już po opuszczeniu zamku przez żywych mieszkańców. Centralną elementem fortyfikacji jest duża wieża obronna. Jest ona otoczona murem – jego jednostajną linię przerywa tylko baszta, na której szczycie widać resztki wiatraka, zaopatrującego kiedyś mieszkańców w mąkę. Z blanków i występów murów zwisają resztki wisielców i żelazne kłatki, w których spoczywają resztki nieszczęśników, dawno temu straconych przez okrutnego władcę. Chociaż z daleka zamek nie sprawia wrażenia zniszczonego,

po zbliżeniu się można zobaczyć, że jest jednak w dość kiepskim stanie. Popękane mury, zapadnięte dachy, dziury w ścianach itp. W chwili, kiedy drużyna wkroczy w cień zamku magia zaczyna działać w sposób opisany w rozdziale **Dodatkowe Zasady**. Szczegółowo opisana historia zamku i odpowiedzi na pytanie dlaczego magia działa w tak dziwny sposób została zawarta w opisie przeciwników (rozdział **Przeciwnicy**).

W całej okolicy panuje cisza. Nie słychać śpiewu ptaków, szelestu liści, wszystko pograżone jest jakby w bezruchu. Zachodzące, krwawe słońce rzuca długie cienie, a na niebie nie widać ani jednego ptaka. Kręta droga prowadzi bohaterów do wrót zamku.

Poniżej znajduje się opis jego pomieszczeń. Liczby przy nazwie pomieszczenia odpowiadają liczbom na planie zamku, umieszczonym na końcu scenariusza.

W opisie poszczególnych komnat uwzględniono tylko te rzeczy, które mogą odegrać jakąś rolę w przygodzie. Oczywiście to, iż nie piszę szczegółowo co znajduje się w danym pomieszczeniu nie oznacza, że jest ono puste. Wprost przeciwnie, Mistrz Gry może i powinien improwizować na temat wyposażenia pokoju, pamiętając o tym, by nie umieszczać żadnych „dziwnych” przedmiotów typu magicznych mieczy, wiszących na ścianach, a jedynie jakieś sprzęty gospodarcze itp. Należy się przy tym kierować funkcją pomieszczenia, którą MG zna (gracze mogą się jej domyśleć właśnie po opisie).



Opis zamku

1. Dziedziniec: Dziedziniec jest wybrukowany popękanymi ze starości, kamiennymi płytami, mierzącymi mniej więcej 0,5 x 0,5 metra. Płyty są poprzestawiane kępami wybujałej trawy. Gdzieś tam, szczególnie w pobliżu murów i resztek zabudowań gospodarczych rosną młode drzewka i krzewy. Na dziedzińcu, pomiędzy kępami trawy rośnie trochę ziela mirag sor.

2. Brama: Dziedziniec jest otoczony murem około trzymetrowej wysokości. Do środka zamku można się dostać przez szeroko otwartą bramę (otworzyli ją kuglarze, których wóz opisany jest w punkcie 3). Przy bramie stoi wbity w ziemię przegniły pał, na którym tkwi szkielet jakiegoś nieszczęśnika. Brama i fragment muru bezpośrednio przy niej oplecione są dziką winoroślą. Ze zwrócenia bramy szerzy zęby kamienny gargulec z utraconym skrzydłem. Odrzwia wrót są wykonane z poczerpniętego ze starości dębu, obitego żelaznymi wzmocnieniami.

3. Wóz: We wskazanym na planie zamku miejscu stoi wóz. Wygląda jak furgon kuglarzy, obwieszony kolorowymi wstążeczkami, dzwoneczkami i podobnymi utensyliami. W zaprzęgu leży padły, rozkładający się koń.

Wokół wozu porozrzucone są ciała jego pasażerów. Wszystkie znajdują się w stanie dość zaawansowanego rozkładu. Z tego względu niemożliwe jest stwierdzenie przyczyny ich śmierci. Test INT z ujemnym modyfikatorem -50 (czarnoksiężnicy wykonują test bez modyfikacji) pozwoli stwierdzić, że zwłoki leżą tu co najmniej od dwóch tygodni. Wokół wszystkich kłębią się roje tłustych much robaczcyc. Ktoś, kto będzie chciał przyjrzeć się ciałom nieco dokładniej (sakiewki, kieszenie) musi najpierw wykonać dwa testy. Pierwszy to test *obładu* (odporność nr 2) – nieudany oznacza przydzielenie bohaterowi 0-1 PO (rzut K6: 1-3 bez PO, 4-6 1 PO). Drugi test wykonywany jest dlatego, że ciała bardzo, ale to bardzo cuchną. Wykonuje się go przeciwko odporności nr 7. W przypadku niepomyślnego rezultatu bohater będzie wymiotował przez kilka najbliższych K6 minut.

Na samym wozie leży rozkładający się trup jakiegoś humanoida (kiedyś była to kobieta ludzka, ale teraz może to stwierdzić jedynie czarnoksiężnik, który wykona udany test INT z ujemnym modyfikatorem -30. Podobny modyfikator stosowany jest przy próbie określenia rasy i płci pozostałych ciał). Trup ścisną w rękę kindżał. W sakiewce ma 2 sztuki złota i 13 sztuk srebra.

