

1 Nasz Pan zesłał nam objawienie i ukazał, co ma się stać wkrótce; za pośrednictwem swego sługi wyjawiał przyszłość pokornemu Nathanielowi.

2 Błogosławieni ci, którzy słuchają głosu proroctwa i zachowują jego słowa w pamięci; czas bowiem jest bliski.

3 Ja, Nathaniel, sługa pokorny Pana mego, byłem w górach dni siedem; dnia ósmego usłyszałem słowa:

4 To, co widzisz zapisz w księdze i przekaz uczniom swoim.

5 I odwróciłem się, by zobaczyć, kto przemawia do mnie; ale ujrzałem ciemność jeno taką, że żadne oko jej przebieć nie mogło.

6 A z owej ciemności moc takowa biła, że na kolana padłem; i znów głos potężny usłyszałem:

7 Nie lękaj się. Jam jest pierwszy i ostatni. I żyję. Byłem umarły, lecz oto żyję na wieki wieków, i mam klucze do bram śmierci i do wrót zbawienia.

8 Pisz więc, co twe oczy ujrzały, albowiem są to obrazy przyszłości.

9 Ujrzałem oto drzwi ku zbawieniu otwarte i doszedł głos mnie: Wstąp tutaj, a pokazę ci, co się ma stać potem.

10 Wszedłem przeto w wieczną ciemność i tron czarny ujrzałem, czarniejszy od najczarniejszej nocy.

11 A ten, który na nim siedział, podobny był z wyglądu do kamienia jaspisowego i karnelowego. I widziałem w prawej dłoni jego księgę zapieczętowaną siedmioma pieczęciami.

12 Usłyszałem wtenczas słowa: Któż jest godny księgę otw. otworzyć i zerwać pieczęcie?

13 Ja – rzekłem, pewien, że dokonać tego muszę. A podówczas chór głosów potężnych takż się odezwał:

14 Godzien jesteś wziąć księgę i zdjąć jej pieczęcie, ponieważ umarłeś i w panu się odrodziłeś. Jeno tyś na tyle potężny, by tego dokonać.

15 I zerwałem jedną z siedmiu pieczęci i usłyszałem donośny głos, mówiący: Chodź!

16 I widziałem: Ciemność wielka na świat spadła. Słońce nie ukazało swej twarzy i wszyscy z trwogą dnia następnego czekali.

PROROCTWO

POMYŚL: Tomek Kreczma
NAPISALI: Tomek Kreczma
Andrzej Miskurka



Ilustracje:
Hubert
Czajkowski

NATHANIELA



17 A gdy zjąłem drugą z siedmiu pieczęci księgę chroniących, znów usłyszałem donośny głos mówiący: Chodź!

18 I ujrzałem, jak dzieci opuszczają tona matek przedwcześnie, jak rodzą się słabe, bezbronne i odmienione.

19 Zjąłem trzecią pieczęć, by po raz trzeci usłyszeć głos mówiący: Chodź!

20 A moim oczom ukazał się obraz dwóch potęg, które starły się ze sobą w szale wielkim. I z pożogi nikt z życiem ujsć nie zdołał.

21 I czwartą pieczęć zerwałem i czwarty raz głos donośny oznajmił: Chodź!

22 A z mroków nocy bestie wypełzły, by nasyć się krwią niewinnych. Ni za dnia, ni w ciemnościach nocy nikt nie był bezpieczny.

23 A gdy piątą pieczęć zerwałem i gdy głos powiedział, bym poszedł za jego wskazaniem, ujrzałem, jak powstaje grad i ogień, który Pan ku ziemi rzuca z siłą straszliwą.

24 Szósta pieczęć ustąpiła mej mocy. I głos znów oznajmił: Chodź!

25 I ujrzałem: Wiara nasza podupadła, albowiem niewielu wie o naszego pana istnieniu. Pozostali jednak ci, którzy czekają na jego przybycie. W nich leży siła nasza.

26 A gdy ostatnią pieczęć zerwałem, głos ostatni raz rozkazał: Chodź!

27 Widziałem: W święto wielkie nadeszła chwala zbawienia, siła pokory i potęga oczyszczenia, które zmiotły z ziemi niewiernych.

28 Księgę teraz otwierać począłem. A gdy już tego dokonałem, ujrzałem nową ziemię, albowiem pierwsza ziemia przeminęła. Nie będzie już smutku, krzyku, ni mozołu.

29 Ujrzałem bojaźliwych i niewierzących, i skalaných, i wszeteczników, i czarowników, i bałwochwalców, i kłamców. Dla nich Pan jezioro płonące ogniem przygotował.

30 A narody ziemi chodzić będą w światłości jego, a królowie znosić ku niemu chwałę. On bowiem zstąpi na ziemię, by już nigdy stąd nie odejść, by przywrócić ład i porządek.

31 I rzekł do mnie głos potężny: To, co ujrzałeś, jest pewne i prawdziwe. Tyś jest sługą naszego pana, który ukaze innym, co ma się wkrótce stać.

32 I tak oto stałem się błogosławionym, który strzeże proroctw księgi. Wybranym przez pana podwójnie.



Ta przygoda jest przeznaczona dla 4-6 graczy na poziomach 1-3. Została przystosowana do rozgrywania według zasad gier **Kryształy Czasu** i **AD&D**, ale po drobnych przeróbkach będzie można ją wykorzystać w dowolnym systemie.

Przepowiednia Nathaniela i Zew Cthulhu

Jeżeli jesteś Strażnikiem Tajemnic i masz ochotę poprowadzić powyższy scenariusz, nie wahaj się. Przenieś akcję przygody do Europy wieku XIX. W końcu straszliwe epidemie dziesiątkowały Stary Kontynent nie tylko w wiekach średnich, ale również pod koniec XIX stulecia czy w czasie drugiej wojny światowej. Dopiero teraz, w epoce radia, telewizji i komputerów, jesteśmy sobie w stanie z nimi poradzić. Ale jeszcze sto lat temu...

W **Zewie Cthulhu** tajemniczy i szaleni Gnijący Bracia będą sektą wyznawców Hastura; Ankou – awataram Wielkiego Przedwiecznego, Królem w Żółci; Pomiot – pomniejszą rasą służebną (choćby opisanymi w *Ye Booke of Monsters* Crawling Ones); Gasend – typowym miasteczkiem, gdzieś we Francji lub Włoszech, z kościołem, młynem, ratuszem i czym sobie tylko zażyczysz. Akcja raczej się nie zmieni. Musisz jedynie popracować nad realiami. Ale to przecież nic trudnego.

Jako że celem niniejszego tekstu jest wywołanie u graczy strachu, doprowadzenie ich bohaterów do szaleństwa, powinieneś zwrócić szczególną uwagę na stworzenie odpowiedniego nastroju. Polecamy przeczytać wcześniej „Włos się jeży” i „Włos się jeży II” lub jakiegokolwiek inne artykuły mówiące o technikach straszenia. Bardzo dużo informacji na ten temat znajdziesz w podręczniku głównym do **Zewu Cthulhu**.

Wszystkim Mistrzom Gry, którzy chcieliby lepiej zrozumieć, co czują ludzie zamknięci w mieście, w którym panuje zaraza, polecamy lekturę „Dżumy” Alberta Camusa i „Mszy za miasto Arras” Andrzeja Szczypiorskiego.

Jak poprowadzić tę przygodę?

Na początku oczywiście powinieneś kilkakrotnie przeczytać *Proroctwo Nathaniela*. W czasie zapoznawania się z jego treścią spróbuj połączyć wszystkie przedstawione w przygodzie elementy i stworzyć z nich spójną całość. Za prowadzenie weź się dopiero wtedy, gdy

będziesz pewien, że masz kompletny obraz tego, co wydarzy się w Gasend.

Wszystkie teksty literackie mają służyć Ci tylko jako pomoc, ich zadaniem jest oddanie mrocznego nastroju tej przygody. Nie staraj się czytać ich swoim graczom. Zamiast tego przygotuj własne opisy, które będą lepiej pasowały do Twojego stylu prowadzenia i sytuacji, jakie mogą zaistnieć.

Słów kilka o zarazie

Epidemia, którą przynoszą do Gasend członkowie Gnijącego Bractwa, jest szczególnie złośliwą mutacją cholery i dżumy. W zależności od sposobu zarażenia, jej objawy są różne. W przypadku, gdy zarażenie następuje przez wodę, choroba rozpoczyna się od nasilającej się z każdą godziną biegunki. Stolce stają się częstsze, obfitsze. Pojawiają się w nich kawałki oderwanej błony śluzowej. Później zaczynają się wymioty wodnistą cieczą. Masa zarażonego ciała zmniejsza się, krew gęstnieje i ciemnieje. Krążenie słabnie. Twarz ściągą się i przybiera sinawe zabarwienie, oczy się zapadają, skóra na palcach marszczy, temperatura ciała spada. Kolejny etap to duszności i ściskanie w piersiach, które powstają na skutek osłabionego krążenia krwi w płucach. Na końcu tętno zaczyna słabnąć, chory przestaje oddawać mocz. Czuje bolesne kurcze w łydkach i powoli zaczyna tracić zmysły (śpiączka). Choroba kończy się po wolną, cichą śmiercią po siedmiu, ośmiu dniach.

U mieszkańców Gasend, którzy zarażą się poprzez rany (zetrzymanie z krwią, śliną lub odchodami chorego), choroba rozpocznie się silną gorączką (41 stopni w przypadku ludzi). Zaczną obrzmiewać węzły chłonne, znajdujące się blisko miejsca zakażenia. Później zaczną się z nich wydobywać ropa. W końcu dojdzie do zapalenia, a następnie zgorzeli płuc. Śmierć nastąpi po sześciu, ośmiu dniach, w zależności od kondycji chorego.

Pierwszy rodzaj objawów wystąpi u większości mieszkańców miasta (około 90% całej populacji). Pozostali albo nie zachorują, albo zarażą się przez obrażenia skóry. I w jednym, i w drugim przypadku kapłani będą bezradni. Żaden czar, nawet najpotężniejszy, nie uzdrowi chorego.

W obydwu rodzajach choroby śmiertelność wynosi od 85 do 97 procent.

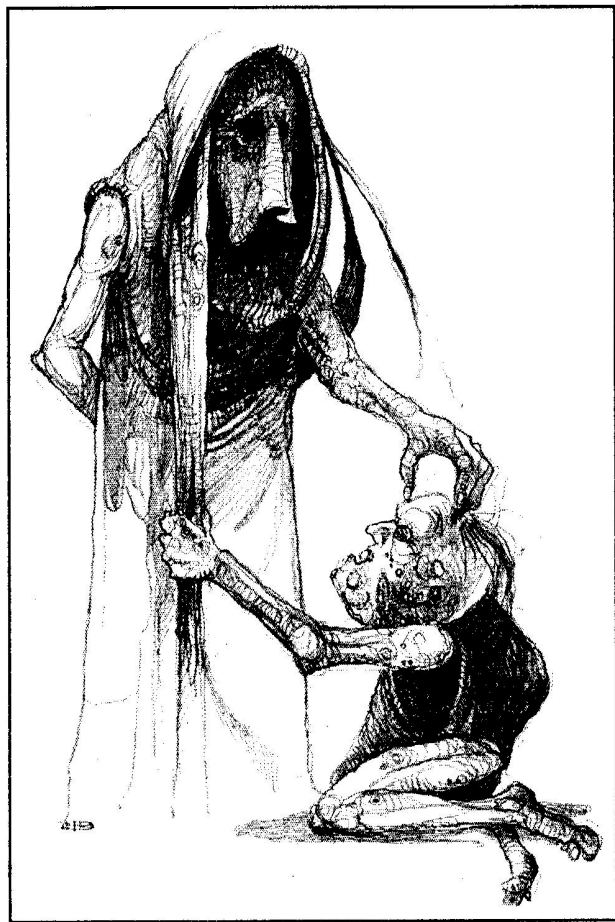
Tło historii

Przed ponad sześcioma wiekami narodził się człowiek, którego potomni mieli zapamiętać jako Szalonego Nathaniela. Już w młodości Nathaniel różnił się od swoich rówieśników. Zamiast bawić się z innymi dziećmi, budował ołtarze, na których składał ofiary i palił kadzidła ku czci wymyślonych bóstw o dziwnych imionach, wyśpiewywał psalmy i rytualne pieśni w sobie tylko znanym języku, godzinami medytował, a potem wieszczył o końcu świata. Z biegiem lat obsesja Nathaniela przybierała na sile. Zaczął wierzyć, że jest wybrańcem, który ma zapowiedzieć nadejście nowego ładu. Mówił, że został trafiony przez boga promieniem w nie istniejącym kolorze, że w snach bóg objawił mu przyszłość. Nikt oczywiście nie chciał słuchać jego słów. Ludzie traktowali go jak szaleńca,

drwili, naśmiewali się. Usunął się więc w cień i zniknął na wiele lat. W tym czasie nie próżnował. Udał się do leprozorium na wschodzie Orkusa i zaczął nauczać swojej religii trędowatych. Wielu spośród nich przyjęło nową wiarę. Ich bogiem stał się Siewca Zarazy – istota, która, jak mówił Nathaniel, wkrótce zstąpi z niebios i oczyści świat z grzechu, a jedynymi, którzy przetrwają, będą chorzy i cierpiący. Religia ta bardzo szybko rozprzestrzeniła się na terenie całego Orkusa. Wiernych przybywało z dnia na dzień. Wkrótce ich liczba urosła do kilku tysięcy. Wtedy też założono Gnijące Bractwo – organizację, która miała przygotować świat na nadejście Siewcy. Mając za sobą taką siłę, Nathaniel mógł przystąpić do nawracania „niewiernych”. Jego agenci zawlekli zarazę – jedyne lekarstwo na zło tego świata – do dziesiątek wiosek i miasteczek na terenie całej wyspy. Orkus pogrążył się w chaosie. Choroby dziesiątkowały niewinnych. Umierali starcy, mężczyźni w sile wieku, kobiety i dzieci.

Katan nie mógł dłużej tolerować takiego stanu rzeczy. Większość Gnijących Braci zostało uwięzionych, a następnie straconych. Śmierć nie ominęła nawet Nathaniela. Pierwszego dnia miesiąca świątecznego spalono go na głównym placu Ostrogaru. Świadkowie twierdzą, że przed egzekucją przepowiedział koniec świata i opisał poprzedzające go znaki.

Pozostali przy życiu wyznawcy Siewcy Zarazy przepadli jak kamień w wodę. Przez lata, w ukryciu, wyczekiwa-



li chwili odpowiedniej, aby powrócić. Teraz nadszedł ich czas. Wszystkie przepowiedziane przez Nathaniela znaki objawiły się. Pozostało tylko przyzwać prawdziwego boga.

Gasend

Gasend to nieduże, leżące na rozstaju dróg miasto, obok którego przepływa rzeka. Jeszcze dwieście lat temu była tu tylko stojąca na trakcie strażnica, jednak teraz otoczona wysokim murem osada liczy sobie prawie 4000 mieszkańców, w większości ludzi i półorków. Swoją rozwój Gasend zawdzięcza przede wszystkim położeniu – w jego sercu spotykają się drogi z Get-war-garu i Ariagaru. Nic więc dziwnego, że niewielka strażnica, którą zbudowano z myślą o ochronie traktów, przekształciła się w żyjące dzięki handlowi miasto.

