

MIRCALLA

POMYSŁ: ANDRZEJ MISZKURKA

OPRACOWANIE: ANDRZEJ MISZKURKA
I TOMEK KRECZMAR

Ta przygoda nie powstałaby, gdyby wielu wspaniałych twórców nie stworzyło dzieł, które zafascynowały nas na pewnym etapie naszego życia. Tak więc, chcielibyśmy podziękować Josephowi Sheridanowi Le Fanu za porażającą „Carnillę”. Kolejnym twórcą, o którym musimy wspomnieć, jest Bram Stoker, autor „Drakuli” i „Gościa Drakuli”. Dziękujemy także Annie Rice, autorce najwspanialszych książek o wampirach, jakie kiedykolwiek przeczytaliśmy. Na koniec chcielibyśmy wyrazić nasze podziękowania Francisowi Fordowi Coppoli za wspaniałą ekranizację „Drakuli” i Neilowi Jordanowi za „Wywiad z wampirem”.

Ostatniej nocy ukochany odwiedził mnie ponownie. Skąpany w świetle księżycowego płomienia wyglądał jak posąg antycznego boga. Przyglądał mi się ze smutkiem w oczach, niczym kochanek, który przychodzi pożegnać się na zawsze z wybranką. Moje serce na moment zamarło, przerażone perspektywą tego, co za chwilę może się stać. On nie może odejść! Bez niego moje życie straci sens, zmieni się w wieczne potępienie. Bezgłośnie poruszałam ustami modląc się, by do tego nie doszło. W pewnej chwili wyraz jego twarzy uległ zmianie – pojawiła się na niej determinacja. Wydał mi się wtedy jeszcze piękniejszy niż zwykle. Swoim jedwabistym głosem wypowiedział słowa, które raniły mnie niczym rozpalone do czerwoności żelazo.

– Mon chérie! W twoich włosach świeci słońce. Gdy tylko cię zobaczyłem, dostrzegłem jego blask. Przez lata błąkałem się zagubiony w ciemności. Bijące od ciebie światło przyciągnęło mnie tak, jak płomień świecy przyciąga zakonчанą w nim cme. Ale przecież płomień nie kocha cmy. Jest mu ona obojętna. Czuję, że jeżeli nie odejdę, spłonę.

– Nie jesteś mi obojętny. Kocham cię ponad wszystko. Zostań ze mną na zawsze.

Jego twarz wykrzywiła się pod wpływem targających nim uczuć.

– Nie mogę zostać – syknął. – Twój syn odbiera mi ciebie, odbiera zbawienie, które mogłabyś mi przynieść. Jeśli chcesz, abym został, musisz się go pozbyć. Musisz przeciąć nić jego życia, nić, która przywiązuje cię do niego.

Ostatnie słowa wypowiedział o wiele łagodniej. Powoli nachylił się nade mną i gładząc moje włosy spojrzał głęboko w oczy. W pokoju zapadła grobowa cisza. Po trwającej wieczność chwili przerwały ją moje słowa.

– Zrobię to, ukochany!



Wstęp

„Mircalla” jest przeznaczona dla 4-6 graczy na 6-8 poziomach, o dobrych lub neutralnych charakterach. Mistrz Gry powinien przeczytać przygodę przynajmniej raz, zanim zacznie ją prowadzić. Jako że w tym scenariuszu bohaterom przyjdzie zmierzyć się z wampirem, byłoby dobrze, gdyby przynajmniej jeden z nich posiadał magiczną broń lub władał magią zdolną zranić tego stwora.

Zasady dodatkowe

Chcąc uczynić tę przygodę bardziej przerażającą i niebezpieczną, będziemy w niej wykorzystywali następujące zasady: opcjonalną „zasadę szaleństwa” w przypadku *Kryształów Czasu* (jest ona zamieszczona w 10. numerze *Magii i Miecza* i w 1. numerze *Labiryntu*) oraz testy strachu, grozy i szaleństwa.

Jako że istniejące już w *Kryształach Czasu* wampiry niezbyt nadawały się do naszych celów, pozwoliliśmy sobie stworzyć nowego potwora (na bazie Nosferatu), który odpowiadałby naszym wymaganiom. Jego opis, zwyczaje i specjalne zdolności znajdziecie na końcu przygody.

Tworząc wizerunek Mircalli korzystaliśmy z istniejących już podręczników opisujących wampiry. Wszystkim tym, którzy chcieliby lepiej zrozumieć motywy ich postępowania, radzimy przeczytać jeden z nich przed poprowadzeniem niniejszej przygody.

*Z zimnej, czarnej grobu cieśni
Przyszłam szukać tu sprawiedliwości.
Ni kapitanów twych brzęczące pieśni,
Ni ich modłów nie pomoże głos ci.
Sól i woda nie studzą
Młodych serc, gdy się zbudzą,
Ach! I ziemia nie studzi miłości.*

Johann Wolfgang Goethe, *Naręczona z Koryntu* (1)

Tło akcji

Ponad pięćset lat temu w wielkim, starym zamku urodziła się dziewczynka o imieniu Mircalla. Jej ojciec był możnym i wpływowym panem, kochanym przez poddanych, szanowanym przez przyjaciół i znienawidzonym przez wrogów. Jak to często w takich przypadkach bywa, o losie Mircalli zadecydowano, kiedy była jeszcze dzieckiem. Aby umocnić swoją pozycję i zdobyć potężnego sojusznika, ojciec dziewczynki obiecał jej rękę młodzieńcowi, w którego żyłach płynęła równie starożytna krew. Mijały lata, Mircalla, niczym róża rozwijająca nieśmiało swe płatki w promieniach słońca, powoli z dziecka przekształcała się w przepiękną kobietę. W końcu nadszedł dzień ślubu. Wtedy to Mircalla po raz pierwszy zobaczyła swojego oblubieńca. Książę Vulcan, bo tak się nazywał, wszedł właśnie w wiek średni i różnił się bardzo od wizerunku, który zrodził się w umyśle młodej dziewczyny. Dwukrotnie starszy od niej, ponury i surowy mężczyzna, stanowił jej całkowite przeciwieństwo. Po ślubie i wystawnym weselu książę zabrał Mircallę do swojego położonego wysoko w górach zamku. Dziewczyna czuła się tak, jakby została pogrzebana za życia, skazana na samotność w tym odciętym od świata, mrocznym miejscu. Jej jedynymi towarzyszami były zimne mury, pełgające płomienie świec i mroźny, północny wiatr hulający po całym zamku.

W dwa lata po ślubie z tego niezbyt szczęśliwego związku narodziło się dziecko. Ojciec nazwał syna Vlad, na cześć swego dziada. Dzięki Vladowi życie Mircalli stało się szczęśliwsze. Teraz nie była już sama, miała dziecko, któremu mogła poświęcić się bez reszty. Kiedy chłopiec miał 5 lat, książę Vulcan wyruszył na wojnę, z której nigdy nie powrócił. Zginął pewnego zimowego poranka, kiedy to prowadzony przez niego oddział wpadł w zastawioną przez wrogów zasadzkę.

Słyszac o śmierci męża, Mircalla nie uroniła ani jednej łzy. Nie czuła żalu, a raczej radość. Była znowu wolna, wciąż młoda i spragniona miłości. Gdy tylko pierwsze promienie wiosennego słońca roztopiły śniegi, a w powietrzu dała się czuć woń kwitnących kwiatów, opuściła zamek wraz z synkiem, kierując się do stolicy. Majątek odziedziczony po mężu był przeogromny. Teraz miała zamiar zrobić z niego użytek. W mieście kupiła wielki dom, sprowadziła największych artystów. Wokół niej pojawił się tłum adoratorów zwabionych jej urodą i bogactwem. Prawie każdej nocy w jej domu odbywały się huczne bale, na których tańczyło coraz to więcej i więcej gości. Pewnego wieczoru na przyjęcie przybył mężczyzna, w którym Mircalla zakochała się od pierwszego wejrzenia. Różnił się od innych adoratorów, jak wilk od stada kundli. Był przystojny, czarujący, inteligentny, tajemniczy. Mircalla nie wiedziała, że jej ukochany nie był człowiekiem, a istotą kryjącą się w cieniu nocy, której nie rozświetla łaska dobrych bogów. Jego prawdziwe imię dawno temu zostało zapomniane. W tym miejscu i czasie ludzie nazywali go Dragosani, hrabia Dragosani.

Był wtedy najprawdopodobniej najstarszym istniejącym wampirem. Jego oczy widziały upadki i narodziny wielu imperiów. Tak, był stary – zmęczony i znudzony długim życiem w samotności. Kiedy po raz pierwszy ujrzał Mircallę, postanowił ją zdobyć, mieć tylko dla siebie, na wieczność. Postanowił uczynić ją swoją nieśmiertelną narzeczoną. Bardzo szybko zawładnął kobietą całkowicie i podporządkował swej woli. Zanim jednak obdarzył ją wiecznym życiem, zażądał, aby udowodniła, że go kocha. Kazał jej zabić Vlada i wypić jego krew – krew niewinnego dziecka. Zaślepiona miłością do Dragosaniego, wyrodna matka zamordowała syna i przeszła komunie krwi. Czyn ten pogрузił ją w wiecznym mroku, w którym nigdy nie zaznała spokoju. Nigdy też nie wyrzuciła z pamięci wizerunku niewinnej twarzy chłopca.

Dragosani bardzo szybko znudził się swoją nową zabawką. Odszedł kilka lat później. Nie unicestwił jej jednak, jak to zwykły czynią wampiry. W swej diabelskiej przewrotności darował nieszczęsnej kobiecie życie, aby mogła cierpieć przez wieczność.

Od tamtych czasów minęło prawie pięć wieków. Przez ten czas Mircalla wyrządziła wiele zła, niszcząc szczęście innych. Jednak w ciągu tych wszystkich lat nigdy nie przeżyła cierpieć. Teraz, po prawie pięciuset latach, nadszedł czas, aby dawne zbrodnie zostały ukarane, a krzywdy naprawione.

Jak poprowadzić tę przygodę?

Na początku, oczywiście, powinieneś kilkakrotnie przeczytać naszą przygodę. Zwróć szczególną uwagę na wizerunek psychologiczny Mircalli, na to, jaką istotą jest wampirzyca. Przejdź dalej dopiero wtedy, gdy będziesz pewien, że zrozumiałeś, o co chodzi w scenariuszu. Wszystkie teksty literackie mają służyć ci jako pomoc, wprowadzić nastrój, oddać gotyckiego ducha tej opowieści. Nie staraj się czytać ich swoim graczom. Na ich podstawie przygotuj własne opisy, które bardziej będą pasowały do twojego stylu prowadzenia i sytuacji, jakie mogą zaistnieć. Nie staraj się też trzymać sztywno ustalonego przez nas harmonogramu. Musisz być elastyczny, dopasować bieg zdarzeń do tempa działań twojej drużyny. Przede wszystkim musisz z wielką dbałością rozegrać sprawę uczucia pomiędzy wampirzycą i jej synem. Nie możesz zapomnieć, że w pewnym momencie cele syna Mircalli i pozostałych bohaterów mogą stać się inne. Oni będą dążyli do zgładzenia wampirzycy (nie ma w tym nic dziwnego – Mircalla jest zła i musi zostać powstrzymana); on będzie się starał ją ochraniać, nie czyniąc jednocześnie krzywdy przyjaciołom. Z drugiej strony, Mircalla będzie próbowała wykorzystać syna i zaatakować, kiedy bohaterowie nie będą się niczego spodziewali. Nie chcieliśmy stworzyć kolejnej historii typu bij-zabij, pełnej rzutów kostkami i trupów. W tej opowieści część z bohaterów stanie przed trudnym wyborem pomiędzy złem a mniejszym złem. Tu nie ma czarnego i białego – jest szare. Gracze nie do końca będą pewni, czy postępują dobrze, czy źle.

