

WŁADCA CIENI

Jerzy Rzymowski

Wprowadzenie

„Władca Cieni” jest przygodą dla średnio zaawansowanych bohaterów. Po kilku drobnych przeróbkach będzie ją można poprowadzić w dowolnym świecie. Na końcu tekstu są podane charakterystyki najważniejszych bohaterów niezależnych, występujących w przygodzie, w wersjach do Kryształów Czasu, Warhammera i AD&D.

Tło wydarzeń

Opisane poniżej wydarzenia miały miejsce dwieście lat przed właściwą akcją „Władcy Cieni”. Drużyna może się z nimi zapoznać podczas pierwszej nocy we wsi, na wieczery u sołtysa Holmu – Vaidela.

Przed dwustu laty Holm i okoliczne ziemie podlegały władzy okrutnego Ydraela, czarnoksiężnika sprzymierzonego z siłami Zła, który zaprzedał się Ciemności tworząc potężny, magiczny obrzęd zwany Rytuałem Cienia. Rytuał ów czynił z żywych ludzi bezwolne, martwiakopodobne istoty, zwane przekłętymi lub ludźmi-cieniami. Ydrael chciał stworzyć armię przeklętych, za pomocą której zamierzał wesprzeć siły Ciemności w walce o panowanie nad światem.

Na początku sądzono, że przyczyną pojawienia się ludzi-cieni była jakaś egzotyczna zaraza. W końcu jednak prawda wyszła na jaw – jeden z wieśniaków odkrył, kto tworzy przeklętych. Wtedy wiejscy klerycy sprowadzili rycerzy zakonnych i potężnych kapłanów, aby rozprawili się z nekromantą – Ydraela osaczono w jego dworze, a następnie wraz z nim spalono.

Najznakomitsi spośród walczących zostali obdarowani ziemiami należącymi wcześniej do Władcy Cieni. Dworek odbudowano i wszystko wróciło normy. Nikt wtedy nie traktował poważnie pewnej starej wieśniaczki, która przysięgała, że widziała Ydraela wylatującego z płonącego domu na grzbiecie pokracznego, podobnego do nietoperza stworzenia.

Sługa Ciemności rzeczywiście zdołał uciec z dworku, korzystając z pomocy piekielnego stwora przysłanego przez jego sprzymierzeńców. Ratując swą skórę, pospiesznie ukrył księgę, w której zapisał obrzydliwy rytuał, w dziupli starego dębu, niedaleko swej siedziby. Później Ydrael osiadł w odległej krainie, gdzie założył rodzinę. Swym potomkom przekazał wiedzę o istnieniu rytuału. Chciał, by kontynuowali dzieło, które rozpoczął.

Dwieście lat później do Holmu przybywa potomek Ydraela. Pragnie odnaleźć ukrytą księgę i za jej pomocą odnowić przymierze zawarte przez przodka ze Złem. To właśnie z nią/nim – nowym Władcą Cieni – będzie musiała zmierzyć się drużyna śmiałków, która trafiła do Holmu zupełnie przypadkowo...

Spotkanie na drodze

Podróżujecie od świtu, przez cały dzień drogę uprzykrza wam zimny deszcz i ostry wiatr. Rozgrzewacie się resztkami wina, oskarżając się nawzajem o głupi pomysł wyruszenia w podróż w taką pogodę. Czegóż więcej trzeba, aby niechcący zboczyć z głównego traktu na węższą, polną drogę?

Tak właśnie zaczyna się przygoda: bohaterowie stwierdzają nagle, że zabłądzili. Mistrzowi Gry łatwo będzie w ten sposób włączyć Władcę Cieni do większej kampanii.

W pewnym momencie z przydrożnych krzaków wyłoni się potężny chłop, którego zapewne na drogę zwabi hałas powodowany przez poszukiwaczy przygód. W garści trzyma olbrzymi, groźnie wyglądający cep. Po kilku krokach zatrzyma się na środku drogi.

– Won, psu braty! Już was tu nie ma! – wydrze się do bohaterów, wymachując trzymanym narzędziem. – Żeby nie musiał powtarzać!!!

W tej sytuacji członkowie drużyny zapewne stwierdzą: – Co nam się tu będzie stawiał jakiś dumny kmiotek?! Damy mu w łeb, to szybko zmadrzeje – a potem postanowią wprowadzić w czyn swoje pogroźki (tym bardziej że wielkolud nie będzie beczynnie stał i na nich patrzył, tylko ruszy w ich stronę wymachując pałką).

Gdy bohaterowie zdecydują się na walkę i sięgną po broń, nagle od strony widocznej w oddali wsi, przez pola, nadejdzie drugi nieznajomy, wykrzykując po drodze różne inwektywy pod adresem chłopca z cepem.