Tuż przy wozie leżą trupy orczyka i orka. Oba znajdują się w stanie zaawansowanego rozkładu, przy pierwszym można znaleźć 3 złt i 12 srb oraz długi, typowy miecz lekki, natomiast w sakiewce drugiego znajduje się 5 złt i 19 srb. Przy pasie wisi na rapciach typowa szabla.

Najbliżej bramy leży czwarty i ostatni trup, tym razem człowieka-mężczyzny. W sakiewce ma zaledwie 4 sztuki srebra, ale za to na sobie ma typową broń łuskową i trzyma w garści bojowy topór. Oczywiście zdjąćce zbroi z trupa nie należy do najprzejmniejszych zadań – należy zastosować rzut na odporność nr 2 i w przypadku niepomyślnego rezultatu przydzielić bohaterowi 1 PO.

Na wozie, poza rzeczami niezbędnymi przy wędrownym trybie życia (kubki, garnki, koce, obrok dla konia, trochę żywności), znajduje się jeszcze rozstrojona lutnia i piszczałka. Pod siedzeniem woźnicy, zakryty przez derkę, leży niewielki bębenek z pałeczkami i typowa kusza wraz z kołczanem, w którym jest 13 bełtów.

Oczywiście bohaterowie zaczną się zastanawiać kim są, a raczej byli, znalezieni nieszczęśnicy. Całą historię dowiedzą się nieco później od małej dziewczynki (kolejnej formy wampira), ale oczywiście nie ma potrzeby trzymać ciebie, drogi Mistrzu Gry, w niepewności. Podane poniżej wiadomości wykorzystaj przy opowiadaniu bohaterom historii dziewczynki.

Wóz rzeczywiście należał do niewielkiej trupy wędrownych kuglarzy. Zawędrowali w te strony, jadąc do najbliższego większego miasta, gdzie mieli nadzieję zarobić trochę grosiwa. Na swe nieszczęście zatrzymali się na nocleg w ruinach zamku wampira. Oczywiście tym samym podpisali na siebie wyrok śmierci.

Znaleziony wóz spełnia podwójne zadanie. Po pierwsze, dostarcza wampirowi pretekstu do pojawienia się pod postacią małej dziewczynki, która twierdzi, że jest

córką zabitych ludzi, a po drugie stano-
wi kolejne ostrzeżenie. Sprytni gracze
powinni się zorientować, że przy trupach są
sakiewki z pieniędzmi (prawdziwi rozbójnicy
prawdopodobnie by je zabrali), na wozie
nie ma żadnych zabawek, które powinny
być, jeśli dziewczynka jest tym, za kogo się
podaje, a w końcu prawdziwi zbrojcy raczej
ukryliby ciała i wóz, a nie pozostawili go na
środku dziedzińca. Jeżeli gracze są na tyle
inteligentni, by zorientować się, że coś tu nie
gra, to być może ich bohaterowie mają szansę
wyjść z tej przygody z życiem.



4. Szopa: Wszelkie opisane poniżej budynki
gospodarcze mają jedną cechę wspólną – są
w fatalnym stanie. Gonty, kryjące kiedyś dachy
w większości zniknęły. Wnętrza pozara-
stane są krzakami, a drewniane części bu-
dynków upstrzone są grzybami i pleśnią.
W tej szopie nie ma nic wartego uwagi.

5. Stajnia: Ten budynek był kiedyś nieco
wyższy od pozostałych zabudowań gospo-
darczych, ponieważ do stajni był jeszcze do-
budowany stryszek na siano. Jego zgniłe
resztki nadal spoczywają na przegniej pod-
łodze stryszku. Sądząc po wielkości pomie-
szczenia, mogło tu kiedyś stać do 10 koni.
Na ścianach wiszą resztki końskiej uprzęży.

6. Szopa: Także ten budynek, a raczej jego
ruiny, niewiele różnią się od pozostałych.
W tej szopie można znaleźć w miarę cały
cebrzyk na wodę oraz kilka garści ziela *lant*
gur-tu tornt sor.

7. Kuźnia: Stara kuźnia jest budynkiem sto-
sunkowo nieźle zachowanym. W jej wnętrzu
wciąż stoi palenisko z resztkami miechów.
Kilka kowadeł, pod ścianami rozmaite
przedziewałe narzędzia kowalskie. Na ubo-
czu, w krzakach leży nieznacznie uszkodzo-
ny napierśnik (waga 70 SF, OBRONA +15,
WYPAROWANIA 45, 90, 70, WYTRZ 40,
Wpływ na odporności +2).

8. Wozownia: W tym pomieszcze-
niu stoi stary powóz. Z jego wyglądu
można wnioskować, że ma co naj-
mniej 100 lat. Wewnątrz powozu
nie ma nic godnego uwagi.

W chwili, w której pierwszy z bohaterów
wchodzi do budynku rozlega się lekki trzask,
a z dachu opada kurz, wirując w smudze
światła. Przez moment nic się nie dzieje
i w tym czasie bohaterowie, którzy są
w środku pomieszczenia mogą wyjść. Po
chwili cały dach się zapada. Każda, znajdu-
jąca się w wozowni osoba, która nie wykona
udanego testu Zręczności z ujemnym mody-
fikatorem -30 (ze względu na rozmiary da-
chu), otrzymuje 3K50 obrażeń obuchowych,
zmniejszanych o ewentualne wyparowania
zbroi (podzielone przez 5, gdyż najbardziej

zaśmiecona jest stosami suchych, naniesio-
nych przez wiatr liści. W pomieszczeniu nie
ma nic wartego uwagi.