Milej gry życzą autorzy.

P.S. Na koniec tego rozdziału jeszcze o dwóch rzeczach. Jako Mistrz musisz czuwać nad tym, aby równowaga gry nie została zachwiana. Niniejsza przygoda przeznaczona jest dla 4-6 graczy, na poziomach 6-8. Jeżeli okaże się, że twoja grupa jest zbyt słaba, aby poradzić sobie z wampirzycą, zmodyfikuj siłę potwora tak, by odpowiadał ich możliwościom.



Zaczynamy

Aby ułatwić Ci poprowadzenie tej przygody, podzieliliśmy ją na kilka części. W pierwszej z nich, zatytułowanej **Wioska**, znajdziesz opis wsi Jarek i jej mieszkańców. Poznasz również starą legendę o złym czarodzieju z wieży. Druga część, **Zamek**, opowie o spotkaniu z Ranaldem i Mircallą. Kolejna, **Wieża**, opisuje prastare ruiny, które znajdują się niedaleko Jarek. Czwarta i ostatnia, **Kościół i cmentarz**, ma szansę odkryć przed bohaterami zapiski ojca Alfios.

Od ponad trzech tygodni z wioski Jarek znikają ludzie. Na początku nie zaniepokoiło to nikogo. Nic w tym dziwnego, skoro pierwszymi ofiarami byli wioskowy głupek, Gon (wszyscy prorokowali, że prędzej czy później coś takiego się zdarzy) i dwójka zakochanych – Maria i Katanek (już od dłuższego czasu zanosili się z myślą opuszczenia wioski). Następny tydzień minął wyjątkowo spokojnie. Była to tylko cisza przed burzą. Kolejnym zaginionym okazał się wioskowy kapłan – Alfios. Przez cztery następne dni zniknęły jeszcze trzy osoby – drwal Ottik, siedmioletni syn kowala i czteromiesięczne niemowlę. O ile drwal i syn kowala mogli zgubić się w lesie (co byłoby i tak wielce nieprawdopodobne), to czteromiesięcznemu niemowlakowi raczej trudno byłoby wydostać się z kołyski i udać na kilkudniowy spacer.

Po tych wydarzeniach w wiosce wybuchła panika. Jako że wszyscy znikali po zmroku, ludzie zaczęli zamykać się na noc w swych domach. Poproszono również o pomoc pana, mieszkającego na zamku, o niecałe pół dnia drogi od wioski. Nie przyniosło to pożądanego efektów. Żołnierze nie odkryli śladów żadnego potwora. Podczas ich pobytu w wiosce nie wydarzyło się nic, co by mogło potwierdzić słowa wieśniaków. Po kilku dniach żołnierze powrócili do zamku. Po ich odejściu zniknęły kolejne trzy osoby – bednarz wraz z żoną i małą córeczką. Ludzie zrozumieli, że zamykanie się na noc w domach nic nie da. Istota, z którą mieli do czynienia, okazała się bardziej przebiegła i niebezpieczna, niż mogli przypuszczać.

Od czasu ostatniego zniknięcia minął tydzień. Każdej nocy wieśniacy zbierają się w gospodzie. Przesiadują w niej do świtu, po czym powracają do domów. Jak dotąd taktyka ta okazała się skuteczna. Mimo tego, że nie pojawiły się nowe ofiary, wieśniacy dobrze wiedzą, iż pośród ciemności tulących Jarek każdej nocy, kryje się coś niebezpiecznego, bardzo niebezpiecznego.

Co naprawdę dzieje się w Jarek?

Gnana żądzą krwi Mircalla przez setki lat wędrowała się po świecie. Jej ofiarą padło wielu ludzi. Minął niecały miesiąc od chwili, gdy w jej sidła wpadł Ranald, pan zamku, na którego ziemiach położone jest Jarek. Wampirzyca zaplanowała całkowicie nad dzielnym rycerzem, co pozwoliło jej bezkarnie grasować na jego ziemiach. Jak każdy wampir, Mircalla musi się żywić krwią, a w Jarek znalazła jej pod dostatkiem. Nauczona wielowiekowym doświadczeniem, nie pozostawia swych ofiar z widocznymi znakami na szyi lub nadgarstku. Aby zatrzeć ślady, porywa je z wioski, po czym pozbawione krwi zwłoki oddaje swoim sługom – wilkom, bądź też ghumom (nagrobcom).

W chwili, gdy drużyna bohaterów przybywa do Jarek, wampirzyca od niemalże tygodnia nie miała w ustach ludzkiej krwi. Jest bardzo wygłodniała, zaczyna więc działać.



Plan przygody

Jest to oczywiście tylko pewien zarys wydarzeń. Bardzo trudno przewidzieć, jak potoczą się losy bohaterów, a tym bardziej akcja samej przygody. Jako Mistrz Gry powinien być elastyczny i dostosowywać posunięcia Mircalli do poczyną graczy. Podczas przygody wydarzy się kilka rzeczy, które nie zostały tutaj opisane, gdyż to, czy nastąpią, zależy od posunięć bohaterów. Pewne propozycje znajdziesz w tekście przygody i na jej końcu, w opisie sposobu działania Mircalli.

1. Pierwsza noc

Bohaterowie przybywają do wioski. Z ust wieśniaków poznają przerażającą historię.

2. Druga noc

Mircalla podpala kilka chat, chcąc w ten sposób zmusić chłopów do wyjścia na zewnątrz. Jeżeli gracze przekonają wieśniaków, aby zostali w środku (będzie to bardzo trudne i to ty, Mistrzu Gry, zdecydujesz, czy okazali się wystarczająco przekonujący) nikomu nie stanie się nic złego. Jeżeli chłopcy wybiegną na zewnątrz, dwóch, albo trzech z nich nie powróci. Mimo wszelkich prób, bohaterom nie uda się znaleźć ich śladów.

3. Czwarty dzień

Do wioski przybywa kilku żołnierzy z pobliskiego zamku. Dostali rozkaz od swojego pana, aby skłonić poszukiwaczy przygód do skorzystania z gościny lorda Ranalda. Oczywiście za tym wszystkim kryje się Mircalla, która chce przyrządzić się z bliska swoim wrogom i ocenić ich możliwości.

4. Czwarta noc

Bohaterowie przybywają do zamku. Na przyjęciu po raz pierwszy spotykają Mircallę. Wampirzyca rozpoznaje w jednym z nich swego dawno zmarłego syna. To diametralnie

*Zakłeta przez ciebie rzuciłam grób,
Posłuszna woli twojej,
Ożywił mnie twój lubieżny żar
I nic go już nie ukoj.*

*Daj usta, ludzki oddech wasz
Jest boski i wszystek z płomieni!
Wypiję duszę twą do dna,
Umarli są nienasyceń.*

Heinrich Heine, Helena (2)

zmienia jej plany. Jeszcze tej samej nocy Mircalla odwiedza go i próbuje skłonić, aby zabił swych towarzyszy i został z nią na zawsze. Będzie starała się przekonać go za wszelką cenę. Dalszy rozwój wypadków zależy tylko od decyzji twoich graczy.

I. Wioska

Jarek leży o niecałe pół dnia drogi od zamku Karenstain. Otoczone jest stromymi wzgórzami porośniętymi sosnowym lasem. W kilku miejscach las przecinają wąskie, kręte ścieżki. Jedna z nich prowadzi do zamku Ranalda, inna, zarosnięta i zaniedbana, do opuszczonej wieży w sercu lasu. Jest też stary trakt ciągnący się z południa na północ (to zapewne nim przybędą bohaterowie). Sama wioska nie wygląda zbyt imponująco. Kilkanaście chat stłoczonych na niewielkiej przestrzeni, zaorane pola, które dopiero w lecie wydadzą plony i jedna gospoda to zbyt mało, aby ktokolwiek chciał odwiedzić wieś ponownie. W dawnych czasach w wiosce żyło ponad 100 osób. Choroby, wojny i inne nieszczęścia zmniejszyły tę liczbę o prawie połowę.

W momencie, gdy bohaterowie przybywają do Jarek, miejscowej społeczności przewodzi Antonina – kobieta w średnim wieku, która po swym mężu, Gustawie, odziedziczyła gospodę i niewielkie pole pod lasem. Antonina jest kobietą energiczną, pomyslową, umiejacą sobie poradzić z przeciwnościami losu. Mimo że mieszkańcy wioski popadli w apatię, stara się skłonić ich do walki – wytropienia i zabicia potwora. Jeżeli bohaterowie zdobędą jej zaufanie, będzie starała się za wszelką cenę przekonać chłopów, aby im pomogli.

Inna ważna osoba to kowal Anton, który chce zemścić się na potworze po utracie syna. Wysoki, potężnie zbudowany mężczyzna w wieku około 50 lat, bardzo dobrze zna okolicę i nie jest też tak przesądny jak pozostali chłopci. Jeżeli bohaterowie zdecydują się zabić potwora, bez wahania podąży za nimi.

Poszukiwacze przygód docierają do Jarek tuż przed samym wieczorem. Niestety, już na wiele godzin przed zmierzchem pogoda zaczęła się psuć. Ciężkie, ołowiane chmury przesłaniają słońce i pogrążają świat w przygnębiającej szarości. Zimny, wiosenny wiatr z godziny na godzinę przybiera na sile. Znosi się na burzę. Widok zabudowań pośród cieni wpływa na bohaterów krępująco. Zmęczeni wędrowcy marzą o ciepłej strawie i pełgającym w kominku ogniu. Niestety, wioska jest opuszczona. Zamiast pogodnych ludzi witają ich ciemne czeluście okien i drzwi. Nawet samotny pies tylko przebiegnie wędrowcom drogę, by po chwili skryć się w cieniu.

Na słowa „Czy ktoś tu mieszka?“, „Ludzie, na bogów, otwórzcie!“, odpowiada cisza. W oddali rozlega się grzmot zapowiadający pierwszy akt przedstawienia, które tej nocy wystawiać ma Matka Natura. Powoli, nieśmiało, małe kropelki zaczynają spadać na słomiane dachy. Przemoczeni wędrowcy, w końcu dostrzegają po przeciwnej stronie wioski budynek większy od jakiegokolwiek napotkanej

wcześniej chaty. Z dużej odległości wygląda on ponuro, a nawet przerażająco – jak olbrzym czający się w mroku na nadchodzącą ofiarę. Jednak wkrótce obawy bohaterów zostają rozproszone. Dostrzegają blade światło przeciskające się przez szpary w zatrzaskniętych okiennicach. Rażącym krokiem zbliżają się do masywnych drzwi. Zanim zapukają, przeczytają ledwie widoczny w strugach deszczu napis, wryty na bujającym się w rytm wiatru szyldzie: „Pod Starym Dębem”. Jeden z wędrowców, być może przywódca, puka. Po kilku chwilach przerywanych tylko biciem serca, drzwi otwierają się nieznacznie, ale wystarczająco, aby w wąskiej szczelinie dało się dostrzec zmęczoną, przestraszoną twarz kobiety i oczy patrzące najpierw z przerażeniem, a później z nadzieją.