– Gunnar, niech cię piorun strzeli! Wracaj zaraz do wsi i nie denerwuj obcych! Wymocz sobie ten gorący łeb w studni, gamoni! – mniej więcej tak będzie brzmiała reprimenda udzielona wielkoludowi przez zbliżającego się druida. Słyszając obelgi, wieśniak zwany Gunnarem, powoli opuści cep i, mrucząc pod nosem coś obraźliwego pod adresem zgromadzonych, zejdzie z drogi i skieruje się w stronę wioski.

Teraz bohaterowie będą mieli okazję przyrzeć się dokładnie drugiemu nieznanemu. Przybysz wygląda na pustelnika: jest ubrany w zgrzebną, białą szatę, w której płaczą się żdźbła różnorakiego zielska, ma siwe włosy, długą brodę. Porusza się pewnie i energicznie. W gasnącym świetle dnia jego oczy zdają się świecić dziwnym blaskiem.

– Wybaczyć porywczność memu przyjacielowi, wielmożni panowie – odezwie się po chwili milczenia. – Wiele ostatnio przeżył i nie zniósł tego najlepiej... Pozwólcie, że się przedstawię. Zwą mnie Daeli. Noc już blisko, a widzi mi się, że zbłądziliście. Za waszym pozwoleniem, zaprowadzę was do wioski, gdzie znajdziecie ciepłą strawę i nocleg.

Jeżeli drużyna skorzysta z zaproszenia, Daeli zaprowadzi wszystkich do Holmu, gdzie cała przygoda zacznie się na dobre.

Pierwszy wieczór we wsi

Zmierzcha już, gdy bohaterowie przybywają do wioski. Daeli prowadzi ich do domu sołtysa Holmu – Vaidela. Chata sołtysa to spory, drewniany budynek, który przylega jedną ścianą do tak zwanego Domu Zgromadzeń. Vaidel będzie początkowo odnosił się do drużyny z dystansem i ostrożnością. Ważne jest, by oprócz wstawiennictwa druida, również zachowanie bohaterów świadczyło na ich korzyść. W przeciwnym razie nie dostaną od sołtysa nic do jedzenia, a noc będą musieli spędzić w stodole (mokre siano, głodne robactwo, zagubione widły... kto wie, co można jeszcze tam znaleźć). Jeśli gracze będą kulturalni i zdobędą zaufanie sołtysa, pozwoli im rozgościć się w Domu Zgromadzeń i zaprosi do siebie na wieczerzę.

Dom Zgromadzeń, należący do Vaidela, pełni funkcje karczmy i miejsca spotkań Rady Starszych Holmu. Składa się z dwóch pomieszczeń: głównej izby i zaplecza. W dużej izbie stoją trzy wysokie, długie ławy, które zastępują stoły, i para krótkich, niskich ław do siedzenia. W kącie sali jest kontuar, za którym widać drzwi na zaplecze. W mniejszym pomieszczeniu stoją duży stół i piec.



Ponadto w podłodze znajduje się wejście do piwniczki, w której przechowywane są trunki i różnego rodzaju mięsiwa (piwniczka jest zamknięta na kłódkę). Właśnie w Domu Zgromadzeń drużyna najpewniej spędzi noc. Bohaterowie będą musieli przesunąć ławy pod ściany (chyba że postanowią na nich spać), aby wygospodarować sobie miejsce na rozłożenie pościeli.

Kiedy bohaterowie (po zostawieniu ekwipunku w Domu Zgromadzeń) przybędą na posiłek, przed drzwiami powita ich żona sołtysa – rumiana, tęga kobieta. Zaprosi ich do środka i przeprosi za ewentualne niewygody (ciasnota, skromny posiłek).

Chata sołtysa składa się z dwóch izb. Bohaterowie zostaną zaproszeni do mniejszej. W po-

mieszczeniu jest ciemno – dociera tu tylko trochę światła z sąsiedniej izby. W najciemniejszym kącie dostrzegą dwie skulone postacie – żadna z nich nie reaguje na ich widok. Jeżeli ktoś z drużyny postanowi przyrzeć im się z bliska, będzie musiał wykonać test sprawdzający odporność psychiczną (oczywiście zależnie od systemu). Otrzyma 1 lub 2 Punkty Oblędu (lub ich odpowiednik), jeżeli mu się nie powiedzie. Podobny test konieczny będzie także wtedy, gdy pierwsze spotkanie z przeklętymi nastąpi w innych okolicznościach.

Poniższy opis odnosi się nie tylko do synów sołtysa (gdyż to właśnie ich miała okazję zobaczyć drużyna), ale również do wszystkich przeklętych w Holmie i okolicznych wsiach.

Cera przeklętych przez Władcę Cieni przyjmuje ziemioszarą barwę, a oczy stają się nienaturalnie lśniące. Ludzie-cienie sprawiają wrażenie skrajnie wycieńczonych i tracą kontakt z otoczeniem. Taka przemiana następuje w ciągu trzech dni, a jej pierwszym objawem jest zniknięcie cienia przeklętej osoby. Odzywają się tylko wówczas, gdy Władca Cieni ma coś do przekazania za ich pośrednictwem. Większość czasu spędzają siedząc w domach albo na ławach przy chatach. Można ich również spotkać spacerujących po okolicy i obserwujących otoczenie. Unikają jasnych, oświetlonych miejsc.