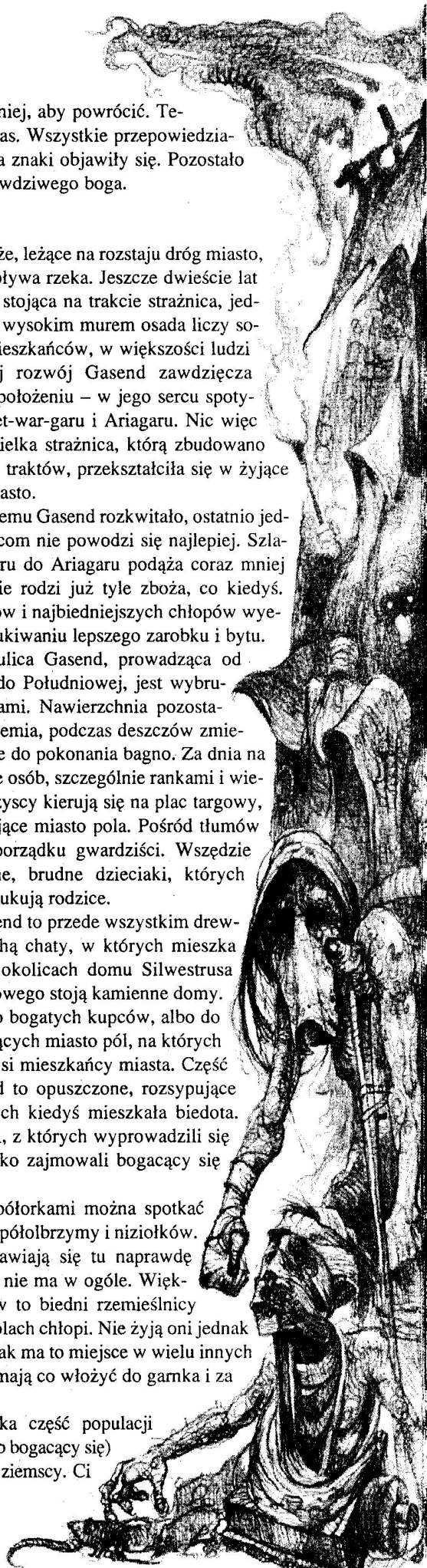
Jeszcze pięć lat temu Gasend rozkwitało, ostatnio jednak jego mieszkańcom nie powodzi się najlepiej. Szlakiem z Get-war-garu do Ariagaru podąża coraz mniej kupców. Ziemia nie rodzi już tyle zboża, co kiedyś. Wielu rzemieślników i najbiedniejszych chłopów wymigrowało w poszukiwaniu lepszego zarobku i bytu.

Tylko główna ulica Gasend, prowadząca od Bramy Północnej do Południowej, jest wybrukowana kocimi łbami. Nawierzchnia pozostałych to uklepana ziemia, podczas deszczów zmieniająca się w trudne do pokonania bagno. Za dnia na ulicach widać wiele osób, szczególnie rankami i wieczorami, kiedy wszyscy kierują się na plac targowy, bądź też na otaczające miasto pola. Pośród tłumów kroczą pilnujący porządku gwardziści. Wszędzie biegają rozbawione, brudne dzieciaki, których bezskutecznie poszukują rodzice.

Budynki w Gasend to przede wszystkim drewniane, kryte strzechą chaty, w których mieszka biedota. Tylko w okolicach domu Silwestrusa i wokół placu targowego stoją kamienne domy. Należą one albo do bogatych kupców, albo do właścicieli otaczających miasto pól, na których pracują najbiedniejsi mieszkańcy miasta. Część budowli w Gasend to opuszczone, rozsypujące się chaty, w których kiedyś mieszkała biedota. Kamienne budynki, z których wyprowadzili się rzemieślnicy, szybko zajmowali bogacący się kupcy.

Poza ludźmi i półorkami można spotkać w Gasend również półolbrzymy i niziołków. Elfy i półelfy pojawiają się tu naprawdę rzadko, a gnomów nie ma w ogóle. Większość mieszkańców to biedni rzemieślnicy lub pracujący na polach chłopci. Nie żyją oni jednak na granicy nędzy, jak ma to miejsce w wielu innych miastach. Zawsze mają co włożyć do garnka i za co kupić ubranie.

Jedynie niewielka część populacji miasta to bogaci (lub bogacący się) kupcy i właściciele ziemscy. Ci





nie mają powodów do na-
 wieście większość z nich
 nieś chociażby do Get-wa-
 jednak sprawę z tego, że ta-
 z wielu i to nie najbogatszych

1. Brama Południowa
 Prowadzący z Get-war-ga-
 ru trakt właśnie w tym
 miejscu przecina okalają-
 ce Gasend mury. Dwu-
 skrzydłowa, drewniana,
 wzmacniana stalowymi
 okuciami brama chroniona
 jest przez dwie niewielkie
 strażnicze wieże. W dzień stoi
 otworem dla wszystkich przy-
 jezdnych, jednak nocą straż
 nie wpuszcza nikogo.

2. Brama Północna
 Przez tą bramę wjeżdżają do
 Gasend podróżni z Ariaga-
 ru. Tak jak i w przypad-
 ku Południowej Bra-
 my, wrota są dwu-
 skrzydłowe, wzmacniane
 stalą i chronione przez wie-
 że. Również i wtedy nikt nie
 wjedzie po zmroku.

3. Plac targowy
 Jeszcze kilka lat temu ten
 nieduży, prawie okrągły
 plac był zawsze pełen
 sprzedających i kupują-
 cych. Przyjezdnym za-
 pewne wciąż wydaje
 się, że targ tętni ży-
 ciem, jednak miejscowi
 zdają sobie sprawę,
 iż coś się zmieniło.
 Na niewielkim placu
 otoczonym budynkami
 i sklepami, sprzedają
 swe dobra zarówno
 kupcy, którzy przy-
 jeżdżają z Gasend,
 jak i gasendzcy
 jest największy, a
 w większych mia-
 łość wyrobów pozostaw-
 nia. Czegóż można jednak
 pomnianego miasta?
 W dzień przez plac prze-
 pełno tu złodziei
 cych na łach
 pragnących
 nieu-

Prowadzący z Get-war-garu trakt właśnie w tym miejscu przecina okalające Gasend mury. Dwuskrzydłowa, drewniana, wzmocniona stalowymi okuciami brama chroniona jest przez dwie niewielkie strażnicze wieże. W dzień stoi otworem dla wszystkich przyjezdnych, jednak nocą straż nie wpuszcza nikogo.

Przez tą bramę wjeżdżają do Gasend podróźni z Ariagaru. Tak jak i w przypadku Południowej Bramy, wrota są dwuskrzydłowe, wzmacniane stalą i chronione przez wieże. Również i tędy nikt nie wjedzie po zmroku.

Jeszcze kilka lat temu ten nieduży, prawie okrągły plac był zawsze pełen sprzedających i kupujących. Przyjezdnym zapewne wciąż wydaje się, że targ tętni życiem, jednak miejscowi zdają sobie sprawę, iż coś się zmieniło.

 kupcy, którzy przybyli z odległych miejsc, jak i gasendczycy. Wybór nie jest największy, a ceny wyższe niż w większych miastach. Również jakość wyrobów pozostawia wiele do życzenia. Czegoż można jednak oczekiwać od zapomnianego miasta?

Pełno tu złodziejaszków, czyhających na łatwy łup, i kupców, pragnących zarobić na nieuważnych klientach.

Nocą plac pustoszeje. Biegają po nim jedynie bezpańskie psy, zjadające resztki pozostawione przez kupców. Co pewien czas pojawia się tu patrol, który szybko znika w bocznych uliczkach.



Wieczorami w „Szarżującym Dziku” zbierają się okoliczni mieszkańcy, by przy szklanicy wina ponarzekać na

zło świata. Czasem (ostatnio naprawdę bardzo rzadko) występują tu bardowie, którym zazwyczaj nie udaje się rozweselić gości.

Gospodarzowi i jego żonie pomaga ich niemal trzydziestoletnia córka, Eurydyka, jej mąż, trzydziestodwuletni Palmeon (który ma zresztą chrapkę na majątek teścia), i służąca – niemowa, którą wszyscy nazywają Znajdą.

5. Gospoda „Przy Bramie”

„Przy Bramie” to druga gospoda, która, mimo ciężkich czasów, wciąż jeszcze prosperuje. Zarządza nią łasy na pieniądze niziołek, Maurdok, a właścicielem jest sam burmistrz miasta, szanowany przez wszystkich Czerwonooki Silwestrus. W gospodzie pracują również dwaj chłopcy – Omen i Nomen – oraz kucharka, Jańcia.

Gospodę „Przy Bramie” odwiedzają przede wszystkim najbogatsi mieszkańcy Gasend, można tu bowiem spotkać Silwestrusa i wypić przednie trunki.

Mimo że gospoda „Przy Bramie” jest większa od „Szarżującego Dzika”, ma do zaoferowania o wiele mniej miejsc sypialnych – duża część pomieszczeń dla gości to składające się z kilku pokoi apartamenty.

Należy przyznać, że warto płacić za luksus spania w tym miejscu. W wygórowaną cenę pokoju wliczona jest kąpiel (raz na tydzień), pierwszy posiłek (jadłospis ustala Maurdok) oraz bard, który balladami winien umilać czas (etatowym śpiewakiem jest prawie siedemdziesięcioletni Jakster „O Skrzypiącym Głosie”, za którego pieśniami nikt nie przepada). Jest tu ponadto o wiele czystiej niż w „Szarżującym Dzik”, choć z pewnością mniej przyjemnie.

6. Garnizon

Miasto opłaca dwustu gwardzistów – jedynie połowa z nich jest zawsze gotowa do działania (reszta mieszka w swoich domach i nie zawsze ma ochotę przyjść na musztrę). Ich dowódcą jest Ronald, którego podwładni zwą najczęściej Kulawcem – przed laty, podczas jednego z pojedynków, złamał nogę, potykając się o kamień.

Większości gwardzistów nie można uznać za dobrych, a nawet przeciętnych wojowników. Nic dziwnego – okolicą należy do spokojnych, a mieszkańcom nie w głowach zamieszki czy burdy. Rola żołnierzy sprowadza się więc do zbierania opłat za handel i łapania złodziei, choć jedno i drugie wydaje się być zadaniem ponad ich siły.

Garnizon to trzy drewniane budynki – stajnia (w której zazwyczaj jest najwyżej pięć koni), zbrojownia i budynek mieszkalny (w którym śpi około 60-80 ludzi) – otoczone drewnianą palisadą.

7. Świątynia Oriaka

Oriak jest bogiem kupiectwa i pieniędzy, nic więc dziwnego, że stał się on opiekunem Gasend. Jego świątynia nie należy do najbogatszych i najbardziej wymyślnych. Jest to prosty, kamienny budynek, w którym odbywają się msze i w którym mieszka Gotarg – najwyższy kapłan – oraz trzej bracia akolici: Aron, Maron i Haron.

8. Świątynia Arianny

Pierwszy burmistrz Gasend był wyznawcą Arianny. Jako że był pobożnym człowiekiem, koniecznie chciał, aby w mieście znalazło się miejsce kultu jego bogini. Wybudował więc kapliczkę, która z biegiem czasu przekształciła się w niewielką świątynię. Teraz mieszka w niej tylko jedna osoba – świątobliwa Jasmed.

9. Dom Silwestrusa

Jest to niewątpliwie najwspanialszy budynek w mieście. Potężny, murowany, trzypiętrowy dom, w którym mieszka Silwestrus wraz z żoną, siostrą, matką, trzema synami i dwiema córkami. Budynek jest otoczony przez prawie metrowej wysokości żywopłot i niewielki, lecz wspaniale utrzymany ogród.

Silwestrus jest szóstym z kolei burmistrzem, który należy do rodziny Fasternhan. W Gasend stało się już tradycją, że za każdym razem na to zaszczytne stanowisko wybierany jest najstarszy syn poprzednika. W ten właśnie sposób rodzina Fasternhan stała się najbogatszą i najbardziej wpływową w mieście. Nie wpłynęło to w żaden sposób na zachowanie Fasternhanów – wszyscy są skromni, uprzejmi i przyjaźnie nastawieni do innych.

10. Siedziba Krajaha

Krajah to jedyny mag mieszkający w Gasend. Nie należy do najpotężniejszych członków bractwa, ale w mieście jest bardzo poważany. Żyje w niewielkim, drewnianym domu pełnym ksiąg i magicznych komponentów. Nie przyjmuje nikogo, z wyjątkiem przyjaciół, do których zaliczają się między innymi kapłani i Silwestrus.

11. Młyn

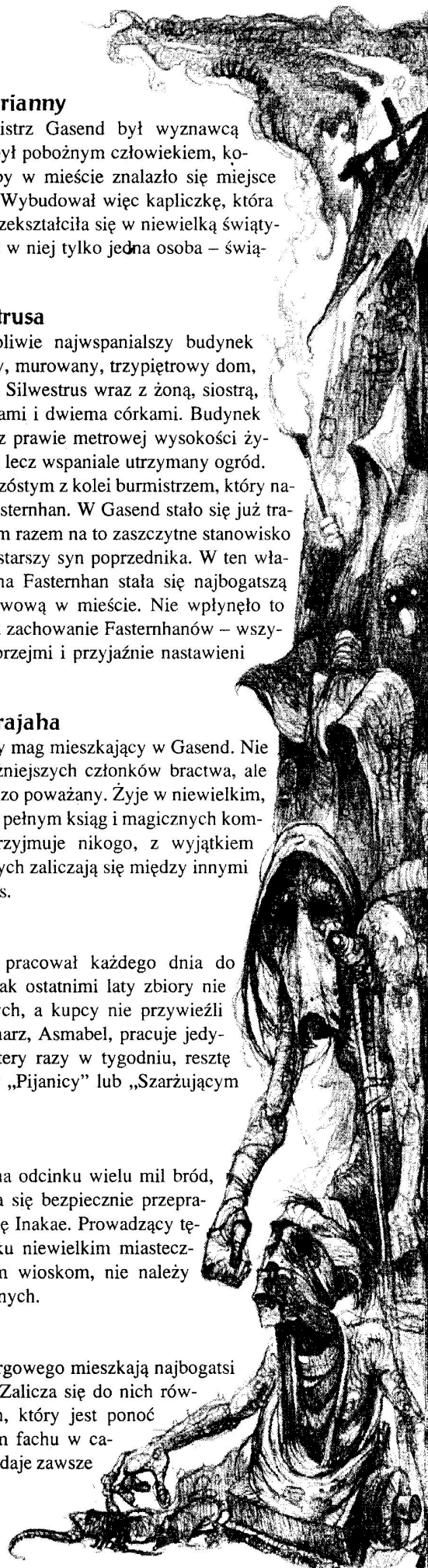
Niegdyś młyn pracował każdego dnia do późnej nocy. Jednak ostatnimi laty zbiory nie należały do udanych, a kupcy nie przywieźli ziarna. Teraz młynarz, Asmabel, pracuje jedynie trzy, może cztery razy w tygodniu, resztę czasu spędzając w „Pijanicy” lub „Szarżującym Dzik”.

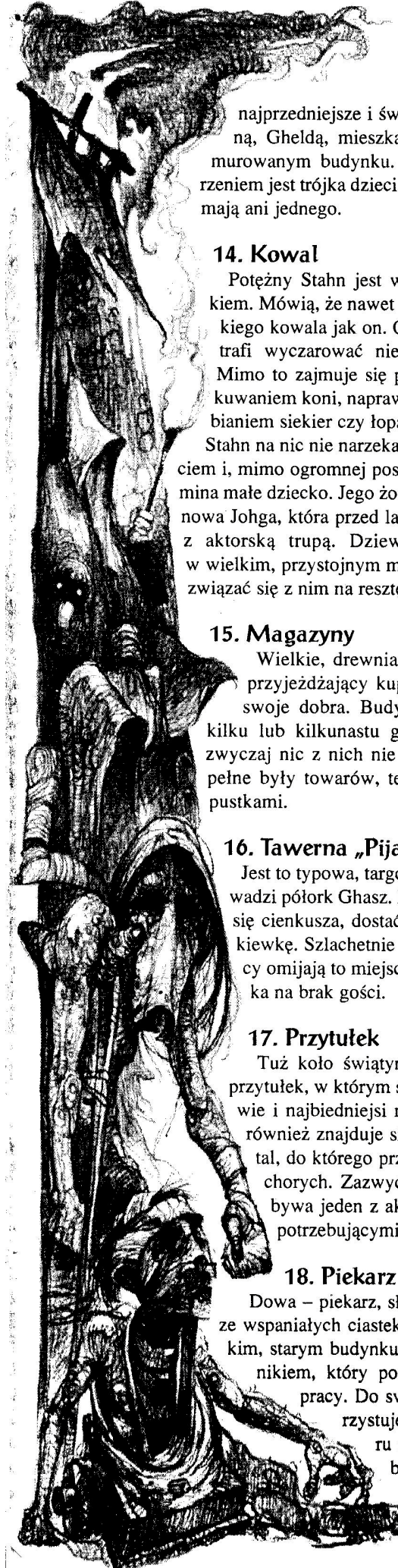
12. Bród

Jest to jedyny na odcinku wielu mil bród, przez który można się bezpiecznie przeprawić na drugą stronę Inakae. Prowadzący tędy trakt wiedzie ku niewielkim miasteczkom i nadbrzeżnym wioskom, nie należy więc do uczęszczanych.