Kobietą, która otworzyła drzwi, jest oczywiście Antonina. Sprawia wrażenie, jakby od kilku dni nie spała. Ma zaczerwienione, podkrążone oczy, ręce, którymi przytrzymuje zarzuconą na plecy chustę, drżą jak w febrze. Antonina przez chwilę parzy na bohaterów, oceniając, czy stanowią zagrożenie dla niej i dla jej wioski. Kiedy już upewni się, że są zwykłymi podróżnymi, a nie potworami przychodzącymi zabić jej przyjaciół, mówi: „Wejdźcie, proszę. Szybko”. Szczególny nacisk kładzie na to ostatnie słowo.

Widok, który ukazuje się oczom bohaterów, jest zadziwiający. W wielkiej izbie zebrali się wszyscy mieszkańcy wioski. Na twarzach ludzi widać zmęczenie, zrezygnowanie i strach... ludzki strach. Niektóre dzieci nie śpią, chociaż jest późno. Zafascynowanymi oczyma wpatrują się w nowoprzybyłych. Mniejsze cicho płaczą.

– Usiądźcie przy tym dużym stole. Za chwilę podam wam coś do jedzenia i picia. Wybaczcie, ale nie spodziewałam się żadnych gości o tej porze. W ogóle nie spodziewałam się żadnych gości... oprócz tego... – Antonina przerywa, jakby powiedziała za dużo.

Jeżeli bohaterowie zapytają, co chciała powiedzieć, uśmiechnie się tylko i zniknie w kuchni. Po jej wyjściu atmosfera stanie się bardzo napięta. Wszyscy ludzie będą wpatrywali się w bohaterów jak w zbawców, a może wrogów. Nikt jednak nie powie ani słowa, nawet jeśli zostanie o coś zapytany.

Antonina wróci po chwili, niosąc wielką miskę z parującą strawą. Obok miski położy na stole duże drewniane łyżki i wielkie pajdy chleba.

– To wszystko, co mamy. W tym roku nie powodzi się nam najlepiej – mówiąc to, szybko odwraca wzrok i powoli oddala się w kierunku ukrytego w cieniu stołu.

Dla Mistrza Gry: W tym momencie gracze stają przed jedną z najtrudniejszych przeszkód w tej przygodzie. To, czy zdołają ją pokonać, nie zależy od rzutu kostką, siły czy magicznych zdolności. Zależy przede wszystkim od ich gry. Od tego, czy okażą się dobrymi, godnymi zaufania ludźmi. Ty, jako Mistrz Gry, musisz być całkowicie przekonany o tym, że przerażeni mieszkańcy wioski zaufaliby bohaterom. Jedyną osobą poza Antoniną, która ewentualnie „złama się” i nawiąże rozmowę z bohaterami, będzie Anton. Najprawdopodobniej to właśnie od niego dowiedzą się o strasznych wydarzeniach ostatnich tygodni. Jeżeli jednak



nie zdołają przekonać do siebie chłopów lub też nie okażą żadnego zainteresowania opowieścią Antona, akcja przygody się nie zawiąże. Rano, kiedy wypoczną, będą mogli wyruszyć w dalszą drogę, pozostawiając za sobą bezbronnym i potrzebującym.

Przyjmijmy, że bohaterom udało się zdobyć zaufanie mieszkańców wioski. Anton opisz po kolei wszystkie wydarzenia ostatnich tygodni. Powie, że w wiosce pojawili się żołnierze lorda Ranalda i że nic nie udało się im wykryć. Zapytany o to, czy w okolicy znajdują się jakieś inne, tajemnicze miejsca, wspomni o starej wieży i poprosi swą babkę, aby opowiedziała historię tej budowli.

Historia starej wieży

A to panie, dawno temu było, tak że i ja nic nie pamiętam. Ale moja babka, Matylda, opowiadała, że był taki jeden, co to z daleka przyjechał i iną wybudował. Ponoć miły był iskarb ze sobą przywiózł. Na początku to i ludziska chodzili do niego po poradę, a i niewiasty po lubczyki do niego chodziły, bo i mądrze mówił. Potem ludzie poczęli go omijać. Zło zaczął czynić. W nocy ognie piekielne w wieży widziano, a i krzyki potępionych nieraz dało się słyszeć. A potem, ci co do niego chodzili, pomarli. Wszyscy jak jeden mąż. Ile to było wtedy płaczu. Kobiety swych mężów straciły, dzieci matki. Do pana na zamek nasi poszli i o sprawiedliwość go prosili, ale pan rzekł, że dowodów nijakich ni ma, że to zaraza jakowaś. Potem gorzej jeszcze zaczął się poczęło. Ci, co zmarli, z grobów wstali i do swych domów wrócili. Na początku to i się ludziska ucieszyli, że to cud jakowyś, czy co. Ale niedługo się radowali. Ci co wrócili, już nie tacy jak za życia byli. Zło w nich jakieś drzemało, krzywd wiele uczynili. Jeden utopił wszystkie swoje dzieci. Drugi chałupę z rodziną spalił. A to ludzie wtedy się zebrali i wyrwali chwasty. A każdego, gdy ginął, sztydził. Mówił, że pan ich z wieży przyjdzie i pomści ich wszystkich. Jak tylko my to usłyszeli, to kilku chłopów skrzyknęło się i pobiegli w te pędy do pana na zamku. Najstarszy z nich, Timor mu było, rzekł: „Panie, ratuj nas. My dzieci twoje. Nie pozwól złemu po swej ziemi się panoszyć i z bogów drwieć.” Pan tym razem uwierzył w nasze słowa, drużynę zbrojnych skrzyknął i nocą na wioskę spadł. Wieżę spalił i potwory, co złemu służyły, wytłukł. Ale zły silniejszy był, niż wszyscy myśleli. W ogniu stał i ponurym wzrokiem tupał. Zanim ten go pochłonął, zdążył jeszcze wykrzyczeć słowa: „Wrócę i zemścę się na was wszystkich! Umrzecie, ale nie w spokoju! Zanim wyślę was do piekła, wyrwę wam serca!” No i to panie pewnie on tera wrócił i na nas mścić się począł.

Poza starą wieżą w okolicach wioski, obok cmentarza, stoi stary kościół. Mówiąc o wieży oraz zamku, Anton wspomni także i o nim. Wszystkie potrzebne informacje o kapłanie i świątyni można znaleźć w części poświęconej kościołowi.

Rankiem burza, która szalała przez całą noc, słabnie, gromząc tylko od czasu do czasu odległymi grzmotami. Ludzie powoli rozchodzą się do swych domów. Zimny deszcz zmywa łzy z oczu kobiet i dzieci. Bohaterowie mogą zrobić cokolwiek. Powędrować dalej, rozejrzeć się wokół wioski, pójść do starej wieży lub kościoła.

Dla Mistrza Gry: Rano twoi gracze udadzą się najprawdopodobniej do kościoła, bądź też do starej wieży. Bliższe informacje o obu miejscach znajdują się w rozdziałach im poświęconych.

Dzień był dla bohaterów bardzo męczący. Strudzeni i mokrzy docierają do wioski tuż przed zmrokiem. Ich oczom

ukazuje się procesja mieszkańców zmierzających w kierunku gospody. Ostatnie promienie słońca, przebijając się przez zasłone chmur, znikają powoli za horyzontem. Świat dostaje się we władanie Matki Nocy. Wraz ze słońcem, które udało się na zasłużony odpoczynek, zniknęło także poczucie bezpieczeństwa. Zielony i przyjazny do tej pory las zmienił się w obcą, upiorną puszcę. Poczucie zagrożenia narasta z każdą chwilą. Bohaterowie przyśpieszają kroku. Po chwili stają w środku gospody. Groza gdzieś się ulatnia. Otaczają ich przyjazne twarze wieśniaków. W powietrzu unosi się zapach ciepłej zupy. Z kuchni dobiega głos Antoniny:

– Zaraz przyniosę wam coś do jedzenia. Musicie być bardzo głodni.

Po posiłku chłopcy zaczęli zasypywać bohaterów pytaniami. Przebieg rozmowy będzie zależał od tego, co się wcześniej wydarzyło. Po pewnym czasie chłopcy zamilkną. Noc mija powoli, jakby z pewnym ociąganiem. Godziny wloką się niemiłosiernie. Ciąła bohaterów ogarnia błogie rozleniwienie. W pewnym momencie Anton, który co jakiś czas wyglądał na zewnątrz przez szparę w okiennicy, krzyczy:

– Ogień! Gore! Nasze domy płoną!

Na te słowa chłopcy zrywają się z ziemi i tak, jakby zapomnieli o czającym się na zewnątrz niebezpieczeństwie, ruszają w stronę drzwi.

– Stójcie! Stójcie! – krzyczy Antonina, ale żadna siła nie jest w stanie ich zatrzymać. Wypadają na zewnątrz, biegnąc w stronę swoich gospodarstw. Ciemność, która do tej pory tuliła w swych objęciach małą wioskę, ustąpiła niechętnie sile żywiołu. Cztery chaty płoną, nic sobie nie robiąc z deszczu, który ciężkimi kroplami spada z zachmurzonego nieba.

Dla Mistrza Gry: Po dwóch godzinach pożar zostaje ugaśszony. Niestety, znikają trzy kolejne osoby. Żadna magia, ani najlepszy tropiciel nie są w stanie ich odnaleźć. Gracze oczywiście tego nie wiedzą, ale sprawczynią całego wydarzenia jest spragniona krwi Mircalla. Jeżeli uda im się powstrzymać chłopów przed wyjściem na zewnątrz, żaden z nich nie stanie się ofiarą wampiryzmy. Dalsza część nocy mija spokojnie (o ile w tych okolicznościach jest to możliwe). Podczas następnego dnia i nocy Mircalla nie niepokoi mieszkańców wioski. Przygotowuje się do spotkania z przybyszami, których dostrzegła podczas pożaru. Co w tym czasie będą robili gracze, zależy tylko od nich. Być może zechcą zbadać stare ruiny, bądź też kościół.

To już czwarty dzień. Znużenie daje się bohaterom we znaki. Mimo że wiedzą, iż coś złego czai się wokół, nie udało im się posunąć śledztwa ani o krok. Ponury nastrój zaczyna udzielać się również mieszkańcom wioski. Nadzieja, która przybyła tu wraz z bohaterami, szybko przerodziła się w zwątpienie. Chłopcy z coraz większym przerażeniem oczekują zbliżającej się nocy. Co też ona przyniesie? Śmierć? A może coś jeszcze gorszego? Niekiedy zaczynają przebąkiwać o opuszczeniu wioski i pozostawieniu dobytku swojego życia. Ale dokąd pójść? Czy zdołają uciec przed swym mrocznym przeznaczeniem? Najbardziej deenerwująca w tym wszystkim jest bezradność bohaterów i oczekiwanie. Mimo starań, mimo mocy, jakimi dysponują, nie są w stanie ochronić tych biednych ludzi.

Nagle drzwi do gospody otwierają się z trzaskiem. Do środka wpada młody chłopak, może mieć najwyżej jedenaście lat.

– Żołnierze! Żołnierze jadą! – krzyczy i podbiega do bohaterów. – Z zamku! Od lorda!

