Coma

1

Scenariusz na konkurs

Quentin XVI

2014

autorstwa amenarhi

Witaj, Mistrzu Gry!

Sięgając po ten wolumin, oczekujesz z pewnością, że odnajdziesz na jego kartach opowieść godną najwyższej uwagi, pełną tajemnic, niebezpieczeństw i przygód. Autor pragnie zapewnić, iż postarał się zawrzeć tu wszystko, czego możesz potrzebować, by wypełnić czas swych towarzyszy ponurą, lecz fascynującą historią. Jednakże, pamiętaj, że oddana w Twe ręce księga jest jedynie narzędziem, zaś ciężar stworzenia z jej pomocą najdoskonalszej opowieści, która porwie Twych przyjaciół, zawsze spoczywa wyłącznie na Twoich barkach.

Wśród rozdziałów natrafisz na rady, które pomogą Ci zadbać o wszelkie szczegóły. Jeśli znasz sposoby, jakie autor podpowiada, nie spoglądaj nań z wyższością, jeno odnajdź te, które mogą posłużyć Ci podczas Twej gawędy.

Niniejsza historia zapewni satysfakcję dwóm lub więcej Graczom, jednakże nie będzie wielkim wyzwaniem dla grupy liczniejszej niż piątka. Jeśli pragniesz przedstawić ją tak wielu towarzyszom, powinieneś zwielokrotnić przeciwników, jakich postawisz na drodze swych bohaterów lub obdarzyć wrogie istoty stosownymi atrybutami.

Możesz tę opowieść wpleść w inną, którą aktualnie poznają Twoi towarzysze lub zaproponować ją, jako całkowite *novum*; autor nie zamierza narzucać Ci żadnego rozwiązania, lecz poszukuj w księdze wskazówek, które być może ułatwią Ci splecenie tej historii z rodzącymi się w Twej głowie kolejnymi pomysłami.

Całość rozegra się w trzech sąsiadujących wioskach, z których pierwsza położona jest przy szlaku handlowym. Możesz wybrać te, w jakich okolicy znajdą się akurat Twoi bohaterowie, bądź stworzyć na ich drodze odpowiednie osady.

Wypadki tu opisane mogą przydarzyć się podróżnikom w każdym świecie, w jakim istnieje magia, a miecz pozostaje dumną bronią prawdziwych wojowników, lecz autor w zamyśle przypuszczał, iż areną dla poniższych wydarzeń będzie państwo Sigmara lub inna kraina Starego Świata. Nie sądź jednak, że tym samym pragnie się decydować za Ciebie – jeśliś gotów włożyć wysiłek i czas w zmianę przygotowanych opisów i atrybutów, uczyń to.

Wiesz już wszystko, co wstępne i najwyższa pora, abyś przerzucił kartę, skupiając uwagę na opowiadanej tu historii. Na zakończenie autor pragnie życzyć Ci satysfakcjonującej lektury i stworzenia wielce udanej gawędy.

Proponowane nazwy wiosek:

Aufbruch (*z niem.* wymarsz, wyjazd)

Rastdorf (*z niem.* Rast – odpoczynek, spokój, Dorf - wieś)

Leerheim (*z niem.* Leer – opustoszały, Heim – ognisko domowe)

Jeśli któryś spośród Twych towarzyszy, dzięki znajomości języka, domyśli się znaczenia powyższych nazw, niechaj będzie to jego przewaga. Wszak mawiają „pamiętajcie wszyscy młodzi: co kto umie, nie zaszkodzi”.

Co czeka naszych herosów?

Przedstawiona historia pozwoli Twoim towarzyszom wcielić się w podróżnych, którzy podjęli się misji odnalezienia zaginionego oddziału strażników dróg. Podążając za wskazówkami, awanturnicy dotrą do wsi, w której odkryją pogrążonych w nienaturalnym uśpieniu mieszkańców – oraz poszukiwanych strażników. Nie znając sposobu na obudzenie śpiących, chcąc wypełnić zadanie, będą zmuszeni poznać przyczynę dziwnego stanu rzeczy i zwalczyć ją.

Winą za wydarzenia w wiosce należy obarczyć rezydującego w pobliskiej wieży upiora. Jest on efektem szalonych eksperymentów nekromanty, który przed laty w owej zamieszkiwał i jest istotą o ograniczonej mocy, lecz nieskończenie złej woli. By poznać jego związek z letargiem wieśniaków, podróżnicy będą musieli udać się do wieży i na podstawie odnalezionych wskazówek zrozumieć, z czym przyjdzie im walczyć. Co gorsza, upiór, zawieszony między życiem i śmiercią, nie jest widoczny w materialnym świecie i aby się z nim zmierzyć, trzeba świadomie wkroczyć do jego królestwa koszmarów, w którym przebywają dusze wszystkich uśpionych. Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, iż czas działa na niekorzyść Bohaterów: każda noc, spędzona w zasięgu mocy potwora, naraża awanturników na senne opętanie, a złej bestii potrzeba już ledwie paru dusz, by dzięki nim zdołała wyrwać się na świat zewnętrzny.

Podczas tej niebezpiecznej rozgrywki, Bohaterom z nieoczekiwaną pomocą mogą przyjść banici, których bliskich także dotknęła klątwa dziwnego snu. Zdeterminowani, by ocalić rodziny, zbójcy ze szlaku zaryzykują nawet ujawnienie się w obliczu przedstawicieli prawa. Awanturnicy będą musieli zdecydować, czy zechcą skorzystać ze wsparcia przestępców i co uczynią z taką znajomością później...

Kto wyruszy na poszukiwania?

Znając zarys opowieści, Mistrzu, rozumiesz doskonale, że nie każda postać, jaką zechcą stworzyć (bądź już stworzyli) Twoi towarzysze, będzie zdolna odnaleźć się w tworzonej przez Ciebie gawędzie. Potrzebujesz awanturników, którzy nie odmówią Twoim próbom włączenia ich w historię uśpionej wsi.

Poniżej autor przedstawił kilka wskazówek, które mogą pomóc w łatwym włączeniu nowych postaci w wydarzenia tego scenariusza, zaś na końcu księgi odnajdziesz propozycje gotowych bohaterów.

Powiązania awanturników ze scenariuszem:

Postaci strażników dróg – otrzymali rozkaz odnalezienia zaginionych

Postaci z umiejętnościami: *tropienie*, *wykrywanie pułapek*, *rozpoznawanie roślin*, etc. lub posiadacze psów tropiących – straż dróg wynajmie takie osoby

Postaci najemników – straż organizuje grupę poszukiwawczą, najemnikom płacą złotem

Postaci piśmienne – straż dróg szuka skryby (tylko, jeśli fabuła nie zakłada od razu zaginięcia oddziału), który może spisać raport od dowódcy strażników, przebywających w terenie

Pobudki osobiste – w zaginionej grupie służył krewny lub ukochana/y jednego z graczy. Może być w niebezpieczeństwie.

Od czego zaczniemy?

Historia rozpoczyna się w pierwszej z trzech wsi, tej leżącej przy szlaku handlowym. Znajduje się tu strażnica służby dróg oraz położony przy trakcie zajazd „Pod Krowim Łbem”.

Kilka dni temu wyruszył stąd patrol, który miał sprawdzić pogłoski o siedzibie bandytów w pobliskich lasach. Strażnicy mieli założyć bazę w gospodzie w drugiej wsi, a potem zorganizować kilka wypadów po okolicy.

W międzyczasie strażnica podjęła jednak decyzję o wysłaniu dodatkowej grupy. Od Ciebie, Mistrzu, zależy, czy mają to być posiłki czy grupa poszukiwawcza. Niezależnie od tej decyzji, wśród wysłanych powinni się znaleźć awanturnicy.

Bohaterowie mogą zostać zwerbowani dzięki rozwieszonym wszędzie plakatom reklamowym lub w gospodzie, gdzie mogą zasłyszeć miejscowe plotki. Właścicielem ”Krowiego Łba” jest przyjaciel miejscowego kapitana straży dróg, jegomość Ripertus Uhlmann. Zapewnia on ulgi na jadło i napitek tym, którzy zainteresują się służbą u kapitana. Na drzwiach i ścianach wiszą afisze, opisujące pracę strażnika dróg w pięknych, choć niekoniecznie prawdziwych słowach. Jadło i trunki podaje się proste: dziczyzna, kasza i chleb, piwo, kompot, trunki własnej roboty. Karczmarz, Walther Dein ma obowiązek zachęcania przyjezdnych do wstąpienia do straży, a także odczytywania afiszy niepiśmiennym, ale robi to wyjątkowo niechętnie i od niego bohaterowie niewiele się dowiedzą (chyba, że zapłacą za każdą informację).