12. Kuchnia: Komnata, w której kiedyś
przygotowywano posiłki i w której jadła
służba. Jest tu duży piec i dość zniszczony
stół. Na ścianach wiszą rozmaite kucharskie
utensylia – noże, garnki itp.

13. Pokój: W tym pomieszczeniu na ścia-
nach wiszą obrazy, przedstawiające człon-
ków rodu Kurkretschów, właścicieli zamku.
Pośrodku pomieszczenia stoi długi stół,
a w jego pobliżu kilka krzeseł. Ściany były
kiedyś obite draperią, która w tej chwili jest
w strzępach.

14. Alkowny: Praktycznie identyczne po-
mieszczenia, w których kiedyś sypiała waż-
niejsza służba i goście. Szerokie ławy do
spania, może jakiś pusty kufer.

Zamek – piętro

15. Pokój: Praktycznie puste pomieszczenie,
kilka małych sprzętów, za okienkiem właś-
nie tego pomieszczenia wisi klatka w której,
jak twierdzi duch, są jego ziemskie resztki.
Zdjęcie klatki, wbrew pozorom, nie powin-
no być specjalnym problemem. Wisi ona co
prawda na łańcuchu, ale łańcuch jest po pier-
wsze w zasięgu ręki, po drugie przerdzewia-
ły. Kilka ruchów pilnikiem, czy odpowiedni
czar powinny załatwić sprawę. Poza tym
można jeszcze wykorzystać czary typu *Lata-
nie* i po prostu powyciągać kości z klatki.

16. Pokój: W pomieszczeniu stoi przy ścia-
nie zbroja płaszczynowa ciężka, pasująca
na humanoida wzrostu około 170 cm i wagi
około 90 kilogramów. Poza nią w pomiesz-
czeniu nie ma nic ważnego.

17. Sypialnia: W komnacie sypiał kiedyś
władca zamku. Stoi tu szerokie łóżo z balda-
chymem i dwa nie zamknięte kufy z zapleś-
niałymi, skrojonymi według mody sprzed ja-
kichś 100 lat ubraniami. W kieszeni jednego
z ubrań spoczywa zapomniana sakiewka z 3
mitrylowymi i 27 złotymi monetami. Wszys-
tkie są bite przez Katana Orio-gar-hana (po-
pularne „święte ryje”). Wszystkie tkaniny są
wilgotne i praktycznie rozłożą się w rękach.

18. Salon: Podłoga salonu jest przykryta sta-
rym i wyliniałym dywanem. W pomieszcze-
niu stoi drewniane biurko, ale w jego szufla-
dach nie ma nic, poza przyborami do pisania,
kilkoma zwojami czystego pergaminu i ma-
łym portretem nagiej elfki, wyprężającej się
wyuzdanie w stronę oglądającej osoby. Z sa-
lonu można przejść na niewielki balkon, jed-
nak jest on tak nadgryziony zębem czasu, że
oberwie się po wejściu kogoś większego od
hobbita. Dla osoby, która się wtędy na nim
znajdzie oznacza to 10K10 obrażeń wskutek
upadku (obrażenia nie podlegają modyfika-
cjom związanym z noszoną zbroją).

19. Wieża: Wewnątrz tej wieży widać się spi-
ralne schody, prowadzące zarówno w górę,
na piętro i dach zamku, jak i w dół, do pod-
ziemi. Mają szerokość około 80 cm i mogą
nimi iść obok siebie najwyżej dwie osoby.
Wejście z parteru i na piętro (do salonu) jest
zamykane grubymi, okutymi metalami
drzwiami, ale w chwili obecnej są one uchyl-
lone. Na dole wieży znajduje się studnia,
która dostarczała mieszkańcom zamku wody.
Część schodów, prowadząca z piętra do po-
mieszczenia, w którym kiedyś była zbroj-
ownia, a obecnie jest pracownia magiczna
wampira jest mocno niepewna. Każdy, kto

narażone na zranienie są ramiona i głowa)
i własnej skóry (niemodyfikowane). Rzec-
 jasna gracze będą święcie przekonani, że za-
działała tu jakaś pułapka, mająca za zadanie
zapobieżenie wejściu do tego pomieszczenia,
ale tak naprawdę to dach zawałił się z przy-
czyn jak najbardziej naturalnych. Jeśli boha-
terowie mimo wszystko zechcą przeszukać
całe pomieszczenie łącznie ze zrywaniem ka-
miennych płyt podłogowych, to im pozwól
na to. Przecież nie możemy psuć im zabawy!
9. Baszta młynska: Niezbyt wysoka baszta,
na której szczycie umieszczono kiedyś wiat-
rak, dostarczający mieszkańcom zamku mąki.
Ramiona wiatraka są w opłakanym stanie,
zostały z nich praktycznie tylko żebra. Sam
mechanizm jest jednak znacznie lepiej za-
chowany.

Zamek – parter

(Mapy parteru i piętra zamku znajdują się na
końcu tekstu przygody.)