Władca Cieni opanowuje swą ofiarę w ciągu trzech dni. Jej umysł wylacza się, a ciało słabnie (spadek wszystkich fizycznych współczynników o 10%). Władca Cieni może wykorzystywać zmysły przeklętego i patrzeć jego oczami. Może również za pomocą człowieka-cienia rzucać czary. Wszelkie ataki na umysł przeklętej osoby są rozpatrywane jako ataki na samego Władcę.

Rytuał Cienia może być odprawiany w czterodniowych odstępach – Władca potrzebuje czasu, aby podporządkować sobie nowego sługę.

Nic nie chroni przed klątwą, a jedynym sposobem jej pozbycia się jest dotknięcie kamienia młyńskiego, wykorzystywanego przez Władcę Cieni w charakterze zbiornika energii życiowej ofiar – jest on opisany w dalszej części przygody. Człowiek-cień wraca do normalnego stanu w ciągu kilku minut od dotknięcia kamienia.

Widząc, jak poszukiwacze przygód reagują na widok ich dzieci, sołtys i jego żona zaczęły opowiadać o sytuacji w Holmie. Podczas wieczerzy Vaidel streści bohaterom legendę o Władcy Cieni, powie również, że ofiarami klątwy padło już 18 osób (10 osób w Holmie, 5 w wiosce na północy – w Lund – i 3 we wsi Oere na południu). Wspomni, że wszystko zaczęło się niecałe pół roku temu, a od tego czasu liczba ludzi-cieni systematycznie rośnie.

Posilek, który zostanie podany drużynie, będzie skromny, za to suto zakrapiany okowitą swojskiej produkcji (skuteczniejsza od spirytusu krasnoludzkiego). Tęgi, rubaszny sołtys okaże się miłym kompanem znającym mnóstwo barwnych anegdotek. Na zakończenie Vaidel oznajmi, że następnego dnia po południu, w Holmie pojawi się dostojny gość – pan okolicznych ziem, Ignar Smutny.

Pierwszy dzień we wsi – przybycie Ignara, klątwa

Bohaterowie będą mogli spędzić pierwszy dzień na zwiedzaniu Holmu i okolicy. Poniżej znajduje się opis kilku miejsc ważnych dla akcji przygody.

KAPLICZKA – Poświęcona bóstwu wyznawanemu przez okolicznych mieszkańców (bóg przyrody odpowiedni dla danego świata). Kapłan opiekujący się świętym miejscem był pierwszą ofiarą Władcy Cieni.

STARA CHATKA DRUIDA – Spłonęła parę miesięcy wcześniej. Teraz na jej miejscu, na brzegu wsi, pozostały jedynie mizerne szczątki. Daeli po tym wypadku przeprowadził się do opuszczonego młyna nad wyschniętym korytem rzeki.

CMENTARZ – Położony niecałe trzy kwadransy drogi od Holmu. Wśród wieśniaków krąży pogłoski, że straszy tam duch Ydraela. Jest to wierutna bzdura, jednak drużyna zapewne zechce sprawdzić ten „ślad”. Nocą, jak to na cmentarzach bywa, jest tu bardzo niesympatycznie.



Aleksander Jasiński

LUND, OERE – Dwie wioski, położone na północny i południowy wschód od Holmu (w odległości około trzech kwadransów drogi piechotą). One również zostały dotknięte klątwą Władcy Cieni. Oprócz ludzi-cieni bohaterowie nie znajdą tam niczego ciekawego. Wieśniacy z Lund mogą sobie ewentualnie przypomnieć, że przekleństwo spadło już kiedyś na chłopów w Holmie.

MIEJSCE OBSUNIĘCIA WZGÓRZA – Jedno z najbardziej zagadkowych miejsc w okolicy. Pół miesiąca przed pożarem chatki druida nastąpiło obsunięcie fragmentu wzgórza. W wyniku tego zdarzenia rzeka przepływająca przez okolicę zmieniła koryto, a woda przestała obracać młyńskie koło. Na widok wyschniętego koryta rzeki młynarza zalała krew – chłopci do dziś jeżdżą do młyna na ziemię pana Lestera na północy. Osoba posiadająca wiedzę z zakresu geologii może, badając miejsce zasypania koryta, stwierdzić, że nie był to naturalny kataklizm.