Bohaterowie nie muszą zbyt długo czekać na potwierdzenie jego słów. Rżenie koni, grube i męskie głosy przebijające powietrze zapowiadają przybycie zbrojnych. Po chwili przez otwarte drzwi można dostrzec zbliżających się jeźdźców. Jeden z nich – wysoki, szczupły mężczyzna, okryty błyszczącą kolczugą – zgrabnie zeskakuje z rumaka i staje w drzwiach gospody. Uważnie rozgląda się po pomieszczeniu i zatrzymuje swoje spojrzenie na bohaterach. Robi kilka sprężystych kroków i staje przy ich stole.

– Jestem kapitan Armand. Mój pan ma zaszczyt zaprosić was na swój zamek. Chcę, abyście jak najszybciej udali się ze mną. – Mówi to tonem nie znoszącym sprzeciwu.

Dla Mistrza Gry: Armand dostał rozkaz sprowadzenia bohaterów za wszelką cenę. Jeżeli nie będą chcieli się z nim udać na zamek, użyje siły. Bohaterowie mogą z nim pojechać, albo nie. Jednak w tym drugim przypadku zrobią sobie z Ralalda wroga, co w dużym stopniu utrudni im rozwiązanie zagadki.

II. Zamek

Droga wiodła teraz przeważnie pod górę, czasem tylko nieznacznie schodząc w dół. Nagle zdałem sobie sprawę, że stanęłam przy zatrzymanym koniu. Znajdowaliśmy się na kamiennym dziedzińcu wśród ruin olbrzymiego zamku. W żadnym z okien nie pojawił się nawet promyk światła. Na tle nieba rozjaśnionego księżycowym blaskiem rysował się postrzępiony kontur blanki obronnego muru.

Bram Stoker, *Drakula*

Droga do zamku jest męcząca i monotonna. Wąska ścieżka na przemian wznosi się i opada pośród porośniętych drzewami wzgórz. Las wokół tętni życiem. Co jakiś czas przez ścieżkę przebiegają spłoszone obecnością ludzi samy. Pośród gałęzi uwijają się ptaki. Niebo na zachodzie powoli przybiera krwistoczerwony kolor. Droga po raz ostatni wspiną się na wysokie wzgórze. Z przodu, na końcu drogi, czuwa, niczym niestrudzony strażnik, pełen majestatu zamek. Od razu widać, że nie jest już młodzieńcem. To raczej staruszek, który przeszedł przez życie z podniesioną głową.

Wysokie mury, wyciągające szyje ku niebu wieże i wielka brama przytłaczają swym ogromem nadjeżdżających ludzi.

Dla Mistrza Gry: Podczas drogi żołnierze wymieniają z bohaterami zaledwie kilka słów: „Tak”, „Nie”, „Dowiedcie się wszystkiego na miejscu”. Każdy uważny obserwator zauważy, że nie zachowują się naturalnie. Są spięci, wyraźnie poddenerwowani.

Bohaterowie wraz z żołnierzami powoli wchodzą w otwarte usta zamku. Już na pierwszy rzut oka widać, że nie jest to zadbane miejsce. W oczy rzucają się walające na dziedzińcu cegły, skruszone mury i rdzewiejąca brama. Ludzie, zamieszkujący ten zamek sprawiają podobne wrażenie. Żołnierze, którzy wychodzą na spotkanie, zataczają się nieznacznie. Nie jest to jednak objaw zmęczenia. Ich przeziębione alkoholom oddechy nie pozostawiają cienia wątpliwości.

– Zajmijcie się końmi – rozkazuje Armand swym podwładnym, po czym zgrabnie zeskakuje z konia. – Chciałbym, abyście udali się ze mną – zwraca się do bohaterów. – Pan pewnie się już niecierpliwi.

Po wypowiedzeniu tych słów odwraca się plecami i żołnierskim krokiem rusza w stronę mrocznej bryły głównej budowli. Kiedy ostatni z bohaterów zniknie wewnątrz ogromnego budynku, ostatnie promienie słońca zgaszą swój blask, pozostawiając wędrowców sam na sam z tym miejscem.

Dla Mistrza Gry: Wewnątrz zamek nie prezentuje się lepiej. Wiszące na ścianach gobeliny wyblakły i zmamiałły, tak jak i sama budowla. Wąskie korytarze, łączące komnaty są pogrążone w półmroku. Jedyne źródło światła to tkwiące w ścianach pochodnie. Komnata, do której Armand wprowadza bohaterów, stanowi wyjątek.

W dawnych czasach takiej siedziby nie powstydziliby się diuk ani książę. Pełgające w kandelabrach świece ukazują oczom bohaterów świetność tego miejsca. Być może nie sprawia takiego wrażenia, jak dawniej, jednak jest w nim coś, co zapiera dech w piersiach. Ściany pokryte są wielobarwnymi gobelinami przepięknej roboty. Podłogi pokrywają grube, wschodnie dywany. Wszędzie czuć przepych. Złote puchary, talerze i sztuce czekają już na przybyszów.

Naprzeciw wejścia, przy dużym, dębowym stole siedzi postawny mężczyzna w wytwornych szatach, których nie powstydziliby się nawet ktoś królewskiej krwi. Na pierwszy rzut oka sprawia surowe, wręcz ascetyczne wrażenie. Jego szczupła twarz przyciąga spojrzenia bohaterów, tak jak światło przyzywa z mroku ćmy i inne owady nocy. Wąskie usta wykrzywiają się w grymasie przypominającym uśmiech. Na widok gości mężczyzna podnosi się, odgarniając jednocześnie do tyłu długie, czarne włosy.

– Witajcie... goście. Jestem Ralald, pan tego zamku – jego głos przecina zalegającą w komnacie ciszę niczym miecz. – Usiądźcie i posilcie się. Jesteście na pewno głodni i strudzeni. – Mówiąc to sam ciężko siada na tronie. – Wybaczcie, że nie posilę się z wami, ale już jadłem, a poza tym nigdy nie pijam... wina.

– Kochanie, czy nie przedstawiś mnie naszym gościom? – Ten zmysłowy, kobiecy głos dobiega zza pleców bohaterów. Zaskoczeni (nie słyszeli nikogo wchodzącego) odwracają się i na krótką chwilę zamierają oczarowani widokiem, który ukazał się ich oczom. Stojąca w wejściu do komnaty kobieta jest jak objawienie, obietnica zbawienia i wiecznej miłości. Jej smukłe ciało jest opięte suknią



koloru krwi, która w połączeniu z białą skórą sprawia niesamowite wrażenie, jakby musnięcie czegoś nierealnego, ulotnego, nieuchwytnego.

– Chciałbym przedstawić wam, panowie, moją żonę, Mircallę – największy skarb, jaki posiadam. Skarb, który daje mi siłę, aby przetrwać.

– Nie przesadzaj, mój drogi mężu. Mówiąc takie rzeczy zawstydzasz mnie. Jest mi bardzo miło... – jej głos zamiera. Rozszerzonymi ze zdumienia oczami wpatruje się w bohatera, jakby dojrzała w nich coś, co dawno zaginęło, a czego nie spodziewała już nigdy się odnaleźć. Przez moment sprawia takie wrażenie, jakby miała upaść. Po wydającej się wiecznością chwili potrząsa głową i słabym głosem mówi: – Wybaczcie mi goście, źle się poczułam. To migrena. Pozwólcie, że was opuszczę. Mężu...

Dla Mistrza Gry: Mircalla rozpoznała w jednym z bohaterów swojego dawno zmarłego syna. Nie była przygotowana na taki widok. Po tylu latach, po raz pierwszy dostrzegła szansę na naprawienie swojego błędu i połączenie się z dzieckiem na wieki. Zdezorientowana opuszcza komnatę, aby przemyśleć swoje dalsze posunięcia. Ranałd wydaje się nie zwracać uwagi na jej zachowanie. W czasie wieczery i dalszej części wieczoru mówi niewiele, pytając tylko o to, kim są bohaterowie, skąd przybywają i co ich sprowadza w te strony. Zapytany o wydarzenia w wiosce i historię starej wieży wzruszy tylko ramionami mówiąc, że jego ludzie nie odnaleźli żadnego potwora, a historia ruin to legenda, w którą nikt nie wierzy. Po kolacji jeden ze służących zaprowadzi bohaterów do specjalnie przygotowanych na ich przybycie komnat.

Po północy

*Niech chuć wasza grzeszna przemieni się w gniew
Niech babka swej wnuczce wypije z żył krew!*

Aleksy K. Tołstoj, *Upiór* (3)

Bładołicy księżyc wypełnia noc srebrem. Za wąskim oknem rozlega się pohukiwanie puszczyka. Rygiel w drzwiach pozwoli zmieniać swoje położenie, choć nie widać ręki, która by go przesuwiała. Drzwi otwierają się po chwili wahania. Bohater, spoczywający na łóżku wpatruje się w nie jak zaczarowany. Ubrana w białą, powłóczystą koszulę Mircalla wchodzi do pokoju. Powoli zbliża się do łóżka poczym siada na jego krawędzi. Bierze oniemiałego bohatera w swe ramiona i zaczyna tulić go do piersi. Z jej oczu spływają łzy. Drżące usta wypowiadają pierwsze słowa:

– To już tyle lat, mój synu. Prawie zapomniałam jak wyglądasz. Przyjemnie jest wziąć cię znowu w ramiona, gładzić twoje jedwabiste włosy. Już nigdy cię nie opuszczę. Będziemy zawsze razem, na dobre i na złe. Lecz najpierw musimy pozbyć się tych, którzy z tobą przybyli. Oni nie są nam potrzebni.

Dla Mistrza Gry: Jest to kluczowy moment tej przygody. Przepełniona miłością do swojego syna Mircalla pragnie odzyskać go za wszelką cenę. Nie zniesie myśli o ponownej rozłące. Bohater znajduje się pod jej częściowym wpływem, ma jednak wolny wybór. Może zrobić to, co będzie chciał. Wydawać by się mogło, że odmówi Mircalli, ale nie jest to takie pewne, tym bardziej, że rzeczywiście jest w nim coś z jej syna. Na jej widok budzą się wspomnienia o miejscach, ludziach i wydarzeniach, w których nigdy nie był ani nie uczestniczył. Serce podpowiada bohaterowi, że

ta kobieta jest naprawdę jego matką. Rola, która przypadła mu w tej przygodzie, jest trudna i nie każdy może jej sprostać. Z jednej strony stoją jego przyjaciele, ludzie, z którymi przeżył wiele niebezpiecznych chwil. Zaś z drugiej – matka, którą właśnie zaczął darzyć nie dającą się opisać miłością. Bohater będzie musiał zdecydować, być może jeszcze nie tej nocy, a następniej, po której stronie się opowie. Ty, jako Mistrz Gry, powinieś dokładnie mu przedstawić, jak się rzeczy mają i dać trochę czasu do namysłu. W tym momencie, uprzedzając wydarzenia, chcielibyśmy dać ci kilka rad. Bohater ma trzy wyjścia: stanąć przeciwko matce; pójść za nią i zniszczyć swoich przyjaciół; rozegrać całą sprawę tak, aby ochronić towarzyszy i jednocześnie nie skrzywdzić Mircalli. Trudno nam powiedzieć, jak sami zachowalibyśmy się w tej sytuacji. Najprawdopodobniej wybralibyśmy to trzecie wyjście. W tym momencie wszystko zależy jednak od gracza, któremu powierzysz rolę syna Mircalli. Ważne jest to, aby dobrze zrozumiał i wczuł się w rolę, którą odgrywa. Musi pamiętać, że w takiej sytuacji, w jakiej się znalazł, podejmowanie pochopnych decyzji może doprowadzić do śmierci ludzi, których kocha (mamy na myśli i przyjaciół, i matkę).



