

Dariusz Paszkowski

ZAKŁADNIK

Scenariusz do gry „Władca Pierścieni”

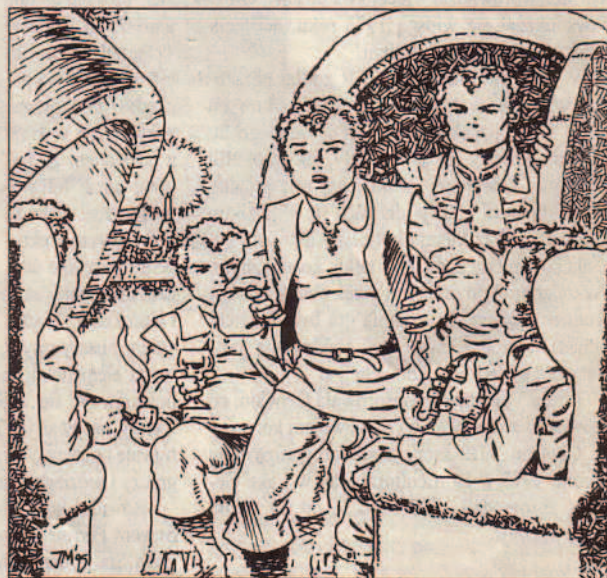
Ilustracje: Jarosław Musiał

UWAGI DLA MISTRZA GRY

Akcja przygody „Zakładnik” toczy się w Bree. Można ją jednak poprowadzić w dowolnym mieście Śródziemia, zamieszkanym zarówno przez ludzi, jak i hobbitów. Wskazane jest, aby w drużynie znajdował się przynajmniej jeden niziołek posiadający własny smajal, bądź ktoś kto jest przyjacielem hobbitkiej rodziny. W tym drugim przypadku Mistrz Gry powinien znaleźć jakiś powód, aby osoba ta mogła zaprosić swoich towarzyszy na kolację do hobbitkiej norki. „Zakładnik” zaczyna się pewnej wiosennej nocy kiedy to do domu, w którym przebywają bohaterowie, przyjeżdża młody niziołek, ścigany przez dwóch opryszków. Powodem jego kłopotów są lepkie paluszki. Nasz młody przyjaciel miał tego pecha, że w karczmie „Pod Rozbrykanym Kucykiem” udało mu się ukrącić pierścien z sakiewki jednego z dużych ludzi. Na nieszczęście dla małego złodzieja ofiara zorientowała się w kradzieży i ku zaskoczeniu hobbita nie krzyknęła „łapać złodzieja”, tylko dała dyskretny znak swemu towarzyszowi, wskazując na niziołka i sięgając w kierunku noża przy pasie. Patrząc na ponure twarze obu ludzi, młody złodziejasek szybko zorientował się, że wpadł w poważne tarapaty. Tak naprawdę skradziony pierścien należał do jednego z bogatszych kupców w mieście – Barnaby Teremhanda. Kupiec ten został tego wieczora napadnięty przez czterech oprychów, mających nadzieję zgarnąć oszczędności samotnie mieszkającego starca, o którym krążyły plotki, że jest jednym z najbogatszych ludzi w mieście. Ku swemu rozczarowaniu nie znaleźli kosztowności. Próbowali więc zmusić kupca do wyjawienia, gdzie trzyma swoje pieniądze, ten jednak uparcie odmawiał jakiejkolwiek współpracy z bandytami, twierdząc, że prędzej umrze niż odda im kosztowności, które przeznaczył dla swoich wnuków. Wzmianka o wnukach nasunęła rabusiom pewien pomysł. Wiadomo, że starzec ma syna o imieniu Jakub, który razem z żoną i dziećmi mieszka kilka ulic dalej. Skoro starzec nie dba o własne życie, to może złamie się, gdy będzie chodziło o życie jego syna. Bandyci zabrali więc pierścien rodowy kupca, po czym dwaj z nich wyszli z zamiarem udania się do Jakuba i zwabienia go w pułapkę w domu ojca. Pierścien był im potrzebny, aby uwiarygodnić wymyśloną historię, jakoby zostali wysłani przez Barnabę, który pilnie chciałby się widzieć z synem. Pragnąc dokładnie przygotować się do swojej roli wstąpili do gospody na kufelki piwa, w celu uzgodnienia, co dokładnie powinni powiedzieć, aby ich historyjka zabrzmiała wiarygodnie. Utrata pierścienia mogła pokrzyżować cały plan, bowiem Jakub nie ufał obcym.

Przerażony złodziej uciekł w kierunku zabudowań swoich rodaków, szukając schronienia w pierwszym napotkanym smajalu. Tak się składa, że akurat w nim przebywają nasi bohaterowie. Obawiając się bardziej złych ludzi niż konsekwencji przyznania do kradzieży, niziołek wyjawia bohaterom, w jaki sposób wszedł w posiadanie nieszczęsnego pierścienia. Dalszy rozwój wydarzeń zależeć będzie od umiejętności podejmowania szybkich decyzji przez graczy. Jeśli zdecydują się pomóc młodemu niziołkowi, wówczas czeka ich konfrontacja z bandytami, czającymi się w pobliżu smajalu. Jeśli nie zdecydują się na jakąkolwiek interwencję, bandyci powrócą do domu starca, zabiorą co bardziej kosztowne przedmioty z wyposażenia i ulotnią nad ranem z miasta. W takim przypadku przygodę należy uznać za nieudaną i nie przydzielić członkom drużyny żadnych punktów doświadczenia. Jeśli bohaterowie stawiają czoła bandytom, na pewno zorientują się, że coś

jest nie w porządku. Powinni udać się do szeryfa, bądź bezpośrednio do Barnaby lub Jakuba. Ważne jest, aby członkowie drużyny spotkali się z Jakubem. Mistrz Gry powinien w taki sposób pokierować wydarzeniami, żeby wcześniej lub później im to umożliwić. Jeśli bohaterowie skierują się najpierw do domu Barnaby, zastaną drzwi zaryglowane, a okiennice zamknięte, nikt też nie będzie odpowiadał na pukanie. U szeryfa zostaną poproszeni o udanie się z nim, pierścieniem i młodym złodziejem do domu kupca, a stamtąd, po nieudanych próbach dostania się do środka, do Jakuba. U syna Barnaby akcja nabierze tempa. Wszyscy obecni dojdą do wniosku, że coś niedobrego dzieje się w domu starego kupca. Niestety, szeryf Bunce jest już zbyt stary, by stawić czoło uzbrojonym bandytom, a jego zastępcą – Wesley Privet – wyjechał do Combe na trzy dni. Szeryf poprosi więc bohaterów, aby wyświadczyli mu przysługę i wyjaśnili sprawę. Jakub zdradzi członkom drużyny sposób dostania się do domu ojca przez tajemne przejście, ciągnące się od szopy w ogrodzie do piwnic w domu. Zadaniem bohaterów jest uwolnienie Barnaby i unieszkodliwienie bandytów. Za uwolnienie kupca każdy z nich otrzyma 100 punktów doświadczenia, za unieszkodliwienie złoczyńców po 10 punktów lub po 5 za zabicie każdego z nich (bohaterowie nie powinni sami wymierzać kary, od tego jest szeryf). Szczegóły dotyczące kolejnych etapów przygody znajdują się w dalszej części scenariusza. Te rozdziały, które przeznaczone są dla graczy należy przeczytać na głos bądź zrobić ich kopie i rozdać graczom do przeczytania. Rozdziały przeznaczone dla Mistrza Gry w żadnym wypadku nie powinny być czytane przez graczy.



WPROWADZENIE DLA GRACZY

Jest piękna wiosenna noc. Przez otwarte okno mruga w waszym kierunku tysiące gwiazdnych świetlików, rozrzuconych na bezchmurnym niebie, niczym krople rosy na płatkach czarnego lotosu. Liście pobliskich drzew szeleszczą radośnie, pieszczące oddechem delikatnego

podmuchu wiatru. Siedzicie wszyscy w wygodnych fotelach, w saloniku u swojego hobbickiego przyjaciela. Z ogrodu napływa muzyka świerszczy razem z bogatą wonią ziół i kwiatów. W kominku leniwie pęłgają płomienie. W powietrzu unosi się delikatna smużka błękitnego dymu wydobywająca się z fajki waszego gospodarza. Pasma dymu owijają się wokół kandelabra, tworząc fantastyczne wzory, po czym rozplywają się w mroku sklepienia. Wspominacie wasze wspólne przygody, wypadki za miasto do Zalesia i opowiadacie nowinki zasyłane na mieście. Ciepło dochodzące z kominka, razem z korzennym winem, zaczyna działać usypiająco. Przez chwilę nikt się nie odzywa. Wsluchujecie się w odgłosy nocy i zastanawiacie, jakież to nowe przygody czekają was tego lata. Zimę spędziliście w mieście i macie już dość codziennych, rutynowych czynności. Niektórzy planują pewnie wypad do Zalesia na dziką bądź inną zwierzynę, inni zastanawiają się nad wyprawą na Wichrowe Wzgórza, żeby zobaczyć słynną Amon Sul, wieżę wybudowaną przez Elendila na wierzchołku Wichrowego Czuba. Legendy głoszą, że w wieży tej ukryty jest jedyny zachowany Palantir północy. Warto byłoby zobaczyć miejsce, w którym spoczywa tak wielki skarb, a i sama wyprawa do Wichrowych Wzgórz może okazać się fascynującą przygodą.