LASEK – Tędy przebiega droga do dworku szlacheckiego. Osoba spacerująca po lesie ma 10% szans na odnalezienie niedbale zamaskowanych zwłok zamordowanego sługi Ignara. Według chłopów, posłaniec jadący do miasta z wezwaniem o wsparcie przeciw Władcy Cieni wyruszył jakiś tydzień temu. Do tej pory jednak nie nadeszła żadna odpowiedź (co zresztą, biorąc pod uwagę fakt śmierci posłańca, nie powinno dziwić).

MŁYN – Mieszka w nim obecnie druid Daeli. Drużyna nie będzie miała możliwości dostania się do środka, jeśli nie dysponuje odpowiednimi czarami (drzwi zostały zabezpieczone magicznie). Jeżeli ktoś będzie próbował wejść lub zbyt interesuje się tym miejscem, w pobliżu „uaktywni się” jeden z przeklętych. Będzie się zachowywał w bardzo dziwny sposób, próbując odciągnąć uwagę bohatera od budynku. Jeśli próba ta się nie powiedzie, Władca Cieni za pośrednictwem przeklętego potraktuje intruza jakimś bardzo nieprzyjemnym czarem. Mistrz Gry powinien się w takich okolicznościach postarać, aby gracze nie powiązali przedwcześnie dziwnego zachowania przeklętego z młynem.

Gdyby jednak któryś z bohaterów złamał zabezpieczenia młyna, będzie miał okazję zobaczyć pracownię nekromanty (czyli druida Daeliego). Oczywiście konsekwencją

takiego działania będzie interwencja Władcy Cieni i prawdopodobnie ostateczna walka z nim i jego sługami.

W młynie znajdują się dwa istotne dla przygody pomieszczenia. Są to pokoik Daeliego i „maszynownia“, w której umieszczono urządzenia służące do mielenia zboża, w tym dwa ogromne kamienie młyńskie. Jeden z nich, pokryty dziwaczными, skomplikowanymi symbolami, służy Władcy do magazynowania energii życiowej odebranej przeklętym – po dotknięciu tego kamieni człowiek-cień pozbywa się klątwy.

Jeżeli podczas starcia z drużyną Władcy Cieni będzie dotykać magicznego kamienia, da mu to możliwość czerpania mocy do rzucania czarów. Pozwoli mu to również na skuteczniejszą i dłuższą walkę, co oznacza w praktyce, że współczynniki Władcy dotykającego głazu wzrastają o 30%.

Jeśli Władca Cieni będzie zbyt długo czerpać moc z kamienia, może jej później nie wystarczyć do uratowania wszystkich przeklętych – podczas jednej minuty Daeli wysysa energię niezbędną do zdjęcia klątwy z jednej osoby. Energii w głazie wystarczy na 18 rund (19, jeżeli walka nastąpi po spotkaniu z Ignarem i do przeklętych dołączy już ktoś z drużyny).

Mały pokoik Władcy Cieni to jego pracownia, w której ukrył księgę z Rytuałem Cienia. Stoi tam stół, na którym rozłożona jest owa księga (tomisko o potężnych rozmiarach, jednak cienkie, oprawione w brunatną skórę, ze złożonym zamkiem, zdobionym dziwaczными ornamentami) wraz z różnymi notatkami i komentarzami Daeliego. Oprócz stołu w pokoiku stoi krzesło i łóżko. Na jednej ze ścian wisi półka, na której ustawione są flaszki z różnymi miksturami i wywarami (w większości leczniczymi – Daeli stara się podtrzymać swój wizerunek w okolicy, ale zapewne drużyna nie odważy się skosztować tych substancji), w większości niemagicznymi. Pod sufitem porozwieszane są pęczki ziół, głównie pospolitych, ale również pewna ilość rzadszych, a parę nawet zupełnie egzotycznych.

Podczas zwiedzania okolicy i w trakcie pobytu w Holmie, bohaterowie będą uważnie śledzeni przez wysłanych przez Daeliego przeklętych. Wszelkie próby zgubienia takiego „ogona“ najprawdopodobniej spełzną na niczym, ze

względu na silnie wyostrzone zmysły Władcy Cieni (nawet jeśli przeklęty straci bohatera z oczu, będzie go mógł jeszcze wywęszyć).

Bohaterowie zauważą, że wieśniacy są w stosunku do nich nieufni i podejrzliwi. Drużyna musi być ostrożna, aby nie zniechęcić ich do udzielenia informacji. Jeżeli MG oglądał „Siedmiu samurajów“ lub „Siedmiu wspaniałych“, to na podstawie tych filmów może sobie wyrobić pogląd na temat zachowania chłopów w Holmie.

Przeklęci nie są jedynymi, którzy interesują się poczynaniami drużyny. Jej członkowie (szczególnie magowie) będą bacznie obserwowani przez Gunnara, który jest bardzo podejrzliwy w stosunku do obcych. Jeżeli dadzą mu

jakikolwiek pretekst do ataku, zrobi to bez wahania. Powodem do walki może być prowokacyjne zachowanie, dziwne działania – szczególnie te, które Gunnar może uznać za próbę rzucenia czaru (nawet rozmowa w obcym języku). Wieśniak da im spokój dopiero po spotkaniu drużyny z Ignarem lub gdy któryś z nich padnie ofiarą Władcy Cieni. Wtedy uzna, że nie mają oni nic wspólnego z tragedią, która dotknęła okoliczne wsie.