Możesz jednakże pozwolić im podsłuchać rozmowy innych gości, dzięki czemu dowiedzą się, co słychać we wsi lub sprawić, że zaczepi ich pracujący dla straży dróg tropiciel i sam zachęci do udziału w zbliżającej się wyprawie.

Jeśli bohaterowie wykażą zainteresowanie sprawą, będą musieli skierować się do strażnicy dróg. Tam spotkają się z dyżurnym sierżantem, który wtajemniczy ich we wszystkie szczegóły. Za każdą formę wynajęcia ich, straż zaoferuje korzystną zapłatę. Sam powinieneś ocenić, jaka kwota będzie odpowiednia, w zależności od ryzyka powierzanej misji. Pamiętaj jednak, że bohaterowie nienarzekający na brak grosza, niekoniecznie zainteresują się takim zajęciem.

> Możesz ominąć pierwszy etap rozgrywki i wprowadzić bohaterów do gry w Rastdorfie (gdzie młody strażnik poprosi ich o pomoc) lub w samym Leerheim, dokąd będą musieli trafić przypadkiem, najlepiej po zmroku.

W drodze

Przyjąwszy zlecenie, bohaterowie powinni wyruszyć w drogę. Daj im czas, by mogli przygotować się do podróży, lecz jeśli pragną ruszać natychmiast, nie przypominaj o zakupie sprzętu i zapasów.

Przykładowi inni goście zajazdu:

Złodzieje; dysponują łupem, który chętnie wypchną za dobrą cenę. Nie narzucają się, zagadnięci prędko przejdą do interesów.

Młody rycerz na schadzce z damą; wpatrują się w siebie z uwielbieniem i ściskają dłonie pod stolikiem, a od szeptanych wyznań miłości mniej ckliwych awanturników może zemdlić. Oboje, zagadnięci, będą mili.

Odpoczywający po pracy drwale; hulają, przepijają zarobek. Zaczepieni pyskują, lecz nie są skorzy do bitki.

Poszukiwacze złota; posilają się w milczeniu. Nikogo nie zagadują, łypią nieprzyjaźnie, zaczepieni są opryskliwi.

(Opcjonalnie) Banici z poszukiwanej w okolicy szajki. Próbują podsłuchać coś, co pomogłoby obudzić rodziny ich towarzyszy z trzeciej wsi. Ostrożni, trzymają się na uboczu, rozmowy będą zbywać.

Zgodnie z tym, co awanturnicy usłyszeli w strażnicy, oddział miał założyć bazę w odległej o jakieś 10 mil wiosce na południu*. Droga wiedzie spokojnym leśnym duktem, oddalającym się od szlaku handlowego, więc nie powinni natrafić na innych podróżnych, mogą jednak odczuć, że są śledzeni (gdybyś zdecydował, że ruszają za nimi obecni w zajeździe banici; podążają oni za bohaterami, by im się przyjrzeć, lecz przed uśpioną wioską porzucą trop, by powrócić do kryjówki i powiadomić o ich obecności resztę szajki).

**Wzajemne położenie wsi ustalone przez autora*

Wioska jest mniejsza i spokojniejsza od poprzedniej. Nie ma palisady, lecz w centralnej części mieści się otoczony ostrokołem zajazd „Druga Kwarta". W środku awanturnicy napotkają młodego strażnika, którego pozostawiono w zajeździe, by oczekiwał rozkazów od zwierzchnictwa i meldował o postępie grupy. W zależności od tego, jak zdecydowałeś wcześniej, młodzieniec powinien być zaniepokojony brakiem wieści od pozostałych członków oddziału lub spokojnie powiadomić przybyłych, kiedy jego towarzysze planowali powrócić. Strażnik może także poinformować drużynę, dokąd wybrali się jego kompani, a więc do sąsiedniej wioski. Tutejsi sugerowali, że od jakiegoś czasu nie mają wieści od jej mieszkańców.

Jeśli awanturnicy zechcą zaczekać na strażników w karczmie, będą mieli zapewniony darmowy nocleg i jeden posiłek dziennie, gdyż zajazd jest opłacany i wspierany przez straż dróg, a drużyna chwilowo pozostaje na służbie. Prędzej czy później będą jednak musieli wybrać się do wspomnianej osady, czy to w sytuacji, gdy oczekiwanie na oddział się przedłuży, czy jeśli od początku przybywają do „Drugiej Kwarty" z zamiarem odszukania zaginionych. Jeśli jednak (jeżeli oddział nie jest jeszcze uznany za zaginiony) zdecydowali się powrócić do strażnicy i zameldować o wszystkim, sierżant wyśle ich z misją odnalezienia zwiadowców i udzielenia im pomocy. Straż dróg ma za mało ludzi, dlatego póki nie będzie to konieczne, nie przydzieli drużynie żadnego wsparcia.

Jeśli awanturnicy są podatni na brzęk złotych monet, dobrym sposobem na zachęcenie ich do udziału w poszukiwaniach może być sugestia, iż strażnicy zostali zaatakowani przez bandytów. Za schwytanie przestępców wyznaczone są nagrody i jest to dla bohaterów świetna sposobność do zarobienia dodatkowych koron.

W sennym koszmarze

Podróż z drugiej wioski do trzeciej jest nieco dłuższa i bardziej wyczerpująca. Osady dzieli odległość około 20 mil, a droga jest ledwie zarośniętą ścieżynką. Sama wioska także jest niewielka, skupia kilka domostw i niewielką gospodę, przeznaczoną bardziej dla miejscowych niż przyjezdnych. Wokół osady brak ostrokołu, lecz sama karczma jest zbudowana z grubych desek, a dębowe drzwi wyglądają na wytrzymałe.

Dotarłszy do celu, awanturnicy będą mogli dostrzec kilka niepokojących drobiazgów (zdecyduj, czy zauważą wszystkie automatycznie, czy też będą musieli wykonać odpowiednie testy, przynajmniej w niektórych przypadkach):

- Nienaturalna pustka – nikt się nie kręci przy żadnym obejściu, nie widać mieszkańców ani zwierząt gospodarskich.
- Cisza – wieś jest milcząca, a jedyne dźwięki, jakie słychać, to odgłosy lasu, śpiew ptaków i szum wiatru.
- Kurz – we wszystkich domostwach podłogę i sprzęty pokrywa warstwa kurzu (różnej grubości) oraz ślady (w niektórych), świadczące, że ktoś chodził po izbach (to ślady współmieszkańców, którzy zorientowali się, że sąsiedzi zasnęli; znaleźć je można tylko w tych chatach, których właściciele zasnęli na samym początku, nim ludzie zorientowali się, że jakiś kłopot dręczy ich wioskę).
- Śpiący – ludzie i zwierzęta na pierwszy rzut oka wydają się martwi; mieszkańcy leżą w łóżkach, owinięci kocami, krowy i świnie stoją w swych zagrodach, kury siedzą na grzędach, nawet psy i koty zastygły w bezruchu. Wszyscy są ułożeni w naturalnych pozycjach, zupełnie, jakby umarli we śnie. Wielu jest wychudłych, niektórym widać żebra, jakby przed „śmiercią" głodowali (dotyczy to tych, którzy zasnęli pierwsi, ostatnie ofiary nienaturalnego snu wciąż wyglądają dobrze odżywione).

Letarg - zasady

Ogólne:

Wszyscy pogrążeni w śpiączce mają niższą temperaturę ciała; wydają się chłodni, lecz nie całkowicie zimni. Oddychają bardzo płytko, przez co łatwo ten oddech przeoczyć i nie poruszają się, leżąc cały czas w tej samej pozycji. Pod powiekami nie widać tęczówek, a tylko białka, jednak są one nieruchome.

Dla medyków:

Uciśnięcie płatka ucha lub uszczypnięcie skóry u śpiących powoduje, że powraca ona do właściwej pozycji (u zmarłych pozostaje nienaturalnie naciągnięta), uciśnięcie paznokci daje chwilowe zaczerwienienie, potem kolor wraca do normy. Są to typowe oznaki życia, dzięki którym da się stwierdzić, że uśpieni żyją.

Próby zbudzenia:

Szarpanie śpiących, potrząsanie nimi, uderzanie po twarzy, polewanie zimną wody, czary, etc. – nic nie skutkuje. Uśpionych nie da się obudzić żadną znaną bohaterom metodą. Pozostają w takiej pozycji, w jakiej się ich zostawi, nie poruszą się nawet, gdyby ktoś pragnął ich skrzywdzić czy zabić.

Zrozumienie, że żyją i tylko śpią, jest trudne, i jeśli zechcesz, możesz zażądać odpowiedniego testu.