10. Wejście do zamku: W potężnej, kamien-
nej futrynie tkwią na wpół wytłamane drzwi.
Podobnie jak wrota, tak i one są wykonane
z ciemnego ze starości dębu i wzmocnione
żelaznymi okuciami. Nad wejściem widnie-
je na wpół zatarty herb dawnych właścicieli
zamku. Z najwyższą trudnością można się
dopatrzyć czegoś, co jest podobne do siedzą-
cego na czaszce kruka.

11. Hall: Największe pomieszczenie w zam-
ku. W tej chwili w stanie totalnego bałaganu
– meble i inne sprzęty są potłamane, podłoga

tamtędy idzie w górę ma 15% szansę na spowodowanie zawału schodów. Oznacza to upadek w ciemną otchłań studni i prawie pewną śmierć. Aby uniknąć spadnięcia można zastosować test Zręczności (modyfikator ze zbroi!). W przypadku udanego testu, bohater zdoła uchwycić się kamiennych stopni i podciągnąć, ale straci wszystkie trzymane w rękach przedmioty, które z głośnym pluskiem znikną w studni. Jeżeli test będzie nieudany, bohater sam wpadnie do studni, gdzie może utrzymać się na powierzchni przez K2 rundy jeśli nosi zbroję metalową, K6 rund jeśli jest w zbroi skórzanej lub K20 rund bez zbroi. MG może zmodyfikować rezultaty rzutów, biorąc pod uwagę konkretny typ zbroi (im cięższa, tym szybciej się tonie).

Na szczycie schodów znajduje się niewielka platforma, na której „ukrywa się” mała dziewczynka (patrz **Spotkanie z maleństwem**). Po przekroczeniu granicy między życiem, a śmiercią i „odrodzeniu” jako wampir, władca zamku rozkazał swym martwiaczym sługom wyburzyć część schodów, która prowadziła do zbrojowni (pomieszczenie na szczycie wieży), a samo wejście zabić deskami. Każda osoba, która bada wieżę na wysokości platformy powinna wykonać test Inteligencji z ujemnym modyfikatorem -40 ze względu na czas, jaki upłynął po wyburzeniu schodów i związane z nim zatarcie się śladów. Sukces oznacza, że testowana osoba zauważyła ślady wyburzenia stopni, bądź też dechy, zabijające dawne wejście do pracowni. Pamiętaj o tym, że wewnątrz wieży jest prawie ciemno.

Oczywiście brak schodów nie jest żadną przeszkodą dla wampira, który do swej pracowni dostaje się w formie eterycznej, przenikając przez szczeliny w podłodze. Bohaterowie będą mieć jednak problemy z dostaniem się do środka, jeśli nie użyją czaru typu *Latanie*. Choć trudne, możliwe jest również dostanie się do wnętrza pracowni poprzez rozbicie podłogi. Dawne wejście znajduje się na wysokości około sześciu metrów od platformy z małą dziewczynką. Na platformie może swobodnie pracować tylko jedna osoba, a ograniczone pole manewru (-25 do ZR) mają dwie osoby. Pamiętaj o tym, że każde niepowodzenie może oznaczać upadek w głąb studni.

Studnia ma głębokość około 30 m, lustro wody znajduje się na głębokości około 20 m. Jest obmurowana kamienną cembrowiną i zaopatrzona w przegniły cebrzyk na równie przegniłej linie. Właśnie przy studni znajduje się zamaskowane wejście do podziemi. Jest na tyle dobrze ukryte, że usprawiedliwia to zastosowanie ujemnego modyfikatora -30 do testów użycia zdolności profesjonalnych typu *Wykrycie*. Opis lochów znajduje się w części zatytułowanej **Podziemia**.

20. Pracownia magiczna: Jest to dawna zbrojownia zamku. Na ścianach wciąż jeszcze wiszą trzy stare i przerdzewiałe koleczki typowe, a w stojakach ustawione są trzy krótkie halabardy, dwa espadony, pięć szabli. Cały oręż jest dość zardzewiały (-5 do zadawanych obrażeń i -20 do wytrzymałości na uszkodzenia). Jednak to nie broń jest głównym wyposażeniem komnaty. Pośrodku ustawiony jest stół, na którym stoi kompletna aparatura alchemiczna, w szafkach znajdują się następujące składniki magiczne: 4 dawki krwi dużego smoka, 2 dawki wyciągu z osadu

krwi orków uruk-hai, 1 dawka ekstraktu z oczu bazyliuszka. Dodatkowo w szafce znajdują się następujące mikstury: *wzmocnienia, stałego paraliżu, osłabienia i zręczności*. W pojemnikach jest tylko po jednej dawce każdego eliksiru. Mikstury są nieoznakowane. W szufladzie stołu znajduje się dodatkowo magiczny pieniążek szczęścia, a na blacie leży księga magiczna z nałożonym na nią runem (zasłoniętym kartką papieru) czaru *Krąg zimnego ognia*. W księdze znajdują się wszystkie opublikowane dotąd w MiM czary czarnoksięskie i alchemiczne do 5 kręgu włącznie.