Nagle w spokojny rytm odgłosów nocy wdzierają się natarczywe walenie do drzwi, przerywając wszystkim błogą chwilę marzeń. Spoglądacie po sobie pytająco, po czym wasz wzrok kieruje się w stronę gospodarza. Z jego oczu wyczytujecie tylko zdziwienie i ciekawość; ktoś to może być o tak późnej porze?

Po chwili gospodarz podnosi się z fotela i wychodzi do przedsionka. Słyszycie szcęk otwieranego zamka, kilka słów wypowiedzianych szeptem i charakterystyczny odgłos zatraskiwanych w pośpiechu drzwi. W chwilę później do saloniku wchodzi gospodarz, a tuż za nim młody hobbit. Ubrany jest bardzo przeciętnie, tak aby nie rzucać się w oczy w tłumie. Jak każdy niziołek ma bujną czuprynę, zaokrąglony delikatnie brzusek i duże stopy porośnięte bujnym, ciemnym włosiem. Oczywiście, jak każdy szanujący się hobbit, nie nosi żadnego obuwia. Jego duże, ciemne oczy patrzą na twarze obecnych. Nietrudno dostrzec, że jest zdenerwowany. Na widok tylu osób młody hobbit jakby się skurczył w sobie, sprawiając wrażenie jeszcze mniejszego i schował za plecy gospodarza. Widząc jego reakcję, pytająco spoglądacie w kierunku waszego przyjaciela.

Właściciel domu, czując się w obowiązku wyjaśnić sytuację, bierze pod rękę wystraszonego niziołka, sadza w fotelu przed kominkiem i nalewa do kryształowego pucharu ciemnoczerwone wino z karafki, stojącej na pięknie rzeźbionym stoliku z wiśniowego drewna. Po kilku łykach aromatycznego napoju, niespodziewany gość odpręża się odrobinię, jednakże nadal czujnie spogląda w kierunku drzwi i okien.

Przedłużając się ciszę przerywa dźwięczny głos gospodarza:

– Nie chciałbym być natrętny, ale może wyjaśnisz nam, co znaczą twoje słowa w przedsionku?

Do wiadomości drużyny dodaje:

– Nasz nieoczekiwany gość wpadł do środka niczym zając ścigany przez lisa, twierdząc, że gonią go jakieś uzbrojone po zęby zbity.

Odwracając się w kierunku młodego hobbita:

– Jeśli to prawda, powinniście powiedzieć nam, dlaczego cię ścigają, inaczej nie będziemy mogli ci udzielić schronienia.

Słyszając te słowa niziołek cały się spiął i zaskomlał:

– Nie wyrzucajcie mnie, proszę! Ja nic złego nie zrobiłem, naprawdę. Pożyczyłem tylko jeden drobniak, a oni od razu chcą mnie zarząnąć niczym prosię!

– Pożyczyłeś – powtórzył za gościem gospodarz. – To znaczy bez wiedzy właściciela, czy tak? – spojrzał oskarżycielsko w oczy hobbita.

– Tak jakby – zapiszczała postać w fotelu, o ile to możliwe kuczając się jeszcze bardziej. – Tylko na chwilę, chciałem oddać. Niech mi stopy wyłusieją, jeśli tak nie jest.

Gospodarz z powątpiewaniem spojrzał na złodzieja.

– No dobrze, opowiedz wszystko od początku. Najpierw jednak się przedstaw.

OPOWIEŚĆ ZŁODZIEJA

– Nazywam się Almon Borrowhill. Pochodzę z Bucklandu. Moi rodzice zmarli na zarazę jakiś rok temu. Od tamtej pory podróżuję po

różnych miastach. Czasami muszę kraść, aby przeżyć. Jestem za duży, żeby mnie ktoś przysparzał i za mały, żeby dostać jakąś dobrą pracę. Tę zimę spędziłem w Bree, pomagając Barlimanowi Butterburovi w gospodzie „Pod Rozbrykanym Kucykiem” za jadło i dach nad głową. Na wiosnę postanowiłem udać się do Archet. Niestety, nie mam żadnych pieniędzy na zakup niezbędnego jedzenia. Przydałby się też jakiś kocyk i ekwipunek podróżny. Pomyślałem, że mógłbym pożyczyć co nieco od dużych ludzi. Oni zawsze mają przy sobie jakiś zbędny pieniądź. Postanowiłem, że w monendie(*) – to mój szczęśliwy dzień – upatrzę sobie jakiegoś sponsora. Akurat tego właśnie dnia do karczmy weszło dwóch dużych ludzi, których przedtem tam nie widziałem, do tego usiedli w najciemniejszym kącie izby. Pomyślałem – oho to jest to! Byli tak zaabsorbowani rozmową, że nie zauważyli jak podszedłem do nich cichutko. Wypatrzyłem sakiewkę u pasa jednego z mężczyzn i delikatnie wyciągnąłem pierwszy przedmiot, na który trafiły moje palce. Nie była to moneta, ale duży pierścień z jakimś symbolem. Kiedy wpatrywałem się w łup, właściciel sakiewki obrócił się nagle w moim kierunku. Zaciśnąłem dłoń na pierścieniu, zrobiłem minę głupka, który przypadkowo podszedł do niewłaściwego stolika i zacząłem się wycofywać w kierunku wyjścia z karczmy. Człowiek, który na mnie patrzył, miał szpetną, krostowaną twarz. Przyjrzał się mojej zaciśniętej na pierścieniu pięści, po czym sięgnął do sakiewki. Pomyślałem: Almon, zaczynają się kłopoty – chodu! Kiedy wybiegłem na zewnątrz byłem zdziwiony, że w karczmie nie podniósł się żaden rwetes. Pewnie nerwy mi zawiodły i niepotrzebnie uciekałem. Zatrzymałem się, zastanawiając czy nie wrócić z powrotem do karczmy. Wtedy zobaczyłem jak otwierają się drzwi i na uliczkę wychodzi tych dwóch typków, których obrobilem. Kiedy mnie zobaczyli, wyciągnęli noże i bez słowa ruszyli w moim kierunku. Omal nie zrobiłem w majtki, takiego miałem pietra. Jeszcze nigdy tak szybko nie biegłem, strach uskrzydlał moje nogi. Pomyślałem: „może uda mi się znaleźć schronienie u rodaków”. Kiedy zobaczyłem wasz smajal, od razu rzuciłem się w jego kierunku. Dobrze, że mnie wpuściliście, inaczej ci bandyci pewnie wypatroszyliby mnie jak prosiaka. Na pewno czają się gdzieś w ciemnościach. Za żadne skarby stąd nie wyjdę. Nie chcę już tego pierścienia. Weźcie go i oddajcie tym ludziom, niech tylko przestaną na mnie polować. Powiedzcie, że to pomyłka, albo coś wymyślcie. Nie oddawajcie mnie tylko w ich ręce. Proszę!

Almon zrobił błagalną minę, sięgając jednocześnie do kieszeni jasnobłękitnego kubraczka. W chwilę potem waszym oczom ukazał się przedmiot, przez który młody hobbit popadł w poważne tarapaty: duży, masywny pierścień. Wygląda na to, że zrobiony został ze szczerzego złota. Po bokach wygrawerowane ma delikatne motywy roślinne, natomiast z czarnego oczka wзира srebreny symbol – drzewo i księga. Wpatrując się w symbol widniejący na pierścieniu i powoli zaczyna do was docierać, że już go gdzieś widzieliście. Po chwili zastanowienia przypominacie sobie – to symbol rodowy Teremhandów. Zgodnie z tradycją rodu powinien go nosić senior, czyli Barnaba Teremhand. Jak to się stało, że dostał się w ręce jakichś włóczykiów? Na pewno Teremhandowie nie oddaliby go nikomu, są przecież jedną z najzamożniejszych rodzin w Bree. Sprawa niewątpliwie wymaga wyjaśnienia. Poza tym, chociaż Almon okazał się złodziejem, to nie można go oddać w ręce bandytów.