Wszyscy śpiący, także zwierzęta, znajdują się pod wpływem upiora z wieży i błądzą w jego sennym królestwie. Ci, którzy zasnęli z samego początku są wychudli i wyglądają źle w porównaniu z tymi, którzy zasnęli zaledwie przed paroma dniami. U zwierząt widać identyczną zależność. Duchy mieszkańców są bardzo luźno związane z ich ciałami, stąd nieruchomość śpiących i brak objawów śnienia (ruchu gałek ocznych, wydawania dźwięków, jakichkolwiek emocji widocznych na twarzy). Z każdym dniem trwania w letargu śpiący są słabsi, lecz bardzo trudno to odkryć. Możesz jednak zdecydować, że codzienne uważne obserwowanie ich może nieco zmniejszyć utrudnienie.

Niezależnie, czy awanturnicy od razu odkryją obecność pogrążonych w śpiączce, prędzej czy później postanowią wyruszyć na poszukiwanie strażników dróg, gdyż po to tu w końcu przybyli. Odnajdą ich w karczmie, rozlokowanych po pokojach dwójkami - wszyscy śpią. Czwórka zasnęła już pierwszej nocy pobytu tutaj. Dowódca oddziału i ostatni strażnik usiłowali odnaleźć sposób, by ich zbudzić, lecz oczywiście im się nie udało. Wzbraniając się przed pozostawieniem towarzyszy na pastwę losu, pozostali w wiosce i próbowali czuwać – sierżant usnął na krześle, a strażnik w łożu, ale z bronią w ręku (czwórka strażników, którzy jako pierwsi zapadli w letarg, nie mogli się spodziewać, że śpiączka ich dotknie, stąd leżą normalnie w łóżkach).

W tym momencie niektórzy (lub wszyscy) bohaterowie zaczną wzbraniać się przed pozostaniem w „nawiedzonej" wsi. Możesz przekonywać ich, że alternatywą jest nocleg w lesie, albo podróż powrotna nocą, a nawet próbować utrudniać im i jedno i drugie (odgłosy dzikich zwierząt, psująca się pogoda, ostatecznie pełnia Morrslieba), ale jeśli będą zdeterminowani, nie działaj im na przekór.

Próba ucieczki awanturników poza granice wsi jest naturalnym zachowaniem, szczególnie, o czym bohaterowie nie mogą jednak wiedzieć, że upiór potrzebuje w swym królestwie już tylko dwóch ludzi, lub jednego człowieka i dwóch zwierząt. Kiedy opęta tych kilka dodatkowych istot, zwiększona moc pozwoli mu wyrwać się z okowów snu i zaistnieć w realnym świecie. Opis wydarzeń na taką ewentualność znajdziesz na końcu niniejszej księgi, poniżej natomiast autor prezentuje Ci opis zasad, związanych z nocowaniem w zasięgu władzy upiora.

Nocleg we wsi

Ryzyko śpiączki

Każda noc spędzona bezpośrednio w graniach domeny upiora zwiększa ryzyko zapadnięcia w śpiączkę. Śpiący bohaterowie powinni mieć w tajemnicy wykonane testy *Siły Woli*.

* testy zdane oznaczają, że wyrwali się spod sennej kontroli upiora; fabularnie budzą się zmęczeni i niewyspani, mając wrażenie przespania nocy bez snów. Otrzymują drobne, kumulatywne kary do wszystkich testów (np. 5%).

* testy niezdane oznaczają, że upiór zaczyna zyskiwać władzę nad bohaterami. Budzą się wypoczęci, lecz mając mglistą pamięć o niepokojących koszmarach na temat pustki, wśród której błądzili. Nie otrzymują żadnych kar, lecz w tajemnicy powinieneś zaznaczać każdemu awanturnikowi ilość niezdanych testów w swoich notatkach.

Autor doradza, byś rozegrał z graczami (najlepiej na osobności) dziwne, senne wędrówki po obcej krainie, spowitej mgłami, lecz jeśli zbytnio przedłuży to czas rozgrywki, możesz śmiało odstąpić od tego zamysłu.

Trzy niezdane testy (trzy noce we władzy upiora) poskutkują tym, że czwartego ranka bohater już się nie obudzi.

Autor proponuje aż trzy oblane testy, by klątwa zaczęła działać na bohaterów, mimo, iż choćby strażnicy dróg usnęli już po pierwszym dniu pobytu we wsi. Jeśli jednak pragniesz mocno zwiększyć trudność przygody, możesz dowolnie zmniejszyć liczbę nocy, które trzeba przespać we wsi, by zapaść w letarg, choćby do jednej.

Kto pierwszy padnie ofiarą?

Jeśli obawiasz się, że któryś z graczy nie podoła udźwignięciu roli, polegającej na milczeniu i odgrywaniu uśpionego przez dłuższą część przygody lub też nie zamierzasz celować w żadnego ze swych współgraczy, dobrym pomysłem jest uśpienie jakiegoś bohatera niezależnego. Jeżeli z kolei uważasz, że pozbawienie drużyny obecności tej osoby mogłoby mieć dramatyczne konsekwencje, możesz skorzystać z postaci tropiciela z psem, który to właśnie pies padłby ofiarą sennej magii.

Co robić, jeśli nie będą spali wcale lub będą spali w dzień?

Jeśli postaci graczy wpadną w obawy przed snem i zaczną go unikać, powinieneś nakazać testy kondycji (*Wytrzymałość*), zwiększając ich trudność za każdą nieprzespaną noc, oraz nałożyć kumulatywne kary (według własnego uznania) do wszystkich testów za każdą kolejną noc bez snu. Jeśli jednak awanturnicy wykażą się bystrością umysłu i zechcą odsypiać zarwane noce w dzień, warto, abyś nagrodził ich kreatywność – w ciągu dnia moc upiora słabnie, co odzwierciedla podwojenie wartości testowanej *SW* (testy wykonaj w tajemnicy).

Efekty dotyczące zdanych i niezdanych testów są takie same jak nocne, z tym, że test zdany nie powoduje żadnej kary, zaś fabularnie wyraża się mniej nasilonym uczuciem zmęczenia (co znów odzwierciedla dzienną słabość upiora).

Jak trwoga, to do boga!

Zwrócenie się z modlitwą do boga snów, Morra, powinno powodować ułatwienie testów *SW* (np. o 10%). Posiadanie z sobą symbolu boga snów powinno również wywoływać efekt w postaci opieki Morra nad swym wiernym (ułatwienie o 5%, może być kumulatywne z modlitwą). Jeśli chcesz, możesz przyznać niewielkie ułatwienie także za modlitwę do jakiegokolwiek innego bóstwa i/lub posiadanie jego/jej symbolu.

Zasięg mocy

Władza upiora obejmuje obszar o promieniu paru mil w każdą stronę od wieży. Oznacza to, że przebiega w lesie i aby wydostać się w zasięgu ingerencji bestii, bohaterowie musieliby właśnie tam nocować.

Zrujnowana wieża: eksploracja siedziby upiora

Jeżeli chcesz, możesz pominąć ten epizod, lecz przeprowadzenie go będzie sporym uproszczeniem dla Twoich współgraczy; dzięki wcześniejszej eksploracji wieży, bohaterowie nie będą zaskoczeni jej obecnością (oraz, ewentualnie, dodatkowymi przeciwnikami), gdy dotrą do niej podczas sennej eskapady. Wieża wznosi się jakieś pięć mil drogi w głąb wzgórz. Widać ją z wioski, więc awanturnicy dość szybko mogą zechcieć ją zwiedzić.

Wieżę wybudowano dawno temu, jako obserwacyjną, lecz z niewyjaśnionych powodów opustoszała. Kilka dziesięcioleci niszczała, zapomniana, potem (kilkadziesiąt lat temu) stała się siedzibą maga, prowadzącego niebezpieczne eksperymenty z dziedziny nekromancji. Czarownik rezydował w niej parenaście lat, badając sekret nieśmiertelności, i odkrył, jego zdaniem, doskonały sposób na przezwyciężenie ludzkiej słabości, jaką jest starość i śmierć. Popełnił jednak błąd, być może wypływający z zadufania, a może ze zwykłego pośpiechu, i podczas przeprowadzania rytuału coś wymknęło mu się spod kontroli. Czarnoksięska moc, mająca zapewnić mu wieczną młodość, pochłonęła jego ciało i umysł. Ludzka świadomość i wszelkie pragnienia nekromanty przepadły, pozostawiając wyłącznie obsesję nieśmiertelności i wyolbrzymione lęki, które ostatecznie przyoblekły się w kształt upiora. Z biegiem lat istota ta, uwięziona w kręgu ochronnym, nakreślonym przez nekromantę w trakcie rytuału, nauczyła się przenikać do snu ludzi, żyjących w pobliskiej wsi i kraść ich siły życiowe. Dzięki tej odrobinie magii upiór zdołał stworzyć własne królestwo, w którym pozostaje niepodzielnym władcą i w którym nie musi obawiać się starości, bowiem czas zatrzymał się tu w miejscu.