Kilka słów komentarza: I to już właściwie koniec przygody. Jej zakończenie będzie zależało od tego, jak zachowają się bohaterowie, a przede wszystkim syn Mircalli. Jeżeli zdecyduje się zabić swoich przyjaciół i razem z matką stanąć przeciwko nim, koniec wydaje się być prosty do przewidzenia. Członkowie drużyny zostaną zniszczeni, a jeżeli nawet tak się nie stanie, okupią swe zwycięstwo ogromnymi stratami. W przypadku, gdy syn wampiryzcy nie opowie się po jej stronie i ostrzeże swoich przyjaciół, zakończenie też nie musi okazać się pomyślne. Mircalla jest istotą bardzo inteligentną, posiadającą doświadczenia zebrane przez setki lat. Wykorzysta nie tylko swą siłę, ale również spryt. Pozostaje nam jeszcze trzecia możliwość. Pamiętaj o tym, że Mircalla nigdy nie skrzywdzi swojego syna. Tym razem gracze będą musieli wykazać się inteligencją i sprytem. Ich jedynym argumentem przetargowym jest fakt, że wampiryzca nie zrobi nic złego swemu dziecku. Czy zdołają go wykorzystać? To zależy wyłącznie od nich.

III. Wieża

Opowieści o przeszłości wieży zaintrygowały bohaterów na tyle, że zdecydowali się ją odwiedzić. Kręta ścieżka, która do niej prowadzi, jest zarośnięta, w wielu miejscach poprzecinana zwalonymi pniami drzew. Większa część drogi wiedzie przez stary, gęsty las porastający okoliczne wzgórza. Olbrzymie drzewa nachylają swe konary ponad głowami członków drużyny, zdają się śledzić każdy ich ruch. Wiatr, buszujący pomiędzy koronami niesie ze sobą szelest wielu tysięcy liści. A może to nie jest szelest? Może to szept? Jeżeli dłużej się nad tym zastanowią, wsłuchają w to, co mówi las, rzeczywiście rozróżnią słowa: „Głupcy, głupcy. Patrz, jacy oni mali. Idą na śmierć, na śmierć, śmierć...”

Pod koniec pięciogodzinnej wędrówki las staje się rzadszy, a teren powoli wznosi się. Przed bohaterami, na ogromnym wzgórzu, tkwi niemy świadek minionych zdarzeń – wieża, która niegdyś była domem złego czarnoksiężnika. Prastare mury są porośnięte mchem i bujną winoroślą. Dookoła leżą porozrzucane kamienie, które wiele lat temu musiały być częścią, zrujnowanej teraz, budowli.

Dla Mistrza Gry: Elfy, dobrzy kapłani i paladyni wyczuwają zło, emanujące z tego miejsca. Im bliżej podchodzą do budowli, tym silniejsze jest to uczucie. Ktoś obdarzony wiedzą może stwierdzić, że jest to pozostałość po jej dawnym właścicielu. Po całym świecie porozrzucane są miejsca, w których mieszkał ktoś zły. Nawet jeżeli odszedł, zło pozostało. Zwykli ludzie nie zwracali lub nie chcieli zwracać na nie uwagi. Takie miejsca odznaczają się pewną specyficzną właściwością: działają niczym magnes na inne, żyjące w ciemności istoty. Być może jeden z bohaterów przypomni sobie starą historię:

Dawno temu, w pewnym mieście, żył bogaty człowiek. Miał żonę i dzieci. Wszystkim wydawało się, że jest szczęśliwy. Nikt nie mógł zrozumieć, dlaczego pewnego dnia wymordował rodzinę, a sam powiesił się na strychu. Przez lata dom stał opuszczony. Zwykli ludzie omijali go, podświadomie wyczuwając drżące w nim zło. W trzynaste lat później pojawił się nowy właściciel. On również założył rodzinę i jeszcze przez pewien czas żył nieświadomy swojej prawdziwej natury. Potem znowu stało się to samo. Ludzie zaczęli szeptać, że miejsce jest przeklęte, że zamieszkał w nim demon. Chcieli spalić dom, ale tego nie zrobili... na swoją zgubę. Po kolejnych dziesięciu latach budynek przyciągnął kolejną osobę. Ale tym razem nie był to człowiek nieświadomy drżące w nim bestii. Do domu przybył wampir, który sprowadził na miasto zagładę. To miejsce jest jak ten budynek z opowieści. Działa niczym magnes. Być może udało mu się sprowadzić z powrotem do życia mroczną duszę złego czarnoksiężnika. Być może.

Prawie całe wnętrze wieży wypełnione jest poczemiałym gruzem. Wszystko wskazuje na to, że opowieści wieśniaków są prawdziwe. Zapewne jeden z bohaterów zauważy

czamy otwór w ziemi, z wnętrza którego wydobywa się ohydny smród. Poszukiwacze przygód ostrożnie zbliżą się do dziury, trzymając broń w gotowości. Wewnątrz odkryją prowadzące w ciemność, wilgotne jeszcze od deszczu, kamienne schody. Z pewnym ociąganiem pierwszy z nich ruszy w dół. Za nim podążą inni. Być może czarodziej mocą swych słów przywoła światło i ciemność zastąpi półmrok. Każdy krok będzie przybliżał bohaterów do końca schodów. Na dole czeka ich nieprzyjemny widok. Rozkładające się ciała, ludzkie szkielety i zbutwiałe trumny pokrywają niemal całą powierzchnię komnaty (każdy z graczy powinien wykonać test grozy na +1/KC: bohaterowie otrzymują 1 PO z prawem do rzutu obronnego), do której prowadzą schody. Słodkawy odór ze zdwojoną siłą wdziera się w nozdrza. Niektórym z nich nie uda się powstrzymać mdłości. Trzymając się za brzuchy, wyrzucą z siebie całą zawartość swoich żołądków. W końcu dostrzegą trzy przejścia w ścianach i ze strachem zdadzą sobie sprawę, że to jeszcze nie koniec, że być może dalej czeka ich jeszcze większy koszmar (rzut obronny na strach albo nie pójść dalej/KC: rzut obronny na sugestię).

Dla Mistrza Gry: Historia o czarnoksiężniku i kławie, którą rzucił na mieszkańców wioski, nie oznacza, że powrócił po śmierci. Zadanie tej historii jest inne, jej celem jest naprowadzenie bohaterów na niewłaściwy trop. Musisz postarać się, aby prawie do końca rozgrywki myśleli, że mają do czynienia z czarnoksiężnikiem (który gdzieś się ukrywa), a nie z wampiryzcą. Powyżej przytoczyliśmy starą opowieść, którą być może zna jeden z nich. Nie zrobiliśmy tego bez powodu. To właśnie stara wieża przyciągnęła tutaj Mircallę (być może opowieść zasugeruje bohaterom, że ich wrogiem jest ktoś inny). Wampiryzca odnalazła w niej troje ocalałych sług dawnego pana tego miejsca. Są nimi ghule (nagrobce), które karmi ciałami swych ofiar, w ten sposób pozbywając się śladów (KC: widok ghuli sprawia, że bohaterowie zyskują 3 PO, pod warunkiem oczywiście, że nie wykonają rzutu obronnego na sugestię). Trumny, które znajdują się w lochach, zostały przyciągnięte przez ghule z miejscowego cmentarza. Jedną z nich stała się własnością Mircalli, która czasem spędza tu dnie. Każdy z trzech korytarzy prowadzi do małej, kwadratowej komnaty. W nich również, na podłogach, walają się kości i zwłoki. Pośród ciał bohaterowie mogą odnaleźć święty symbol należący do wioskowego kapłana (ty musisz ustalić, jakiego boga jest to symbol). Zwiedzający lochy bohaterowie narażają się na spotkanie z ghumami. Tylko od ciebie zależy, czy to nastąpi. Wizyta w tym miejscu może całkowicie zburzyć chronologię wydarzeń, które zostały przez nas opisane. Być może bohaterowie pomyślą, że to właśnie ghule są odpowiedzialne za wszystkie nieszczęścia. Jeżeli je pokonają, po powrocie do wioski będą mogli stwierdzić, że niebezpieczeństwo zostało zażegnane. Powiedzą chłopom, aby wrócili do swych domów, gdyż są bezpieczni i nic już im nie grozi. Jeśli tak się stanie przed drugą nocą, Mircalla nie będzie musiała podpalać domów. Po prostu porwie kilka ofiar. Jeżeli do tego dojdzie, nastawienie chłopów do poszukiwaczy przygód ulegnie gwałtownej i wyraźnej zmianie. Być może wieśniacy zażądają, by



bohaterowie wynieśli się z okolicy. Być może kilku z nich będzie chciało pomścić swoich bliskich itd.

IV. Kościół i cmentarz

Już z daleka mały, szary kościółek wygląda na opuszczony. Opuszczony oczywiście przez ludzi, a nie przez boga. Bohaterowie powoli zbliżają się do niego, podczas gdy stada wron krążą w górze zmagając się z silnym wiatrem smagającym wzgórze i drzewa. Z pola po prawej stronie spogląda na nich postrzępiony, samotny strach na wróble. W pewnej chwili silny podmuch wiatru zrywa z głowy stracha stary kapelusz, który, unoszony porywami, leci w stronę poszukiwaczy przygód.

Kościół jest już blisko. Kolorowe witraże w ścianach zdają się mrugać na powitanie niespodziewanych gości. Znajdujący się na nich święci i bohaterowie szepczą modlitwy za niewinnych, potrzebujących pomocy i samotnych. Za kościołem wznosi się mur wyższy od dorosłego mężczyzny. Żelazna furka, której zadaniem była ochrona spokoju zmarłych, jest otwarta na oścież. W głębi cmentarza widnieją domy umarłych – groby.

Dla Mistrza Gry: W obecnej chwili kościół jest opuszczony. Kapłan, który w nim mieszkał, był jedną z pierwszych ofiar Mircalli. Pamiętaj, że kościół nadal pozostaje świętym miejscem i wampirzyca nie ma do niego wstępu. Ten fakt może mieć duże znaczenie dla przyszłych losów twojej drużyny. Wewnątrz znajduje się wielka nawa. Rzędy prostych, drewnianych ławek stoją na wprost ołtarza, nad którym góruje posąg boga (jaki to będzie bóg, zależy tylko od ciebie). Wielokolorowe światło wpada do środka, mieniając się na ścianach, podłodze i kolumnach. Panuje tutaj nabożna cisza i spokój. W jednej z bocznych naw ukryte są drzwi, które prowadzą do małego pomieszczenia wypełnionego kilkoma prostymi sprzętami. Na półce wiszącej na ścianie stoi kilka ksiąg religijnych. W kącie, na małym stoliku, spoczywa otwarta księga. Bliższe oględziny pozwolą stwierdzić, iż jest to pamiętnik ojca Alfiosa. Kilka ostatnich zapisków powinno dać trochę do myślenia twoim graczom.

Dla Mistrza Gry: Cmentarz jest zaniedbany. Dookoła grobów plenią się chwasty. Już na pierwszy rzut oka bohaterowie dostrzegają rozkopane groby. Wszystko wskazuje na to, że ktoś lub coś, w sobie tylko wiadomym celu, porwa zwłoki wraz z skrzyniami, w których spoczywały. W ten sposób zostało sprofanowanych ponad dwadzieścia grobów. Ty oczywiście wiesz, że zrobiły to służące Mircalli – ghule. Być może, po obejrzeniu ruin wieży, gracze również dojdą do tego wniosku.