Tuż przed spotkaniem z Ignarem, któryś z członków drużyny będzie świadkiem sprzeczki między Daelim a sołtysiem. Druid będzie się upierał, że zaproszenie Ignara do Holmu było najgłupszym pomysłem Vaidela w całym jego życiu. Bez względu na to, że szlachcic jest właścicielem tych ziem, nie powinien się zbyt często pojawiać w wiosce. Sołtys z kolei będzie się upierał, że słowa Daeliego podyktowane są nedorzecznymi uprzedzeniami, które nie mają żadnego rozsądnego uzasadnienia.

– Żadnego uzasadnienia?! – wrzaśnie na to druid. – A zastanów się, sołtysie, kiedy ostatnio przybył nam nowy przeklęty?! Proszę bardzo, rusz głową!

Cała sytuacja została zaaranżowana przez Daeliego, który pragnie skierować podejrzenia na szlachcica. Rzeczywiście, Władca Cieni zawsze rzucał klątwy podczas pobytu Ignara w Holmie, aby zabezpieczyć się i odwrócić uwagę od swej osoby. Liczył na to, że w razie zagrożenia pierwszą osobą kojarzoną z pojawieniem się przeklętych będzie szlachcic. Zapytani o to chłopcy przypomną sobie, że tak



było, jednak kategorycznie odrzuca wszelkie podejrzenia skierowane pod adresem swego dobrodzieja. Ignar cieszy się w okolicy miłością i oddaniem, gdyż traktuje swych poddanych bardzo dobrze, dba o nich i nie stawia zbyt wysokich wymagań, jak to mają w zwyczaju niektórzy panowie. Jeśli bohaterowie zdradzą się z jakimiś podejrzeniami dotyczącymi Ignara, jedynie pogłębią nieufność chłopów i utracą resztki ich sympatii (o ile w ogóle uda im się ją zdobyć).

Sam Daeli, jak mogą się dowiedzieć członkowie drużyny (jeśli się postarają), mieszka w Holmie od roku. Widuje się go rzadko, często przepada gdzieś na całe tygodnie. Zdarza się dość często, że zaniedbuje swoje obowiązki wobec chłopów, jednak nikt dotąd nie ośmielił się wypomnieć mu tego w twarz. Nie bywa na spotkaniach z Ignarem.

Bohaterowie mogą poznać większość podanych powyżej informacji od chłopów, jeżeli oczywiście zdobędą ich zaufanie.

Wcześniej po południu do wioski przybędzie jej właściciel – Ignar Smutny. Szlachcic powrócił na swe ziemie pół roku temu z długiej podróży do egzotycznych krain, z których przywiózł do domu wiele interesujących, uczonych ksiąg. Ignar jest z zamiłowania alchemikiem, jednak wstydi się swego hobby i skrzętnie ukrywa ten fakt przed otoczeniem. Jak dotąd, nie osiągnął zbyt wiele, ale księgi, które zgromadził, są łakomym kąskiem dla innych alchemików. Ich posiadanie szlachcic już przypłacił kalectwem (ma strzaskane kości lewej nogi – porusza się, wspierając na lasce) i dlatego nie rozstaje się ze swoją obstawą. Są to dwaj osobnicy o wyglądzie wyjątkowo zniechęcającym do próby zamachu na alchemika. Rasa i współczynniki gwardzystów zależą od MG – sugeruje ogry, malauki lub coś równie niebezpiecznego. Obaj są znakomicie wyszkoleni i bezgranicznie oddani Ignarowi.

Alchemik jest dosyć wysokim, bardzo szczupłym mężczyzną. Ma czarne włosy, małe wąsiki i bródkę

przyszytą na wschodnią modłę. Ubiera się w ciemne szaty o egzotycznym, eleganckim kroju. Jest bardzo roztrągniony i wiecznie przygnębiony (od czego wziął się jego przydomek). Wysławia się powoli, jakby namyślał się nad każdym słowem. Jest typem melancholika, często popada w głębokie zamyślenie, z którego ciężko jest go wytrącić.

Podczas spotkania Ignar wypyta drużynę o cel podróży, zainteresuje się, czy niczego jej nie brakuje. Jeśli rozmowa zejdzie na temat Władcy Cieni, szlachcic obieca bohaterom hojną nagrodę, jeżeli uda im się pokonać czarnoksiężnika i uratować przeklętych.