W wieży na bohaterów czyha kilka niebezpieczeństw. Od czasu, gdy zginął ostatni rezydent, różne stworzenia zalęgły się w jej obrębie, a niektóre z nich są jego zapomnianymi sługami, nad którymi jednak upiór nie ma władzy.

Piwnica

Zombi – są dawnymi sługami czarnoksiężnika, który prowadził na nich mało znaczące badania. Bez celu snują się po wyniszczonym laboratorium w podziemiu i istnieje szansa, że nawet nie zauważą śmiałków, którzy wtargną do wieży, albo wręcz do piwnicy. Prócz nich znajduje się tu zapomniany i zniszczony stół sekcyjny oraz narzędzia sekcyjne. Powinieneś jednak przemyśleć, czy pragniesz pozostawić swym graczom tak znaczną wskazówkę, co do zamiarów dawnego mieszkańca wieży, jaką są jednocześnie zombi, stół i narzędzia sekcyjne.

Zombi - zasady

Zombi bez kontroli czarnoksiężnika są *podatne na głupotę* oraz *podatne na niestabilność* (gdy stają się niestabilne od razu rozwiewają się w pył). Wywołują *strach* w żywych istotach, które zaatakują, same są jednak odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne. Gdy ruszą do ataku i *przegrają* rundę, muszą wykonać udany test *Cech Przywódczych*, by kontynuować walkę. Ich ciosy mają 20% szans na zarażenie *grobową zgnilizną*, a te rany, które nie zostały zakażone chorobą, są narażone (50% szans) na *infekcję ran*.

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	25	0	3	3	5	10
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	10	10	14	14	14	-

Parter

Chłościel - tuż przy wejściu do wieży, w ścianie ukrył się chłościel, niewielki czerw drapieżny. Prócz niego nie ma tu nic, za wyjątkiem dużej ilości kości stworzeń, które padły jego ofiarą. Zakurzoną podłogę pokrywają ślady zwierząt, które zaglądały do wieży w ostatnim czasie – niektóre z nich pozostały tu już na zawsze, inne zdążyły uciec przed atakiem czerwia.

Chłościel - zasady

Wyłącznie uważne badanie ściany zdradzi jego obecność pomiędzy spoinami kamieni (rozpoznanie go wymaga udanego testu, ułatwianego bohaterom posiadającym podstawową wiedzę o roślinach, tj. umiejętność *rozpoznawanie roślin* oraz wszystkim rangerom). Gdy chłościel zlokalizuje ruch w odległości max. 5 metrów od kryjówki, atakuje, automatycznie *zaskakując,* niezależnie, czy bohaterowie prawidłowo zidentyfikowali ślady jego bytności i byli świadomi jego obecności. Czerw zawsze atakuje pierwszy, uderzając kolczastym „pędem" (długość 5 metrów), który zadaje k4 rany, każdą modyfikowaną wg zwykłych zasad (*S* rośliny oraz *Wt* i pancerz ofiary). Jeśli zada jakiekolwiek obrażenia, oznacza to, iż wyrwał fragment ciała swej ofiary i syty nie zaatakuje ponownie przez kilka kolejnych godzin. Możesz zdecydować, że ów gatunek, przywykły do wilgoci i ciemności, będzie cofał się przed ogniem.

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I
0	33	0	1	3	5	*
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	-	0	0	0	0	-

I piętro

Znajdują się tu tylko kostki kilku drobnych zwierząt, resztki zgniłych szmat i gruba warstwa kurzu.

II piętro

Czerwona pleśń – pokrywa część ścian i sufitu w obrębie pierwszej kondygnacji oraz ścian w obrębie drugiej kondygnacji, grubym, ciemnoczerwonym, puszystym kobiercem.

Na tym piętrze panuje względny porządek, nie licząc oczywiście zalegających na wszystkim resztek zarodników oraz porastającej podłogę pleśni.

Czerwona pleśń - zasady

Pod wpływem ruchu w odległości 1 metra od grzyba, z plechy uwalniana jest chmara zarodników, unosząca się nad obszarem o średnicy 5 metrów (utrzymuje się przez 3 rundy). Istoty w obrębie chmury zarodników zostają oślepione (można uniknąć oślepienia, wykonując test *Inicjatywy*). Efekt trwa 2k6 godzin, utrudniając walkę w zwarciu, dystansową oraz ograniczając percepcję (25% kary do testów *WW, US, I, Zr* oraz 25% ułatwienia do *WW* przeciwników, walczących z oślepionym). Dodatkowo, zarodniki wpływają drażniąco na układ nerwowy ludzi i halflingów, wywołując halucynacje (bohaterowie, będący przedstawicielami wymienionych ras, w wyniku kontaktu z zarodnikami otrzymują k6 *punktów obłędu*). Halucynacje możesz wprowadzić w formie rozgrywanych sytuacji, zamiast ograniczać się wyłącznie do poinformowania graczy o konieczności dopisania na kartach odpowiedniej wartości *punktów obłędu*.

III piętro

Na trzecie piętro prowadzi kamienna drabinka (nie ma schodów), która jest jednak bardzo zniszczona, wyślizgana od wilgoci i osłabiona upływem czasu. Możesz zdecydować, że wspięcie się na nią wymaga udanego testu *Zr* (lub *ryzyka*). Po pokonaniu drabinki i przeciśnięciu się przez klapę w podłodze tego piętra, awanturnicy odkryją, że ktoś próbował stworzyć sobie w tym miejscu warunki do mieszkania.

Pod ścianami stoi kilka kufrów, zamkniętych na pordzewiałe kłódki (wystarczy dobrze uderzyć, by je rozbić), w których znajdują się resztki świec, zniszczone od wilgoci

księgi z zaklęciami (nieczytelne), pergaminy oraz dziennik badań nekromanty i zapiski, dotyczące opracowywanych przez niego czarów (zdecyduj, czy cokolwiek da się odczytać i wykorzystać). Prócz kufrów znajduje się tu zapleśniałe legowisko, złożone głównie z wyschniętych liści i porwanych szmat.

IV piętro

Aby przedostać się do pracowni, którą nekromanta urządził na ostatnim piętrze wieży, gracze będą musieli pogłówkować, bowiem nie ma drabinki ani schodów, prowadzących do góry (wysokość od podłogi do sufitu wynosi trzy metry). Gdy już tam dotrą, ujrzą na podłodze wyryty rylcem w kamieniu krąg i pentagram, którego ślad pokryto kredą, teraz ledwie widoczną (lecz zarówno obrys kręgu, jak i pięcioramiennej gwiazdy wciąż są nieprzerwane!). Dookoła kręgu, pod ścianami, stoją dopalone do końca świece (białe, ze zwykłego wosku), identyczne ustawiono także w punktach styku ramion pentagramu z kręgiem; te również dopaliły się wiele lat temu. Mag lub uczony, obecny w drużynie, powinien wiedzieć (lub, jeśli wolisz, wykonać test *Int*), że krąg może służyć do powstrzymania czegoś uwięzionego wewnątrz od uwolnienia się, nawet, jeśli tego nie widać.

Upiór w kręgu

W kręgu znajduje się uwięziony upiór i jeśli linie, wytyczone kredą, zostaną przerwane, przybliży go to do wolności. Jest to wystarczająco dużo, by mógł poruszać się swobodnie po domenie cieni, jednak za mało, by wyrwać go na świat zewnętrzny, nawet, jeśli krąg zostanie całkowicie zniszczony. Posiadając swobodę, upiór mimo wszystko będzie chronił się w wieży; ucieknie z niej przed bohaterami (podczas ich sennej wędrówki) tylko w ostateczności.

Przekroczenie linii nie daje żadnych odczuwalnych efektów, lecz możesz wykonać w tajemnicy rzut *SW* bohaterów. Zdany pozwoli wówczas odczuć niepokój i wrażenie czyjejś obecności w komnacie.

Pomyślne wykonanie testu *wykrywania magicznych istot* ujawni obecność jakiejś istoty wewnątrz kręgu, lecz nie ukaże jej kształtu ani zamiarów.

Dach

Wyjście na zwieńczony blankami dach wieży jest zniszczone, prawdopodobnie przez uderzenie pioruna. Jeśli jednak bohaterowie koniecznie pragną ryzykować i wspinać się po wyślizganych, popękanych kamieniach, nie zabraniaj im tego. Nagrodą za wysiłek będzie możliwość wyjścia na zewnątrz i piękny widok na okoliczne wzgórza i lasy.