Tak się jednak nieszczęśliwie składa, że wstępu na wieżę broni nie tylko podłoga. Niezależnie od tego, czy wampir już się ujawnił, czy też nie, w pomieszczeniu są dwa typowe szkielety. Oba ubrane są w czarne szaty i noszą na czaszkach diademy, wykonane ze stopu przypominającego tombak, niemniej jednak wyglądające dokładnie jak *korona trupiej władzy*. Jeżeli doszłoby do tego, że w czasie nieobecności wampira ktoś włamałby się do tego pomieszczenia, szkielety będą zachowywać się jak czarnotrupy. Jeden będzie machał rękoma, tak jakby próbował rzucać czary, drugi natomiast porwie

trólerem“ jest niejako sam zamek, wskutek czego, w przeciwieństwie do pozostałych martwiaków, będą w stanie działać nawet po śmierci wampira. Oczywiście w przypadku silniejszych bohaterów takie zabezpieczenie może okazać się niewystarczające, ale wampir obmyślił to sobie jako rodzaj opóźnienia, umożliwiającego mu powrót do zamku i osobiste wykończenie naruszających jego domenę nędzników.

Jeżeli bohaterowie będą chcieli włamać się do tego pomieszczenia, „dziewczynka” nie będzie, rzecz jasna, protestować. Wampir sądzi, że wszelkie przedmioty, jakie zostaną mu zabrane i tak w końcu odzyska.

Co się dzieje w zamku?

Po zachodzie słońca przed bohaterami pojawia się duch, tłumaczy gdzie znajduje się „jego” ciało i mówi, że powtórnie pojawi się tuż przed świtem, by wskazać wejście do lochów i miejsce ukrycia skarbów złego władcy. Oczywiście duch już się nie zjawia.

Spotkanie z maleństwem

Jak zostało już wspomniane podczas opisu wieży, na znajdującej się tam platformie bohaterowie znajdują kulącą się, drżącą



za którąś z broni i spróbuje rozprawić się z napastnikiem przy pomocy środków fizycznych. Ruszy do ataku, kiedy tylko z wybitego w podłodze otworu wysunie się głowa śmiałka. Oba martwiaki nie potrzebują kontroli wampira, ponieważ „żyją” dopóki znajdują się w tym pomieszczeniu. Ich „kon-

z zimna i strachu małą dziewczynkę. Wyjaśnia im ona, że jest córką zabitych kuglarzy z wozu, że zrobili to zbroje i że jej samej udało się jakoś w bitewnym zamieszaniu uciec aż tutaj, gdzie siedzi, nie śmiejąc ruszyć się z miejsca po coś innego niż

woda czy żywność z wozu. Na platformie nie ma jednak żadnych resztek jedzenia, żadnych okruczeń czy ogryzków (ujawnij to jedynie wtedy, jeśli ktoś z grupy wyraźnie zadeklaruje ich poszukiwanie) – ale przecież dziewczynka mogła zjadać wszystko do ostatniego okruszka, prawda?



Dziewczynka opowiada im historię, przedstawioną przy opisie wozu. Kiedy mówi o śmierci „swoich” rodziców zanosi się płaczem i tuli do któregoś z bohaterów (jednak nie do kapłana dobrego bóstwa czy paladyna – tych osób w ogóle raczej unika).

Znajda błaga bohaterów by ci pomścili śmierć jej rodziców i przyjaciół, mówi, że wie gdzie znajduje się wejście do lochów, w których ukrywają się bandyci. I rzeczywiście, wskaże im ukryte drzwi do podziemi. Oczywiście dziewczynka jest kolejną z form wampira, będzie starała się sprowadzić bohaterów do swej jaskini jeszcze tej nocy. Jeżeli z jakichś przyczyn konwersacja z bohaterami przeciągnie się i zaczną świtać, dziewczynka za żadną cenę nie wyjdzie na światło słoneczne. Wampir, woląc uniknąć rozpoznania, uda, że potyka się na schodach i spadnie do studni, skąd w formie eterycznej mgły przedostanie się do swej trumny.

Dziewczynka jest małą, nieszczęśliwą istotą, ale daje o sobie znać jej głód krwi. Nalega na jak najszybsze wypuszczenie w lochy, jest zniecierpliwiona i z niepokojem spogląda przez okno na wschód. Odgrywając rolę wampira w formie dziewczynki postaraj się wypaść tak, jak mały Damien w filmie *Omen*. Myślę, że to dobry przykład.

Podziemia

Po otworzeniu ukrytych drzwi i zaopatrzeniu się w jakieś źródło światła drużyna widzi strome, prowadzące w dół kamienne schody. Wkrótce kończą się one w jakimś korytarzu. Podziemia są bardzo rozległe, ale nie podajemy ich planu. Nie będzie to potrzebne. Do podziemnej komnaty, w której znajduje się „sypialnia” wampira nasi śmialkowie docierają bez specjalnego trudu. Prowadzi ich przeznaczenie...

Korytarz jest nieznacznie rozświetlony padającym gdzieś z przodu blaskiem ognia.

Czuć zapach dymu. Wkrótce przed oczyma bohaterów rozpościera się widok podziemnej komnaty, a w niej kilku orków, półorków i ludzi siedzących przy ognisku... Nagle opada iluzja, nie ma żadnego ognia, bandyci to zombie i szkielety, a mała dziewczynka rozwiewa się w mgłę, która ulatuje za martwiaki,

formuje się najpierw w kształt jakże znajomego ducha, teraz złośliwie uśmiechniętego, a później w wysokiego, postawnego mężczyznę. Mężczyznę, który zaczyna się demonicznie śmiać, odrzuciwszy głowę do tyłu, mężczyznę z doskonale widocznymi pięknymi, długimi kłami.