Po rozmowie z drużyną Ignar zajmie się sprawami wsi. Rozmowa skończy się z chwilą podania wieczerzy. Przed posiłkiem szlachcic wstanie i oznajmi, że pragnąłby odmówić modlitwę za zgromadzonych, której nauczył się podczas podróży. Po tych słowach zacznie coś recytować w dziwnym, obcym języku. Istnieje 5% szansa (dla całej grupy) na to, że któryś z bohaterów wychwyci w tym czasie niższe, głębokie dźwięki dochodzące z nieokreślonego kierunku. Wydaje je Władca Cieni, który, ukryty na zewnątrz Domu Zgromadzeń, rzuca w tym samym momencie swą klątwę na jednego z członków drużyny (na osobę, którą MG, a co za tym idzie również Daeli, uzna za najbardziej niebezpieczną dla jego zamierzeń).

Po posiłku szlachcic pożegna się z zebranymi i zaprosi bohaterów do dworku na obiad następnego dnia. Następnie opuści wieś. Gdy zgromadzeni zaczęli się rozchodzić, jeden z chłopów zauważy zniknięcie cienia bohatera.

Obiad u Ignara

Podobnie jak dzień wcześniej, bohaterowie będą mogli spędzić ranek według własnego uznania. Później zapewne skorzystają z zaproszenia Ignara, choćby po to, aby wybać go dokładniej i zwiedzić dworek. Dom szlachcica stoi godzinę drogi od Holmu, na wschodzie.

Dworek jest jedynym domem w okolicy posiadającym piętro, jest też jedyną budowlą murowaną – pozostałe są drewniane. Na dole dworku mieszczą się komnaty sypialne (jeżeli drużyna spędzi dużo czasu na rozmowach ze szlachcicem, być może zaproponuje on jej przenocowanie w dworku), pokoje gościnne, mała sala balowa, biblioteka, kuchnia i toaleta. Na górze znajduje się pracownia Ignara, do której nikt oprócz niego nie ma wstępu. Szlachcic wstydi się swej alchemicznej pasji i ściśle przestrzega tej zasady. Na zmianę decyzji i wpuszczenie bohaterów do pracowni może ewentualnie wpłynąć zarzucenie Ignarowi czarnoksięskich praktyk – w takiej sytuacji udowodni on, że nie jest Władcą Cieni, ale jego stosunek do bohaterów wyraźnie się pogorszy.



Bartosz Minkiewicz

W dworku jest trochę drogocennych rzeczy, a także pewna liczba egzotycznych dzieł sztuki (głównie rzeźby i figurki). W pracowni Ignara przechowywana jest aparatura alchemiczna wysokiej jakości. Można tam również znaleźć kilkanaście ksiąg na temat alchemii.

Obiad u Ignara będzie miał charakter typowo towarzyski. Szlachcie będzie chciał poznać nowinki ze świata, dowiedzieć się czegoś więcej o przybyszach. Sam również opowie o swych podróżach, skrupulatnie pomijając temat swego hobby. Drużyna może zwrócić uwagę na pewne luki i niedomówienia w opowieściach, wynikające z faktu, że wiele ówczesnych przeżyć Ignara związanych było z alchemią. Szlachcie oprowadzi bohaterów po parterze dworku i pokaże im pamiątki z wędrówek po świecie. Mimo tego, że jest miły i przyjaźnie nastawiony do bohaterów, dwaj strażnicy nie odstąpią go nawet na krok.

W dworku usługują Ignarowi ludzie z okolicznych wiosek. Podczas wizyty w dworku przebywa 6 osób ze służby, zajmujących się podawaniem do stołów, sprzątaniem itp.

Decydująca walka

Wydarzenia, które będą miały miejsce po wizycie u Ignara, zależą wyłącznie od postępowania drużyny. Jeżeli bohaterowie zaatakują i/lub zabiją szlachcica, będą mieli do czynienia ze wszystkimi niemal mieszkańcami okolicznych wsi, którzy bez najmniejszych skrupułów zatłuką morderców (tłum to najdziksze ze zwierząt). Jeśli drużyna wpadnie na to, że Daeli jest Władcą Cieni, albo włamie się do młyna nie wiedząc o tym, dojdzie do ostatecznego starcia.

Władca Cieni będzie unikać bezpośredniej walki – będzie atakował za pośrednictwem przeklętych. Walcząc z ludźmi-cieniami bohaterowie powinni pamiętać, że mogą im jeszcze pomóc i powinni raczej obezwładniać niż zabijać ofiary Daeliego. Bezmyślne wymordowanie przeklętych nie będzie dobrze świadczyło o bohaterach, których zadaniem jest między innymi uratowanie nieszczęśników.

Daeli będzie rzucać czary za pośrednictwem swych sług i atakować grupę wysyłając po kilku przeklętych jednocześnie. Osobiście stanie do walki tylko wtedy, jeżeli ktoś z członków drużyny zacznie go podejrzewać.