13. Rzeźnik

Wokół placu targowego mieszkają najbogatsi miejscowi kupcy. Zalicza się do nich również rzeźnik Buch, który jest ponoć najlepszy w swoim fachu w całym Gasend. Sprzedaje zawsze





najprzedniejsze i świeże mięsa. Wraz z żoną, Gheldą, mieszka w średniej wielkości murowanym budynku. Ich największym marzeniem jest trójka dzieci. Niestety, jak dotąd nie mają ani jednego.

14. Kowal

Potężny Stahn jest wspaniałym rzemieślnikiem. Mówią, że nawet w Ostogarze nie ma takiego kowala jak on. Ogromnym młotem potrafi wyczarować niesamowite przedmioty. Mimo to zajmuje się przede wszystkim podkuwaniem koni, naprawianiem wozów i wyrobieniem siekier czy łopat.

Stahn na nic nie narzeka. Zawsze cieszy się życiem i, mimo ogromnej postury, umysłem przypomina małe dziecko. Jego żona to niewielka, filigranowa Johga, która przed laty przybyła do Gasend z aktorską trupą. Dziewczyna zakochała się w wielkim, przystojnym mężczyźnie i została, by związać się z nim na resztę życia.

15. Magazyny

Wielkie, drewniane stodoły, w których przyjeżdżający kupcy mogą przechować swoje dobra. Budynków zawsze pilnuje kilku lub kilkunastu gwardzistów, więc zazwyczaj nic z nich nie ginie. Kiedyś stodoły pełne były towarów, teraz zazwyczaj świecą pustkami.

16. Tawerna „Pijanica”

Jest to typowa, targowa speluna, którą prowadzi półork Ghasz. Można tu zawsze napić się cienkusa, dostać w mordę i stracić sakiewkę. Szlachetnie urodzeni i bogaci kupcy omijają to miejsce, ale Ghasz nie narzeka na brak gości.

17. Przytułek

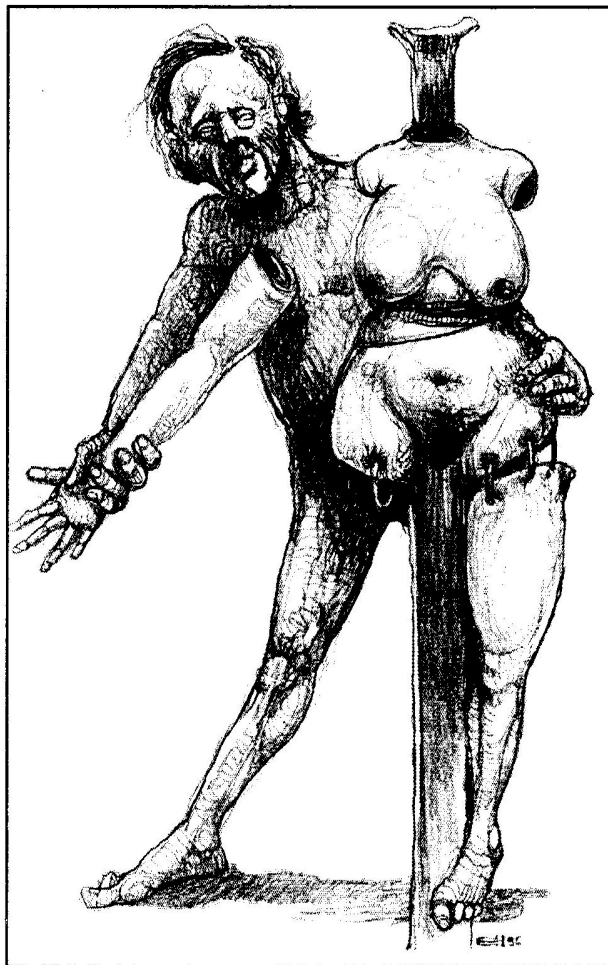
Tuż koło świątyni Oriaka znajduje się przytułek, w którym śpią samotni staruszkowie i najbiedniejsi mieszkańcy miasta. Tu również znajduje się prowizoryczny szpital, do którego przywozi się rannych lub chorych. Zazwyczaj w przytułku przebywa jeden z akolitów, opiekujący się potrzebującymi.

18. Piekarz

Dowa – piekarz, słynny w całym Gasend ze wspaniałych ciastek – mieszka w niewielkim, starym budynku. Jest typowym samotnikiem, który poświęcił się całkowicie pracy. Do swych wypieków wykorzystuje przywożoną z Ariagaru mąkę, przez co Asma-bel uważa go za snoba.

Uwagi dla MP prowadzących tę przygodę według zasad AD&D

Opisane powyżej miasto można bez problemów dopasować do któregoś ze światów AD&D. Mistrz Gry będzie musiał w tym celu dokonać tylko kilku kosmetycznych zmian. Pierwszą z nich będzie zastąpienie bogów Orkusa bogami występującymi w danym uniwersum. W **Forgotten Realms**, na przykład, zamiast Oriaka proponujemy Waukeena, zamiast Arianny – Sune. Drugą, zastąpienie orków przedstawicielami innych ras (w światach AD&D orki są wrogami ludzi). Trzecią, zmiana nazw miejsc przynależnych Orkusowi na pasujące do kampanii.



Jak rozpocząć przygodę?

Ściągnięcie poszukiwaczy przygód do Gasend nie będzie zapewne wielkim problemem. Zawsze znajdzie się jakiś powód (chora ciotka, przyjaciel w potrzebie, dobrze płatna robota). O wiele trudniejsze może okazać się skłonienie ich, aby przez tydzień albo dwa pozostali w mieście. Dlaczego tak długo? Mniej więcej tyle czasu potrzeba, by poznali i polubili kilka osób. Wtedy ofiarami choroby nie będą anonimowi przechodnie, a postaci z krwi i kości. Wszystkie te zabiegi mają na celu przekonanie graczy (o ile jest to możliwe), że to, co spotkało ich bohaterów, to nie kolejna przygodka na drodze do sławy i chwały, a coś

strasznego, coś, co pozbawia życia ludzi, których lubią i szanują. Zabijanie, szokowanie, czy wywoływanie obrzydzenia w grach fabularnych ma tylko wtedy sens, gdy do czegoś prowadzi. Po co „zabijać” tysiące ludzi, jeżeli gracie nie zwrócą na to uwagi. Jedynym sposobem na przemówienie do nich, wywołanie w nich żalu, jest dobranie się do czegoś, na czym im naprawdę zależy.

Akcja

Akcja przygody rozpoczyna się w dniu Święta Zbiorów, święta miłości, życia i narodzin. Poniżej opisaliśmy wydarzenia, które będą miały miejsce w czasie jej trwania. Niektóre z nich rozegrają się konkretnego dnia o określonej porze. Zadaniem innych jest dodanie kolorytu całej historii i tylko od Ciebie, Mistrzu Gry, zależy, kiedy i w jaki sposób zostaną wykorzystane. Poprowadzenie tej przygody będzie wymagało wiele wysiłku. Twoje zadanie to nie tylko przedstawienie opisanych przez nas wydarzeń. To również, a nawet przede wszystkim, stworzenie odpowiedniego nastroju (przeczytaj książki, o których wspominamy na początku przygody – bez ich znajomości nie poradzisz sobie z tym scenariuszem), wywołanie grozy w graczach, przygotowanie dodatkowych scen, które uzupełnią scenariusz. Powinieneś pamiętać, że otaczające bohaterów postacie to żywi ludzie. Musisz przedstawiać ich na tyle wiarygodnie, aby choć na chwilę uwierzyli, że przenieśli się do innego świata.

Święto

Zmrok powoli zapadał nad małym miasteczkiem, położonym na rubieżach cywilizacji. Ludzie w podnieceniu oczekiwali na pojawienie się pierwszej gwiazdy – znaku, że można rozpocząć zabawę. Ta noc miała być szczególna, przypadała na nią Święto Zbiorów, będące jednocześnie świętem narodzin, życia i radości. Z tej okazji ściany domów przyozdobiono kwiatami i kolorowymi wstążkami, ludzie wdziali swe najlepsze ubrania, przygotowano mnóstwo trunków i jadła. Nawet dzieci nie musiały iść spać. Przebrane za postaci z legend i bajek, z lalkami w rękach, czepiały się sukienek swoich mam bądź spodni ojców.

– Czy już mamusi? – spytał w pewnej chwili zaspany chłopczyk.

– Jeszcze chwilę, synku – odpowiedziała matka. I w tej chwili na niebie pojawiła się długo oczekiwana gwiazda. Jej radosne migotanie pchnęło ludzi do działania. Nagle niebo rozbłysło tysiącem barw. Sprowadzone ze wschodu race i petardy wymalowały na nieboskłonie przepiękne kwiaty, złote, srebrne i czerwone smoki, drzewa z bajkowych lasów i egzotyczne ptaki. Jakby tego było mało, wędrowni bardowie i minstrele oraz miejscowi muzykanci ożywiili swe instrumenty. Przepiękna muzyka wzbila się w niebo i pomknęła wysoko na spotkanie gwiazd.

– Jakie to piękne – wyszeptał chłopczyk i przytulił się mocniej do mamy. Ta pogłaskała go po głowce i wzięła w ramiona.

Mężczyźni i kobiety ruszyli w tan. Narzeczeni i małżonkowie spleli swe ciała w tańcu, który miał symbolizować miłość, radość z życia i szczęście.

– Pijmy i bawmy się! – krzyknął burmistrz, wznosząc do ust okazały puchar wypełniony winem. Otaczający go ludzie zaczęli bić mu brawa i z ochotą wychylili swoje naczynia. Potem, kiedy toast został dopełniony, chwycili się za ręce i zaczęli tańczyć w rytm muzyki. Jednak nie wszyscy tej nocy bawili się tak dobrze. Ciemnymi, wąskimi uliczkami, z dala od rynku, na którym zabawa trwała w najlepsze, przemykały zakapturzone postacie. Za nimi, niczym armia, podążały tysiące szczurów.

Od rana w Gasend panuje atmosfera radosnego oczekiwania. Ludzie przygotowują swoje miasto do Święta Zbiorów, mającego się odbyć tej nocy. Kobiety i młode dziewczyny plotą wianki i przyozdabiają nimi ściany domów. Starsze dzieci rozwieszają wstążki. Mężczyźni i chłopcy znoszą na plac beczki z winem i piwem. Cały dzień mija na gorączkowych przygotowaniach do uroczystości. Tuż przed zmrokiem prace zostają zakończone. Ludzie udają się do swych domów, aby wdziać odświętne stroje. Powracają nim jeszcze na niebie pojawi się pierwsza gwiazda. Potem, kiedy już następuje oczekiwana przez wszystkich chwila, rozpoczyna się zabawa. Radują się wszyscy – starcy, dzieci, mężczyźni i kobiety. Tańce i pijaństwo trwają niemal do samego świtu. Rano, zmęczeni, ale szczęśliwi mieszkańcy miasta wracają do swych domów.

Komentarz dla MG

Stworzenie odpowiedniego nastroju na sesji będzie wymagało od Ciebie wiele pracy. Warto, abyś wcześniej wymyślił, co przydarzy się bohaterom w czasie uroczystości. Być może jednego albo kilku z nich uwiodą piękne dziewczyny. Być może poznają kilką ciekawych osób, które okażą się pomocne w dalszej części przygody. Możliwości jest wiele.

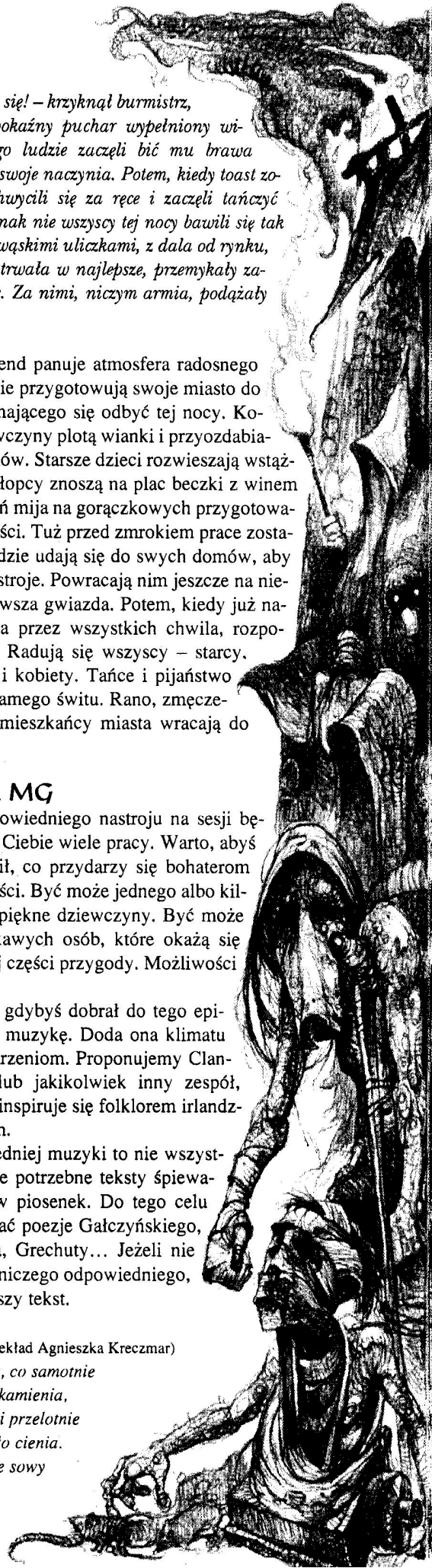
Byłoby dobrze, gdybyś dobrał do tego epizodu odpowiednią muzykę. Doda ona klimatu opisywanym wydarzeniom. Proponujemy Clanad, Open Folk lub jakkolwiek inny zespół, który gra bądź też inspirowany jest folklorem irlandzkim lub bretońskim.

Wybór odpowiedniej muzyki to nie wszystko. Będą ci jeszcze potrzebne teksty śpiewanych przez bardów piosenek. Do tego celu możesz wykorzystać poezję Gałczyńskiego, Cehena, Leśmiana, Grechuty... Jeżeli nie uda Ci się znaleźć niczego odpowiedniego, wykorzystaj poniższy tekst.

Cień narzeczonej

J. R. R. Tolkien (przekład Agnieszka Kreczmar)

Był sobie człowiek, co samotnie
żył niby stęp z kamienia,
lecz nigdy choćby i przelotnie
nie rzucił wkoło cienia.
O jego głowę białe sowy





niezadko dziób wytarty,
sądząc, że w noc księżycowe
stapają po umartym.
Nadeszła kiedyś biała pani
świecąca się o zmroku,
kwiaty we włosy swe wplatała
i przystanęła z boku.
A on przebudził się i skoczył
zrywając czar zaklęcia,
cieniem jej cały się otoczył
i porwał ją w objęcia,
Ona nie kroczy już swą drogą,
lecz mieszka gdzieś pod ziemią,
tam gdzie już więcej dla nikogo
ni dni, ni nocy nie ma.
Lecz raz do roku, gdy zakryte
otworzą się kamienie,
tańczą razem aż do świtu
jednym się stając cieniem.

Gnijące Bractwo

Od śmierci szalonego Nathaniela minęło ponad 500 lat. Ocaleli członkowie Gnijącego Bractwa nie zapomnieli słów mistrza i proroctwa, które wygłosił przed śmiercią. Tę wiedzę przekazali uczniom. Ci wtajemniczyli swoich następców.