UWAGI DLA MISTRZA GRY

Większa część opowieści Almona jest prawdziwa, ale nie do końca. Młody hobbit nie jest żadnym sierotą, po prostu uciekł z domu w poszukiwaniu przygód. Jego rodzice mieszkają w Brandy Hall, wielkim rodzinnym smajalu Brandybucków, mają się dobrze i zamartwiają o syna. Jeżeli w drużynie znajduje się jakiś hobbit, wówczas na pewno zorientuje się, że Almon coś kręci – niemożliwe, aby nikt go nie przysparzał w Brandy Hall, po rzekomej śmierci rodziców. Można teraz przycisnąć Almona, grożąc mu, że jeśli nie powie prawdy, zostanie natychmiast wyrzucony na zewnątrz. Młody złodziej na pewno się zlamie i wyśpiewa całą prawdę. Poza tym ma już dość przygód i chętnie wróci do rodzinnego smajalu. Powrotem Almona do domu trzeba będzie się zająć później. Teraz należy wyjaśnić sprawę pierścienia. Wygląda na to, że bohaterowie mają do wyboru trzy drogi postępowania. Zażądać od ludzi, którzy ścigali Almona, aby powiedzieli, w jaki

PRZYGODA

sposób weszli w jego posiadanie; udać się do szeryfa Bree i przekazać sprawę w jego ręce; bądź złożyć wizytę w domu Barnaby Teremhanda. Należy zachęcić graczy, aby nie czekali do rana, tylko podjęli natychmiast jakieś działania. Nie wiadomo przecież, co się dzieje, możliwe że Barnaba potrzebuje pomocy, a wtedy upływ czasu będzie odgrywać decydującą rolę. Gracze nie wiedzą, że dom Teremhandów został opatrzony przez bandytów, dlatego trzeba stworzyć wrażenie, iż należy działać w pośpiechu. Bez względu na to, co postanowią bohaterowie, po wyjściu na zewnątrz czeka ich konfrontacja z dwoma opryskami. Nie wolno dopuścić, aby któryś z nich uciekł, inaczej ostrzeże kamratów, a wówczas całą przygodę należy uznać za nieudaną (Barnaba zostanie pobity na śmierć, dom ograbiony, złodzieje natomiast uciekną z miasta tuż przed świtem).

W CIEMNEJ ULICZCE

Po wyjściu na zewnątrz rozglądacie się czujnie wokół. Wzdłuż uliczki ciągnie się żywopłot, w oddali słychać ujadanie psa, od strony gospody napływają bełkotliwe wrzaski jakiegoś pijaka. Księżyc schował się za chmurami, które, nie wiedząc kiedy, pojawiły się na uprzednio rozgwieżdżonym niebie. Z zakamarków bram, zza drzew i budynków wypływają mroczne cienie. Od chłodnego wiatru dostajecie gęsiej skórki. Skracacie w najbliższą alejkę, za sobą słyszycie jakiś szmer. Odwracacie się nerwowo, alejka wydaje się zupełnie pusta. Drogę przebiega czarny kot. Zły znak. Znowu oglądacie się za siebie. Wydaje wam się, że w cieniu jakby coś się poruszyło. Wpatrujecie się uważnie i w tym właśnie momencie zza chmur wyłania się rąbek księżycy. W jego świetle dostrzegacie błysk stali i dwie mroczne postacie szybko podążające w waszym kierunku, cicho, niczym zjawy, przemykające między cmentarnymi nagrobkami.



UWAGI DLA MISTRZA GRY

Walka z bandytami jest nieuchronna. Bohaterowie mają tylko tyle czasu, aby wyciągnąć broń. Bandyci zaatakują tych poszukiwaczy przygód, którzy wydają się najsilniejsi. Jeżeli ktoś będzie próbował rzucić czary, wówczas z pewnością stanie się celem ataku. Po rozegraniu walki pozwól bohaterom przeszukać bandytów i kontynuować zaplanowane wcześniej działania. Jak już wspomniano wcześniej, drużyna musi spotkać się z synem Barnaby. Dlatego też dwa następne rozdziały przeznaczone dla graczy należy rozegrać tylko w przypadku, gdyby bohaterowie zdecydowali się odwiedzić szeryfa lub złożyć wizytę Barnabie Teremhandowi. Jeśli zdecydują się pominąć któryś z tych epizodów, przeskocz od razu do odpowiedniego rozdziału.

STATYSTYKI BANDYTÓW

Imię: Bill				KARTA CECH	
MODYFIKATORY					
Cecha	Umiejętność + Cecha + Specjalne			= Suma	Cecha
Sila	-	+	2 + _____	= +2	Sila
Zwinność	-	+	1 + _____	= +1	Zwinność
Inteligencja	-	+	0 + _____	= 0	Inteligencja
Poruszanie	-	+	0 + _____ -I (skórznia)	= -1	Poruszanie
Obrona	-	+	1 + _____ +I (skórznia)	= +2	Obrona
Zwarcie	+2	+	2 + _____ (sztylet, -I do obrażeń)	= +4	Zwarcie
Pociski	+1	+	1 + _____	= +2	Pociski
Ogólne	+1	+	1 + _____	= +1	Ogólne
Przebiegłość	+1	+	0 + _____ -I (skórznia)	= 0	Przebiegłość
Percepcja	+1	+	0 + _____	= +1	Percepcja
Magia	-2	+	-2 + _____	= -4	Magia
Wytrzymałość	-	+	50 + _____	= 50	Wytrzymałość

Wypożyczenie: sztylet, skórnia, pas z sakiewką (24 monety miedziane).

Notatki: Bill jest mocno zbudowany, ma 180 cm wzrostu, blond włosy i niebieskie, lekko zamglone oczy. Jego twarz szpecą liczne ślady po przebytej w młodości opisie.

Imię: Henry				KARTA CECH	
MODYFIKATORY					
Cecha	Umiejętność + Cecha + Specjalne			= Suma	Cecha
Sila	-	+	2 + _____	= +2	Sila
Zwinność	-	+	1 + _____	= +1	Zwinność
Inteligencja	-	+	0 + _____	= 0	Inteligencja
Poruszanie	-	+	0 + _____ -I (skórznia)	= -1	Poruszanie
Obrona	-	+	1 + _____ +I (skórznia)	= +2	Obrona
Zwarcie	+1	+	2 + _____ (sztylet, -I do obrażeń)	= +3	Zwarcie
Pociski	+1	+	1 + _____	= +2	Pociski
Ogólne	-2	+	0 + _____	= -2	Ogólne
Przebiegłość	+2	+	0 + _____ -I (skórznia)	= +1	Przebiegłość
Percepcja	+2	+	0 + _____	= +2	Percepcja
Magia	-2	+	-2 + _____	= -4	Magia
Wytrzymałość	-	+	50 + _____	= 50	Wytrzymałość

Wypożyczenie: sztylet, skórnia, pas z sakiewką (18 monet miedzianych).

Notatki: Henry ma ciemną karnację skóry, orli nos, piwne oczy, czarne włosy i trzydniowy zarost. Jest niższy od Billa, ma zaledwie 176 cm wzrostu.

PRZED DOMEM BARNABY

Nie niepokojeńci docieracie do rezydencji Barnaby. To duży, piętrowy dom z ogrodem, otoczony dwumetrowym murkiem. Brama wejściowa jest otwarta. Przed wejściem rozglądacie się uważnie wokół i nasłuchujecie. Panuje cisza, nie widać ani nie słychać nic podejrzanego. Niepewnie wkraczacie na ścieżkę prowadzącą w kierunku domu. Odległe ujadanie psa przypomina wam, że o tej porze właściciele dużych domów na ogół spuszczaają ze smyczy swoich czworonożnych strażników. Niepewni, co robić, zatrzymujecie się na chwilę, oczekując pojawienia się rozjuszonej bestii gotowej rozedrzeć gardła intruzom. Nie jednak nie wyskakuje z ciemności, zupełnie jakby cała

okolica była wymarła. Z ulgą kierujecie się w stronę głównego wejścia. Wchodząc po kilku stopniach i zatrzymujecie się przed dużymi dębowymi drzwiami. Jak należało się spodziewać, drzwi są zamknięte. Jeden z was pociąga za wiszący obok ozdobny sznur. Z wnętrza domu dobiega dźwięczny odgłos dzwoneczków. Czekać chwilę, po czym ponownie dajecie gospodarzowi znak o swoim przybyciu. Mija minuta, potem druga i trzecia, a ze środka nie dobiegają do was żadne odgłosy życia. Czekać jeszcze chwilę i po raz trzeci pociągacie za sznur. Jednakże, tak jak poprzednio, nikt nie odpowiada na wasz sygnał. Odchodzicie parę kroków od posesji i przyglądacie się uważnie oknom. Wszystkie są przysłonięte okiennicami, zza których nie dobiega żaden promyk światła. Najwidoczniej nikogo nie ma w środku. Cały dom sprawia wrażenie opuszczonego. Przyglądacie się martwym powiekom okiennic, wydawałoby się na wieki zakrywającym puste oczodoły otworów okiennych. Balustrada werandy szczerzy do was drewniane słupki wsporników w paradii szyderczego uśmiechu, niczym stara czaszka pieńki pośliskłych zębów. Macie wrażenie jakby otaczające was powietrze stężało, ciężko zalegając w płucach. Wydaje wam się, że od strony domu coś was bacznie obserwuje. Najlepiej, jeśli się stąd szybko wyniesiecie, zanim niewypowiedziana groza nabierze realnych kształtów.