„Mircalla” inaczej

Zdajemy sobie sprawę z tego, że **Mircalla** może z najróżniejszych powodów nie przypaść do gustu wielu osobom. Być może zbyt mało się w niej dzieje. Być może żaden gracz w twojej drużynie nie będzie w stanie udźwignąć ciężaru, jaki nakłada na niego rola syna Mircalli. Być może niniejsza przygoda po prostu nie będzie tym, co „tygrysy lubią najbardziej”. Poniższe wskazówki pomogą ci ją zmienić, wprowadzić nowe elementy, dzięki którym scenariusz będzie, być może, w większym stopniu pasował do twojego stylu prowadzenia i temperamentu twoich graczy.

Jeżeli uznasz, że jest to konieczne, zrezygnuj z wątku „matki i syna”. W tej wersji Mircalli wampirzyca będzie tylko żadnym krwi potworem usiłującym za wszelką cenę unicestwić bohaterów. Dzięki tej zmianie poprowadzenie scenariusza stanie się o wiele prostsze. Bohaterowie będą tymi „dobrymi”, wampirzyca stworem zła.

Nie wszyscy porwani z wioski ludzie zostali od razu zabici. Część z nich jest przetrzymywana w podziemiach wieży. W ten sposób wampirzyca zapewnia sobie niezbędną do życia krew. Bohaterowie mają szansę odnaleźć ich i uratować. Niestety większość porwanych wieśniaków pograżyła się w szaleństwie. Niektórzy z nich są agresywni, inni stracili zainteresowanie otaczającym ich światem. Tylko fachowa pomoc lub czary leczące umysł będą w stanie ich uratować. Bohater, który zaopiekuje się nimi i pomoże powrócić do zdrowia, powinien otrzymać dodatkowo 200-400 (KC 20-40) punktów doświadczenia.

Mircalla kontroluje więcej niż trzy ghoule. Ich ilość będzie zależała od ciebie i siły twojej drużyny. Ghoule mieszkają nie tylko w wieży, ale i w zamkowych podziemiach. Wampirzyca lubi je mieć blisko siebie. Dzięki temu bardzo szybko przybywają na jej wezwanie.

Może okazać się, że to nie Mircalla jest głównym przeciwnikiem bohaterów w tej przygodzie. Tak jak i oni, odgrywa tylko przeznaczoną jej rolę w planie zemsty czarnoksiężnika z wieży. Przed laty adept mrocznej sztuki nie rzucił słów na wiatr. Stoi za wszystkimi wydarzeniami, które ostatnimi czasy miały miejsce w wiosce. To on sprowadził wampirzycę. To on pozwolił przejąć jej kontrolę na swoimi dawnymi sługami. Jeżeli wampirzyca zawiedzie go, sam przystąpi do działania. Sprawę, że umarli powstaną z grobów i ruszą na Jarek. Ich ilość zależy oczywiście od ciebie. Ten wątek powinien zostać wykorzystany tylko wtedy, gdy uznasz, że drużyna jest na tyle silna, aby poradzić sobie z nowym zagrożeniem. Pamiętaj, że poza umiejętnością ożywiania umarłych, czarnoksiężnik stracił wszystkie swoje moce. Sprowadzenie Mircalli i ożywienie trupów wyczerpie go i uczyni niegroźnym na następne 100 lat. Jedyną szansą na zniszczenie czarnoksiężnika jest odnalezienie jego kości (znajdują się wśród ruin wieży) i złożenie ich do poświęconej ziemi.

Fragmenty pamiętnika

Ostatnio miałem znowu ten sam sen. Bóg ostrzega mnie przed czymś, co się wkrótce zdarzy. Wiem, że czeka mnie wielka próba.

Widziałem to coś w moim śnie. Wiem, że nic, poza mocą mojego boga, tego nie powstrzyma. Na razie czekam. Wkrótce, gdy nadejdzie ta chwila, wyruszę.

Wiem, że to coś czai się gdzieś blisko. Modliłem do boga się o jakiś znak, wskazówkę i siłę.

Dzisiaj wyruszę, aby zmierzyć się z tym czymś. Mam nadzieję, że moc boga pozwoli mi zwyciężyć. Jestem jedyną nadzieją tych biednych ludzi. Kilku z nich już postradało życie.

Punkty doświadczenia

Tematem niniejszej przygody nie jest walka. Liczy się przede wszystkim kunszt aktorski twoich graczy, ich pomysły i postawa. Dlatego też to one powinny zostać ocenione w pierwszej kolejności. Poniżej znajdziesz propozycje przyznawania punktów doświadczenia za tę przygodę. Pamiętaj, że są to tylko propozycje i że to ty masz ostateczne słowo w tej sprawie. Zawsze, zależnie od sytuacji, możesz przydzielić ich mniej lub więcej. My nie jesteśmy w stanie przewidzieć wszystkich posunięć graczy.

Punkty doświadczenia, które może otrzymać syn Mircalli (w nawiasach dla KC):

Dobre wczucie się w rolę	500-1500 (50-150)
Zabicie Mircalli	0
Zabicie przyjaciół	0
Próba ochrony i matki, i przyjaciół	1000 (100)
Udana próba ochrony i matki, i przyjaciół	2500 (250)

Punkty doświadczenia dla wszystkich graczy (w nawiasach dla KC):

Dobre wczucie się w rolę	500-1000 (50-100)
Przekonanie chłopów na początku przygody	1000 (100)
Powstrzymanie chłopów w czasie pożaru	500 (50)
Zabicie ghuli	patrz koniec przygody
Zabicie Mircalli	patrz koniec przygody
Dobre pomysły w czasie gry	100-500 (10-50)



Syn

Zanim zaczniesz prowadzić tę przygodę czeka cię trudne zadanie. Będziesz musiał zdecydować, któremu ze swych graczy powierzyć wymagającą rolę syna Mircalli, bowiem na nim opiera się cały scenariusz. Jeżeli wybór nie będzie trafny, przygoda nie spełni oczekiwań twoich i graczy. Osoba, która wcieli się w rolę syna wampirzycy, powinna spełniać kilka warunków. Bez wątpienia musi to być jeden z najlepszych, albo najlepszy z twoich graczy. Doświadczenie byłoby mile widzianą cechą (oczywiście nie ilość punktów doświadczenia, a staż, obycie i umiejętności aktorskie). Poza tym ten ktoś musi chcieć zagrać tę rolę, musi z całą świadomością ewentualnych konsekwencji pociągnąć przygodę do końca. Jeżeli w swojej drużynie masz kogoś takiego, możesz śmiało poprowadzić Mircallę. Jeśli nie, zrezygnuj, gdyż inaczej ciebie i twoich przyjaciół czekają same rozczarowania. To, że nie poprowadzisz Mircalli teraz, nie znaczy, że nie zrobisz tego nigdy. Gracze są jak wino – z wiekiem stają się coraz lepsi. Być może za pół roku, za rok nadejdzie właściwa chwila. Pamiętaj, powtarzamy to chyba już po raz n-ty, niniejsza przygoda stanowi naprawdę bardzo duże wyzwanie zarówno dla ciebie, jak i dla twoich graczy. O jej przebiegu i atrakcyjności zdecydują emocje i gra aktorska, a nie umiejętność wywijania mieczem. Jeżeli nie czujesz się jeszcze na siłach, aby podjąć się tego zadania, zrezygnuj.

Kilka słów o punktach obłędu

Na początku przygody wspominamy o punktach obłędu (w przypadku *Kryształów czasu*) i testach grozy oraz strachu (w przypadku innych systemów). Jednak do tej pory, nie wykorzystywaliśmy ich zbyt często. Pora naprawić ten błąd. Poniżej znajdziesz kilka wskazówek, które pomogą ci wykorzystać powyższe zasady.

Syn

Syn Mircalli jest kimś nadzwyczajnym w tej historii. Nie zgaraża mu gniew matki. Od samego początku czuje do niej wielką miłość. Nie boi się jej, gdyż wie, że miłość ta jest odwzajemniona. Ale nawet on nie będzie w stanie przejść przez niniejszą przygodę bez szwanku. Warto pamiętać o tym, że w obecności wampirzycy nie powinien wykonywać testów strachu (nawet jeżeli dowie się, kim jest naprawdę), tak jak reszta grupy. Dzieje się tak, ponieważ bohater nie wierzy, że matka może być kimś złym, kimś niebezpiecznym, kimś, kto go skrzywdzi. Jeżeli zaś chodzi o punkty szaleństwa i testy grozy, to już inna sprawa. W czasie przygody mogą mieć miejsce sytuacje, kiedy będzie zmuszony wykonać rzuty obronne. Dojdzie do tego, jeżeli będzie świadkiem śmierci przyjaciół z drużyny, śmierci zadanej przez Mircallę (test grozy z modyfikatorem -4/KC: rzut obronny na 1/2 sugestii lub otrzymuje 2k10 punktów obłędu), bądź też wtedy, gdy na jego oczach matka zostanie zabita przez członków drużyny (test grozy z modyfikatorem -5/KC: rzut obronny na 1/2 sugestii lub otrzymuje 3k10 punktów obłędu). Również świadomość tego, że Mircalla jest jego matką, nie pozostawi umysłu bohatera bez zmian (test grozy/KC: rzut obronny na sugestię lub otrzymuje 1k10 punktów obłędu).

Pozostali

Sytuacja pozostałych członków drużyny jest zupełnie inna. Przez cały czas będą świadomi tego, iż ich wróg nie zlituje się nad nimi, że wykorzysta każdą okazję, aby się ich pozbyć. To uczyni ich też bardziej podatnymi na strach, ale jednocześnie nie pozostawi zbyt wielu trwałych śladów w ich psychice (zyskają ewentualnie 9 PO – Mircalla jest wampirem, a więc martwiakiem IX typu – a i to tylko wtedy, gdy jej tożsamość zostanie ujawniona). Nie są przecież z nią związani emocjonalnie w żaden sposób.

Na zakończenie jeszcze kilka słów o rzutach na strach. Gracze powinni wykonywać je w kilku sytuacjach:

1. kiedy jeden z bohaterów zostanie, na oczach swoich przyjaciół, pokonany w czasie walki;
2. w momencie, gdy okaże się, że broń poszukiwaczy przygód nie jest w stanie zranić wampirzycy;
3. za każdym razem, kiedy spotykają się twarzą w twarz z Mircallą (tylko w pierwszej rundzie). Oczywiście pod warunkiem, że zdają sobie sprawę z tego, kim jest.



Uzupełnienie do „Opcjonalnej zasady odgrywania szaleństwa”

Od chwili wydania przygody *Statek* minęło już trochę czasu. Korzystając z okazji, chcielibyśmy uzupełnić tabelkę, pomocną w przydzielaniu punktów obłędu.

Kontakt umysłowy z martwiakiem, demonem lub inną istotą podobnego rodzaju – Za każdym razem, gdy mag, kapłan, czy ktokolwiek inny wykorzystuje czary do połączenia się z umysłem jednej z wyżej wymienionych istot (oczywiście zazwyczaj nie zdaje sobie sprawy z tego, że np. wysoki, przystojny mężczyzna jest demonem lub wampirem) powinien wykonać rzut obronny na sugestię (modyfikatorzy zależne od siły umysłu istoty: -5 na każde 10 punktów inteligencji) lub zyska 2 PO na poziom.