W dniu dzisiejszym organizacja liczy tylko dziewięciu (ośmiu przybywa do miasta) członków. Zdają sobie oni sprawę, że za dwadzieścia, trzydzieści lat nie pozostanie nikt, kto mógłby wprowadzić w czyn plan Nathaniela. Postanowili więc sprowadzić Siewcę Zarazy. Do tego celu wybrali małe miasteczko położone z dala od centrum cywilizacji. Pech chciał, że jest nim Gasend. Mają zamiar wywołać w nim zarazę, a później, kiedy wola mieszkańców osłabnie, nawrócić ich na swoją wiarę i w ten sposób zebrać energię potrzebną do wezwania Władcy Chorób. Aby ten plan się powiódł, musi zostać spełniony jeden warunek: trzeba odizolować Gasend. Członkowie bractwa pomyśleli również i o tym. Jeden z nich, wysoko postawiony urzędnik w służbie Katana, wydał odpowiednie rozkazy armii. Żołnierze mają otoczyć miasto i zabijać wszystkich, którzy będą próbowali je opuścić. Powiedziano im, że w Gasend panuje zaraza, która może zagrozić całemu Orkusowi, a jedyną szansą ratunku dla wyspy jest całkowite odizolowanie tego miejsca. Nikt z dworu Katana nie pofatygował się sprawdzić, czy jest to prawda. Gasend to zbyt biedne i małe miasteczko, by ktoś przejął się jego losem.

A poza tym czymże jest

śmierć 4000 osób dla tyrana, którego przodkowie wymordowali całe narody?

Członkowie Gnijącego Bractwa przybywają do Gasend w Święto Zbiorów, tuż po północy. W czasie, gdy większość mieszkańców hucznie świętuje, zatrują studnie, a następnie ukrywają się w opuszczonej części miasta, by czekać na rozwój wypadków.

Dzień 1

Wraz z nadejściem nowego dnia święto dobiegło końca. Zmęczeni, ale i szczęśliwi ludzie udali się na spoczynek. Nie wszystkim było jednak dane zasnąć. W jednym z domów w małym, ciemnym pokoiku ktoś płakał. Był to mały, liczący może osiem lat chłopiec. Po jego bladych policzkach spływały łzy. Tata zawsze mówił mu, że mężczyzna nigdy nie powinien robić dwóch rzeczy: łamać raz danego słowa i srać w gacie. Za nieprzestrzeganie tych zasad groziła surowa kara – kilka godzin w ciemnej komórcie albo baty.

Zapach kału, unoszący się w powietrzu, nie pozostawiał cienia wątpliwości, co do powodu żalu chłopca – malec czuł się winny i bał się reakcji ojca. Przeraziła go perspektywa wizyty w ciemnym, śmierdzącym odchodami szczurów pomieszczeniu.

– To nie moje wino, to naprawdę nie moja wino – szeptał do siebie cichutko. – To już więcej się nie powtórzy, obiecuję!

Nie dotrzymał jednak słowa. Już po raz drugi tej nocy poczuł ból w okolicach brzucha. Wodnisty, śmierdzący płyn spłynął po jego nogach i rozlał się na koc.

Ranek i popołudnie

Rano u niektórych mieszkańców miasta pojawiają się pierwsze objawy choroby, nie wywołuje to jednak zaniepokojenia. Biegunka po nocy spędzonej na jedzeniu i piciu nie jest niczym niezwykłym. Dziwić może jedynie skala zjawiska – podobne objawy występują u ponad stu osób – ale to również można rzucić na karb zepsutego wina lub nieświeżego mięsa. Życie w Gasend toczy się normalnym torem. Nic nie zapowiada zbliżającego się nieszczęścia.

Wieczór

Wieczorem niektórzy mieszkańcy miasta zaczynają się niepokoić. Objawy zatrucia nie ustępują. Biegunka nasila się z każdą godziną. W kale pojawiają się kawałki błony śluzowej. Nikt jednak nie zgłasza się jeszcze do kapłanów. Ludzie sięgają po stare, wypróbowane metody, takie jak picie siemienia lnianego lub wywarów z innych ziół. Liczą, że do rana wyzdrowieją.

Komentarz dla MG

Mimo że mieszkańcy Gasend nie zdają sobie jeszcze z tego sprawy, zaraza sięga po coraz więcej osób. Stan chorych pogarsza się. A wojska, które mają odciąć miasto, są coraz bliżej. Już wkrótce nie będzie dokąd uciec. Już wkrótce rozpocznie się prawdziwe piekło.

W tym momencie musisz podjąć bardzo ważną decyzję. Czy bohaterowie (lub jeden z nich) padli ofiarą zarazy, czy też oparli się chorobie. Od tego, jakiego dokonasz wyboru, będzie zależał dalszy rozwój wypadków. Rześcy i zdrowi o wiele lepiej zniosą grozę następnych dni, będzie im

łatwiej opierać się wpływowi Gnijących Braci. Nie o to jednak chodzi. Bohaterowie mają cierpieć, a najlepszym sposobem na sprawienie im bólu jest zarażenie chorobą. Gorączkujący i osłabieni o wiele głębiej odczuwają tragedię, która rozgrywa się w Gasend. Staną się ostrożniejsi (zaraża odbierze im siły), zamiast walczyć, będą szukali innych rozwiązań. Być może nawet poczują pokusę, aby nawrócić się na wiarę Gnijących Braci. Strach o życie i walka o pozostanie sobą w obliczu choroby to problemy, które będą dużym wyzwaniem zarówno dla graczy, jak i dla Mistrza Gry. Prawdę mówiąc są to najważniejsze elementy tej przygody. Kultysty i potwory to tylko rekwizyty. Liczy się to, w jaki sposób gracze będą zachowywać się w skrajnych sytuacjach. Czy pozostaną sobą, czy raczej wyprą się ideałów, aby zachować życie?



Dzień 2

Rano, wokół świątyni zebrały się tłumy. Objawy choroby, na którą ludzie zapadli w czasie Święta Zbiorów, nie ustępowały – nie pomagały napary z siemienia lnianego, szalwii, rumianku i mięty. Postanowili więc udać się do kapłanów. Ci jednak zawiedli. Ani moc, ani wiedza, jaką dysponowali, nie pomagały – modlitwy do bogów nie zostały wysłuchane.

Mimo że kapłani okazali się bezradni, ludzie nie wracali do domów. Wciąż mieli nadzieję, że zdarzy się cud i wyzdrowieją. Nic takiego się jednak nie stało, wprost przeciwnie, stan ich zdrowia pogarszał się z każdą godziną.

– Ludzie! Wysłuchajcie mnie! – zawołał w pewnym momencie jakiś mężczyzna. – Kapłani mydlą nam oczy! Choroba, na którą cierpimy to nie zatrucie, to ZARAZA!!! Musimy uciekać!

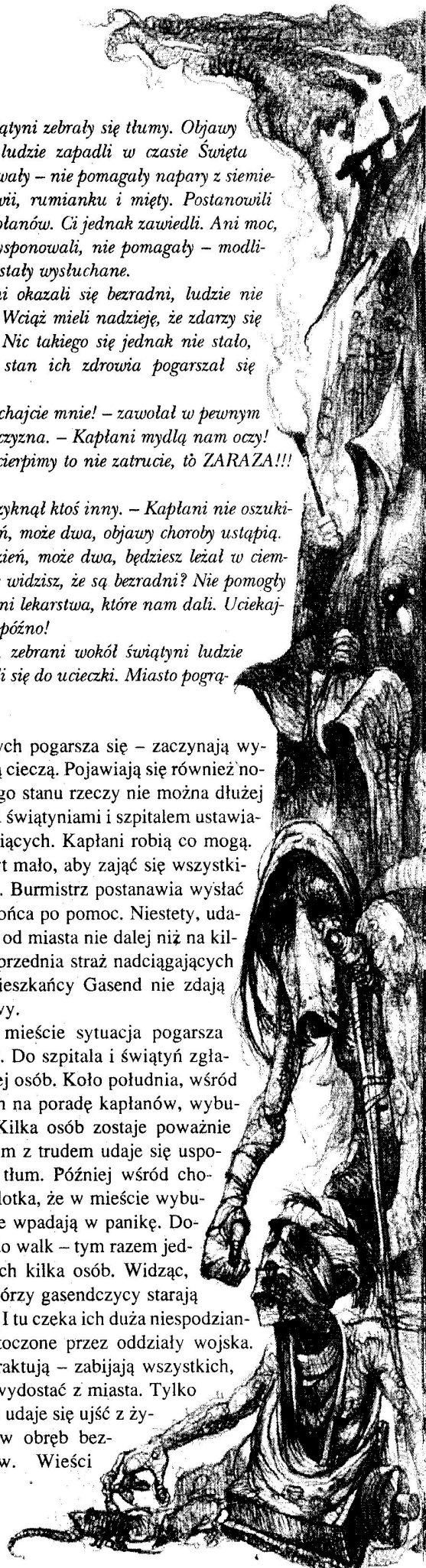
– Kłamiesz! – krzyknął ktoś inny. – Kapłani nie oszukiwaliby nas. Za dzień, może dwa, objawy choroby ustąpią.

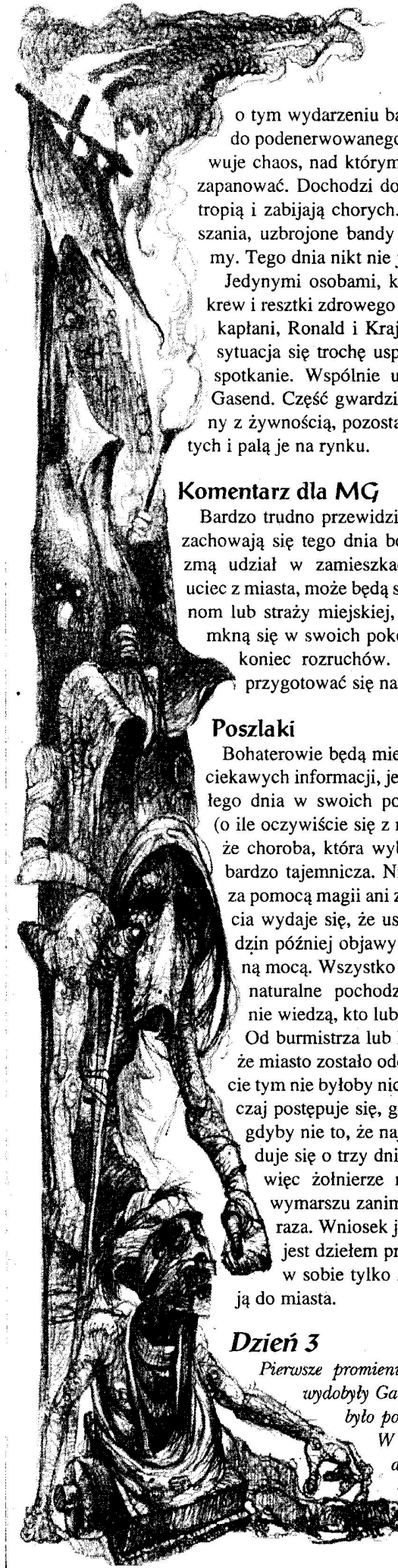
– Głupcze, za dzień, może dwa, będziesz leżał w ciemnym grobie! Czy nie widzisz, że są bezradni? Nie pomogły ani ich modlitwy, ani lekarstwa, które nam dali. Uciekajmy, póki nie jest za późno!

Słyszac te słowa, zebrani wokół świątyni ludzie jak jeden mąż rzucili się do ucieczki. Miasto pogrążyło się w chaosie.

Rano stan chorych pogarsza się – zaczynają wymiotować wodnistą cieczą. Pojawiają się również nowi zarażeni. Takiego stanu rzeczy nie można dłużej bagatelizować. Pod świątyniami i szpitalem ustawiają się kolejki cierpiących. Kapłani robią co mogą. Jest ich jednak zbyt mało, aby zająć się wszystkimi potrzebującymi. Burmistrz postanawia wystać do Get-war-garu gońca po pomoc. Niestety, udaje mu się odjechać od miasta nie dalej niż na kilka staj. Zabija go przednia straż nadciągających wojsk, z czego mieszkańcy Gasend nie zdają sobie jeszcze sprawy.

Tymczasem w mieście sytuacja pogarsza się z każdą chwilą. Do szpitala i świątyni zgłasza się coraz więcej osób. Koło południa, wśród ludzi oczekujących na poradę kapłanów, wybuchają zamieszki. Kilka osób zostaje poważnie rannych. Strażnikom z trudem udaje się uspokoić rozsierzdony tłum. Później wśród chorych pojawia się plotka, że w mieście wybuchła zaraza. Ludzie wpadają w panikę. Dochodzi ponownie do walk – tym razem jednak zostaje zabitych kilka osób. Widząc, co się dzieje, niektórzy gasendczycy starają się opuścić miasto. I tu czeka ich duża niespodzianka. Gasend jest otoczone przez oddziały wojska. Żołnierze nie pertraktują – zabijają wszystkich, którzy starają się wydostać z miasta. Tylko kilku uciekinierom udaje się ująć z życiem i powrócić w obręb bezpiecznych murów. Wieści





o tym wydarzeniu bardzo szybko docierają do podenerwowanego tłumu. Miasto opanowuje chaos, nad którym nikt nie jest w stanie zapanować. Dochodzi do samosądów – zdrowi tropią i zabijają chorych. Korzystając z zamieszania, uzbrojone bandy okradają sklepy i domy. Tego dnia nikt nie jest bezpieczny.

Jedynymi osobami, które zachowały zimną krew i resztki zdrowego rozsądku są burmistrz, kapłani, Ronald i Krajah. Wieczorem, kiedy sytuacja się trochę uspokaja, ma miejsce ich spotkanie. Wspólnie układają plan ocalenia Gasend. Część gwardzystów zajmuje magazyny z żywnością, pozostali zabierają ciała zabitych i palą je na rynku.

Komentarz dla MC

Bardzo trudno przewidzieć co będą robili i jak zachowają się tego dnia bohaterowie. Może wezmą udział w zamieszkach, może postanowią uciec z miasta, może będą starali się pomóc kapłanom lub straży miejskiej, a może po prostu zamkną się w swoich pokojach i będą czekać na koniec rozruchów. Mistrz Gry powinien przygotować się na każdą ewentualność.

Poszlaki

Bohaterowie będą mieli szanse zdobyć kilka ciekawych informacji, jeśli tylko nie spędzą całego dnia w swoich pokojach. Od kapłanów (o ile oczywiście się z nimi spotkają) usłyszą, że choroba, która wybuchła w mieście, jest bardzo tajemnicza. Nie można jej zwalczyć za pomocą magii ani ziół. Po rzuceniu zaklęcia wydaje się, że ustąpiła, ale w kilka godzin później objawy powracają ze zdwojoną mocą. Wszystko to wskazuje na jej nienaturalne pochodzenie. Kapłani jednak nie wiedzą, kto lub co mogło ją wywołać. Od burmistrza lub Ronalda dowiedzą się, że miasto zostało odcięte od świata. W fakcie tym nie byłoby nic dziwnego (tak zazwyczaj postępuje się, gdy wybuchnie zaraza), gdyby nie to, że najbliższy garnizon znajduje się o trzy dni drogi od Gasend. Tak więc żołnierze musieli dostać rozkaz wymarszu zanim jeszcze wybuchła zaraza. Wniosek jest jeden: epidemia nie jest dziełem przypadku. Ktoś lub coś w sobie tylko znanym celu przyniósł ją do miasta.

Dzień 3

Pierwsze promienie wschodzącego słońca wydobyły Gasend z mroku, w którym było pogrążone przez całą noc. W ciągu kilku ostatnich dni miasto przeszło jakąś



straszną metamorfozę. Zniknęły gdzieś radość i szczęście, zamiast nich pojawiły się smutek i przygnębienie. Ulice świeciły pustkami, okna domów ukryły się za szczelnie zatrzaskniętymi okiennicami.

Wszędzie było pełno trupów. Niemal przed każdym domem można było znaleźć powykręcane truchła nieszczęśników, którzy ostatniej nocy nie zdążyli schronić się przed gniewem tłumu. Wśród nich uwiły się wielkie, tłuste szczury, walczące nawet o najmniejszy kawałek mięsa.