W tym momencie gracie powinni być nieco zaskoczeni, ale to właśnie ten efekt, który chcieliśmy osiągnąć. W stronę bohatera ruszają martwiaki, a wampir, bezpieczny za swymi sługami, przygląda się temu z uśmiechem...

Nastal czas ostatecznej walki! Bohaterowie będą mieć ciężką przeprawę, ale myślę, że zabicie wampira leży w ich możliwościach. Jeśli im się to nie uda, to cóż... zawsze można wylosować sobie nowego bohatera.

Przeciwko nim staje pięć szkieletów i cztery zombie. Taktyka walki wampira i jego sług podana jest w rozdziale *Przeciwnicy*.

Przeciwnicy

Książę Wigthor Kurkretsch

Mniej więcej 150 lat przed opisywanymi wydarzeniami w rodzinie ówczesnego władcy tych okolic urodził się syn. Jego matka zmarła w połogu, a ojciec, zasmucony utratą ukochanej żony, poświęcał małemu Wigthorowi dużo czasu. Zaszlepiiony ojcowską miłością nie chciał zauważyć zepsucia, jakie objawiło się w dziecku. Młody książę nie był wtedy jeszcze zły, o nie. Był raczej bezduszny... Wkrótce ojciec umarł, a Wigthor przejął po nim rządy. Miał w tym czasie i zasługi. Udało mu się przeprowadzić bandy rozbójników i chronił handlowe trakty, przebiegające przez jego niewielkie lenno, ale zdecydowana większość poddanych widziała go jako ciemniejszy i krwiożęcy. W wiejskich gospodach nadano mu imię Pijawka, ale nie znalazła się ani jedna osoba, która ośmieliłaby się powiedzieć mu to w oczy.

Młody władca zainteresował się też alchemią i czarną magią. Po kilku latach do-

szedł w obu dziedzinach do poważnych osiągnięć. Udało mu się na przykład wykonać kilka magicznych przedmiotów...

Właśnie wtedy zdarzyło się coś, co zmieniło dotychczasowe życie księcia Wigthora. Traf chciał, że w trakcie któregoś ze swych wypadów z zamku spotkał na drodze niewielką grupkę podróżnych, a wśród nich młodą dziewczynę o imieniu Benya. Urzeczony jej urodą, porwał ją do swej siedziby, a stawiających opór towarzyszy branki pozabijał. Na zamku próbował przez kilka tygodni namówić dziewczynę do ślubu, lecz ta uparcie odmawiała. Zniecierpliwiony, gorzko żądzą włamał się kiedyś do jej sypialni i siłą wygryzł swe „prawa”. Przerazona swym adoratorem, zhańbiona i na wpół oszalała Benya rzuciła się w głąb zamkowej studni, a jej ciała nigdy nie wydłowano.

Wigthor w szale i gniewie zgromadził kilku wiernych sobie ludzi i wyruszył na trakty i gościńce rabując i zabijając. Być może uszłoby mu to na sucho, gdyby nie to, że któregoś wieczoru w ciężkiej, magicznej walce zabił kapłana jakiegoś nieznanego mu boga.

Jak zwykle pewny bezkarności wrócił do swego zamku, lecz rano stwierdził, że stołce jest dziwnie nieprzyjemne. Miał chęć jedynie na sen i może na krwiste, bardzo krwiste mięso. W ciągu kilku dni uzmysłowił sobie, co mu się przydarzyło. Stał się jednym z żywych po śmierci, z tych, którzy podążają ścieżką po lewej ręce, z tych, których zowią martwiakami. Stał się wampirem.

Rozgniewany, prawie zapomniany bóg okazał się straszliwym mścicielem. Nalożył na księcia klątwę. Zamienił go w wampira, lecz tego nie było mu dość. Aby powiększyć jego cierpienia, na terenie zamku zmienił prawa rządzące magią i spowodował, że jedynym miejscem, w którym wampir zdolny jest zaspokoić swój głód jest sam zamek i teren w jego cieniu. Jeżeli przez kilka tygodni wampirowi nie uda się zwać jakichś ofiar czuje tak przerażający ból, że jest gotów zrobić wszystko, by tylko zaspokoić swój głód. Sprytnie maskując swe sługi-martwiaki, często udaje mu się porwać z gościńca jakiegoś nieostrożnego przechodnia, sprowadzić go kasztelu i tu zaspokoić swój apetyt.

Charakterystyki

Wampir, książę Wigthor Kurkretsch: 12 POZ, czarnoksiężnik i alchemik 10 POZ; CHAR zły (ewidentnie)

Wzrost: 182 cm; **Waga:** 83 kilogramy
ZYW 375 (w chwili obecnej 250); **SF** 233; **ZR** 155; **SZ** 112; **INT** 100; **MD** 85; **UM** 189; **CH** 136; **PR** 102; **WI** 93; **ZW** 21;

Odporności: 1-191; 2-190; 3-191 (+20); 4-167 (+20); 5-171; 6-157; 7-144; 8-156; 9-155; 10-153

PD za pokonanie 450 (podwojone w przypadku dobrych bohaterów)

Broń:

1. Magiczny sztylet paraliżu: TR 131; biegłość 102; charakterystyka pugińału oprócz Skuteczności - 80k1, 45 tn; daleka -75. Dodatkowo po zadaniu ciosu, który zadał choćby 1 pkt obrażeń ofiara musi wykonać test odporności nr 6 albo na K10+2 rundy jest niezdolna do czegokolwiek. Upuszcza wszystko, co trzyma w rękę i sama pada na ziemię.