UWAGI DLA MISTRZA GRY

Po zasygnalizowaniu swojego przybycia, drużyna jest obserwowana skrycie przez dwóch bandytów, znajdujących się wewnątrz domu. Ponieważ z grupą nie ma Billa i Henry'ego, rabusie uznają bohaterów za przypadkowych gości i nie zdradzają swojej obecności w domu ani ich do niego nie wpuszczają. Najłatwiejszym sposobem dostania się do środka jest przejście przez werandę na piętrze, gdzie można wyważyć drzwiczki o wiele słabszej konstrukcji niż drzwi wejściowe do domu. Mistrz Gry powinien upomnieć drużynę, że byłoby to włamanie. Jeśli jednak gracze zdecydują się na takie rozwiązanie, wówczas wspinaczka na werandę jest manewrem typu Ogólne/7. Wyważenie drzwi na werandę jest manewrem Sila/6. Wylamanie okiennic nie wchodzi w grę, wykonano je naprawdę solidnie. W przypadku przedostania się bohaterów do środka należy przejść do rozdziału „Dom Barnaby Teremhanda”.

U SZERYFA

Z wąskiej alejki wychodzicie na cichy, ciemny, brukowany plac. Otaczające go domy wybaluszają w waszym kierunku ciemne oczodoły okien. Wiatr wyje potępieńczo w kominach. Po drugiej stronie placu majaczy mroczny kształt aresztu, przylegający do siedziby szeryfa Bree. Każdy wasz krok odbija się głośnie echem od ścian budynków, tworząc złudzenie, jakby z prowadzącego do placu alejek nadchodziły nocne stwory, zwabione waszym pojawieniem się na rynku. Czujecie się osaczeni przez nabrzmiałe, niczym pajęczne odwołki, cienie domostw otaczających plac. Przyspieszacie kroku, nerwowo rozglądając się na



boki. Nic jednak nie wypelza z ciemnych gardzieli uliczek. Docieracie przed solidne dębowe drzwi aresztu, zaopatrzone w dużą metalową kółatkę. Jeden z was uderza kilka razy metalowym pyszczkiem w drewniane drzwi. Rozlega się głuchy odgłos, który głośnie echem rozdziera nocną ciszę. Zamieracie, zdziwieni własnym zuchwalstwem, i w ciszy nasłuchujecie efektów swojego działania. Po chwili we wnętrzu domu słyszycie człapanie, a zaraz potem zza drzwi rozlega się zaspany głos:

– Ki diabeł po nocy dobija się do domu Bunców?!

UWAGI DLA MISTRZA GRY

W tym momencie bohaterowie powinni się przedstawić i nakłonić szeryfa, aby zechciał ich przyjąć mimo późnej pory. W jaki sposób gracze tego dokonają, pozostawmy już ich inwencji. Mistrz Gry powinien tylko ocenić, czy ich historia będzie przekonująca dla zaspianego hobbita, który najchętniej wróciłby od razu do łóżka. Jeżeli gracze wykażą się pomysłowością, wówczas można im przydzielić po 10 punktów doświadczenia. Jeżeli szeryf odprowadzi ich od drzwi z kwitkiem, wówczas graczom pozostaje już tylko wizyta u Jakuba Teremhanda.

Jeżeli bohaterom uda się zainteresować szeryfa swoją historią, zostaną wpuszczeni do środka i wysłuchani. Ich opowieść wyraźnie zaniepokoi Holfasta Bunca. Szeryf przyzna bohaterom rację, że coś w tej sprawie najwyraźniej śmierdzi. Na domiar złego jego zastępca – Wesley Privet – wyjechał na trzy dni do Combe, w sprawach prywatnych. Sprawa, z którą przybyli bohaterowie, może przerosnąć możliwości starego szeryfa, dlatego też poprosi drużynę, aby mu pomogła w rozwiązaniu problemu, przynajmniej do czasu przybycia Wesleja. Szeryf Bunce jest osobą powszechnie lubianą i szanowaną. Bohaterowie, jako uczciwi obywatele, nie powinni odrzucić jego prośby. Bez pomocy szeryfa drużyna niewiele będzie w stanie zdziałać. Przede wszystkim trudno im będzie przebić się przez barierę nieufności Jakuba Teremhanda mimo tego, że są w posiadaniu pierścienia. Jakub uzna ich zapewne za złodziei i sam zwróci się do szeryfa o pomoc. Szanse na przekonanie Jakuba, że drużyna nie jest żadną pieniędzy bandą oszustów lub bandytów są niewielkie, należy jednak pozwolić graczom się wykazać, a nuż wpadną na jakiś błyskotliwy pomysł, który zadziwi Mistrza Gry. Tak więc kluczem do sukcesu jest pomoc szeryfa, który cieszy się pełnym zaufaniem Jakuba. Dlatego też w kolejnym rozdziale zakładamy, że bohaterowie zaintrygowali Holfasta Bunca i razem z szeryfem udali się do domu Jakuba.

JAKUB TEREMHAND

Mając u swego boku Holfasta Bunca rażno zmierzacie w kierunku posiadłości Jakuba Teremhanda. Noc nie wydaje się już taka groźna, zupełnie jak gdyby sama obecność szeryfa w jakiś magiczny sposób przepędziła wszelkie zmyły czające się w mroku nocy. Zagłębiacie się w labirynt alejek otoczonych żywopłotami, spełniającymi rolę ogrodzeń prywatnych posesji w bogatszej części miasta. Szeryf Bunce, doskonale znający całe miasto, bezbłędnie prowadzi do zdobionej, metalowej bramy w ścianie żywopłotu, po czym pociąga za sznurek, którego drugi koniec przymocowany jest do dzwonka sygnalizacyjnego. W ciszę nocy wdziera się dźwięczne ding, dong.

– Musimy chwilę poczekać – oznajmia szeryf. – Jakub ma w zwyczaju wypuszczać na noc swojego psa.

Jakby na potwierdzenie słów szeryfa z ogrodu wybiega wielka, czarna, kudłata bestia, ujadając wściekle na intruzów. Z podziwem patrzycie na olbrzymie kły, mogące w mgnieniu oka rozerwać dorosłego mężczyznę na strzępy. Hałas czyniony przez rozszcieczonego czworonoga z pewnością pobudzi wszystkich w okolicy. Zgodnie z oczekiwaniami, po kilku minutach, na ścieżce, prowadzącej od domu do bramy pojawia się męska sylwetka, w nocnej koszuli i z latarnią w ręku.

– Morda, waruj! – woła postać, podchodząc bliżej.

Na dźwięk tego głosu, wielki pies z niechęcią odstępkuje od bramy, siada przy klombie róż i z nadzieją w oczach oczekuje, aż zrobicie jakiś agresywny ruch.

Właściciel bestii przypatruje wam się uważnie w świetle latarni, po czym jego wzrok spoczywa na osobie szeryfa. W oczach pojawia się błysk rozpoznania, a na ustach uśmiech.

– Szeryf Holfast Bunce. Cóż was sprowadza do mnie o tak późnej

porze, szeryfie. Czyżby znowu jakieś nocne marki próbowały włamać się do mojego sklepu?

– Nie tym razem, drogi Jakubie – odparł szeryf. – Sprawa dotyczy twojego ojca, Barnaby. Wydaje mi się, że dzieje się coś niedobrego, dlatego towarzyszą mi ci dzielni młodzi ludzie. Powinniśmy porozmawiać o tym w środku, Jakubie. Wiatr dzisiaj niesie słowa daleko, lepiej żebyśmy tę sprawę omówili tylko w gronie zainteresowanych.

Jakub ponownie ominiął drużynę wzrokiem. Po chwili namysłu sięgnął ręką w kierunku skobla, otworzył bramę i gestem nakazał podążać za sobą. Pierwszy przez bramę przeszedł szeryf, pewnym krokiem podążając za gospodarzem. Teraz jeden po drugim bierzecie przykład z Holfasta i udajecie się w kierunku domu. Waszą małą procesję zamyka wielki pies, który z bliskiem w oku śledzi każdy wasz ruch. Najwidoczniej trudno jest mu pogodzić się z myślą, że stracił dobrą okazję na rozszarpanie kilku obcych.

Wąską ścieżką, pomiędzy klombami kwiatów roztaczających oszalałymi zapach, docieracie do dużego domu. Jego czerniejąca na tle nieba sylwetka wydaje się pochylać w waszym kierunku, niczym drapieżny ptak gotowy rzucić się bezszelestnie na swą zdobycz. Niesamowite wrażenie potęguje architektura domu, zbudowanego nie tak jak większość innych domostw w mieście na bazie prostokąta, ale z kilku przyległych do siebie segmentów o łukowatych wykończeniach.