Dopiero koło południa na wąskich ulicach pojawili się pierwsi ludzie. Były to kilkusobowe oddziały gwardzystów. Żołnierze zatrzymywali się przy każdych zwłokach, a następnie ładowali je na drewniane wozy, które ciągnęli ich koledzy. Wszyscy zmarli byli zawożeni na plac i, po odmówieniu modlitwy za ich dusze, paleni. Z wielkich, płonących stosów unosił się ku niebu czarny, śmierdzący palonym mięsem dym.

Tego dnia ulice Gasend są puste – ludzie pozamykali się w domach, chroniąc się w ten sposób przed chorobą. Po opustoszałym mieście włóczą się szczury, które żerują na ciałach zmarłych. Co pewien czas ulicami przemyka oddział gwardzystów, zbierających trupy, lub banda uzbrojonych złodziejaszków, szukających łatwego łupu.

Tymczasem straszliwa zaraza zbiera coraz większe żniwo. Wiele chorych chudnie w oczach. Biegunki i wymioty do tego stopnia osłabiły ich organizmy, że już nie mogą poruszać się o własnych siłach.

Ciała osób, które zostały ranne w czasie zamieszek, pokrywają się ropiejącymi guzami. Rodziny i krewni pozbywają się chorych.

Komentarz dla MG

Już ponad połowa mieszkańców Gasend padła ofiarą zarazy. Członkowie Gnijącego Bractwa, obserwujący z ukrycia rozwój wypadków w mieście, przygotowują się do następnej fazy swojego planu. Następnego dnia mają zamiar wyjść na ulice i zdobywać wiernych.

Dzień 4

Zakapturzona postać zbliżyła się do leżącego na ziemi mężczyzny i pochyliła nad nim.

– Czy przyjmiesz moją wiarę? – padło pytanie spod zaciągniętego na twarz kaptura.

– Jestem chory, daj mi spokój – wyszeptał w odpowiedzi mężczyzna.

– Uzdrwię cię, jeżeli się zgodzisz.

– Nie drwij ze mnie. Czy nie widzisz, że umieram?

– Nie mam w zwyczaju drwić sobie z innych. Uwierz, a będziesz zbauiony. Mój bóg – Siewca – uleczy cię.

Po raz pierwszy w czasie tej rozmowy chory spojrzał na pochyloną nad sobą postać. Próbował wyczytać z jej oczu czy kłamie, czy mówi prawdę. Jednak nic w nich nie znalazł. Ani nie-



nawiści, ani drwiny, ani współczucia. Mimo to nie odrzucił propozycji.

– Zrobię wszystko, byleby tylko wyzdrowieć. Ulecz mnie, a pójdę za tobą nawet do krainy umarłych.

Słyszając jego słowa, zakapturzona postać zaczęła szeptać coś w dziwnym języku. Przez ciało chorego przelatała się fala magicznej energii. Na twarz wróciły rumieńce, krew w żyłach zaczęła żywiej pulsować. Wkrótce wyczerpane ciało odzyskało swoją siłę.

– Zrobiłem, jak obiecałem, bracie. Mam nadzieję, że ty również dotrzymasz danego mi przyrzeczenia – odezwiała się zakapturzona postać i ruszyła w dalszą drogę. Tego dnia czekało ją jeszcze dużo pracy.

Przez cały dzień członkowie Gnijącego Bractwa wędrują od domu do domu, przekonując mieszkańców Gasend do swojej wiary. W tym czasie uzdrawiają chorych, których udaje im się nawrócić. Szeregi wyznawców Siewcy Zarazy zwiększają się z godziny na godzinę.

Wieczorem Gnijący Bracia wraz ze swoim „ludem” przybywają na plac. Rozpoczyna się msza. Na początku kapłani wnoszą modlitwy w dziwnym języku (może brzmieć to mniej więcej tak: *Ph nglui mglw nafh Ardois wgah nagi*). Tłum, jak zahipnotyzowany, powtarza wypowiadane przez nich słowa. Później, opanowani przez religijną ekstazę ludzie zaczynają śpiewać tę oto pieśń:

O przyjacielu i towarzyszu nocy.

Ty, który radujesz się ujadaniem psów i przelaną krwią,

który wędrujesz między grobami, pośród najgłębszych cieni,

który pragniesz krwi i sprowadzasz na śmiertelników przejmującą grozę.

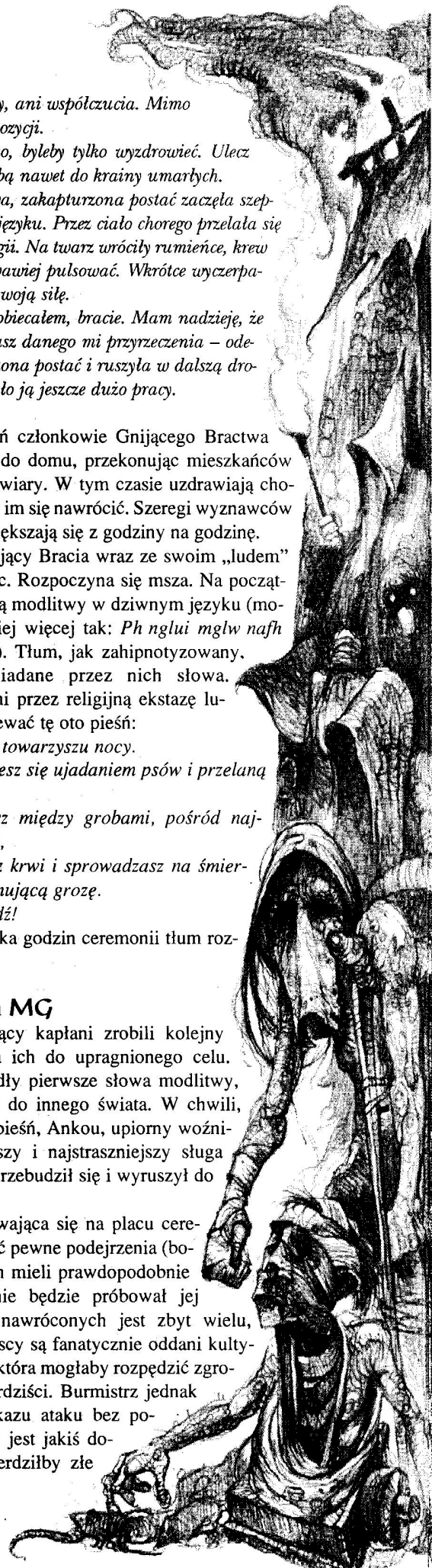
Ankou, przybądź!

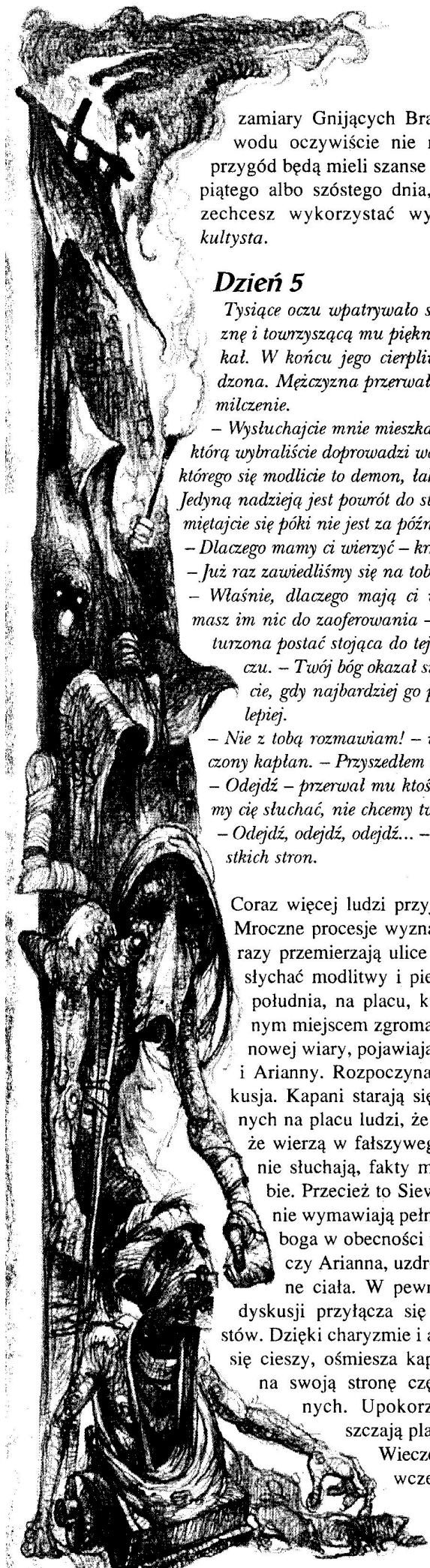
Po trwającej kilka godzin ceremonii tłum rozchodzi się.

Komentarz dla MG

Stało się. Gnijący kapłani zrobili kolejny krok, który zbliża ich do upragnionego celu. W chwili, gdy padły pierwsze słowa modlitwy, uchyliły się drzwi do innego świata. W chwili, gdy zaintonowali pieśń, Ankou, upiorny woźnica – najpotężniejszy i najstraszniejszy sługa Siewcy Zarazy – przebudził się i wyruszył do Gasend.

Mimo że odbywająca się na placu ceremonia może budzić pewne podejrzenia (bohaterowie będą ich mieli prawdopodobnie mnóstwo), nikt nie będzie próbował jej przerwać. Nowo nawróconych jest zbyt wielu, a w dodatku wszyscy są fanatycznie oddani kultystom. Jediną siłą, która mogłaby rozprężyć zgromadzenie, są gwardziści. Burmistrz jednak nie wyda im rozkazu ataku bez powodu – potrzebny jest jakiś dowód, który potwierdziłby złe





zamiary Gnijących Braci. A takiego do-
wodu oczywiście nie ma. Poszukiwacze
przygód będą mieli szanse zdobyć go dopiero
piątego albo szóstego dnia, jeżeli oczywiście
zechcesz wykorzystać wydarzenie *Martwy*
kultysta.

Dzień 5

*Tysiące oczu wpatrywało się w otyłego mężczy-
znę i towarzyszącą mu piękną kobietę. Tłum cze-
kał. W końcu jego cierpliwość została nagro-
dzona. Mężczyzna przerwał panujące na placu
milczenie.*

– *Wysłuchajcie mnie mieszkańcy Gasend. Droga,
którą wybraлиście doprowadzi was do zguby! Bóg, do
którego się modlicie to demon, łaknący waszych dusz.
Jedyną nadzieją jest powrót do starych wierzeń. Opa-
miętajcie się póki nie jest za późno.*

– *Dlaczego mamy ci wierzyć – krzyknął ktoś z tłumu.*
– *Już raz zawiedliśmy się na tobie.*

– *Właśnie, dlaczego mają ci wierzyć, przecież nie
masz im nic do zaoferowania – wtrąciła się zakap-
turzona postać stojąca do tej pory gdzieś na ubo-
czu. – Twój bóg okazał się bezsilny w momen-
cie, gdy najbardziej go potrzebowali. Idź już
lepiej.*

– *Nie z tobą rozmawiam! – wykrzyknął rozwście-
czony kapłan. – Przyszedłem do tych ludzi i...*

– *Odejdź – przerwał mu ktoś z tłumu – nie chce-
my cię słuchać, nie chcemy twój bóg.*

– *Odejdź, odejdź, odejdź... – posypało się ze wszy-
stkich stron.*

Coraz więcej ludzi przyjmuje nową wiarę. Mroczne procesje wyznawców Siewcy Zara-
razy przemierzają ulice Gasend. Wszędzie
słychać modlitwy i pieśni religijne. Koło
południa, na placu, który stał się głów-
nym miejscem zgromadzeń zwolenników
nowej wiary, pojawiają się kapłani Oriaka
i Arianny. Rozpoczyna się burzliwa dys-
kusja. Kapłani starają się przekonać zebranych
na placu ludzi, że wybrali złą drogę,
że wierzą w fałszywego boga. Ci jednak
nie słuchają, fakty mówią same za sie-
bie. Przecież to Siewca (kultyści nigdy
nie wymawiają pełnego imienia swego
boga w obecności tłumu), a nie Oriak
czy Arianna, uzdrowił ich schorowa-
ne ciała. W pewnym momencie do
dyskusji przyłącza się przywódca kulty-
stów. Dzięki charyzmie i autorytetowi, jakim
się cieszy, ośmiesza kapłanów i przeciąga
na swoją stronę część niezdecydowa-
nych. Upokorzeni kapłani opu-
szczają plac.

Wieczorem, tak jak i dzień
wcześniej, kultyści

odprawiają mszę. Po kilku godzinach, wypełnionych mo-
notonnymi modlitwami i odśpiewaniu pieśni ku czci An-
kou, tłum się rozchodzi.

W nocy do Gasend przybywa Pomiot – przerażająca ar-
mia, której zadaniem jest wymordowanie wszystkich,
którzy mogliby zapobiec nadejściu boga chorób. Ofiarą
sług Siewcy padają Jasmed, Gotarg i trzech akolici. Silwe-
strusowi i Ronaldowi tylko cudem udaje się ująć z życiem
– w czasie ataku przebywali w domu Krajaha, który obro-
nił ich swą magią.

Komentarz dla MG

Najprawdopodobniej tego dnia bohaterowie znajdą per-
gamin, obciążający Gnijących Braci. Jeżeli pójdą z nim do
Silwestrusa, zyskają sobie potężnego sojusznika, który
wspierze ich w miarę swoich możliwości. Ocala też w ten
sposób życie kapłanów – burmistrz wezwie ich do swoje-
go domu na naradę, dzięki czemu Krajah obroni ich za po-
mocą magii.

Niezależnie od tego, czy bohaterowie udadzą się do Sil-
westrusa, czy pozostaną w swoich pokojach, staną się tej
nocy celem ataku Pomiotu. Postaraj się ich nie zabić, o ile
nie zrobią czegoś naprawdę głupiego. To spotkanie ma ich
nastraszyć i osłabić, a nie zakończyć przygodę.

Dzień 6

*Słońce powoli wychyliło się zza horyzontu. Koszmar nocy
jednak się nie skończył. Pomiędzy ludźmi nadal krążyły prze-
rażające potwory, w mieście ciągle jeszcze słychać było wołania
o pomoc. Najgorsze jednak miało dopiero nastąpić.*

Wsparci przez Pomiot kultyści czują się na tyle silni, że
otwarcie atakują tych, którzy im się przeciwstawiają. Przez
cały dzień prowadzony przez nich tłum ściga osoby, które
nie przyjęły jeszcze nowej wiary. Nieszczęśnicy mają dwa
wyjścia – albo dać się przekonać, albo zginąć. Przed wie-
czorem dochodzi do walk pomiędzy fanatycznym tłumem,
a wiernymi Silwestrusowi gwardzystami. Po kilku atakach
wyznawcy Siewcy zostają odparci. Korzystając z tego, lu-
dzie, którzy sprzeciwili się Gnijącym Braciom lub też nie
przyjęli ich wiary, ukrywają się wraz z żołnierzami w ko-
szarach. Rozpoczyna się oblężenie (fanatycy, prowadzeni
przez Pomiot, będą atakowali przez całą noc).

Komentarz dla MG

Musisz zdecydować, czy wśród oblężonych znajdą się
bohaterowie. Jeżeli tak, czekają ich ciężkie chwile – spędzą
całą noc na walce z nacierającymi fanatykami i Pomiotem.
Jeżeli nie, będą musieli postępować bardzo ostrożnie, aby
nie wpaść w ręce fanatyków lub też nie zostać wytropionymi
przez Pomiot. Niezależnie od tego, jaką decyzję podejmiesz,
musisz pamiętać, żeby ich nie zabić (pod warunkiem
oczywiście, że nie staną do samotnej walki z armią
przeciwników). Te sceny mają pomóc Ci stworzyć atmo-
sferę zagrożenia, a nie zakończyć w mocnym stylu przygo-
dę („No wiecie, chłopaki, przychodzi wielki tłum i jak
wam nie przywali...”).