Jeżeli bohaterowie pokonają czarnoksiężnika, pozostanie im tylko wymyślenie sposobu na przywrócenie



przeklętych do normalnego stanu. Do tego będzie im potrzebne szczęście, choć mogą znaleźć informację w księdze, w której zapisany jest rytuał (przestarzałe zwroty mogą to nieco skomplikować). Mogą też być świadkami przypadkowego uzdrowienia kogoś z ludzicieni (np. gdy potknął się i oparł o kamień we młynie). Oczywiście mogą również sami na to wpaść, ale że tego rodzaju kamienie raczej nie zachęcają do dotykania (można „złapać” jakiegoś demona, czy coś w tym rodzaju), szanse na to są raczej niewielkie. Pomysł na uzdrowienie może im też przynieść widok Władcy Cieni czerpiącego moc z głazu podczas

walki. Bez względu na sposób, grupa powinna się pośpieszyć, ponieważ po 3 dniach od ewentualnej śmierci Władcy, jego ofiar już nie da się ocalić.

Punkty doświadczenia

Za dobrą grę i myślenie w trakcie przygody, MG może przyznać graczom następującą liczbę punktów doświadczenia: AD&D – 3000 PD, WFRP – 100 PD, KC – 500 PD. Te liczby może oczywiście zmienić, zależnie od starannego odgrywania postaci, zaangażowania, pomysłowości, itp.

Bohaterowie niezależni

Poniżej umieszczone są charakterystyki najważniejszych BN w przygodzie, w wersjach do AD&D, Warhammera i Kryształów Czasu. Dokładny ekwipunek (tzn. skarby i znaleziska należące do BN) pozostawiam w gestii MG, jednak doradzam umiar przy jego doborze. Współczynniki do KC i WFRP opracował Marcin Burkot.

Daeli – Władca Cieni (człowiek)

AD&D

POZ 8 Mag (Nekromancer); KP 8; PR 12; PZ 25; Liczba ataków 1; Obrażenia 1k6+2 (laska); Charakter NZ; TraKO 16 (magiczna laska +2). Czary do dyspozycji: Wykrycie magii, Odczytanie magii, Magiczny pocisk, Zmrażający dotyk, Wampiryczne dotknięcie, Widmowa dłoń, Rozproszenie magii, Ochrona przed dobrem, Pozbawienie sił (to, jakie czary może w danym momencie rzucić, zależy od MG).

WFRP

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd	PP
5	27	35	3	4	9	58	1	43	49	53	49	49	29	1

Czary: wszystkie magii prostej; Poziom 1 magii nekromantycznej – Ręka śmierci, Strefa życia; Poziom 2 – Kontrolowanie żywiołów, Ręka pyłu.

Magiczna broń: laska +10 WW, +1 do zadawanych obrażeń (nie uwzględnione w charakterystyce).

KC

POZ 7 (czarnoksiężnik); Char.: ntr.zły; Żyw 129; SF 92; Zr 116; Sz 115; Int 151; Md 147; UM 171; Ch 131; Pr 98; Wi 67; Zw 11; Odporności: 1–106; 2–84; 3–101; 4–72; 5–74; 6–92; 7–93; 8–90; 9–86; 10–89; Broń: laska bgl. 120, TR 210; op. 3; SKUT 143 ob; OB +36; AT/R 3; Zbroja: ubranie typowe, WYP 10/15/20; OB bl/dal 105/69.

Czary: Czarny Pocisk, Sfera Bólu, Ciemność, Beznadziejność, Duszenie, Nocny Jeździec (na wypadek ewentualnej ucieczki), Chorał. Punkty Mocy 215; Potencjał Magiczny (amulet) 200.

Magiczna broń: laska +50 TR/ +50 Obr / +10 OB (wliczone w charakterystyce powyżej).

Ignar zwany Smutnym (człowiek)

AD&D

POZ 4 Mag (Mistrz Przemian); KP 5 (kolczuga); PR 6; PZ 14; Liczba ataków 1; Obrażenia 1k6 (laska) lub 1k4 (sztylet zatruty trucizną typu O, natychmiastowe działanie); Charakter ND; Trak019. **Czary:** Wykrycie magii, Odczytanie magii, Magiczny pocisk, Identyfikacja, Płonące dłonie, Porażający uścisk, Światło, Chmura mgły, Śmierdząca chmura, Fajerwerki (to, jakie czary może w danym momencie rzucić, zależy od MG).

WFRP

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd	PP
3	20	32	3	2	7	49	1	47	62	45	22	30	39	1

Czary: wszystkie magii prostej; Poziom 1 magii wojennej – Leczenie lekkich zranień, Podmuch wiatru.