Podążając za światłem latarni gospodarza, wchodzicie do dużego salonu. Puszyste dywany pokrywają całą powierzchnię podłogi, na ścianach wiszą gobeliny przedstawiające sceny polowań na dzikiego zwierza. Po prawej stronie od wejścia znajduje się kominek, nad którym zawieszono głowę wielkiego, dzika. Okna są zasłonięte ciężkimi kotarami w jasnozielonym odcieniu, o brzegach obszytych złotą nicią. Na lewo od wejścia stoi wygodna sofa, samym swoim wyglądem zachęcająca do odpoczynku. Przy tej samej ścianie co drzwi wejściowe znajduje się duży kredens oraz niewielki stolik z jedną szufladą. Na środku pokoju umiejscowiono pięknie rzeźbiony stół o eliptycznym kształcie. Wokół stołu, niczym pisklęta wokół matki, przycupnęły cztery fotele. Na błyszczącej tafli stołu spoczywa koszyk świeżych owoców i kryształowa karafka pełna czerwonego wina. Na przeciwległej ścianie do sofy wisi olbrzymi portret mężczyzny w średnim wieku, ubranego w strój myśliwski, z łukiem w ręku i złożonym rogiem zawieszonym u pasa. Twarz mężczyzny jest ukryta w cieniu rzuconym przez rondo kapelusza z bażancim piórkim. Sądząc po rysach twarzy jest to jakiś krewny lub przodek Jakuba Teremhanda.

Wasz gospodarz zapala świecę w kandelabrze, gasi latarnię i odstawia ją na mały stolik przy wejściu. Gestem dłoni wskazuje wam sofę i fotele, prosząc, abyście zechcieli spocząć, po czym wyciąga odpowiednią ilość kielichów z kredensu i do każdego z nich nalewa czerwonego wina z karafki. Siadając z głośnym westchnieniem w fotelu obok szeryfa, pociąga łyk wina z pucharu i prosi Holfasta o wyjaśnienie tak późnego najścia. Szeryf opowiada usłyszana od was historię. Na dowód, że

nic nie zmyśliliście prosi was o pokazanie pierścienia, który przekazał wam Almon. Jakub w skupieniu wysłuchał całej historii, odebrał od was pierścień i z namysłem wpatrzył się w jego oczko.

– Bez wątplenia jest to nasz rodowy pierścień – powiedział po chwili. – Jeżeli wszystko co mówicie jest prawdą, musimy natychmiast udać się do domu mojego ojca.

UWAGI DLA MISTRZA GRY

Jeżeli drużyna była już przed domem Barnaby, wówczas na pewno opisze Jakubowi bezsensowność takiej wycieczki, zwłaszcza że młody Teremhand nie ma kluczy do domu ojca, poza tym drzwi na noc są ryglowane od środka. Jeśli bohaterowie nie byli jeszcze pod domem starego kupca, mogą się teraz tam udać, razem z Jakubem i Holfastem. Przeczytaj graczom rozdział „Przed domem Barnaby”. Po bezowocnych próbach wywołania Barnaby, wszyscy wrócą z powrotem do domu Jakuba na naradę.

NARADA

W milczeniu patrzycie na Jakuba nerwowo chodzącego wzdłuż ściany kominkowej, niczym dziki lis wrzucony do klatki. Pięć kroków, obrót. Pięć kroków, obrót. Już dwa razy musieliście opowiadać ze szczegółami przebieg wydarzeń dzisiejszego wieczora. Wszystkie wasze propozycje rozwiązania sytuacji były zbywane machnięciem ręki. W tej chwili wasz gospodarz najwyraźniej walczy z jakimś pomysłem drążącym jego umysł. Po kilku minutach nerwowego oczekiwania Jakub podchodzi do stołu i uderza pięścią w blat.

– Musimy się dostać do domu Barnaby. Ostatnio nie jestem w zbyt dobrych stosunkach z ojcem, nie darowałbym sobie jednak, gdyby coś mu się stało przez moje niedbalstwo. Myślę, że tatko padł ofiarą napadu. Nie możemy siłą włamać się do środka. W ten sposób narazilibyśmy Barnabę na niebezpieczeństwo. Jeśli w środku są bandyci, trzeba rozprawić się z nimi przez zaskoczenie. Nie można dać im czasu, aby mogli skrzywdzić ojca. Znam sposób, w jaki można niezauważenie dostać się do środka. Od szopy w ogrodzie do piwnicy domu biegnie sekretne przejście, wybudowane jeszcze przez mojego dziadka. Wie o nim tylko ojciec i ja. Używając tego przejścia, dostaniecie się do piwnicy. Piwniczka nie jest zamykana, chociaż posiada zamek. Tak samo wszystkie drzwi wewnątrz domu nie powinny być zamknięte. Wątpię aby bandyci pilnowali wejścia do piwnicy. Jeżeli dom został opanowany przez rabusiów i uda wam się uratować ojca, sownie was wynagrodzę. Ja z szeryfem zostaniemy tutaj, na wypadek, gdyby pojawił się, któryś z bandytów próbując wymusić ode mnie okup. Poczekać jeszcze chwilę, przyniosę atrament i papier. Naszkicuję wam rozkład pomieszczeń, żebyście mogli zaplanować całą akcję ze szczegółami.

Po tych słowach Jakub wychodzi z salonu, udając się po przybory do pisania. Po jego wyjściu szeryf kiwa głową.

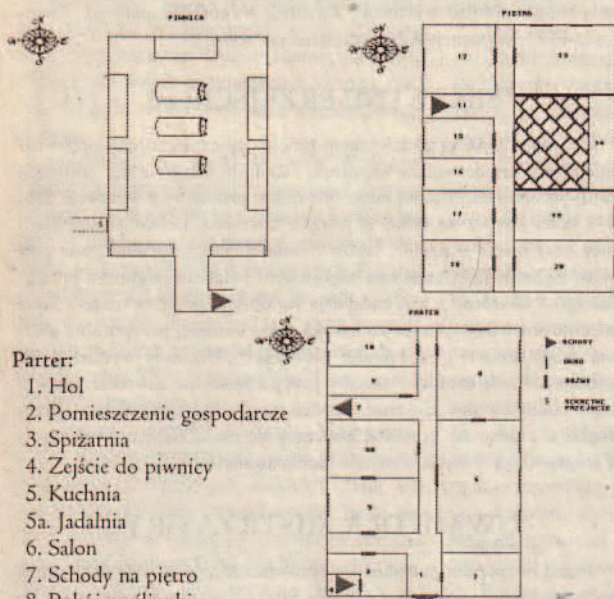
– Myślę, że pomysł Jakuba jest dobry. Jeśli cała ta historia jest tylko tworem naszej wyobraźni, to nic przecież się nie stanie, najwyżej Jakub będzie musiał się tłumaczyć przed ojcem, dlaczego wtargnęliście nocą do jego domu, ale to już nie nasz problem. Tak czy siak, trzeba tę sprawę wyjaśnić.

Po tych słowach szeryf zapałzył się w hipnotyczne refleksy światła rozszczepianego wewnątrz trzymanego w ręku kryształowego pucharu. Z jego twarzy trudno jest cokolwiek wynioskować, zupełnie jakby się patrzyło w kamienną twarz hazardzisty. Nie pozostaje wam nic innego, jak czekać na powrót Jakuba z obiecany szkicem rozkładu pomieszczeń domu jego ojca.

UWAGI DLA MISTRZA GRY

Pozwól graczom w spokoju zapoznać się ze schematem domu Barnaby i ustalić między sobą sposób uwolnienia zakładnika. Nie narzucaj się z żadnymi wskazówkami, niech sami ustalą taktykę działania. Element niepewności (nie wiadomo przecież, ilu będzie przeciwników i jak dobrze uzbrojonych) nada grze trochę kolorów. W tej części niech gracze dadzą upust własnej wyobraźni. Wyjątkowo dobre pomysły możecie nagrodzić przyznając po 5 punktów doświadczenia odpowiednim osobom.

DOM BARNABY TEREMHANDA



Parter:

1. Hol
2. Pomieszczenie gospodarcze
3. Spizarnia
4. Zejscie do piwnicy
5. Kuchnia
- 5a. Jadalnia
6. Salon
7. Schody na pietro
8. Pokoj myslowski
9. Toaleta
10. Pracownia/biurow

Pietro:

11. Schody na parter
12. Salonik
13. Biblioteka
14. Taras
15. Pokoj dla sluzby
16. Pokoj dziecinny
17. Pokoj goscinny
18. Pokoj goscinny
19. Sypialnia gospodarza
20. Pomieszczenie z eksponatami

DROGA DO SZOPY

Po zapoznaniu się z planem domu Barnaby i ustaleniu pomiędzy sobą szczegółów działania, opuszczacie gościnny przybytek u Jakuba. Na zewnątrz wita was czerń nocy, wyciągając w waszym kierunku rozczapierzone palce cieni zrodzonych z przydrożnych drzewek owocowych. Księżyc skrył się za pojedynczą chmurką. Na szczęście światło gwiazd jest na tyle jasne, że nie potrzebujecie zapalać pochodni, aby dotrzeć do miejsca przeznaczenia.