Długotrwałe tortury – 1-3 PO na tydzień (rzut obronny wykonuje się raz na tydzień).

Nafaszerowanie narkotykami – 1-2 PO.

Uwięzienie i odizolowanie – 1-3 PO na miesiąc (rzut obronny wykonuje się raz na miesiąc).

Problemy natury emocjonalnej (zbliżone do tych, które ma syn Mircalli) – 1-30 PO.

Bohaterowie

Mircalla – wampir Nosferatu, wiek 490 lat

W związku z marą i inkubem zostaje odmiana diabłów nocnych, mianowicie wampir. Gdy człowiek więdnije bez wyraźnej przyczyny, staje się słabym i bezkrwistym, wtedy dziki animizm szuka zadowalającego wytłumaczenia i znajduje się w teorii, że istnieją pewne demony, które zjadają duszę czy serce nieszczęśliwego lub wysysają krew z niego.

J. Witort, *Filozofia pierwotna: Animizm* (4)

Za życia Mircalla była piękną kobietą. Mroczny dar, który otrzymała od Dragosaniego w niczym nie zmienił tego stanu rzeczy. Tak jak dawniej ma gibką, smukłą sylwetkę. Złote, niczym promienie słońca, włosy tulą w swych objęciach jej szlachetną twarz spływając potokami na kształtne ramiona. Skóra Mircalli jest bardzo blada. Na jej tle zmysłowe, karminowe usta wyglądają niezwykle pięknie. Ubrania, które nosi, są wykonane przez najlepszych krawców z najdroższych materiałów. Całości bogatego stroju dopełnia zawsze kosztowna, misternie wykonana biżuteria, świadcząca o dobrym smaku właścicieli.

Mircalla to zła istota, nie oznacza to jednak, że nie jest zdolna do miłości. Od pierwszej chwili, gdy ujrzała swego syna, to uczucie odżyło w niej na nowo. Inni ludzie nie obchodzą jej jednak bardziej, niż nas zwierzęta. Traktuje ich jak pożywienie, nic więcej. Przez lata wampirzyca nauczyła się wielu rzeczy. W połączeniu z nadludzką inteligencją, wiedza ta może okazać się groźniejszą bronią niż siła.

Mircalla jest opanowana, nie daje ponieść się emocjom. Zawsze dwa razy pomyśli, zanim coś zrobi. Ze względu na wysoką inteligencję, powinna bez trudu przewidzieć większość posunięć graczy. Nie oznacza to jednak, że jest pozbawiona słabości.

Szansa bohaterów leży w jej arogancji, w tym, że nie traktuje ich poważnie, wobec czego nie wykorzystuje przeciwko nim wszystkich swoich możliwości.

Wskazówki

W obecności bohaterów Mircalla odgrywa słabą, bezbronną kobietę. Stara się wykorzystać wszystkie przewagi swojej płci. Aby pozbyć się bohaterów, jeżeli nie zostanie przyparta do muru, raczej posłuży się Ranaldem, niż swoimi nadnaturalnymi zdolnościami. Odgrywając Mircallę, staraj się poruszać dystygowanie, wykonuj wolne, pełne gracji ruchy, dużo się uśmiechaj. Naśladując jej wymowę, przemyc do zdań trochę francuskich słówek. Staraj się również naśladować ten akcent.

Mircalla spędza cały dzień śpiąc w trumnie. Jak każdy mądry wampir ma ich więcej niż jedną. Pierwsza znajduje się w korytarzach pod starą wieżą, druga – w podziemiach zamku Ranalda, trzecia, pilnowana przez wilki – głęboko w lesie. O ile dwie pierwsze gracze mogą znaleźć z większymi lub mniejszymi problemami, o tyle trzecia będzie prawie nieosiągalna (syn Mircalli będzie potrafił ją odnaleźć, ale czy zechce ich tam zaprowadzić?).

Aby przekonać się, jaką siłą dysponują bohaterowie, wyśle do walki wilki i nietoperze, bądź też zamkowe szczury. Sama zaatakuję tylko wtedy, gdy nie pozostanie jej inne wyjście. Jeżeli już do tego dojdzie, na początku będzie starała się zauroczyć jednego lub dwóch najbardziej podatnych przeciwników i w ten sposób wykorzystać ich jako żywe tarcze.

W czasie przygody, może zdarzyć się kilka takich sytuacji, w których gracze nie zdążą wrócić do wioski i będą nocowali pod gołym niebem. Mircalla nie przepuści takiej okazji. Jeżeli do tego dojdzie, wezwie swoje wilki i wykorzystując zamieszanie wywołane walką, postara się porwać jedną z osób.

Mircalla nie walczy nigdy dłużej, niż musi. Jeżeli w którymś momencie zauważy, że przeciwnicy są zbyt silni, albo straci więcej niż połowę swej wytrzymałości, ucieknie zmieniając się w nietoperza, bądź też przyjmując postać mgły.

Do tej pory mówiliśmy przede wszystkim o walce twarzą w twarz. Oczywiście jest to ostateczność. Zazwyczaj Mircalla stara się atakować samotne ofiary. Idealna sytuacja nastąpi, gdy będą spały. Jeżeli przygoda przeciągnie się i będzie trwała dłużej niż przewidzieliśmy, wampirzyca może posunąć się nawet do stworzenia innych wampirów (zależy to tylko od ciebie, Mistrzu Gry).

Mistrzu Gry, nie zapominaj również o pozostałych mocach wampirzycy. Poniżej znajdziesz ich dokładny opis.

Ogólne wiadomości o wampirach Nosferatu

Tak jak wszystkie wampiry, Nosferatu władają pewnymi mocami. Potrafią zmieniać się w wilka, bądź też nietoperza (raz w przeciągu 24 godzin, podczas przemiany mogą wyleczyć wszystkie obrażenia), przyjmować formę mgły, kontrolować inne, słabsze od siebie

martwiaki oraz zauroczać śmiertelnych (wszyscy, którzy słyszą głos Mircalli, powinni wykonać rzut obronny na uroki z modyfikatorem ujemnym -4 /KC: na sugestię -40). Od innych dzieci nocy odróżnia je fakt, że nie pozbawiają energii życiowej (poziomów) swych ofiar, ale zmniejszają ich Budowę Fizyczną (KC: ŻYW zamiast EŻ). Każde ugryzienie Nosferatu pozbawia ofiary jednego punktu Budowy Fizycznej (KC: 20 pkt ŻYW) na rundę (jeżeli wampir jest do tego zmuszony, może pozbawić ofiarę trzech punktów Budowy Fizycznej w rundzie (KC: 50 pkt. ŻYW), ale tylko wtedy, gdy ofiara nie zdaje sobie sprawy z tego, co się dzieje, np. podczas snu lub gdy jest zauroczona. Stracone punkty są odzyskiwane z szybkością jednego na każde dwa dni (KC: 20 pkt ŻYW na każde dwa dni). Ci, którzy zginęli od krwawego pocałunku wampira, powracają do „życia” jako o połowę słabsze Nosferatu, podległe woli swego stwórcy. Używając pewnego rodzaju telepatii, wampir może zauroczyć osobę, której krew wypił wcześniej. Raz zauroczona ofiara służy swemu panu do końca życia, albo do momentu, gdy zostanie na nią rzucony czar *zdjęcie kławy* przez kapłana z 14 lub wyższego poziomu (KC: zostanie zdjęta kława boska). Wampir przesyła telepatycznie rozkazy do ofiary, która jest od niego nie dalej niż 120 metrów, ale kontakt jest tylko jednostronny. Jeżeli Nosferatu nie wypije danej nocy odpowiedniej ilości krwi (nie pozbawi kogoś 3 punktów Budowy/KC: 60 pkt. ŻYW), to traci 1 Kostkę (HD; KC: 100 pkt ŻYW).

Na wampiry nie działają czary takie jak *sleep*, *charm*, *hold person* (i jemu podobne) – czyli zaklęcia działające na umysł, trucizny. Są one dodatkowo całkowicie odporne na polimorfie i paraliż. Wszystkie czary zadające rany (np. *fireball* i *lightning bolt*) zdają tylko połowę obrażeń, a po wykonaniu udanego rzutu obronnego nie zadają w ogóle. Ponadto wampiry regenerują w każdej rundzie pewną ilość otrzymanych obrażeń (w wypadku Mircalli 4 obrażenia na rundę/KC: 1/10 ŻYW).

Tak jak opisywał to Bram Stoker w *Drakuli*, wampiry mają władzę nad mniejszymi stworzeniami. Ze znanych tylko im powodów najczęściej posługują się szczurami, wilkami i nietoperzami.



Rodzaj zwierzęcia	Liczba	Czas oczekiwania na przybycie
nietoperze	10-100	2k6 rund
wilki	3-18	2k4 rundy
szczury	10-100	1k10 rund

Wydawać by się mogło, że żaden poszukiwacz przygód nie byłby w stanie pokonać tak potężnej istoty. Na szczęście wampiry te nie są pozbawione słabych punktów.

Można je zranić magiczną bronią. W tym przypadku będzie to broń magiczna +3 (KC: silnie magiczna).

Odpowiednio silny kapłan może odegnać Nosferatu, pokazując mu swój święty symbol (traktuj Mircallę jak martwiaka posiadającego 12 Kostek).

Wampir nie może bez zaproszenia jednego z domowników (głowy rodziny) wejść do zamieszkałego domu.

Woda święcona zadaje Nosferatu 1k6+1 obrażeń i dodatkowo odstrasza go na 2k4 rundy (KC: zadaje 10-100 ran).

Światło słoneczne zabija wampira. W tym przypadku po 10 rundach.

Drewniany kołek wbity w serce Nosferatu unieruchamia go, uniemożliwiając podjęcie jakichkolwiek działań (aby unicestwić zakółkowanego wampira, trzeba obciąć jego głowę). Przebijanie kołkiem potwora trwa jedną rundę.

Bieżąca woda, w każdej rundzie pozbawia wampira 1/3 żywotności. Po trzech rundach wampir przyjmuje postać mgły.

Pobłogosławiona broń na czas trwania czaru zadaje wampirowi 1 obrażenie plus wszelkie bonusy z siły (KC: broń pobłogosławiona zadaje 1/2 obrażeń).

Jeżeli kapłan dobrego boga rzuci bezpośrednio na wampira błogosławieństwo, a potwór nie wykona rzutu obronnego na czary (KC: zaklęcia), to przez czas trwania zaklęcia trafia on przeciwników na -2 (KC: walczy jakby był w trudnych warunkach). Dodatkowo Nosferatu powinien wykonać rzut obronny przed czarami (KC: zaklęciami), albo przez 1-3 rundy nie może zbliżyć się do wrogów i przez 6 rund nie może zmieniać kształtu (jedynym wyjątkiem jest przyjęcie postaci mgły, kiedy jego punkty życia spadną do 0).

O innych słabościach lub przewagach wampirów możesz przeczytać w podręczniku znanej amerykańskiej firmy produkującej gry RPG dotyczące tych właśnie stworzeń.