Dzień 7

Oblężenie trwa już kilkanaście godzin. obrońcy są coraz bardziej zmęczeni, ale nie poddają się. W pewnym momencie prowadzeni przez Pomiot fanatycy zatrzymują się. Nie jest to jednak zapowiedź zbliżającego się odwrotu. Zza ich pleców wylania się jakaś dziwna istota. Wygląda jak kościotrup omotany całunem. Na głowie ma duży kapelusz ocieniający twarz. Uzbrojona jest w kosę osadzoną odwrotnie, niż robi się to zazwyczaj. Powozi skrzypiącym, ciężkim wozem zaprzężonym w starą, chudą szkapinę. Stojący na jej drodze fanatycy rozstępują się. Gnijący Bracia klękają, by oddać hołd. Stwór jednak nie zwraca na to uwagi. Powoli podjeżdża do koszar. Z każdym pokonanym metrem wydaje się być coraz większy. W końcu jego cień pada na pierwsze szeregi obrońców. Ludzie zaczynają umierać. Ich przerażeni towarzysze rzucają się do ucieczki. Rozpoczyna się rzeź.

Rano do miasta przybywa Ankou. Najpierw pojawia się przy garnizonie. Później, kiedy garnizon pada, rusza ulicami Gasend w poszukiwaniu niewiernych. Rozpoczynają się krwawe łowy, które będą trwały aż do świtu.

Komentarz dla MG

Jeżeli bohaterowie znajdowali się w garnizonie, pozwól im uciec i odnaleźć jakieś bezpieczne schronienie. Zrób krótką przerwę w grze. Daj im czas, aby zastanowili się nad swoimi dalszymi posunięciami.

Bohaterowie mają ostatnią szansę przeszkodzenia Gnijącym Braciom. Aby to zrobić, będą musieli uśmiercić Kadata (na przekonanie tłumu lub żołnierzy otaczających miasto jest już za późno). Pamiętaj, uśmiercenie przywódcy kultystów powinno być bardzo trudnym zadaniem (bez dobrego planu każda próba zamachu jest równa samobójstwu).

Jakkolwiek próba walki z Ankou skończy się śmiercią bohaterów. Żniwarza Śmierci nie można zabić, można go tylko odesłać (aby to zrobić, trzeba zabić Kadata).

Dzień 8

Słońce przygasało, choć na niebie nie było widać żadnej chmury. W głębi ziemi zaczęły rozlegać się grzmoty, którym towarzyszyły równocześnie pioruny rozdzielające niebo.

Światło dnia uległo dziwnej zmianie, ludzie ze zdumieniem wpatrywali się w horyzont. Fioletowa ciemność, powstała na skutek pogłębiającej się szarości nieba, spowiła miasto. Niebo przeszła błyskawica, a wokół placu rozłożyła się chmura.

Niespodziewanie rozległ się donośny, ochrypły głos. Nie mógł być ludzki, żaden człowiek nie zdołałby wydobyć z siebie tak odrażających dźwięków. Już przedtem można by rzec, że pochodził z piekła. I wtedy w całej swej potęgze nadszedł Siewca Zarazy...

Tego dnia nadchodzi Siewca Zarazy. Nikt ani nic nie jest w stanie go powstrzymać. Osoby, które nie przyjęły jego wiary, umierają w straszliwych męczarniach. Wyznawcy wyruszają na podobój świata.

Komentarz dla MG

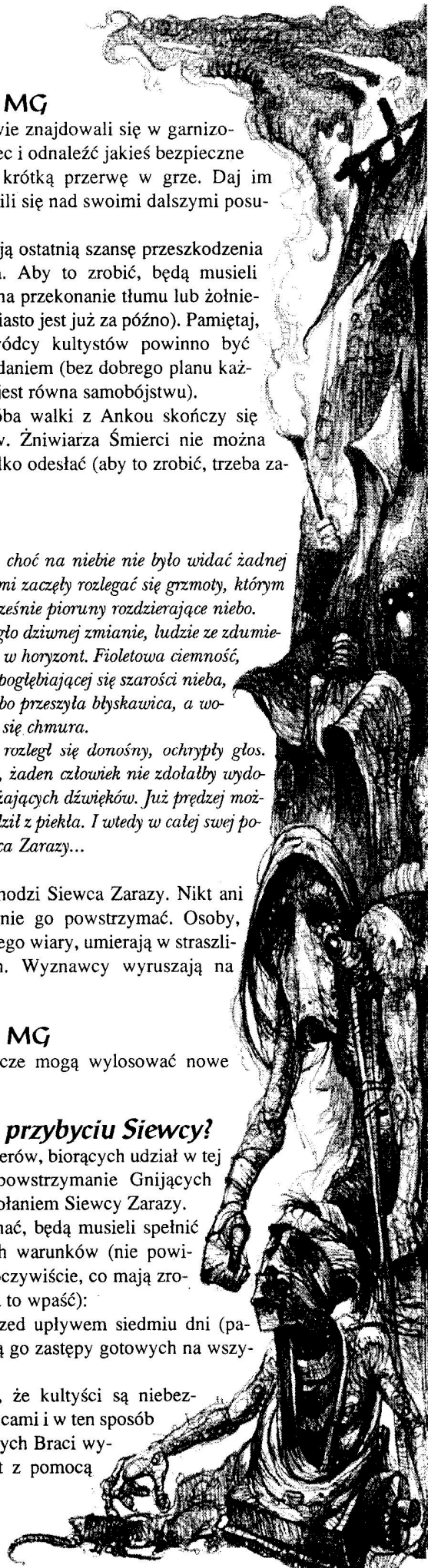
To koniec. Gracze mogą wylosować nowe postacie.

Jak zapobiec przybyciu Siewcy?

Zadaniem bohaterów, biorących udział w tej przygodzie, jest powstrzymanie Gnijących Braci przed przywołaniem Siewcy Zarazy.

Aby tego dokonać, będą musieli spełnić jeden z poniższych warunków (nie powinniś mówić im oczywiście, co mają zrobić, muszą sami na to wpaść):

- Zabić Kadata przed upływem siedmiu dni (pamiętaj, że strzegą go zastępy gotowych na wszystko fanatyków).
- Przekonać ludzi, że kultysty są niebezpiecznymi szaleńcami i w ten sposób pozbawić Gnijących Braci wyznawców (nawet z pomocą





kapłanów, Krajaha i Silwestrusa będzie to bardzo trudne zadanie).

– Wydostać się z miasta i skłonić otaczających je żołnierzy do pomocy w schwytaniu kultystów (prawie niemożliwe do wykonania, któż jednak wie, co wymyślą gracze).

O tym czy im się uda, nie mogą decydować rzuty kośćmi. Wszystko powinno zależeć od pomysłowości, sprytu, przebiegłości i kunsztu aktorskiego graczy. Jeżeli postanowią np. przekonać do swoich racji tłum, będą zmuszeni w pierwszej kolejności przekonać ciebie – Mistrza Gry. Jeżeli Ty im nie uwierzysz, nie uwierzą im również mieszkańcy miasta. Jeżeli postanowią zabić Kadata, bez dobrego planu nie powinno im się to udać (to ty masz zdecydować, czy plan jest dobry, czy nie).

Nawet wtedy, gdy Twoi gracze będą mieć tylko dobre pomysły i okażą się doskonałymi aktorami, nie pozwól im zwyciężyć zbyt szybko. Przez cały czas kontroluj sytuację. Zakończ przygodę dopiero wtedy, gdy uznasz, że nadszedł odpowiedni moment.

PS. Jeżeli Twoi gracze znajdą inny sposób, aby ocalić Gasend, pozwól im to zrobić (pod warunkiem oczywiście, że ich pomysł jest dobry).

Zakończenie

Jeżeli bohaterom uda się pokrzyżować plany Gnijących Braci, miasto zostanie ocalone. Wszyscy chorzy wyzdrowieją, fanatycy odzyskają zmysły, a Pomiot powróci tam, skąd przyszedł. Na tym przygoda jednak się nie kończy. Trzeba będzie jeszcze przekonać czających się wokół miasta żołnierzy, że Orkus nie jest już zagrożony i można przerwać kwarantannę. Ale to już zupełnie inna historia i to nie my ją opowiemy. Powodzenia.

Wydarzenia

Poniższe wydarzenia mogą mieć miejsce w zasadzie w dowolnym momencie przygody (dlatego też zostały uszeregowane alfabetycznie). Sam zdecyduj, które z nich Ci odpowiadają, a które nie. Zastanów się, jak i w którym momencie chcesz je wpleść w scenariusz. Jeżeli uważasz, że jest ich za mało – wymyśl własne i włącz je do fabuły. To także Twoja przygoda.

Zadaniem każdego wydarzenia jest dodanie przygodzie kolorów, spotęgowanie nastroju.

Niektóre z nich mogą nawet dać graczom nowe wskazówki, które ułatwią rozwiązanie zagadki i uchronią świat przed nadejściem Siewcy Zagłady.

Bandy

Na ulicach Gasend szaleją młodzi bandyci, którzy napadają na chorych, okradają domy i sklepy, biją bezbronnym, gwałcą i rabują. Bohaterowie natkną się na nich z pewnością – to tylko kwestia czasu. Mogą zauważyć, jak bandyci okładają z wściekłości kobietę, która nie miała nic, co można by jej zabrać. Mogą być świadkami plądrowania domu. Mogą w końcu stać się ofiarami szalejącej bandy.

Deszcz

Przez cały dzień nad Gasend zbierają się ciężkie, burzowe chmury. W końcu, pod wieczór, natura wyzwała całą swoją złość. Wystarczy kilka chwil, aby ulicami zaczęły płynąć rwące strumienie, porywające ze sobą zarówno umierających, jak i trupy. Wielu chorych tonie, są bowiem zbyt słabi, aby unieść głowę ponad poziom wody. Po kilku godzinach żywioł się uspokaja. Błoto powoli zaczyna zasychać, zamykając uwiecznionych w nim ludzi.

Martwy kultysta

Piątego albo szóstego dnia bohaterowie natykają się na ciało martwego członka Gnijącego Bractwa. Jeżeli któryś z nich zechce go przeszukać, znajdzie m.in. pergamin (patrz *Pomoc dla graczy*). Zapisany na nim tekst to fragment księgi Nathaniela. Jego zadaniem jest zwrócenie uwagi poszukiwaczy przygód na wyznawców Siewcy Zarazy (jeśli do tej pory jeszcze nie wzbudzili w nich żadnych podejrzeń).



Oświecony

W trakcie przygody pojawi się w Gasend dziwna postać – ślepy staruszek, podpierający się kosturem. Będzie on wędrował po mieście i opowiadał dziwne, czasami niezrozumiałe historie. Znajdą się wśród nich opowieści o Gnijących Braciach (patrz *Tło historii*) i fragmenty przepowiedni Nathaniela. Bohaterowie będą mogli dowiedzieć się od niego (jeśli oczywiście właściwie zinterpretują jego słowa), kim naprawdę są wyznawcy Siewcy Zarazy i czego można się po nich spodziewać.

Procesja

Gnijący Bracia nie próżnują i zbierają coraz więcej wyznawców. Ulicami Gasend maszerują ponure procesje wiernych, które liczą po dziesięć, dwadzieścia osób. Ludzie obdarzeni łaską Siewcy Zagłady, poszukują słabych i chorych, tych bowiem najłatwiej przekonać do nowej wiary. Ci zaś, którzy nie chcą uznać władzy Gnijących Braci, muszą pożegnać się z życiem.

Pożar

Szalejące po mieście bandy nie przejmują się niczym. Zdając sobie sprawę z bezkarności, podpalają dom po domu. Nagle duża część Gasend staje w płomieniach. Przerażeni mieszkańcy uciekają z zagrożonej okolicy. Wielu z nich ginie, bowiem nie wszystkim udaje się ująć przed niebezpieczeństwem. Straż miejska nie potrafi sobie poradzić z szalejącym żywiołem.

Unoszący się znad płomieni dym jest gęsty i ma ciemnozielony kolor. Najwyraźniej ogień, trawiący opanowane przez zarazę miasto, rządzi się innymi niż zwykle prawami.

Samobójstwa

Wielu mieszkańców Gasend nie potrafi pogodzić się ze swoją chorobą. Wielu cierpi ponad swoje siły i woli się zabić, niż umierać w męczarniach. Bohaterowie staną się świadkami jednej z takich samobójczych śmierci. Być może matka z dzieckiem na rękach skoczy z dachu budynku wprost pod nogi poszukiwaczy przygód, próbując w ten sposób odebrać sobie życie. Może jakiś staruszek, zbyt słaby, by się poruszać, będzie błagał ich o litościwy cios. Może jakiś szaleniec rzuci się na miecz jednego z nich. A może będą świadkami samospalenia?

Smród

Mało kto zdaje sobie sprawę z tego, jak bardzo śmierdzi rozkładające się ciała. Mdły odór zdaje się docierać wszędzie, wgryza się w ubrania i włosy, przebija przez najgrubsze mury. Jeśli jednak ciało jest więcej? I jeśli jeszcze do smrodu gnijących zwłok dołącza się ciężki odór palonych trupów? Właśnie taki niewyobrażalny zapach unosi się nad całym Gasend. I z każdym dniem ten obrzydliwy smród się nasila.

Szczury

Chyba tylko szczury i karaluchy cieszą się z zarazy. Gryzonie wypełzły tłumnie na ulice, by żywić się tak zwłokami, jak i umierającymi. Już nawet nie kryją się w mroczkach nocy. Bez strachu wypełzają na ulicę, jakby zdawały

sobie sprawę z tego, że nikt im nic nie zrobi. Bohaterowie mogą się na nie natknąć na każdym kroku: w swoich pokojach, pośród trupów, pomiędzy żyjącymi, wokół studni...

Szaleniec

Właściciel gospody (lub domu), w której mieszkał bohaterowie, oszalał. Straszliwe wydarzenia, których był świadkiem, odcisnęły piętno na jego umyśle. Widział, jak umierają przyjaciele i najbliżsi. Podczas zamieszek spłądowano jego dom, zaraza zabrała mu żonę i jedyną córeczkę. W ciągu trzech dni widział więcej okrucieństwa niż przez całe swoje życie. Te okropne przeżycia wywołały u niego obsesję. Biedak nie pogodził się ze śmiercią swej kochanej małżonki, a mroczne siły podpowiedziały mu rozwiązanie. Teraz zakrada się nocami do pokoi swoich gości i zabija ich, by jeszcze raz powołać ją do życia. Z kawałków zwłok zamordowanych składa ciało kobiety, którą kochał przez całe życie. Już niedługo zawita do pokoi bohaterów, aby wykorzystać ich ręce i nogi do stworzenia golema.

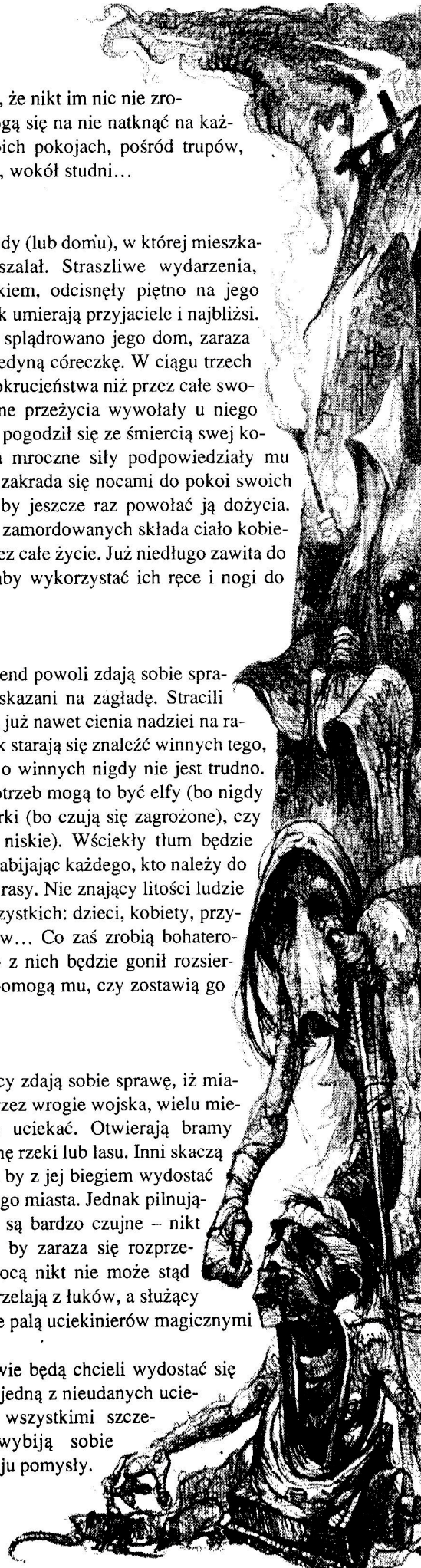
To ich вина!