Od domu Jakuba do siedziby jego ojca dzieli was niecałe piętnaście minut marszu. Niedaleko celu waszą uwagę przykuwa odgłos kroków, dochodzący z bocznej uliczki. Sięgacie po broń. Przezornie ustawiacie się po obu stronach uliczki i zamieracie w oczekiwaniu. Kroki stają się coraz głośniejsze, rozróżniacie już, że w waszym kierunku zmierza nie jedna ale dwie osoby. Po chwili dociera do was jakiś niezrozumiały belkot, po którym napływa pijacki rechot. Rozluźniacie mięśnie i spokojnie obserwujecie wylaniające się z mroku dwie chwiejne sylwetki, podpierające się nawzajem, niczym para cierpiących na chorobę morską podróżnych. W miarę jak pijackowie zbliżają się coraz bardziej, wasze nozdrza wychwytują bijący od nich smród alkoholu. Czujnie obserwujecie zataczającą się dwójkę mężczyzn, odprowadzacie ich wzrokiem, dopóki obie sylwetki nie rozplyną się w mrokach nocy. Jeszcze przez chwilę słyszycie echo ich kroków, których przerywany rytm, co jakiś czas wzbogacony zostaje odgłosem upadku, po którym napływa potok przekleństw. Odgłosy te stają się coraz cichsze, rozplywając się w nocnym powietrzu. Po chwili wszystko zamiera, słyszycie tylko szepet wiatru w gałęziach ogrodowych drzew. Podejmujecie przerwany marsz i po chwili docieracie do znajomej furki, za którą rozciąga się ogród Barnaby. Wkraczacie pomiędzy owocowe drzewka, kierując się, zgodnie ze wskazówkami Jakuba, na lewo. Mrok otula was szczelnym płaszczem, kryjąc przed ewentualnymi obserwatorami od

strony domu. Po omacku odnajdujecie drogę do ogrodowej szopy. Prowadzącą drużynę osoba potyka się nagle o jakiś ciemny kształt, spoczywający bezwładnie w ogrodowej trawie, przewracając się z cichym jękiem. Klnąc bezgłośnie pod nosem, sprawdza rękoma na oślep przeszkodę, o którą się potknęła. Palce trafiają na coś lepkiego, w nozdrza uderza charakterystyczny zapach krwi i omdlewający odór wnętrza. Szybko cofa rękę, wycierając wilgotne palce o żdzbla trawy. Już wiecie, dlaczego na wasze spotkanie nie wybiegł żaden pies. Jedyne czworonożne strażnik Barnaby leży przed wami z rozplatanym bokiem. Omijacie ścierwo psa i kierujecie się w stronę ciemnej plamy szopy. Uchylacie drewniane drzwi, które metalicznym jękiem nie naoliwionych zawiasów rozdierają delikatną zasłonę nocnej ciszy. Zamieracie w przerażeniu. Nic. Cisza. Jeden po drugim przeciskacie się przez wpół otwarte drzwi w atramentowoczarnej otchłań wnętrza szopy. Przez chwilę panuje drobne zamieszanie, potracacie się nawzajem w ciemnościach, wyciągniętymi dłońmi próbujecie rozpoznawać teren wokół siebie.

UWAGI DLA MISTRZA GRY

Sponiewieraj trochę bohaterów w ciemnościach. Niech ktoś się potknie o leżące na ziemi grabie, popychając i przewracając partnera z drużyny. Z kolei inna osoba wpadnie na stertę rupieci bądź pustych doniczek, robiąc przy tym sporo hałasu. Utrzymuj taki stan rzeczy do czasu, aż któryś z bohaterów oświetli pomieszczenie. Pamiętaj, że próba rozniecania ognia w absolutnych ciemnościach szopy może pociągnąć za sobą jakieś nieprzewidziane zdarzenie: możliwe, iż próbując znaleźć podpałkę w ciemnościach, osoba rozniecająca ogień przez pomylkę podpali rąbek płaszcza jednego z bohaterów, który miotając się wywoła mały pożar wewnątrz pomieszczenia. W dalszej części opisu zakładamy, że drużyna jako źródła światła używa pochodni. Jeśli jest inaczej, zmodyfikuj odpowiednie opisy, zamieniając pochodnię na latarnię bądź magiczne światło.

SEKRETNE PRZEJŚCIE

W migotliwym świetle pochodni rozglądacie się po niewielkim pomieszczeniu. Zgodnie z oczekiwaniami trafiliście do ogrodowej szopy. Pod jedną ze ścian stoją poustawiane puste donice. Obok znajdują się worki wypełnione ziemią. W rogu pomieszczenia poukładano narzędzia ogrodnicze: grabki, motyki, łopata, nożyce do przycinania gałęzi, dwa metalowe wiadra. Tu i ówdzie walają się kawałki drewna. Na podłodze



PRZYGODA

leżą porzucone grabie i miotła. Na lewo od wejścia stoi taczka, na prawo zaś sterta zeschłych gałęzi. W rogu sklepienia mleczną bielą połyskuje olbrzymia pajęczyna. W jej środku spoczywa tłuste, czarne cielsko, oczekujące na najmniejsze drgnięcie delikatnych nici. Przypatrując się z fascynacją zaczajonemu w swej pulapce pajakowi, przychodzi wam do głowy niepokojąca myśl: być może jesteście niczym muchy, które nierozważnie zbliżają się do śmiertelnej pulapki, nie zdając sobie sprawy z niebezpieczeństwa, jakie na nie czeka w, wydawałoby się, delikatnej przedzy rozpiętej między belkami stropu. Czy tak jak w tej pajęczynie, którą obserwujecie, w ciemnym domu, który jest waszym celem, czai się jakieś śmiertelne niebezpieczeństwo – pulapka bez wyjścia? Otrząśacie się z ponurych myśli, macie przecież do wypełnienia zadanie, z którego nie można się wycofać. Nie czujecie się już jednak tak pewnie, jak przed wejściem do szopy, cien zwątpienia zdążył zakraść się w wasze dusze. Być może należałoby zrezygnować. Czy warto narażać własne życie dla kogoś zupełnie obcego? Osoby, której się nie zna, której w życiu nie widziało się na oczy?

UWAGI DLA MISTRZA GRY

W tym momencie w sercach niektórych graczy powinno pojawić się zwątpienie, czy aby gra warta jest świeczki? Pozwól bohaterom chwilę się zastanowić, możecie nawet spróbować zwiększyć wątpliwości tych graczy, którzy wyraźnie zaczynają się łamać. Zwróć uwagę, że tak naprawdę Jakub nie podał, jak duża będzie nagroda za uwolnienie ojca, a co jeśli jego ojciec już nie żyje? Czy cały wysiłek pójdzie na marne? Należy też ostrzec graczy, że nie ma już czasu, aby wrócić do Jakuba i renegować warunki zapłaty za wykonanie zadania. Ten moment jest decydujący, niczym test osobowości. Ci bohaterowie, którzy wycofają się na tym etapie z przygody, będą mogli bezpiecznie powrócić do domu, nie otrzymując jednak żadnych punktów doświadczenia, nawet jeśli wcześniej na jakieś sobie zasłużyli.

SEKRETNE PRZEJŚCIE cd.

Zdecydowani doprowadzić sprawę do końca, rozglądacie się po pomieszczeniu w poszukiwaniu kłapy zamykającej wejście do sekretnego przejścia. Zgodnie z informacjami otrzymanymi od Jakuba, powinna znajdować się w lewym rogu naprzeciw wejścia, czyli w miejscu składowania narzędzi ogrodniczych. Starając się robić jak najmniej hałasu, przenosicie narzędzia z jednego do drugiego rogu szopy. Po przeniesieniu wszystkich przeszkadzających wam narzędzi, pochylacie się nad kłapą widniejącą w podłodze. Z waszych ust wydobywa się cichy jęk zawodu. Kłapa zabezpieczona jest kłódką. Badacie uważnie mocowania kłódki: wydają się stare i przerdzewiałe.

UWAGI DLA MISTRZA GRY

Kłódki można pozbyć się na trzy sposoby. Najprostszy, ale nie polecany z powodu hałasu, to rozbicie mocowań przy użyciu narzędzi znajdujących się w szopie. Najelegantszym i najcichszym sposobem byłoby użycie wytrychów, jeśli jednak w grupie nikt nie posiada odpowiednich umiejętności można kłódkę po prostu wyrwać – śruby mocujące skobel są tak przerdzewiałe, że nie powinno to stanowić większego problemu.

Orwanie kłódki wytrychami – manewr Przebiegłość/8

Wyrwanie kłódki – manewr Siła/7

SEKRETNE PRZEJŚCIE c.d.