Współczynniki Mircalli

Charakter: NZ; Obrona 1; Poruszanie się: 18, Latanie 18 (C); Liczba kostek: 12; Żywotność: 69; Trafienie: 9; # at. 1; Zadawane obrażenia: 1k6+4; SA patrz powyżej; SO do zranienia wampira niezbędna jest broń magiczna +3; Antymagia 0; wielkość człowieka (173 cm); Morale 15-16; Siła 19; Inteligencja 18; Zręczność 18; Charyzma 18; Budowa Fizyczna 18; Mądrość 18;

postać wilka: Obrona 2; Poruszanie się 18; # at. 1; Zadawane obrażenia: 3k12; wielkość duża; wszystkie pozostałe współczynniki nie zmieniają się;

postać nietoperza: Obrona 2; Poruszanie się 3, Latanie 18 (C); # at. 1; Zadawane obrażenia: 2k6; SO wszyscy przeciwnicy -3 do trafienia; wielkość człowieka; wszystkie pozostałe współczynniki nie zmieniają się;



CHAR N-Z; PDośw. 1200

ŻYW 2000; SF 800; ZR 200; SZ 400; INT 260; MD 250; UM 400; CH 600; PR 600;

ODP: 1-całk; 2-całk; 3-200; 4-całk/200; 5-200; 6-całk; 7-całk; 8-330; 9-330; 10-całk;

BRON 1: pysk; bgł. 200, TR 300; opzn. -; SKUT 300 kł.; OB+0; SP B; AT 1

BRON 2: pazury; bgł. 190, TR 290; opzn. 3; SKUT 340 tn.; OB+80; SP B; AT 4

ZBROJA: brak; OGR. -, -; OB bl./dal. 230/150; WYP -/-

ZDOLNOŚCI SPECJALNE: patrz wyżej i MiM nr 10

Postać wilka: współczynniki nie zmieniają się oprócz

BRON: pysk; bgł. 200, TR 300; opzn. 4; SKUT 400 kł.; OB+20SP B; AT 2

ZBROJA: futro; OB bl./dal. 180/160 WYP 40/40/40

Postać nietoperza: współczynniki nie zmieniają się oprócz

BRON: pysk; bgł. 200, TR 300; opzn. 4; SKUT 300 kł.; OB+20 SP B; AT 2

ZBROJA: -; OB bl./dal. 220/200; WYP -/-



Ranald

Ranald jest harmonijnie zbudowanym mężczyzną w wieku 40 lat. Jego skóra ma ciemny odcień – pozostałość po pochodzącej z południa babce. Na ascetycznej twarzy rycerza rzadko gości uśmiech. Ciemna skóra i kruczoczarne włosy sprawiają, że wydaje się być mrocznym aniołem, przed wiekami straconym z niebios i skazanym na wieczne życie wśród ludzi. Prawie nigdy nie rozstaje się ze swoim mieczem – wykutym przed wiekami ostrzem przekazywanym w jego rodzinie z pokolenia na pokolenie. Wybierając stroje, nie ulega żadnym modom. Nie dla niego jest purpura, żółć, błękit, czy zieleń. Nad to wszystko przedkłada czerń i biel. Sposób, w jaki się ubiera, sprawia, że wygląda jeszcze bardziej posepnie.

Ranald jest człowiekiem honoru. Zawsze dotrzymuje danego słowa, nigdy nie łamie rycerskiego kodeksu. Jest szarmancki w stosunku do dam, sprawiedliwy i dobry. Jest również surowy, nie toleruje żadnych przejawów niesubordynacji. Od wszystkich wymaga tak dużo, jak od siebie.

Bardzo trudno wyprowadzić Ranalda z równowagi, ale jeżeli już się komuś to uda, uraza pozostanie w jego sercu przez bardzo długi okres czasu. W przeciwieństwie do Mircalli nie jest arogancki. Zawsze stara się wykorzystać wszystkie swoje możliwości. Nigdy nie zdarza mu się zbagatelizować zagrożenia, co sprawia, że jest trudnym przeciwnikiem.

W głównej części przygody nie poświęciliśmy Ranaldowi zbyt wiele miejsca. Teraz chcielibyśmy ten błąd naprawić.

Ważne jest, abyś zdał sobie sprawę, że jest to on bardzo ważną osobą w tej przygodzie. Być może tak ważną, jak Mircalla. To, w jaki sposób zostanie wykorzystany, zależy przede wszystkim od ciebie i twoich graczy.

Ranald został zauroczony przez Mircallę, co pozwala jej go kontrolować. Jednak władza wampirzycy nad nim nie jest absolutna. Jeżeli gracze przedstawiają mu przekonujące dowody, zyskają sobie silnego sojusznika, co może wpłynąć na przebieg przygody. Z drugiej strony znajdująca się w niebezpieczeństwie Mircalla może posadzić bohaterów o próbę gwałtu i w ten sposób przeciągnąć go i jego ludzi na swoją stronę.

Wskazówki

Przez cały czas Ranald wydaje się być lekko otepiały (wynik zauroczenia). Odzywa się bardzo rzadko, zazwyczaj tylko wtedy, gdy ktoś zadaje mu jakieś pytanie.

Zmuszony do walki chwyci za miecz i ruszy do ataku, broniąc swego domostwa i życia.

Wszyscy podlegli mu żołnierze darzą go wielką miłością, wobec czego bez wahania zgodzą się wypełnić jego każdy rozkaz.

Jeżeli bohaterowie zostaną posadzeni o gwałt, próbę zabójstwa, czy jakkolwiek inną zbrodnię, przed osądzeniem da im szansę obrony. Mistrz Gry, jeśli uznasz, że bohaterowie są wystarczająco przekonujący (nie chodzi tutaj oczywiście o to, jak dobrze rzucają kośćmi, ale jakich argumentów używają), może posunąć się nawet do dokładnego sprawdzenia całej sprawy przed wydaniem ostatecznego wyroku.

Współczynniki Ranalda

Charakter: PD; Obrona -2 (zbroja płytowa); Poruszanie się: 12; Poz. 12 (Szlachcic); Żywotność: 95; Trafienie: 8; # at. 2/1 (długi miecz); Zadawane obrażenia: 1k8+5; Wielkość Ś (181 cm); Siła 18.43; Inteligencja 14; Zręczność 16; Charyzma 17; Budowa Fizyczna 17; Mądrość 15;

magiczne przedmioty: długi miecz +3 (flame blade), zbroja płytowa+1, pierścień ochrony przed truciznami

CHAR P-D;

ŻYW 200; SF 280; ZR 150; SZ 140; Inteligencja 150; MD 170; UM 110; CH 200; PR 160;

ODP: 1-120; 2-120; 3-115; 4-110; 5-110; 6-120; 7-120; 8-120; 9-120; 10-120;

BRON 1: miecz długi; bgł. 230, TR 303; opzn. 3; SKUT 440kł. 490 tn.; OB+50; SP M OB; AT 5

ZBROJA: płytowa odlewana mag.; OGR. 1/3, 1/3; OB bl./dal. 260/210; WYP 410/500/420

magiczne przedmioty: miecz długi Płomienny, magiczna zbroja, kamień odporności na truciznę.



Wieśniacy

Charakter: NN, ND, PN, PD; Obrona 10; Poruszanie się: 12; Liczba kostek: 1; Żywotność: 1-8; Trafienie: 20; # at.1; Zadawane obrażenia: zależnie od broni; Wielkość Ś; Morale 10-12;

CHAR NN, ND, PN, PD; PDośw.

ŻYW: 100; **SF** 100; **ZR** 60; **SZ** 50; **INT** 90; **MD** 100; **UM** 25; **CH** 60; **PR** 60;

ODP: 1-35; 2-35; 3-30; 4-30; 5-30; 6-30; 7-30; 8-30; 9-30; 10-30;

BRON 1: cep lub widły; bgł. 100, TR 116; opzn. 3 lub 4; SKUT 95ob. lub 135kt.; OB+17 lub +21; SP B; AT 1

ZBROJA: brak; OGR. - , - ; OB bl./dal. 27 lub 31/10; WYP -/-

**Ghule**

Charakter: CZ; Obrona 6; Poruszanie się: 9; Liczba kostek: 2; Żywotność: 12, 14, 15; Trafienie: 19; # at. 3; Zadawane obrażenia: 1k3/1k3/1k6; SA paraliż; SO odporne na czary typu *Sleep i Charm*; Wlk. Ś; Morale 11-12; PD 175 każdy;

Ghule (zdolności specjalne patrz MiM nr.10)

POZ. 0; CHAR. C-Z

ŻYW 220; **SF** 110; **ZR** 70; **SZ** 60; **Inteligencja** 45; **MD** 50; **UM** 25; **CH** 35; **PR** 25

ODPORNOŚCI: 1-29; 2-30; 3-45; 4-35; 5-35; 6-38; 7-38; 8-38; 9-48; 10-48

BRON:

pazury – TR 94%; dwa Ataki w 30 momencie rundy; SKUT. 87 tn.; OB -20

pysk – TR 94%; Atak w 20 momencie rundy; SKUT. 77 kt.; OB -5

ZBROJA: skóry zwierzęce; OB dal. 37/bl. 62 WYP 15/35/50

DOŚW: 10

Żołnierze

Charakter: PN; Obrona 5 (kolczuga); Poruszanie się: 12; Liczba kostek: 2; Żywotność: 2-20; Trafienie: 19; # at. 1; Obrażenia: 1k8 (długi miecz); Wielkość Ś; Morale 14;

CHAR P-N; PDośw. 5

ŻYW 120; **SF** 160; **ZR** 80; **SZ** 70; **Inteligencja** 100; **MD** 110; **UM** 50; **CH** 90; **PR** 80;

ODP: 1-40; 2-40; 3-35; 4-35; 5-35; 6-35; 7-35; 8-35; 9-35; 10-35;

BRON 1: miecz długi; bgł. 100, TR 124; opzn. 4; SKUT 140kt. 160tn.; OB+20; SP 2B; AT 1

ZBROJA: łuskowa + tarcza typ.; OGR. 1/2,1/2 ; OB bl./dal. 74/24; WYP 60/110/75

Armand

Charakter: PD; Obrona 3 (kolczuga); Poruszanie się: 12; Liczba kostek: 5; Żywotność: 50; Trafienie: 14; # at. 3/2; Zadawane obrażenia: 1k8+3 (długi miecz); Wielkość Ś;

Morale 14; Siła 17; Inteligencja 14; Zręczność 16; Charyzma 15; Budowa Fizyczna 16; Mądrość 13;

CHAR P – D; PDośw. 5

ŻYW 150; **SF** 200; **ZR** 100; **SZ** 90; **INT** 130; **MD** 140; **UM** 50; **CH** 90; **PR** 80;

ODP: 1-40; 2-40; 3-35; 4-35; 5-35; 6-35; 7-35; 8-35; 9 35; 10-35;

BRON 1: miecz długi; bgł. 130, TR 160; opzn. 4; SKUT 200kt. 280tn.; OB+30; SP S; AT 2

ZBROJA: łuskowa + tarcza typ.; OGR. 1/2,1/2 ; OB, bl./dal. 84/24; WYP 60/110/75

Cytowane fragmenty zostały przetłumaczone przez:

1. Wandę Markowską
2. anonim – zaczerpnięte ze zbioru *Pokój na wieży*; Ossolineum; W-wa 1991
3. Tadeusz Chruścielewski
4. zaczerpnięte ze zbioru *Pokój na wieży*; Ossolineum '91



SKLEP

CLOWN

**WYROBY PAPIERNICZE,
ZABAWKI**

ORAZ

GRY I AKCESORIA

(FIGURKI, KOSTKI)

I OCZYWIŚCIE

„MAGIA I MIECZ”

MAŁGORZATA KOMOROWSKA

Łódź, ul. Andrzeja Struga 4

tel. 37 28 23