2. Zęby: TR 180; biegłość 135; obrażenia 75k1/0/0; współczynnik uszkodzeń x 2; zasięg 1,0; OB+10 pkt.

Obrona: daleka 35, bliska 100 pkt.

Zbroja: Magiczna szata, będąca odpowiednikiem typowej koleczugi: bez ograniczeń; waga w SF 15; Obrona +10; wytrzymałość 90; odporność nr 3 +20; nr 4 +20)

Dodatkowo nosi na palcu magiczny pierścień, dzięki któremu raz dziennie, po wypowiedzeniu hasła brzmiącego *tughol* może zamaskować dowolną iluzją do 10 osób. Jak nietrudno wywnioskować, używa go do maskowania swych sług-martwiaków.

Zdolności specjalne:

1. **Aura śmierci:** Odpowiedzialna za istnienie wampira. W magiczny sposób wiąże i chroni jego ciało, zwiększając o 10 pkt OB (uwzględnione w charakterystyce). Aura jest osłabiona bądź zniszczona w przypadku skutecznego użycia zdolności profesyjnej *Zniszczenie martwiaka*.
2. **Wysysanie energii życiowej:** Przy każdym dotknięciu żywej istoty, wampir wysysa jej energię – 9 pkt na rundę. Gdy żywa istota straci całą swą energię życiową, zapada w śpiączkę, potem umiera. Po 24 godzinach budzi się jako martwiak 0 POZ, najczęściej zombie. Efekty tej umiejętności są automatyczne, ale wampir może jej nie używać, jeśli tak chce.
3. **Odporność na czynniki fizyczne:** Niewrażliwość na trucizny, gazy trujące, brak tlenu itd. Wampir nie odczuwa zmęczenia, ani potrzeby snu (jednak w ciągu dnia zapada w letarg).
4. **Brak przemiany materii:** Wampir nie potrzebuje ani jedzenia, ani picia. „Żywi” się krwią. Jeżeli dłużej niż przez dzień będzie pozbawiony świeżej krwi, jego Żywotność spada o 12 punktów na dzień, jednak nie może dzięki temu umrzeć. Spadek cechy zostaje zahamowany na poziomie 50 pkt, a wampir cierpi wtedy z „głodu”, co oznacza, że wszystkie współczynniki i odporności zostają zmniejszone o połowę. Stracone punkty odzyskuje z chwilą zaspokojenia żądzy krwi, w ilości 10 punktów na rundę ssania. Przeciętny półolbrzym starcza na 7 rund ssania, człowiek, elf, ork, półork, reptilian starcza na 5, goblin, gnom, krasnolud na 3. Uwaga – preferuje krew ludzi. Proszę zwrócić uwagę, że w chwili obecnej wampir jest nieco „głodny”.
5. **Przemiana:** Potrafi przemienić się w dowolną postać ludzką, jednak nie potrafi skopiować konkretnej osoby, a także w „ducha” i w postać eteryczną. Charakterystyki podano poniżej.
6. **Specjalny atak:** Ugryzienie, które zadało co najmniej 1 obrażenie powoduje, że osoba ugryziona musi odeprzeć ten atak przy pomocy testu odporności nr 6 albo zapada w śpiączkę, w czasie której umiera, po czym budzi się po 24 godzinach jako wampir z POZ 0, który jest całkowicie posłuszny swemu „ojcu”.
7. **Eteryczność:** Po zredukowaniu Żywotności do 30 pkt zamienia się w postać eteryczną (mgłą) i próbuje uciec do swego sanktuarium, gdzie przez K10+10 godzin leczy się do poziomu naturalnego.
8. **Odwzorowanie zdolności:** Ma wszystkie umiejętności i zdolności posiadane przed śmiercią, dodatkowo może normalnie uczyć się i zdobywać doświadczenie.
9. **Letarg:** Od świtu do zmierzchu zapada w letarg. O ile nie dotrze na czas do

swego sanktuarium, pada w swej prawdziwej postaci tam, gdzie stał. Jeżeli zostanie wystawiony na działanie promieni słonecznych, budzi się, ale na każdą rundę przebywania w słońcu traci k50 punktów ze wszystkich współczynników.

10. **Odrzucenie:** Wampir nie może zaatakować gorliwego wyznawcy dobrego boga, trzymającego jego symbol, jeśli nie przejdzie testu odporności numer 2 pomniejszonej o 70 punktów.
11. **Niechęć:** Ziele *karantor sor* (czosnkowe) powoduje, że wampir nie będzie w stanie zaatakować trzymającej je osoby, jeśli wcześniej nie przejdzie testu odporności nr 6 pomniejszonej o 40 punktów (jeżeli wampir przejdzie ten test, osoba trzymająca ziele ma +50 punktów do Obrony).

Formy wampira:

Duch

Wampir wygląda w tej formie jak zwykły duch. Jego współczynniki fizyczne są zmniejszone do jednej dziesiątej, lecz wszystkie pozostałe mają taką wielkość jak w formie podstawowej.

W tej formie wampir potrafi wykorzystać zdolności numer 1, 2, 3, 5, 7, 8, 9, 10, 11.