Po pozbyciu się kłódki unosiście kłapę w podłodze. Waszym oczom ukazuje się czarny otwór zejścia, z którego dochodzi wilgotny zapach ziemi, niczym z cmentarnego grobu. Przyświecając sobie pochodnią, badacie drewniane szczelne drabiny prowadzącej w dół. Drewno wydaje się spróchniałe, trzeba więc będzie zachować dużą ostrożność przy schodzeniu.

UWAGI DLA MISTRZA GRY

Jeden ze szczelbi jest tak spróchniały, że na pewno załamie się pod ciężarem pierwszej osoby. Bohater, który będzie schodził jako pier-

wszy, musi wykonać manewr Zwinność/8. Jeżeli mu się nie uda, wówczas spadnie odnosząc 1K6 punktów obrażeń. Pozostali bohaterowie będą mogli ominąć wyłamany szczebel, wykonując manewr Zwinność/4 (konsekwencje niepowodzenia jak wyżej).

SEKRETNE PRZEJŚCIE cd.

Znajdujecie się w podziemnym tunelu, zabezpieczonym przed zawaleniem przez drewniane wsporniki i stemple. Czujecie się, jakbyście trafili do ogromnej kreciej nory. Nie macie problemu z wyborem drogi – tunel ciągnie się tylko w jednym kierunku. Lekko przygarbieni (cały czas macie wrażenie, jakby ziemia chciała pogrzebać was pod swym ciężarem) podążacie za migotliwym światłem pochodni prowadzącego. Niektórzy z was zaczynają się obficie pocić, z trudem łapią zątechle powietrze. Wasza wędrówka coraz bardziej przypomina ostatnią drogę dusz w głąb czeluści piekielnych. Sekundy wydłużają się w minuty. Kiedy myślicie, czy aby przypadkiem nie zawrócić, prowadzący pochodz z ulgą daje znać o końcu tunelu, który przed wami przechodzi w murowany korytarz, kończący się po kilkunastu krokach listą ścianą. Czyżby wyjście zostało zamurowane?

UWAGI DLA MISTRZA GRY

Przed bohaterami znajduje się obrotowa ściana. Należy nacisnąć ją mocno z dowolnej strony (manewr Siła/5), wówczas obróci się na umocowanej w centrum osi, dając możliwość przejścia do piwnicy domu Barnaby.



PIWNICA

Z mrocznego, podziemnego tunelu wchodzicie do dużej, murowanej piwnicy. Pod ścianami poustawiano duże półki, uginające się pod ciężarem przeróżnej wielkości słoików i butelek, najprawdopodobniej zawierających przetwory własnej roboty. Na środku stoją trzy olbrzymie beczki, dokładnie takie, jakie czasami widzieliście w gospodach do przechowywania wina bądź piwa. Na prawo od was majaczy czatny prostokąt wyjścia. Starając się czynić jak najmniej hałasu, ustalacie szyk i idziecie się w kierunku schodów, prowadzących w górę do pomieszczeń mieszkalnych.

UWAGI DLA MISTRZA GRY

Zawartość słoików stanowią typowe przetwory, w jakie zaopatruje się większość domów na zimę. W tej chwili ich duża część jest już pusta. Stojące na środku beczki służą do przechowywania wina i piwa. Jedna z nich jest już zupełnie pusta, druga w jednej trzeciej wypełniona winem, a trzecia w jednej czwartej piwem.

Żadne z pomieszczeń wewnątrz domu nie jest zamknięte na zamek. Bohaterowie będą mogli swobodnie poruszać się po całym domostwie, dopóki nie zaalarmują znajdujących się w salonie Harwika i Hertoga. Kiedy bandyci zorientują się, że mają nieproszonych gości, naty-

HERTOG

chmiast sięgną po broń i spróbują wyeliminować intruzów. Obaj są doświadczonymi wojownikami, nie przestraszą ich więc przewaga liczba drużyny. Za każdym razem, kiedy któryś z bohaterów będzie przechodził koło salonu (pomieszczenie numer 6) należy wykonać manewr Podstęp/8. Niepowodzenie oznacza, że bandyci usłyszeli jakiś szmer i wyjdą sprawdzić, co się dzieje. Jeżeli poszukiwaczom przygód uda się zaskoczyć opryszków, wówczas będą mieli jedną rundę, zanim bandyci dojdą do siebie i będą mogli zareagować na ich nagłe pojawienie. Poniżej podajemy opis sytuacji, w której bohaterowie wkraczają do salonu i spotykają obu zaskoczonych rabusiów. Jeżeli wcześniej któryś z członków drużyny nie wykonał pomyślnie manewru Podstęp/8, powinien zmienić odrobinę opis Harwika i Hertoga, którzy nie są zaskoczeni i z bronią w ręku oczekują na pojawienie się przeciwnika.

KONFRONTACJA

Drzwi do salonu uchylają się przed wami bezszelestnie, niczym powieki nagle przebudzonego człowieka, ukazując waszym oczom rozświetlone złotym płomieniem lamp wnętrza bogato wyposażonego pomieszczenia. Na kanapie pod południową ścianą siedzi starszy mężczyzna o sinej i spuchniętej twarzy. Spod nabrzmiałych powiek spoglądają na was błagalnie jasnyniebieskie, udreżone oczy. Gdyby nie wiek i ubiór moglibyście przysiąc, że to właśnie ucieleśnia się jedna z postaci wielkiego gobelinu przedstawiającego scenę jakiegoś dawno zapomnianej bitwy, który zdobi ścianę za kanapą. Ludzie mordujący się w błocie powstałym po zmieszaniu ziemi z krwią, drgające w agonii wierzchowce o najdziwniejszych kształtach – skrzydlate konie, bestie o długich, sępich szyjach i potężnych dziobach, smoki, mantikory i inne maskary. Największe wrażenie robią zle ślepią, wylaniające się z nabrzmiałych czernią chmur i przyglądające się krwawej jatce z jakimś niezmiernym szyderstwem. Nie czas jednak, by podziwiać dziwaczne dzieło nieznanego mistrza. Nie tylko zle oczy z gobelinu spoczywają teraz na waszych osobach. O wiele bardziej realne niebezpieczeństwo czyha ze strony dwóch odzianych w skórnie wojowników, siedzących na bogato wyścielanych krzesłach przy rzeźbionym w dekoracyjne wzory stole. Przed waszym wejściem popijali wino, roztrząsając jakieś własne problemy. Nagłe pojawienie się drużyny zamroziło ich w pół słowa. Wyglądają teraz niczym kolejna ozdoba salonu, wybaluszając na was oczy w szczerym zdumieniu. Musicie szybko działać, bandyci za chwilę otrząsną się z zaskoczenia i zapewne sięgną po miecze leżące na stole w zasięgu ręki.

HARWIK

Imię: Harwik				KARTA CECH	
MODYFIKATORY					
Cecha	Umiejętność + Cecha + Specjalne			= Suma	Cecha
Sila	-	+	2 + _____	= +2	Sila
Zwinność	-	+	1 + _____	= +1	Zwinność
Inteligencja	-	+	0 + _____	= 0	Inteligencja
Poruszanie	-	+	0 + _____ -I (skórznia)	= -1	Poruszanie
Obrona	-	+	1 + _____ +I (skórznia)	= +2	Obrona
Zwarcie	+4	+	2 + _____ (miecz, +I do obrażeń)	= +6	Zwarcie
Pociski	+1	+	1 + _____	= +2	Pociski
Ogólne	+1	+	0 + _____	= +1	Ogólne
Przebiegłość	+1	+	0 + _____ -I (skórznia)	= 0	Przebiegłość
Percepcja	+1	+	0 + _____	= +1	Percepcja
Magia	-2	+	-2 + _____	= -4	Magia
Wytrzymałość	-	+	50 + _____	= 50	Wytrzymałość

Wypożyczenie: miecz, skórnia, pas z sakiewką (14 monet miedzianych)

Notatki: Harwik jest niski i krępy. Na jego ponurej, kamiennej twarzy nie gości żaden grymas. Ma zimne, przeszywające na wskroś oczy mordercy.

Imię: Hertog					KARTA CECH	
MODYFIKATORY						
Cecha	Umiejętność + Cecha + Specjalne				= Suma	Cecha
Sila	-	+	2	+ _____	= +2	Sila
Zwinność	-	+	1	+ _____	= +1	Zwinność
Inteligencja	-	+	0	+ _____	= 0	Inteligencja
Poruszanie	-	+	0	+ _____ -I (skórznia)	= -1	Poruszanie
Obrona	-	+	1	+ _____ +I (skórznia)	= +2	Obrona
Zwarcie	+2	+	2	+_(miecz, +I do obrażeń)	= +4	Zwarcie
Pociski	+2	+	1	+ -I (sztylet,-I do obrażeń)	= +2	Pociski
Ogólne	+1	+	0	+ _____	= +1	Ogólne
Przebiegłość	+1	+	0	+ _____ -I (skórznia)	= 0	Przebiegłość
Percepcja	+2	+	0	+ _____	= +2	Percepcja
Magia	-2	+	-2	+ _____	= -4	Magia
Wytrzymałość	-	+	50	+ _____	= 50	Wytrzymałość

Wypożyczenie: miecz, sztylet, skórnia, pas z sakiewką (18 monet miedzianych)

Notatki: Hertog jest średniego wzrostu, smukły i zwinny. Ma kasztanowe włosy i piwne oczy. Na lewym ramieniu widnieje tatuaż przedstawiający żabę.