Jeśli chcesz, Mistrzu, całkowicie pominąć obecność wieży, umiejscawiając kryjówkę upiora w jakimkolwiek innym miejscu, zmień wszystkie istotne szczegóły. W takim wypadku powinieneś jednak zadbać o odpowiednie odczucia awanturników, gdyby przypadkowo zbliżyli się do schronienia bestii.

Nieoczekiwane spotkanie

Opisany poniżej epizod oraz jego ewentualne następstwa wpleć do przygody, by dostarczyć towarzyszom dodatkowej porcji wrażeń, natomiast bez żadnych konsekwencji możesz odstąpić od tych wydarzeń.

W miasteczku żyją rodziny dwóch banitów z szajki, kryjącej się w okolicznych lasach. Bandyci niedawno przekonali się, co spotkało ich żony i dzieci i są zrozpaczeni ich losem. Szajka usiłowała na własną rękę „obudzić" wieśniaków, ale nie byli w stanie niczego zdziałać. Jako, że bandyci są lojalni wobec siebie nawzajem, zdecydowali się wspólnie poszukać pomocy, nawet za cenę własnej wolności. Z tego powodu ukrywają się w Aufbruch, usiłując zasięgnąć języka. Mogą wtedy natrafić na bohaterów (np. w karczmie) i podążać ich śladem, lecz nie powinni próbować ostrzec ich przed pobytem we wsi.

Banici będą śledzić awanturników w drodze do Rastdorfu, po czym powrócą do swojej kryjówki w głębi lasów, by donieść reszcie szajki o obecności grupy podróżnych na trakcie. Ustal (rzutem kośćmi lub zdecyduj), co zbójcy zdołali podsłuchać w Aufbruch i czy znają cel wędrówki i zamiary bohaterów.

Gdy już bandyci zorientują się w obecności postaci graczy w Leerheim oraz w próbach rozwikłania tajemnicy uśpienia mieszkańców, dwaj z nich, ci, których rodziny są dotknięte śpiączką, mogą ujawnić się i sprzymierzyć z nimi, by ocalić bliskich. Reszta szajki pozostanie w ukryciu, nieopodal.

Szajka jest odpowiedzialna za wiele napaści i grabieży; kradli dobra kupieckie, biżuterię i złoto podróżnych, jednak nie dopuszczali się mordów. Starali się zawsze ukrywać twarze, zatem listy gończe opisują ich jedynie z postury. Banici, mimo rozpaczliwej sytuacji, będą próbowali zachować anonimowość, ale nie będąc szczególnie uzdolnionymi kłamcami, szybko da się odkryć ich prawdziwe zajęcie. W tym celu powinieneś zarządzić przeciwstawny test Ogłady, który może być powtarzany we wszystkich sytuacjach, gdy zachowanie banitów budzi wątpliwości.

Jeżeli bohaterowie odkryją tożsamość swych nieoczekiwanych sprzymierzeńców, do decyzji graczy pozostanie, czy zechcą skorzystać z pomocy, czy raczej wydadzą przestępców straży dróg. Jeśli zapragną ich oszukać, zwodząc z zamiarem doniesienia na nich, powinni również wykonać przeciwstawne testy Ogłady, by banici mogli domyślić się podstępu.

Pomoc banitów może być bardzo przydatna postaciom graczy, jeśli zdecydują się z niej skorzystać. Żona jednego z bandytów jest zielarką i usiłowała przeciwdziałać zgubnej mocy upiora, choć nie zdawała sobie sprawy, czym powodowana jest „epidemia śpiączki". Mąż kobiety odnalazł przygotowane przez nią pęczki ziół, które rozdawała sąsiadom oraz wydarte z zielnika karty, które przemyślnie pozostawiła na widoku, by ktoś zdołał odnaleźć przepis na jej mieszankę. Zbóje są niepiśmienni, więc nie umieli odczytać recepty, jednak mogą być pomocni w zebraniu odpowiednich roślin. Kartę z zielnika znajdziesz na końcu tej księgi. Prócz tego znają plotki, dotyczące wieży i jej dawnego mieszkańca (zdecyduj, ile jest w nich prawdy).

Wdychanie zapachu ziół przez kwadrans przed snem ułatwia testy *SW* przeciw upiorowi o 5%, natomiast spalenie ich w kadzidle ułatwia te testy aż o 10% (efekty wdychania i okadzania nie sumują się).

Jeśli zdecydujesz się wprowadzić zioła, powinieneś uzupełnić o ich obecność domy niektórych śpiących (tych, którzy zasnęli później), bowiem zielarka rozdawała ludziom mieszanki. Powinieneś także pozwolić bohaterom odnaleźć je podczas oględzin wioski i odgadnąć ich przeznaczenie (postać z umiejętnościami *zielarstwo*, *rozpoznawanie roślin*, *wróżenie* może posiadać wiedzę na temat tych roślin).

Nocna wizyta: lunatycy

Ten epizod łączy się z obecnością ziół. Ich zapach utrudnia upiorowi przejęcie władzy nad kolejnymi duszami (a jeśli bohaterowie postanowią okadzić wszystkie chaty we wsi, może także utrudnić bestii kontrolę nad już śpiącymi [zdecyduj sam]). Potwór nie może samodzielnie niczego dokonać w materialnym świecie, lecz może wpływać na swoje śniące sługi, tworząc lunatyków. Korzystając z tej mocy, najbliższej nocy wyśle jednego lub kilku mieszkańców wsi, by zniszczyli zebrane pęczki ziół.

Lunatycy - zasady

Śpiący mają otwarte, nieruchome oczy, omijają przeszkody, cechuje ich powolność reakcji. Milczą, nie reagując ani na pytania, ani na groźby, zdają się nie dostrzegać postaci graczy, za to wydają się wyraźnie widzieć zioła. Roślinki będą próbowali cisnąć w ogień (ognisko, pochodnia, etc). Nie mają żadnej broni i nie dają się wciągnąć w walkę, lecz odganiają tych, którzy próbują ich zatrzymać lub zaatakować. Zadanie im ciosu krytycznego lub ogłuszenie spowoduje przerwanie kontroli upiora (jednak nie wybudzenie z lunatycznego snu).

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I
3*	18	10	3	3	7	20
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	18	**	**	**	**	-

* Poruszają się tylko *tempem ostrożnym*

** Należy użyć statystyk upiora

Walcząc z nimi, gracze powinni pamiętać o tym, że ludzie ci śpią i nie zdają sobie sprawy ze swoich czynów. Jeśli awanturnicy zabiją ich z zimną krwią, mogą zasłużyć na gniew Morra, a także Shallyi i Vereny.

Do krainy cieni

Aby pokonać upiora, trzeba zniszczyć go w jego królestwie, jednak niełatwo się tam dostać. Zapadnięcie w zwykły sen nie otworzy bohaterom drzwi do jego domeny, jemu natomiast umożliwia przejęcie kontroli nad umysłami śpiących. Jedyną możliwością wkroczenia do krainy cieni w pełni świadomości jest *świadomy sen*.

Wprowadzenie się bohaterów w sen świadomy podczas rozgrywki może być wywołane:

- odurzeniem się odpowiednimi ziołami,
- autosugestią,
- medytacją,
- zwykłym przypadkiem, powiązanym z próbami unikania snu od długiego czasu (niewskazane).

Bohaterowie prawie na pewno nie wpadną sami na pomysł świadomego śnienia, zatem warto podsunąć im ten zamysł. Może być to wizja zesłana przez Morra, wynik próby wróżenia lub przypomnienie sobie wzmianki, jaką mógł kiedyś odnaleźć w uczonych księgach piśmienny bohater. Jeśli drużyna wybierze próbę odurzania się ziołami, nie mając większej wiedzy na temat potrzebnych roślin, pomocny może być banita - mąż zielarki. Możesz zdecydować, że do wprowadzenia się w jasny sen każdą metodą potrzebny będzie odpowiedni test, lecz pamiętaj, że jeśli test się nie powiedzie, awanturnicy nie będą w stanie podjąć walki z upiorem.

Samo pogrążenie się we śnie jasnym powinno być opisane w mistyczny sposób, aby rozróżnienie rzeczywistości sennej od jawy stało się niemożliwym dla samych graczy. Powinieneś utrzymywać atmosferę niesamowitości przez cały czas, jaki bohaterowie spędzą, pogrążeni w przejrzystym śnie. Dobrym zabiegiem na zatarcie granic snu i jawy jest wcześniejsze odgrywanie z graczami scen ze snów ich postaci tak, jakby były to wydarzenia dziejące się w „rzeczywistości" scenariusza.