Mieszkańcy Gasend powoli zdają sobie sprawę z faktu, że są skazani na zagładę. Stracili złudzenia, nie mają już nawet cienia nadziei na ratunek. Wciąż jednak starają się znaleźć winnych tego, co ich spotkało. A o winnych nigdy nie jest trudno. W zależności od potrzeb mogą to być elfy (bo nigdy nie lubiły ludzi), orki (bo czują się zagrożone), czy krasnoludy (bo są niskie). Wściekły tłum będzie szalał po mieście, zabijając każdego, kto należy do skazanej na śmierć rasy. Nie znający litości ludzie pozbawia życia wszystkich: dzieci, kobiety, przyjaciół, pracodawców... Co zaś zrobią bohaterowie, jeżeli jednego z nich będzie gonił rozsierdzony tłum? Czy pomogą mu, czy zostawią go na pewną śmierć?

Ucieczka

Mimo że wszyscy zdają sobie sprawę, iż miasto jest otoczone przez wrogie wojska, wielu mieszkańców próbuje uciekać. Otwierają bramy i rzucają się w stronę rzeki lub lasu. Inni skaczą z murów do wody, by z jej biegiem wydostać się z tego przeklętego miasta. Jednak pilnująca Gasend wojska są bardzo czujne – nikt przecież nie chce, by zaraza się rozprzestrzeniła. Nawet nocą nikt nie może stąd uciec. Żołnierze strzelają z łuków, a służący w armii czarodzieje palą uciekinierów magicznymi kulami ognia.

Jeżeli bohaterowie będą chcieli wydostać się z miasta, opisz im jedną z nieudanych ucieczek z możliwie wszystkimi szczegółami. Niech wybiją sobie z głowy tego rodzaju pomysły.



Umierający

Idąc opustoszałymi ulicami Gasend trudno nie natknąć się na umierających. Osłabieni chorzy, którzy mają jeszcze tyle sił, by mówić, błagają przechodzących o pomoc. Dzieci chwytają za nogi, dorośli za ręce. Czasem, co silniejsi zarażeni zabijają słabszych, by potem zjeść ich ciała.

Wywożący umarłych

W całym mieście pełno jest trupów i umierających. Nikt już nie stara się pomagać słabym i chorym. Szpital już dawno stał się cmentarzem, do którego nikt nie chce trafić. Co pewien czas na ulicach pojawia się zaprzęgnięty w woły wóz, którym strażnicy wywożą umarłych. Gwardziści wiozą jednak na rynek wszystkich, którzy leżą na ziemi: umierające dzieci, omdlałe z głodu kobiety i trupy. Wcześniej jednak pozbawiają ich wszystkich kosztowności, dokładnie przeszukując ciała.

Zarażeni

Zaraza nie wybiera – każdy może stać się jej ofiarą. Umierają młodzi i starzy, biedni i bogaci, kobiety i mężczyźni. Wielu chorych rodziny wyrzuciły z domów na ulice, skąd zabierają ich gwardziści. Rodzice pozbywali się zarażonych dzieci, a synowie umierających matek. Bohaterowie mogą być świadkami jednej z takich okrutnych scen. Zdrowi nie mają litości dla słabych. Zapomną o rodzinnych więzach, byleby tylko uratować 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 propozycję 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 ich przydzielić mniej lub więcej.

Dobre pomysły w czasie gry

50-250 (AD&D); 5-25 (KC)

Dobre wczucie się w rolę

100-500 (AD&D); 10-50 (KC)

Przekonanie ludzi

250 (AD&D); 50 (KC)

Przekonanie żołnierzy

30 (AD&D); 75 (KC)

Zabicie Gnijących Braci patrz koniec

Zapobieżenie przybyciu Siewcy

500 (AD&D); 50 (KC)

Zyskanie przyjaciół (za każdego)

50 (AD&D); 5 (KC)

Opis bohaterów niezależnych

Ankou – Żniwiarz Śmierci

Ankou jest najpotężniejszym sługą Siewcy Zarazy, generałem armii, posłańcem, oznajmającym jego nadejście. Ma całkowitą władzę nad życiem i śmiercią. Jego cień zabija każdego, na kogo padnie. Jego spojrzenie unicestwia wszystko, co żywe. Nie jest jednak zły, bo śmierć taka być nie może. Jest tylko ponurym żniwiarzem, odbierającym życie tym, których czas nadszedł.

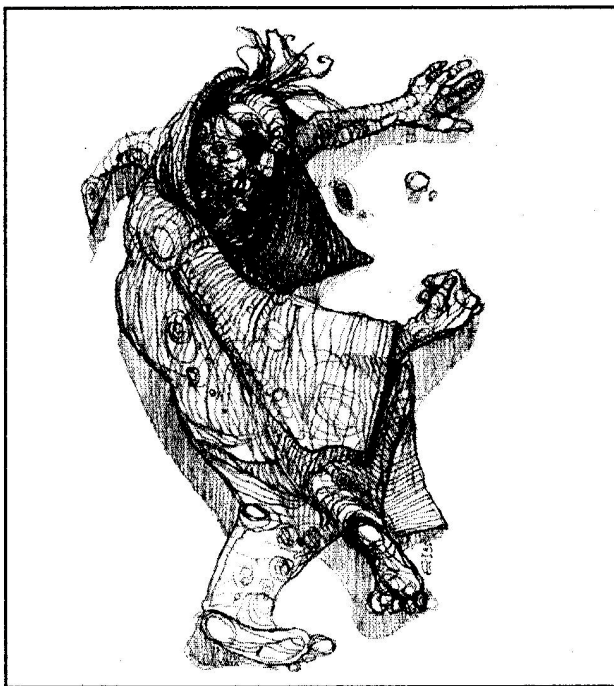
Ankou zazwyczaj przybiera postać kościotrupa ubranego w czarny całun. Na głowie ma duży kapelusz ocieniający twarz. Uzbrojony jest w kosę osadzoną odwrotnie, niż robi się to zazwyczaj. Powozi skrzypiącym, ciężkim wozem zaprzężonym w starą, chudą szkapinę.

Dawno, dawno temu Ankou został wygnany wraz ze swoim panem z tego świata. Może teraz do niego przybywać tylko wtedy, gdy nadchodzi czas, by zabrać kogoś do krainy umarłych, lub gdy zostanie wezwany przez głównego kapłana Siewcy. Jest tylko jeden sposób, by odesłać przywołanego Ankou. Trzeba zabić kapłana, który sprowadził go między śmiertelnych.

Aron, Maron i Haron

Aron, Maron i Haron są trojaczkami. Przyszli na świat przeszło dwadzieścia lat temu, w rodzinie ubogiego chłopca. Ich matka zmarła przy porodzie. Ojciec odszedł z tego świata kilka lat później. Osieroconymi chłopcami zajął się Gotarg. Postanowił wychować ich na swoich następców.

Bracia są wysokimi, dobrze zbudowanymi młodzieńcami. I jest to jedyna wspólna dla nich cecha. Aron wyróżnia się z całej trójki zarówno urodą, jak i łagodnością. Maron jest posępny i mało mówny. Haron zaś jest najbardziej gadatliwy. Potrafi opowiadać kawały i przeróżne historie całymi godzinami.





KC

POZ. 0; Charakter ND;
 ŻYW 100/90/89; SF 109/95/105; ZR 50/66/71; SZ 70/65/50; INT 80, 95, 90; MD 105/101/110; UM80/85/70;
 CH 60/40/75; PR 80/60/55;
Odporności: 1-70; 2-72; 3-82; 4-65; 5-68; 6-50; 7-55; 8-58; 9-55; 10-54
Broń: kije; bgł. 76
Zbroja: ubranie typowe
Punkty doświadczenia: 3/1/2

AD&D

Poziom 1; Charakter ND; KP10; Poruszanie się 12; Kostki 1; Punkty życia 6/7/8; TraKO 20; Liczba ataków 1; Zadawane obrażenia 1-6; Morale 12; PD 15; Int 11; Sił 15; Mdr16; Cha12/10/14; Zrc 11; Kon15;
Specjalne zdolności: brak

Bandyci

W trakcie przygody bohaterowie zapewne nieraz natkną się na uzbrojonych mężczyzn, szukających łatwego łupu. Bandyci będą używać grubych, drewnianych pałek, wąskich, ostrych sztyletów i siekier. Nie zawahają się przed niczym, choć najprawdopodobniej nie odważą się zaatakować licznej, dobrze uzbrojonej grupy ludzi. Jeżeli dojdzie już do walki i ta nie będzie się toczyć po ich myśli, uciekną, pozostawiając rannych towarzyszy.

KC

POZ. 0; Charakter NZ/CZ;
 ŻYW 100; SF 95; ZR 50; SZ 50; INT 80; MD 70; UM 20; CH 50; PR 45;
Odporności: 1-65; 2-68; 3-77; 4-60; 5-63; 6-45; 7-50; 8-53; 9-50; 10-49;

Broń: pałki, sztylety, siekiery; bgł. 80

Zbroja: ubranie typowe

Punkty doświadczenia: 1

AD&D

Poziom 1; Charakter NZ/CZ; KP 10; Poruszanie się 12; Kostki 1; Punkty życia 1-8; TraKO 20; Liczba ataków 1; Zadawane obrażenia zależnie od broni; Morale 12; PD 7; Int 10; Sił 14; Mdr 10; Cha 10; Zrc 12; Kon 13;

Specjalne zdolności: brak

Fanatycy

Fanatykami stają się ci nawróceni, którzy są najmniej zrównoważeni umysłowo. Ceremonia przyjęcia wiary oddziałuje na nich silniej, niż ma to miejsce w przypadku innych osób. Można by nawet rzec, że ceremonia zmienia ich osobowość. Po przejściu jej przestają być uprzejmymi, cywilizowanymi ludźmi. Stają się niczym dzikie bestie – niebezpieczni i spragnieni krwi.

Fanatycy są całkowicie posłuszni woli Gnijących Braci. Na ich rozkaz bez wahania zabijają nawet najbliższą osobę. Na ich rozkaz bez mrugnięcia okiem poświęcą swoje życie. W trakcie trwania przygody kilkunastoosobowe grupy fanatyków będą przemierzały miasto w poszukiwaniu niewiernych. Biada tym, którzy trafią w ich ręce. Czekają ich wolna, pełna bólu śmierć.

Nigdy nie wycofują się z walki, bez względu na jej przebieg. Nie czują strachu, bólu, zmęczenia. Można się ich pozbyć tylko w jeden sposób – bezlitośnie eksterminując.

KC

POZ. 0; Charakter CN;
 ŻYW 150; SF 150; ZR 100; SZ 100; INT 30; MD 30; UM 10; CH 60; PR 60;
Odporności: 1-75; 2-77; 3-87; 4-70; 5-73; 6-55; 7-70; 8-63; 9-60; 10-59
Broń: pałki, miecze i noże; bgł. 100
Zbroja: ubranie typowe
Punkty doświadczenia: 4

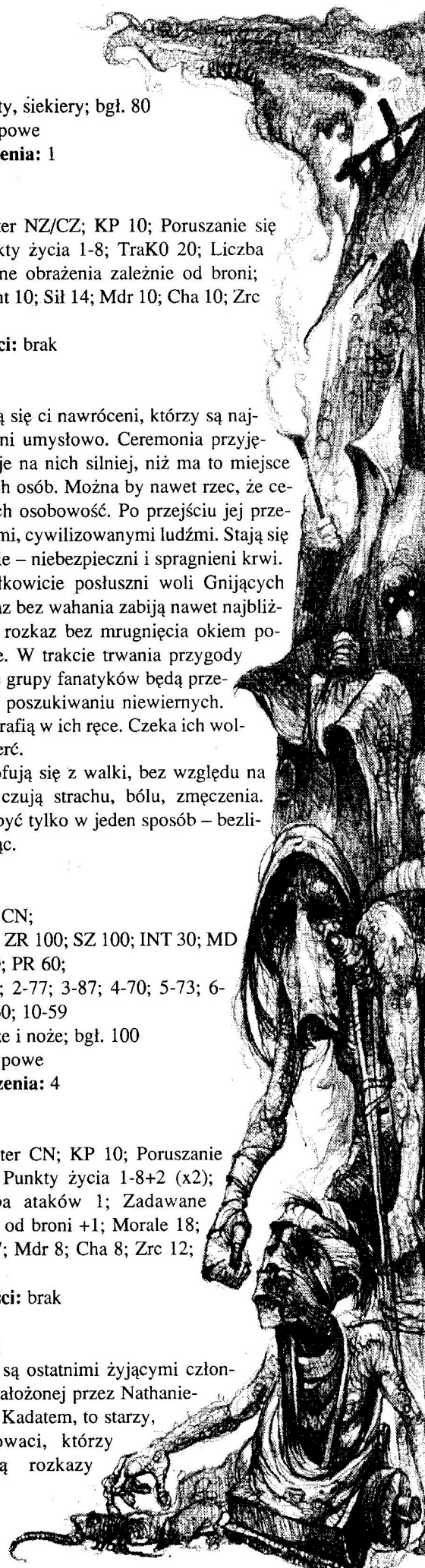
AD&D

Poziom 1; Charakter CN; KP 10; Poruszanie się 12; Kostki 1; Punkty życia 1-8+2 (x2); TraKO 19; Liczba ataków 1; Zadawane obrażenia zależnie od broni +1; Morale 18; PD 7; Int 8; Sił 17; Mdr 8; Cha 8; Zrc 12; Kon 16;

Specjalne zdolności: brak

Gnijący Bracia

Gnijący Bracia są ostatnimi żyjącymi członkami organizacji założonej przez Nathaniela. Wszyscy, poza Kadatem, to starzy, schorowani trędowaci, którzy ślepo wypełniają rozkazy





swego przywódcy. Mają moc roznoszenia chorób, rozkazywania szczurom i uzdrawiania. Ubierają się w czarne szaty, które całkowicie zakrywają ciało i twarz.

Wszyscy bracia są szaleńcami owładniętymi fanatyzmem religijnym. Liczą się dla nich tylko słowa zapisane w księdze Nathaniela i jego wielki plan sprowadzenia między ludzi Siewcy Zarazy.

W trakcie przygody przez cały czas każdemu z nich towarzyszy kilku fanatyków, którzy mają zapewnić im bezpieczeństwo.

KC

POZ. 5; Charakter CN;

ŻYW 100; SF 90; ZR 25; SZ 25; INT 80; MD 100; UM 50; CH 10; PR 10;

Odporności: 1-80; 2-72; 3-102; 4-85; 5-58; 6-60; 7-55; 8-68; 9-65; 10-64

Broń: brak; bgł. 76

Zbroja: ubranie typowe

Punkty doświadczenia: 15

AD&D

Poziom 6; Charakter CN; KP 10;

Poruszanie się 6; Kostki 6; Punkty życia

6-15; TraK0 18; Liczba ataków 1;

Zadawane obrażenia specjalne; Morale 20; PD 420; Int 10; Sił 8; Mdr 12; Cha 3; Zrc 6; Kon 8;

Specjalne zdolności: roznoszenie chorób, uzdrawianie, kontrola nad szczurami

Gotarg

Gotarg ma niewiele ponad czterdzieści lat. Jest jowialnym, korpulentnym mężczyzną ze szczeciną rudych włosów na głowie. Do jego ulubionych zajęć należą codzienne wizyty na targu, podczas których zawzięcie targuje się z kupcami. I to nie dlatego, że ma zamiar coś kupić – robi to dla czystej przyjemności.

Wszyscy mieszkańcy miasta darzą go szacunkiem i sympatią. Wiedzą, że na Gotargu można polegać. Zrobi wszystko, co w jego mocy, aby pomóc potrzebującym.