1 Punkt Pancerza na tułowi (koszulka koloza).

KC

POZ 5 (alchemik); Char: ntr. dbr.; ŻYW 105; SF 90; Zr 110; Sz 70; Int 147; Md 159; UM 161; Ch 142; Pr 70; Wi 55; Zw 2; Odporności: 1–89; 2–70; 3–90; 4–74; 5–90; 6–91; 7–92; 8–79; 9–93; 10–64; Broń: laska bgl. 84, TR 104; op. 3; SKUT 83 ob; OB +26; AT/R 3; sztylet płomienny bgl. 77, TR 94; op. 2; SKUT 93 kl/73 tn; OB +12; AT/R 2; sztylet jest udrożniony i zatruty (trucizna natychmiast wywołuje paraliż, który utrzymuje się przez k10 godzin); Zbroja: kolczuga lekka, ogr. –/–; WYP 20/70/40; OB bl/dal 86 – z laską, 72 – ze sztyltem/60.

Czary: Rozpoznanie Trucizny, Dymny Obłoczek, Żrąca Płama, Balsam, Nawierzchnia, Oczyszczenie Substancji, Przyspieszenie/Spowolnienie, Wybuch, Cięcie Materii, Skruszenie Materii. Punkty Mocy 207; Potencjał Magiczny (ukryty amulet) 170.

Gunnar (człowiek)

AD&D

POZ 1; Wojownik; KP 8; PR 12; PZ 12; liczba ataków 1; Obrażenia: 2k4+2 (cep); Charakter CN; Trak0 18.

WFRP

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd	PP
4	38	24	5	4	8	42	1	35	25	40	39	24	34	0

KC

POZ 1 (wojownik); Char: cht. ntr.; Żyw 124; SF 162; Zr 105; Sz 89; Int 71; Md 111; UM 51; Ch 65; Pr 80; Wi 54; Zw 3; Odporności: 1–50; 2–58; 3–59; 4–65; 5–43; 6–69; 7–58; 8–63; 9–71; 10–50; Broń: cep ciężki drewniany bgl. 93, TR 131; op. 4; SKUT 181 ob; OB +20; AT/R 1; Zbroja: ubranie typowe, WYP 10/15/20; OB bl/dal 75/55.

Soltys Vaidel (człowiek)

AD&D

POZ 0; KP 10; PR 12; PZ 7; Liczba ataków 1; Obrażenia: 1k6+1 (miecz); Charakter PD; Trak0 19.

WFRP

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd	PP
3	29	26	3	3	6	33	1	27	40	40	39	24	34	0

KC

POZ 1 (odpowiednik); Char: prw.dbr.; Żyw 112; SF 184; Zr 95; Sz 74; Int 78; Md 133; UM 92; Ch 105; Pr 61; Wi 33; Zw 2; Odporności: 1–54; 2–75; 3–70; 4–70; 5–56; 6–69; 7–69; 8–70; 9–79; 10–55; Broń: szabla krzywa bgl. 102, TR 121; op. 3; SKUT 86 kl/176 tn; OB +18; AT/R 1; Zbroja: ubranie typowe, WYP 10/15/20; OB bl/dal 66/48

Przekłęci (ludzie) – przeciętna charakterystyka

AD&D

POZ 0; KP 10; PR 12; PZ 1k6; Liczba ataków 1; Obrażenia 2k4 (cep), 1k6+1 (widły); Charakter brak; Trak0 20.

WFRP

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd	PP
3	29	22	2	2	5	22	1	22	–	–	–	–	22	

KC

POZ 1 (odpowiednik); Char: brak; Żyw 115; SF 145; Zr 87; Sz 77; Int 63; Md 117; UM 61; Ch 68; Pr 66; Wi 33; Zw 2; Odporności: 1–69; 2–46; 3–58; 4–62; 5–44; 6–52; 7–47; 8–51; 9–63; 10–34; Broń: cep typowy bgl. 80, TR 104; op. 4; SKUT 147 ob; OB +18; AT/R 2; widły bgl. 93, TR 117; op. 4; SKUT 147 kl; OB +21; Zbroja: ubranie typowe, WYP 10/15/20; OB bl/dal 57 – z cepem, 60 – z widłami/39.

Gwardziści Ignara

AD&D (Firbolg)

POZ 5; KP 1; PR 15; PZ 60; Liczba ataków 3/2; Obrażenia: 1k10x2+7 (miecz dwuręczny giganci); Charakter ND; Trak0 11.

WFRP (gigant)

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd	PP
6	56	29	8	8	38	33	4	15	24	18	25	25	17	

KC (maluk)

POZ 5 (gwardziści); Char: ntr. dbr.; Żyw 323; SF 279; Zr 82; Sz 129; Int 74; Md 55; UM 52; Ch 112; Pr 144; Wi 28; Zw 2; Odporności: 1–97; 2–88; 3–83; 4–74; 5–74; 6–71; 7–95; 8–78; 9–71; 10–86; Broń: maczuga ciężka bgl. 100, TR 137; op. 9; SKUT 240 ob; OB +15; AT/R 4; Zbroja: własna skóra, WYP 40/40/40; kolczuga typowa, WYP 40/120/40; ogr. 1/2 / 1/2; OB bl/dal 32/17.