Wkroczenie do krainy cieni może odbyć się w dowolny sposób, chociażby na zasadzie obudzenia się „tuż po zaśnięciu" i ujrzenia wokół siebie otoczenia zupełnie odmiennego od tego, jakie BG widywali za dnia. Dla amatorów mistyki poleca się jednak wprowadzenie dodatkowej bramy, symbolicznego przejścia do domeny upiora. Mogą to być zwykłe drzwi, w materialnym świecie prowadzące gdziekolwiek, nawet do sąsiedniego pokoju, jednak we śnie otwierające wejście do krainy cieni. Odpowiednim elementem mogłyby być strome i wąskie schody, prowadzące do królestwa cieni, wprost w dół, w mrok i kłębiącą się mgłę. Wszystko pozostaje do Twojej decyzji: w tym momencie wolno Ci, Mistrzu, zupełnie wszystko – w końcu to tylko sen.

<u>Nie przesadź jednak z ilością mistyki, bo możesz uzyskać u graczy znużenie zamiast fascynacji.</u>

<u>Informacje techniczne</u>

Świadomy sen (lub sen przejrzysty, sen jasny, sen wiedzy) jest stanem, w którym śpiący zdaje sobie sprawę z tego, że śni i może w pełni lub częściowo kontrolować wszystkie aspekty swojego snu.

Rzeczywistość senna jest dla śpiącego nie do odróżnienia od „materialnej", prócz tego, że jest on w stanie ją kontrolować. Najbardziej doświadczeni potrafią we śnie zmieniać pory dnia, modyfikować pogodę, a nawet zaprzeczać prawom fizyki (latanie, nienaturalnie wysokie skakanie, etc). Istnieją jednak wspólne dla wszystkich śniących ograniczenia (które mogą być wyeliminowane przez osoby o większej kontroli nad snem). Są to:

- kłopoty z odczytaniem tekstu, który zmienia się bezustannie, jest niespójny i chaotyczny,
- ciągła zmienność godzin na zegarach,
- zdarzenia zwykle dziejące się gwałtownie (wystrzał z broni, upadek), we śnie toczą się z opóźnieniem lub bez związku z przyczyną,
- opór podczas ruchu; bieg, próby ucieczki stają się powolne, męczące, śpiący mają odczucie ociężałości.

Domena upiora

Kraina cieni to pogrążona we mgle, ponura, przytłaczająca przestrzeń, zupełnie ciemna. Przypomina okolicę Leerheim, lecz bardziej mroczną i smutną. Wszędzie snują się ledwie rozpoznawalne cienie mieszkańców wsi. Pośród nich bohaterowie będą w stanie wypatrzeć także strażników dróg, na których poszukiwanie wyruszyli (zdecyduj, czy muszą zdać odpowiedni test). Ci mogą pozostawać względnie świadomi, przerażeni sytuacją, w jakiej się znaleźli, lub też równie wyprani z emocji, jak inne postaci, błądzące we mgle (sam zdecyduj).

Zasada opcjonalna:

W domenie snów tężyzna fizyczna bohaterów, a więc ich wygląd, zależy od siły ich umysłów. Im wyższa *SW* postaci, tym potężniejszą będzie jawić się jego sylwetka. To może być miłą odmianą dla czarodziejów i kapłanów, będących zwykle słabszymi od swych towarzyszy wojowników, którzy z kolei ze zdziwieniem mogą zorientować się, że nie mają tak imponującej budowy, jak zazwyczaj i że gdzieś znikły ich muskuły. Jeśli natomiast obawiasz się, że taka zamiana ról mogłaby spowodować nieprzyjemne odczucia u któregokolwiek z graczy, warto odstąpić od tego aspektu gry.

Pozostałych istot (duchy uśpionych wieśniaków) nie tyczy się powyższa zasada, bowiem pozostają oni pod kontrolą upiora, który kradnie ich energie życiowe. Wszyscy ci ludzie będą wyglądali na słabszych, niż są w rzeczywistości.

Jeśli którykolwiek z cieni posiada choćby cząstkową świadomość, może zostać wyprowadzony do świata realnego tą samą drogą, jaką weszli do sennego królestwa bohaterowie. Sprawi to, iż zostanie wyrwany z mocy upiora. Należy jednak pamiętać, że ów zdaje sobie sprawę z obecności intruzów i zrobi wszystko, by uniemożliwić wykradnięcie mu dusz uśpionych, także zmusi je, by zaatakowały bohaterów (wedle Twojego wyboru, Mistrzu, mogą rozkazu posłuchać wszystkie, lub też tylko część z nich).

Jeżeli będziesz potrzebował statystyk cieni, użyj poniższych, odpowiadających lunatykom.

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I
3*	18	10	3	3	~~7~~	20
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	18	**	**	**	**	-

* Porusza się tylko *tempem ostrożnym*

Upiór w swej domenie jest wszechpotężny, nieograniczony żadnymi zasadami, a tworzone przez niego widziadła wywołują wszelkie efekty tak, jak ich realne odpowiedniki (wliczając w to zadawanie całkiem realnych ran oraz wywołanie *strachu* czy *grozy*). Oczywiście, by stworzyć jakiekolwiek widmo, upiór musi zdać test swojej *SW*. Aby odzwierciedlić jego determinację, powinieneś postawić bohaterom na drodze najpotworniejsze, legendarne stwory: licze, wojowników Chaosu, mantikory, a nawet smoki, oraz takie, które w pełni są owocem imaginacji upiora. Jeżeli znasz słabe punkty swoich awanturników (lub wręcz swych współgraczy) spraw, by wszystko, co wysłano przeciw nim, odzwierciedlało ich najgorsze lęki - w końcu wkroczyli do królestwa koszmaru sennego i celem upiora jest doprowadzenie ich do obłędu. Pamiętaj jednak i w razie potrzeby przypomnij o tym towarzyszom, że to, co się dzieje wokół ich postaci jest snem i mogą próbować manipulować wszystkim, co zobaczą (prócz bezpośredniego wpływu na cienie innych śpiących, także innych członków drużyny). Jeżeli zapragną, mogą zechcieć rozwiać wrogiego widmowego smoka lub stworzyć własnego, by potem obserwować potyczkę mocarnych bestii pośród mgieł sennej krainy…

Manipulacja senną rzeczywistością (poza wieżą upiora)

Zasady podstawowe:

* jeśli coś planowanego przez bohaterów jest możliwe do wykonania w rzeczywistości, nie wymaga żadnego testu

* jeśli coś tworzonego/planowanego przez bohaterów nie jest możliwe w rzeczywistości, muszą oni zdać test *¼ SW* (*latanie, zmiana postaci, tworzenie istot, przedmiotów, wpływ na swój wygląd [stworzenie sobie funkcjonalnych skrzydeł, dodatkowych rąk], zniknięcie*)

* wszystko, co jest tworzone w domenie cieni ma identyczne statystyki, jak tego realny odpowiednik, chyba, że twórca zażyczy sobie inaczej (dotyczy to również istot)

* kapłani i czarodzieje nie mogą wydawać *punktów magii*, by ułatwiać sobie testy

Zasada opcjonalna:

* jeśli postać wie, jak stworzyć dany przedmiot w rzeczywistości, ma *dwukrotnie* łatwiejszy test

*nasycanie przedmiotów magicznymi zdolnościami jest możliwe nawet dla osób, które nie posiadają tej umiejętności (choć dla magów jest to czynność *dwukrotnie* łatwiejsza, jeśli znają odpowiednie zaklęcie).

Przykład zasady opcjonalnej:
Płatnerz, pragnący wyimaginować sobie pancerz, pod warunkiem, że posiada odpowiednią umiejętność (*płatnerstwo*) będzie musiał zdać test *½ SW* (a nie ¼). Jeśli zechce, by pancerz rozjaśniał ciemności, zdaje test *¼ SW*, bowiem nie zna zaklęcia, które by mu to ułatwiało.

Przykład wykorzystania zasad:
Rybak stworzył miecz (zdał *¼* swojej *SW*) i pragnie, by głownia rozbłysła w ciemności, rozpraszając mrok. Nie zna oczywiście żadnego czaru, dlatego musi wykonać kolejny test *¼ SW*. Jeśli mu się uda, miecz rzeczywiście rozbłyśnie, oświetlając mu drogę w takim zakresie, w jakim sobie życzył.

Jeżeli bohater posiada (przy swoim uśpionym ciele) jakikolwiek symbol Morra, testy *SW* związane z niemożliwymi normalnie akcjami stają się dwukrotnie łatwiejsze (testuje się *połowę SW,* zamiast ¼, a jeśli zastosujesz zasadę opcjonalną, w odpowiednich przypadkach będzie to niezmodyfikowana wartość *SW*).
Stworzenie sobie symbolu Morra we śnie nie daje takich ułatwień.