Gotarg ubiera się w białe lub błękitne, luźne szaty, które ukrywają jego zaokrąglający się brzuch. Po jego pulchnej twarzy zawsze spływa pot, który ociera białą, jedwabną chustką.

W trakcie przygody, nawet w najgorszych chwilach, Gotarg nie zwątpi w zwycięstwo. Będzie pocieszał wszystkich, którzy tego potrzebują, wypełniał ich serca nadzieją, zagrzewał do walki.

KC

POZ. 6; Charakter ND;

ŻYW 108; SF 128; ZR



69; SZ 63; INT 124; MD 158; UM 106; CH 102; PR 68;

Odporności: 1-85; 2-77; 3-107; 4-90; 5-63; 6-65; 7-60; 8-73; 9-70; 10-69

Broń: brak; bgł. 90

Zbroja: ubranie typowe

Punkty doświadczenia: 36

AD&D

Poziom 6; Charakter ND; KP 10; Poruszanie się 12; Kostki 6; Punkty życia 40; TraK0 16; Liczba ataków 1; Zadawane obrażenia zależnie od broni; Morale 16; PD 650; Int 14; Sił 13; Mdr 16; Cha 15; Zrc 10; Kon 15;

Specjalne zdolności: czary (dobór zaklęć zależny od MG)

Jasmed

Jasmed jest młodą, atrakcyjną kobietą. Ma duże, zielone oczy, długie, sięgające do pasa włosy w kolorze złota i figurę bogini. Zawsze ubiera się bardzo prowokująco. Nosi suknie z dużym dekoltem i sięgającym uda wycięciem. Całości jej ubioru zawsze dopełnia misternie wykonana, gustowna biżuteria.

Kapłanka odnosi się do wszystkich mężczyzn z dystansem. Uważa, że dostrzegają tylko zalety jej ciała, nie zwracając uwagi na umysł. Z tego też powodu nie znalazła do tej pory towarzysza życia (mimo że o jej względy starało się wielu mężczyzn).

W trakcie przygody Jasmed załamać się. Życie, które dotąd prowadziła, nie przygotowało jej do tak ciężkiej próby. Mimo że będzie starała się wspomóc mieszkańców Gasend, w jej poczynaniach nie będzie wiary ani samozaparcia (będzie to szczególnie widoczne piątego dnia, podczas dyskusji na placu).

Jasmed jest jedną z niewielu osób, która może przekonać mieszkańców miasta, aby nie słuchali słów Gnijących Braci. Potrzebny będzie jednak ktoś, kto natchnie ją wiarą we własne siły (być może pomoże jej w tym jeden z bohaterów).

KC

POZ. 4; Charakter CD;

ŻYW 101; SF 101; ZR 100; SZ 80; INT 144; MD 129; UM 75; CH 132; PR 155;

Odporności: 1-90; 2-92; 3-92; 4-75; 5-88; 6-80; 7-85; 8-78; 9-85; 10-84

Broń: brak; bgł. 99

Zbroja: ubranie typowe

Punkty doświadczenia: 28

AD&D

Poziom 4; Charakter CD; KP 10; Poruszanie się 12; Kostki 4; Punkty życia 29; TraKO 18; Liczba ataków 1; Zadawane obrażenia zależnie od broni; Morale 12; PD 270; Int 14; Sił 10; Mdr 16; Cha 17; Zrc 14; Kon 14;

Specjalne zdolności: czary (dobór zaklęć zależny od MG)

Kadat (przywódca Gnijących Braci)

Nawet Gnijący Bracia nie wiedzą, kim naprawdę jest Kadat. Przypuszczają tylko, że to jedno z wcieleń Ankou lub reinkarnacja Nathaniela.

W przeciwieństwie do innych członków bractwa, jego ciała nie trawi trąd. Nie jest również zaślepionym fanatyzmem szaleńcem, pragnącym zniszczyć cały świat. Jego umysł jest chłodny, opanowany, analityczny. Zawsze wielokrotnie rozważa wszystkie za i przeciw, zanim podejmie jakąkolwiek decyzję. Odznacza się wrodzonymi zdolnościami przywódczymi i wysoką charyzmą. Jego mowy są porywające i pełne pasji. Mało kto potrafi się oprzeć sile jego argumentów.

To on obmyślił plan przywołania Siewcy Zarazy i to on, wykorzystując energię mieszkańców Gasend, sprowadził Ankou i Pomiot.

Tak jak i inni członkowie Gnijącego Bractwa, Kadat posiada moc sprowadzania i leczenia chorób oraz potrafi rozkazywać szczerom.

KC

POZ. 8 Charakter NZ

ŻYW 264; SF 160; ZR 100; SZ 100; INT 150; MD 150; UM 100; CH 200; PR 180;

Odporności: 1-180; 2-182; 3-202; 4-175; 5-168; 6-160; 7-155; 8-168; 9-155; 10-169

Broń: magiczny sztylet (20/40); bgł. 150

Zbroja: magiczna aura +100 obr.; wyp. 200/200/200

Punkty doświadczenia: 176

AD&D

Poziom 8; Charakter NZ; KP 0; Poruszanie się 12; Kostki 8; Punkty życia 120; TraKO 12; Liczba ataków 1; Zadawane obrażenia 1k4+2; Morale 20; PD 140; Int 18; Sił 16; Mdr 18; Cha 17; Zrc 14; Kon 16;

Specjalne zdolności: patrz członkowie Gnijącego Bractwa

Krajah

Krajah jest miłym, pogodnym staruszką, który kilkanaście lat temu zrezygnował z pełnego przygód życia, usatkwował się i zamieszkał w spokojnym Gasend.

W mieście krążą legendy o jego mądro-

ści. Plotkarze mawiają, że trzyma w domu setki ksiąg i, co więcej, zna wszystkie na pamięć. Nie jest to oczywiście prawda. Pamięć to słaby punkt Krajaha. Czasami udaje mu się nawet zapomnieć imion najbliższych przyjaciół.

Główny mag Gasend ubiera się zazwyczaj w długie szaty z wyszytymi srebrną i złotą nicią gwiazdami. Nie przeszkadza mu to, że stroje, które nosi, są niemodne. Uważa, że robią wrażenie na prostaczach, a to jest najważniejsze.

W trakcie przygody Krajah zmienia się. Znowu staje się taki jak za młodu – nieustraszony, pełen wigoru i zdecydowany. Prowadzi do walki oddziały Silwestrusa, wspiera je swoją magią i ochrania przed Pomiotem.

KC

POZ. 8; Charakter ND;

ŻYW 104; SF 95; ZR 89; SZ 83; INT 152; MD 139; UM 155; CH 82; PR 78;

Odporności: 1-80; 2-92; 3-92; 4-105; 5-88; 6-115; 7-95; 8-98; 9-85; 10-74

Broń: sztylet typowy, biegłość 116, at. 3

Zbroja: ubranie typowe

Punkty doświadczenia: 48

AD&D

Poziom 8; Charakter ND; KP 10; Poruszanie się 8; Kostki 8; Punkty życia 23; TraKO 18; Liczba ataków 1; Zadawane obrażenia 1k4; Morale 17; PD 1400; Int 17; Sił 10; Mdr 14; Cha 14; Zrc 9; Kon 9;

Specjalne zdolności: czary (wybór zaklęć zależy od MG)

Pomiot

Pomiot kształtem przypomina człowieka, ale na tym podobieństwo się kończy. Jego ciało składa się z tysięcy żywych, wijących się robali i glizd. Nie mówi, choć potrafi porozumiewać się na migi. Za broń służą mu drewniane pałki i kamienie. Dotyk stwora sprowadza na ofiarę chorobę. Jego oddech powoduje wymioty.

KC

POZ. 3; Charakter CZ;

ŻYW 150; SF 100; ZR 50; SZ 50; INT 30; MD 30; UM 20; CH 10; PR 5;

Odporności: 1-10: 100

Broń: łapy; bgł. 110

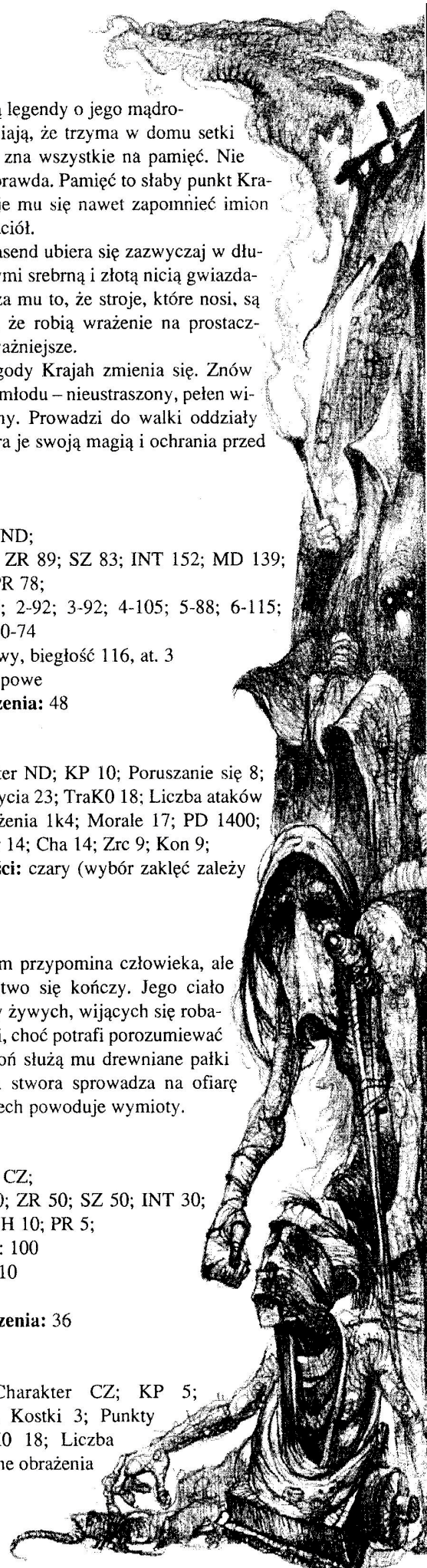
Zbroja: skóra

Punkty doświadczenia: 36

AD&D

Poziom brak; Charakter CZ; KP 5;

Poruszanie się 8; Kostki 3; Punkty życia 3-24; TraKO 18; Liczba ataków 2; Zadawane obrażenia



1-6/1-6; Morale 20; PD 175; Int 3; Sił 12; Mdr 3; Cha 1; Zrc 8; Kon 8;

Specjalne zdolności: strach

Ronald

Ronald jest dowódcą straży miejskiej i najlepszym przyjacielem Silwestrusa. Młodość spędził na wielu wojnach. Był wielokrotnie odznaczany. Pięć lat temu zakończył karierę wojskową. W nagrodę za zasługi w czasie jednej z bitew, armia ofiarowała mu dom w Gasend i kawałek ziemi pod miastem.

Mimo że ostatniej zimy ukończył sześćdziesiąt lat, nie jest zgrzybiałym staruszkiem. Codzienny trening i odpowiedni tryb życia pozwoliły zachować mu dawną siłę, wytrzymałość i sprawność.

Ronald zawsze nosi się po wojskowemu. Prawie nigdy nie zdejmuje wysłużonej kolczugi i nie rozstaje się ze swoim mieczem.

W trakcie przygody jego sposób patrzenia na świat nie zmienia się. Wróg go nie zastraszy, nie przeciągnie też na swoją stronę. Będzie walczył do końca, nawet za cenę swojego życia.

KC

POZ. 5; Charakter PN;

ŻYW 150; SF 130; ZR 90; SZ 75; INT 90; MD 80; UM 10; CH 100; PR 120;

Odporności: 1-90; 2-90; 3-83; 4-95; 5-68; 6-95; 7-65; 8-58; 9-75; 10-74

Broń: miecz typowy; bgł. 137

Zbroja: kolczuga

Punkty doświadczenia: 20

AD&D

Poziom 5; Charakter PN; KP 6; Poruszanie się 10; Kostki 5; Punkty życia 49; TraK0 15; Liczba ataków 3/2; Zadawane obrażenia 1k8+3; Morale 18; PD 420; Int 12; Sił 17; Mdr 12; Cha 14; Zrc 12; Kon 16;

Specjalne zdolności: brak

Silwestrus

Silwestrus jest statecznym, opanowanym mężczyzną w średnim wieku. Nie interesuje go nic, poza dobrem miasta.

Całe dnie spędza na rozstrzyganiu sporów pomiędzy mieszkańcami lub nad księgami rachunkowymi. Do domu wraca późnym wieczorem, co nie przeszkadza mu być dobrym i kochającym ojcem oraz mężem.

Tak jak i jego ojciec jest wysoki i kościsty.

Ma brązowe oczy, rzadkie blond włosy i wystające kości policzkowe.

Ubiera się jak na burmistrza przystało: w urzędowe szaty, wykonane

z materiału dobrej jakości. Dla dodania sobie powagi nosi ciężki, srebrny łańcuch – oznakę sprawowanej funkcji.

Silwestrus będzie miał duży wpływ na przebieg przygody. Jest jedyną osobą w mieście, która może wydać otwartą wojnę Gnijącym Braciom i pokrzyżować ich plany. Aby tak się stało, bohaterowie muszą zyskać jego zaufanie i przedstawić mu niezbite dowody winy kultystów.

KC

POZ. 1; Charakter PD;

ŻYW 90; SF 90; ZR 50; SZ 45; INT 100; MD 120; UM 50; CH 120; PR 90;

Odporności: 1-60; 2-62; 3-72; 4-55; 5-58; 6-40; 7-45; 8-48; 9-45; 10-44

Broń: brak; bgł. 50

Zbroja: ubranie typowe

Punkty doświadczenia: 3

AD&D

Poziom 1; Charakter PD; KP 10; Poruszanie się 12; Kostki 1; Punkty życia 6; TraK0 20; Liczba ataków 1; Zadawane obrażenia zależnie od broni; Morale 10; PD 7; Int 15; Sił 13; Mdr 14; Cha 15; Zrc 13; Kon 109;

Specjalne zdolności: brak



Sierca Zarazy być, jest i będzie zawsze. Nie w kwancho
nam przestawiać, ale ponijdey nim. Istnieje tam jak
za pierwotnych czasów, bezwymiarowy dla nas nieświadomy.
Sierca Zarazy zwa brany. Sierca Zarazy jest brany. A my
jesteśmy jej strażnikami i "kluczem", który ją otwiera.
Inwestycja, teraźniejszość i przyszłość skupiają się w Siercy Zarazy.
On nie skąd stały bogactwa przedstawił nam w przeszłości. Wie o
tej górze przedstawił nam w przyszłości. Zwa również miejsce na
ziemi, w których przeszłość po nich przypomnienie. Ludzie mogą
czasami wyjechać ich bliskich, ale nie są w stanie nawet wyobrazić
sobie ich wyglądu.

Siercy Zarazy stany wiele rodzajów istot. Są wśród nich takie,
które wydają się być podobieństwo do zjaw, jako jest ciałek.
Są też takie, które nie posiadają narządu ani substancji. Kopię
nieświadome i ohydne w bezludnych miejscach, w których
kiedyś wyobrażenia zostały stworzone i oddały nam naturalne obrazy
w odpowiednim dla nich czasie. Wiatr miewa w rytm ich głosów,
a słońce rzepce, świadoma ich obecności. Zamiast łazy mierz
miasta, ale łazy ani miasta nie dostarczają ryki która je
stanie.

~~W~~ pozostaje na nurkowych, leżących odległym przestworach.
Ale kto spośród ludzi zna to miejsce? Na lodowatej pustyni
południa i nieopromienionych wyspach oceanu znajdują się kamienie,
na których wyryte są ich symbole. Ktoś jednak błędną kiedyś
kalkulacją odkrył głębokim lodem miasta albo kamienię
nocy, ozdobiony girlandami aradworostów i skarupników.

Ciałek nigdy teraz tam, gdzie kiedyś oddawali stany
bogactwa. Wkrótce Sierca Zarazy będzie nagle tam, gdzie
nigdy nie było ciała. Po lecie, jest zima, po zimie lato.
Sierca Zarazy czeka cierpliwie, przetrzymać bo kiedyś tu zapanuje