Jeżeli zostanie zmuszony do walki, przemienia się w swoją normalną formę. Przemiana trwa 1 pełną rundę. W jej trakcie wampir nie może walczyć ani rzucać czarów, sam wtedy może zostać zraniony jedynie przy pomocy czarów bądź broni magicznej.

Dziewczynka

W tej formie wampir wygląda jak mała, mniej więcej dziesięcioletnia dziewczynka. Jej łachmany są odpowiednikiem magicznej szaty, wiszący przy pasie mały nożyk to sztylet paraliżu, a noszona na palcu tania obrączka to magiczny pierścień.

Wszystkie współczynniki fizyczne zmniejszone są do połowy, pozostałe mają wysokość jak w formie podstawowej. W tej formie wampir potrafi wykorzystać wszystkie swe zdolności.

Forma eteryczna (mgła)

W tej formie wampir nie posiada współczynników fizycznych (oprócz Żywotności, która pozostaje na poziomie sprzed zamiany). Nie może zostać zraniony zwykłą bronią, a jedynie magiczną. Nie potrafi rzucać czarów, ani walczyć.

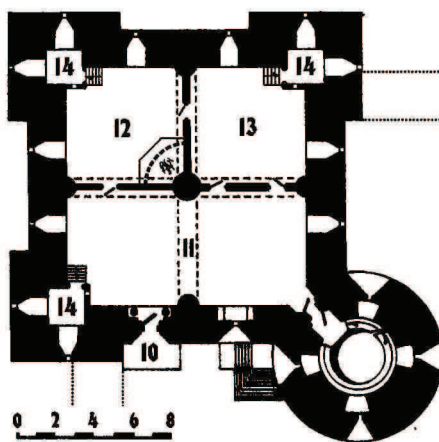
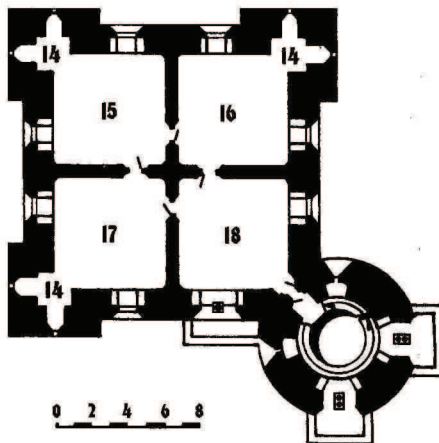
Czary, znane przez wampira: Wampir zna wszystkie opublikowane do tej pory w MiM czary czarnoksiężskie i alchemiczne. Autorytatywnie potrafi rzucać: *Wybuch*, *Aureola nekromancji*.

Sługi wampira: są to zwykle, typowe szkielety i zombie. Przeciwników jest łącznie dziewięciu, pięć szkieletów i 4 zombie. Ich charakterystyki podane są w bestiariuszu w tym numerze. Przed rozegraniem przygody każdy MG powinien indywidualnie stworzyć pełne charakterystyki tych przeciwników oraz uzbroić ich i opancerzyć. Dzięki temu możliwe będzie dostosowanie ich siły i możliwości do indywidualnych możliwości poszczególnych drużyn.

Taktyka wampira: Po przemianie z dziewczynki w swą prawdziwą postać, wampir rozkazuje swym sługom zaatakować bohaterów w ten sposób, by jedna osoba (nie kapłan dobrego boga i nie paladyn) została odcięta od pozostałych. Tym nieszczęśliwkiem wampir zajmie się osobiście, najpierw atakując go *sztyletem paraliżu*, a następnie próbując

ją wyssać z niego krew, by podnieść swą Żywotność. Tak będzie się zachowywał do chwili, gdy całkowicie ją uzupełni. Na użycie czarów decyduje się jedynie w przypadku, gdy będzie miał wystarczającą ŻYW, by nie skończyło się to dla niego przemianą w postać eteryczną. Jeżeli zostanie zmuszony do przemienienia się we mgłę, ucieknie do swego tajnego sanktuarium, które mieści się za jedną ze ścian komnaty, w której toczy się walka. Dostaje się do niej przez szczelinę o średnicy mniej więcej 3 cm. Ściana, oddzielająca jego schronienie od reszty komnaty ma grubość 120 cm. Aby na zawsze pozbyć się wampira, wystarczy wtedy zamurować (lub szczelnie zamknąć) tę szczelinę. W przeciwnym przypadku wampir będzie mścił się na bohaterach, ścigając ich na odległość trzech noclegów od zamku.

Opcja dodatkowa: Jeżeli gracze na to zasługują (są przewidujący, grają rozsądnie i ostrożnie, dobrze wczuwają się w swoją rolę), to w groźnej sytuacji Mistrz Gry może im pomóc – pojawi się duch Benyi i ruszy do ataku na wampira, który całkowicie skoncentruje się na walce z tym niematerialnym przeciwnikiem. Charakterystyki ducha są podane w tym numerze MiM w Bestiariuszu.



Przydział punktów doświadczenia

Za wczucie się w prowadzonych bohaterów od 0 do 50 PD; dla osoby, do której zostanie skierowane pełne ostrzeżenie szalonego kapłana 10 PD; za pokonanie szkieletów w pracowni dodatkowo 10 PD; za stałe pozbycie się wampira dodatkowo 100 PD. Pozostałe PD proszę przyznać według normalnych zasad.