Powyższe ułatwienie jest kumulatywne z tymi związanymi z wiedzą na dany temat.

Mistrzu Gry!

Ten aspekt niniejszego scenariusza wymaga od Ciebie olbrzymiej uwagi. Jeśli nie jesteś przekonany, jaki zastosować test, zdaj się na zdrowy rozsądek. Nie utrudniaj graczom niczego „na siłę" i pozwól im czerpać radość z manipulacji snem, choćby pragnęli tworzyć najbardziej nieprawdopodobne rzeczy (a zechcą).

Pamiętaj jednak, że to nie jest ich sen, a królestwo upiora. Nie możesz zapominać, ani pozwolić graczom zapomnieć, że to według jego zasad wszystko funkcjonuje w tej ponurej krainie.

Gdy nie będziesz czegoś pewny, przemyśl motywacje bestii i wówczas zdecyduj. Jeśli pojawi się jakikolwiek problem z zasadami, którego tu nie opisano, rozwiąż go według własnego uznania.

Wieża pośród mgieł

Celem wędrówki awanturników jest ta sama zrujnowana wieża na wzgórzach, którą mogli widzieć ze wsi. Jednak teraz, mimo, że nadal zniszczona, na jej szczycie błyska czerwone, nieprzyjazne światło (to aura upiora), a ze wszystkich szczelin i pęknięć w murze sączy się mgła, która otula całą krainę cieni. Jeśli bohaterowie zbadali wieżę wcześniej, oczyścili ją ze wszystkich niebezpieczeństw i nic im teraz nie grozi (prócz tego, co stworzy bestia, by im przeszkodzić). Jeśli nie, zdecyduj, czy zmierzą się z zombi, chłościelem i pleśnią, czy też w domenie snu realne zagrożenia z wieży nie istnieją (albo też istnieją zwielokrotnione i zmienione mocą upiora).

Wszystkie obrażenia fizyczne, jakie otrzymają bohaterowie w domenie cieni (wyjątek – walka z upiorem), są obliczane według standardowych zasad i odejmowane od ich *Żw* (choć mogą tworzyć sobie fantazyjne pancerze lub też, za Twoim przyzwoleniem, próbować zasklepiać otrzymane rany).

Niezależnie od posiadanych we śnie zdolności, awanturnicy mogą zginąć w trakcie sennej wędrówki. Ci, którzy umrą wewnątrz snu, pozostaną uwięzieni w mocy upiora, a ich ciała staną się ciałami katatoników (*punkty przeznaczenia* działają normalnie). Jeśli wolisz, zabicie bohatera podczas jasnego snu może go gwałtownie wybudzić (tak dzieje się w „normalnym" świadomym śnie), dostarczając *punktów obłędu*.

W przypadku wersji z przejściem pod kontrolę upiora, pamiętaj o wymaganej ilości dodatkowych śpiących, by upiór mógł się wyzwolić.

Gdy bohaterowie dotrą na szczyt wieży, ujrzą znaną im komnatę-pracownię. Tym razem jednak wewnątrz kręgu widoczny jest kształt, z daleka przypominający ludzką sylwetkę. Z bliska widać, iż kontury mary giną w ciemnościach, a jej oczy pałają czerwonym światłem, które jednak nie rozświetla mroku.

Upiór jest uwięziony w kręgu, z którego nie może się wydostać, lecz każda z postaci graczy może przestąpić linie, by podjąć z nim walkę. Zniszczenie kręgu wyzwoli go z uwięzi (wyłącznie z pentagramu; nadal trzeba mu ludzkich dusz, by całkowicie wyrwać się z domeny cieni).

Walka z upiorem - zasady

Jest on traktowany jak standardowy upiór, także wzbudza *strach*, lecz jego ataki nie kradną *Siły*, a powodują zwyczajne obrażenia. Jeśli *Żw* bohatera zostanie zredukowana do zera i otrzyma on kolejny cios, postać nie ginie, lecz budzi się w swoim ciele we wsi w stanie krytycznym (wartość *trafienia krytycznego* należy określić losowo) i musi otrzymać pomoc, albo umrze (*punkty przeznaczenia* działają normalnie). Niezależnie od tego, czy umrze, czy przetrwa, choćby dzięki pomocy czuwających banitów, pozostających we wsi, jej energia (wyssane punkty *Żw*) zasili aurę upiora (należy traktować taką sytuację jak zdobycie kolejnej duszy).

Upiór, który wydostanie się z kręgu (poprzez zniszczenie linii pentagramu i kręgu na jawie lub w domenie cieni) może swobodnie poruszać się po swoim królestwie i uciec bohaterom.

Obrażenia są mu naliczane w zwykły sposób, jednak potrzebna jest *magiczna broń*, by go skrzywdzić. Awanturnicy mogą taką stworzyć, lecz upiór testem swej *SW* może zniszczyć wszystko, co wykreowali bohaterowie (manipulacja rzeczywistością w obrębie wieży to *testy przeciwstawne*, dla awanturników wg zasad opisanych powyżej, dla upiora zawsze wykonywane na jego standardowej *SW*).

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	17	0	3	4	41	50
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
2	-	43	59	43	59	-

Jeżeli zadanie BG się powiedzie i upiór zginie, zakończyli swe zadanie. Zabity w swym królestwie nie przetrwa w świecie materialnym i będzie całkowicie unicestwiony, a wszyscy mieszkańcy obudzą się z letargu. Jednak podjęcie walki z nim jest okupione wielkim ryzykiem. Pamiętaj, Mistrzu, czym w rzeczywistości jest ta istota – personifikacją obsesyjnego lęku przed śmiercią i słabością. Dlatego musisz być świadom, że zrobi on wszystko, by tylko nie dać się zniszczyć, licząc, że choćby zdoła opętać któregoś ze swoich przeciwników.

Opętanie – zasady

Jeżeli podczas walki *Żw* upiora spadnie do 5 lub mniej, postara się on opętać kogoś, by uniknąć śmierci. W tym celu wybierze przeciwnika o najniższej *SW* (wie, jak silni mentalnie są poszczególni bohaterowie, bowiem mierzy się z nimi w swoim własnym świecie) i postara się doprowadzić go na krawędź życia (*Żw* = 1 lub mniej).

Będąc uwięzionym w nienaruszonym kręgu, upiór może walczyć tylko z tym, kto również przestąpi ochronne ryty, więc wówczas nie będzie miał wyboru – spróbuje opętać jedyną istotę w jego zasięgu.

Wdarcie się w bohatera zajmuje mu całą turę. Może być wówczas atakowany, choć nie jest *celem nieruchomym*, istnieje jednak ryzyko trafienia postaci gracza, którą usiłuje posiąść.

Upiór nie musi wykonywać żadnego testu, jedynie jego ofiara ma prawo do rzutu *SW*, czy zdoła przeciwstawić się bestii. Jeśli nie, możesz zdecydować, że *punkt przeznaczenia* wydany w tym momencie ocali bohatera przed losem opętanego, lub uznać, że poświęcony *PP* spowoduje jedynie, że upiór zostanie uwięziony w ciele bohatera we wsi, nie przejmując nad nim kontroli.

Jeśli upiór całkowicie podporządkuje sobie opętaną istotę, zastąpi ją, powodując śmierć postaci gracza. Wówczas może usiłować oszukać pozostałych przy życiu bohaterów, udając ich towarzysza, lub uciec, by lizać rany w spokoju (uzgodnij z poszkodowanym towarzyszem, czy pragnie odgrywać opętaną istotę w kolejnych przygodach).

W sytuacji opętania postaci gracza, pozostali będą postawieni przed trudnym wyborem – porzucić towarzysza lub wziąć na barki ryzyko podróżowania z nim, gdyż bestia może próbować przejąć kontrolę… W ostateczności, jeżeli dokonane przez graczy wybory na to pozwalają, banici zdecydują się przyjąć zarówno opętanego, jak i resztę bohaterów do swojej szajki. Ich rodziny ocalały dzięki pomocy bohaterów i pragną w ten sposób okazać wdzięczność.

Obecność banitów we wsi podczas eskapady bohaterów również ma niebanalne znaczenie. Mogą oni być pomocni drużynie, jeśli któryś z awanturników ucierpi podczas wędrówki we śnie. W przypadku, gdyby upiorowi powiodło się opętanie osłabionego walką bohatera, będą oni pierwszymi, z którymi miałby on do czynienia w wiosce. Sam zdecyduj, na ile rozsądnie postąpią w takiej sytuacji rozbójnicy.