ZAKOŃCZENIE

Odpoczywacie po krwawej potyczce z bandytami. Niektórzy korzystają z miękkich krzeseł i foteli. Oddech powoli się uspokaja, tętno wraca do normy. Szok walki mija, pozostawiając was w otaczającym świecie, niczym fala przyboju wyrzucająca rozbitków na piaszczystą plażę. Jeszcze trudno wam uwierzyć, że dopiero co otarliście się o śmierć. Przyglądacie się sobie nawzajem szacując obrażenia, po czym przypominacie sobie o celu waszej misji. Starzec, wtulony w róg kanapy, przygląda się wam szeroko rozwartymi oczyma (na tyle, na ile pozwala mu opuchlizna). Z jego miny wnioskujecie, że nie wie, czy jesteście jego wybawcami, czy kolejną grupą rabusiów. Złaste dłonie pokryte plamami, mocno zacisnięte na kolanach, wyraźnie drżą. Próbuje coś do was powiedzieć, jednak z rozbitych warg wydobywa się tylko niezrozumiały bełkot.

UWAGI DLA MISTRZA GRY

Drużyna pomyślnie zakończyła ostatni etap przygody. Jeżeli Barnaba Teremhand (starzec siedzący na kanapie w salonie) przeżył, należy przydzielić każdemu z bohaterów po 100 punktów doświadczenia. Dodatkowo Jakub Teremhand wyprawi na cześć drużyny wspólną ucztę, na której obdaruje bohaterów cennymi upominkami (każdy wart co najmniej 15 srebrnych monet).

Przed grupą stoi jeszcze jeden problem do rozwiązania, a mianowicie sprawa małego złodzieja – Almona. Można przekazać ten kłopot szeryfowi, jednakże jeśli bohaterowie namówią młodego hobbita do powrotu do domu (co nie będzie zbyt trudne) i odwiozą go do rodzinnego smajalu w Bucklandzie, wówczas każdy z nich otrzyma dodatkowo 20 punktów doświadczenia.

PRZYDZIAŁ PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA – PODSUMOWANIE

Za martwego bandytę = 5

Za żywego bandytę = 10

Za nakłonienie szeryfa Holfasta do natychmiastowego działania = 10

Za dobre pomysły uwolnienia zakładnika, na naradzie u Jakuba = 5

Za uratowanie Barnaby Teremhanda = 100

Za odwiezienie Almona do domu = 20

(*) MONENDEI – archaiczna forma hobbitckiego słowa oznaczającego trzeci dzień tygodnia.

Innym przykładem duchów są ludzie, którzy za życia nie wypełnili nałożonego na nich zadania. Przez to błakają się przez wieki, aż do momentu, gdy nie znajdzie się ktoś, kto mógłby im pomóc. Jednak nie zawsze proszą o pomoc. W wielu przypadkach przejmują władzę nad ciałem żywej istoty, jej rękoma dokonując zemsty, bądź też wymierzając sprawiedliwość.

Zazwyczaj, aby zniszczyć ducha, trzeba poznać przyczyny zatrzymujące go w świecie żywych, a potem wykorzystać tę wiedzę do uwolnienia go. Jeżeli duch nie odchodzi dlatego, że jego śmiertelne ciało nie zostało pochowane, należy dopełnić ceremonii pogrzebowych i w ten sposób pomóc mu.

Występowanie

Jako że duchy powstają z osób, które nie do końca pogodziły się ze swoją śmiercią, występują wszędzie tam, gdzie spoczywają zwłoki – w starych zamkach, na polach bitwy – tam, gdzie za życia spotkała je śmierć.

Specjalne zdolności

Duchy:

- mogą zostać zranione tylko bronią silnie magiczną;
- mogą zależnie od swojej woli stać się widzialne, materialne itp.;
- są odporne na wszystkie czary zadające rany (takie jak magiczny pocisk, ognista kula itp) oraz zaklęcia oddziałujące na umysł (uroki, iluzje);
- są odporne na działanie wody święconej;
- swoim dotknięciem odbierają od 10 do 50 (gestia Mistrza Gry) punktów energii życiowej;
- na widok ducha każdy bohater powinien wykonać rzut obronny na sugestię (na – 20/ każde 50 UM stwora). Jeżeli jest on nieudany, postać ucieka przez 2k10 rund zmodyfikowane o wysokość jej poziomu (bohater z 10 poziomu ucieka przez 2k10 rund minus 10); w nocy zjawy są o wiele potężniejsze, od każdego trafienia otrzymują tylko połowę obrażeń, same zadają ich dwa razy więcej. Potrafią też samym spojrzeniem uśmiercić ofiarę (tylko jedną w ciągu 24 godzin), jeżeli ta nie wykona rzutu obronnego na szok.

Słabe strony

Duchy są szczególnie wrażliwe na wszystkie czary rzucane przez dobrych kapłanów (rzut na 1/2 odporności).

W świetle słońca ich współczynniki spadają do połowy.

Nie mogą oddalić się od miejsca swojej śmierci.



Jaroslav Musial

CHARAKTERYSTYKI BOHATERÓW PRZYGODY „ZAKŁADNIK” DO SYSTEMU „KRYSTAŁY CZASU”

BILL

Wojownik; POZ 2; CHAR N - Z; PDośw. 10
 ŻYW 120; SF 160; ZR 80; SZ 70; INT 90; MD 100; UM 60; CH 80; PR 60;
 ODPORNOŚCI: 1-50; 2-50; 3-45; 4-45; 5-35; 6-55; 7-50; 8-45; 9-45; 10-45;
 BRONŹ 1: Sztylet typowy.; bgł. 100%, TR 124%; opżn. 1; SKUT 100 kl.; OB +10; SP B; AT 3
 ZBROJA: Skórzana; OGR. -; ; OB bl./dal. +45/+35; WYP 30/70/50

HENRY

Wojownik; POZ 2; CHAR N - Z; PDośw. 10
 ŻYW 120; SF 160; ZR 80; SZ 70; INT 90; MD 100; UM 60; CH 80; PR 60;
 ODPORNOŚCI: 1-50; 2-50; 3-45; 4-45; 5-35; 6-55; 7-50; 8-45; 9-45; 10-45;
 BRONŹ 1: Sztylet typowy.; bgł. 100%, TR 124%; opżn. 1; SKUT 100 kl.; OB +10; SP B; AT 3
 ZBROJA: Skórzana; OGR. -; ; OB bl./dal. +45/+35; WYP 30/70/50

HARWIK

Wojownik; POZ 4; CHAR N - Z; PDośw. 25
 ŻYW 130; SF 180; ZR 90; SZ 80; INT 100; MD 110; UM 70; CH 100;
 PR 60;
 ODPORNOŚCI: 1-65; 2-65; 3-60; 4-60; 5-50; 6-70; 7-65; 8-60; 9-60; 10-60;
 BRONŹ 1: Miecz długi typowy.; bgł. 120%, TR 157%; opżn. 3; SKUT 185 tn.; OB +20; SP 2B; AT 1
 ZBROJA: Skórzana; OGR. -; ; OB bl./dal. +65/+45; WYP 30/70/50

HERTOG

Wojownik; POZ 3; CHAR N - Z; PDośw. 15
 ŻYW 125; SF 172; ZR 85; SZ 75; INT 95; MD 105; UM 65; CH 85; PR 60;
 ODPORNOŚCI: 1-60; 2-60; 3-55; 4-55; 5-45; 6-65; 7-60; 8-55; 9-55; 10-55;
 BRONŹ 1: Miecz długi typowy.; bgł. 110%, TR 135%; opżn. 3; SKUT 168 tn.; OB +20; SP B; AT 1
 ZBROJA: Skórzana; OGR. -; ; OB bl./dal. +60/+40; WYP 30/70/50

PRZED DOMEM BARNABY

Wspinaczka możliwa tylko dla kogoś posiadającego odpowiednią zdolność profesjonalną.

Wyłamanie drzwi na werandę: rzut na 1/5 SF.

SEKRETNE PRZEJŚCIE c.d.

Otwarcie kłódki wytrychami: rzut na 1/2 szansy z powodu złego stanu kłódki.

Wyrwanie rzut na 1/10 SF.

Przy schodzeniu po drabinie przy przegniłym szczeblu rzut na 1/10 SZ. pierwszy. Następni rzut na 1/2 ZR. akt.

PIWNICA

Rzut na 1/10 ZR. lub rabusie zostaną ostrzeżeni halsem.

Przydzielenie punktów doświadczenia jak w przypadku LoR.