Gracze mogą jednak niechętnie podejść do pomysłu pozostawienia banitów w Leerheim – awanturnicy nie muszą na tyle ufać przestępcom, by pozwalać im czuwać nad swoimi uśpionymi ciałami. Zadecyduj, jak zachować się w sytuacji, gdyby Twoi bohaterowie nalegali na zabranie bandytów ze sobą w głąb domeny cieni. Zawsze możesz po prostu sprawić, że zbójcy nie zdołają śnić świadomie.

Zakończenie

W zależności od tego, jak potoczą się wydarzenia w wieży, otwiera Ci się, Mistrzu kilka możliwości rozciągnięcia niniejszego scenariusza na całą kampanię. Kolejne przygody mogą oscylować wokół poszukiwania sposobu na wypędzenie upiora z ciała opętanego (zwyczajne udanie się do świątyni Morra lub Sigmara może zakończyć się dla całej grupy na stosie). Jeśli zechcesz mogą być one prowadzone na zasadzie wyścigu z czasem – upiór zaczyna przejmować kontrolę nad ciałem bohatera i zagraża reszcie drużyny.

Opętany może także stać się dla całej wrogiem grupy i poszukiwać zemsty za porzucenie go przez towarzyszy lub za próbę zabójstwa, jeśli awanturnicy rozważali taką opcję (nie zapomnij uzgodnić tego z współgraczami!). W takiej sytuacji pozostali towarzysze gry mogą wcielić się w banitów, którzy dopomogą mu w ściganiu dawnych kompanów (swych dawnych postaci).

Dołączenie do szajki sprawi, że dla postaci graczy dostępna stanie się profesja banity, jeśli natomiast bohaterowie zdecydowali się wydać bandytów strażom, czeka ich jeszcze finałowa bitwa, gdyż ci nie zamierzają łatwo się poddać, a cała szajka czuwa w pobliżu właśnie na taką ewentualność. W razie ucieczki zbójów, awanturnicy także tworzą sobie dodatkowych wrogów.

Należy jednak powiedzieć jeszcze, co wydarzy się, jeżeli misja bohaterów się nie powiedzie, a upiór uzyska pod kontrolę potrzebne mu dusze. Wówczas będzie w stanie całkowicie zniszczyć więżący go krąg (i w domenie cieni i na jawie) i wydostanie się na świat rzeczywisty, by zmienić go w swoje królestwo. Będzie to czynił poprzez wszystkich uśpionych, traktując ich jak bramy; jego mgła będzie wydostawać się przez oczy i usta pogrążonych w letargu ludzi, otulając całą okolicę, sukcesywnie, choć wolno posuwając się naprzód. Wszystko, co obejmie, zostanie przemienione na podobieństwo najgorszych koszmarów sennych; drzewa wypaczą się, przypominając wykrzywione oblicza o otwartych w niemym krzyku ustach, zadbane domostwa zostaną zmienione w opuszczone, porzucone ruiny, szczerzące kły dziurawych okiennic na każdego, kto na nie spojrzy, a wszystko, co dobre i piękne zniknie, zastąpione ohydnymi widziadłami. Pośród tych mgieł krążyć będą cienie tych, którzy mieli nieszczęście dostać się w ich obręb i zostali pozbawieni wszelkich emocji, stając się sługami upiora. Ci, którzy nie znajdą się pod wpływem działania mgły, uciekając na czas, zawsze zasypiając będą narażeni na spotkanie z upiorem – bowiem zyska on władzę nad wszystkimi śniącymi, którzy nie będą od niego przedzieleni słoną wodą. Prędzej czy później odwiedzi także sny bohaterów, którzy zawiedli, i zacznie karmić ich najgorszymi wizjami, sprawiając, że w końcu stracą rozum (test *SW* co noc, k6 *punktów obłędu* za każdy niezdany test). Ostatecznie, gdy już doprowadzi do obłędu wszystkich, którzy mu się przeciwstawią, zechce rozszerzyć swe królestwo na cały świat. I aby mu przeszkodzić będzie potrzebne coś więcej, niż świadomy sen.

Bohaterowie Niezależni:

- Karczmarz z „Krowiego Łba”
- Tropiciel straży dróg
- Pies tropiciela
- Sierżant straży dróg
- Dyżurny strażnik dróg z gospody we wsi 2
- Dwaj banici, skłonni do współpracy

Walther Dein
karczmarz w zajeździe „Pod Krowim Łbem”
handlarz, ex-służący
Wygląd: starszawy, niewysoki, gruby, o mocno podwyższonym czole, siwe, tłuste włosy
Osobowość: skąpy, żąda monet za każdą informację, jakiej udziela, tylko te o straży dróg z niechęcią przekazuje bezpłatnie, gburowaty
Motywacje: zarobić na boku przy prowadzeniu zajazdu (nie posunie się do nielegalnych interesów)
Religia: Sigmar, bardzo luźno podchodzi do wiary
Powiedzenia: „Ile możesz zapłacić za taką wiadomość?” i „Jak cenna jest dla ciebie ta wiedza?”

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	46	34	2	4*	7	43
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	33	31	44	37	40	32

Umiejętności: bardzo wytrzymały*, czuły słuch, czytanie/pisanie, uniki, gadanina, opieka nad zwierzętami, gotowanie, szacowanie, targowanie się
Przedmioty: kaftan skórzany, zachlapany piwem i kilkakrotnie poszerzany, sukmana wierzchnia, mieszek z 8*zk* w różnych monetach, nóż za paskiem, pod ladą okuwana pała

Ruprecht Hupstedt
talabeklandczyk, tropiciel na usługach straży dróg
strażnik dróg, ex-myśliwy
Wygląd: młody mężczyzna, potężnego wzrostu i budowy, z zaokrąglonym od piwa brzuchem, o kędzierzawych brązowych włosach (długich, niezwiązanych) i zmierzwionej brodzie
Osobowość: spokojny, dobroduszny, prosty,

nieco rubaszny, nie rozstaje się ze swoim psem
Motywacje: zarabiać dobre pieniądze przy porządnej, legalnej robocie; przysłużyć się trochę bezpieczeństwu dróg i lasów, dobrze zjeść i dobrze wypocząć; dużo przebywać na łonie przyrody
Religia: Taal, Rhya
Powiedzenia: „Jam najmłodszy z rodzeństwa, to przyszło z chaty precz iść, a straż dróg nas z Gustavem przygarnęła i karmi dobrze. To gdzie nam lepiej będzie? Nie, Gustav?"

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	41	53	5*	4	9	42
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	28	38	29	31	36	27

Umiejętności: bardzo silny*, wyczucie kierunku, powożenie, bystry wzrok, szósty zmysł, widzenie w ciemności (7 m), tropienie, cichy chód na wsi, łowiectwo, ukrywanie się na wsi, sekretny język rangerów, sekretne znaki drwali
Przedmioty: sznur – 10 m, łuk, kołczan ze strzałami (16x), topór jednoręczny, skórzany worek z zapasem suszonego mięsa, bukłak z wodą, nóż myśliwski, mieszek z 6*zk*

Gustav, pies tropiciela
Wygląd: młody molos o długiej miękkiej sierści w kolorze rudobrązowym, ogon z piórami, bursztynowe oczy, długie, klapnięte uszy (podobny do psów rasy Leonberger)
Osobowość: spokojny, przyjazny, zakochany w swoim panu, Ruprechcie
Motywacje: przebywać z panem**,** pracować z nim
Religia: -
Powiedzenia: „Woof, woof!"

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I
6	33	0	3	3	7	30
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	-	43	14	43	43	-

Umiejętności: czuły słuch, bystry wzrok, widzenie w ciemności (10 m), tropienie, szósty zmysł, pływanie
Przedmioty: obroża z paska skóry

August Ostmann
sierżant straży dróg
sierżant najemników, ex-strażnik dróg
Wygląd: w sile wieku, przeciętnego wzrostu, żylasty, blondyn, oczy brązowe
Osobowość: zamyślony, poważny, oddany sprawie, dobrze wychowany (z rodu o znaczącej pozycji i tradycjach wojskowych), lecz niezainteresowany zaszczytami
Motywacje: zapewnić bezpieczeństwo podlegającym mu terenom, zadbać o podwładnych, oczyścić drogi i lasy z niebezpieczeństw
Religia: Myrmidia
Powiedzenia: „Wasza pomoc nie zostanie zapomniana" i „Służba dróg doceni wasze poświęcenie"

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I
5	58	43	4	3	9	54
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
2	29	48	41	46	37	41

Umiejętności: czytanie/pisanie, taniec, etykieta, szybki refleks, rozbrajanie, broń specjalna - palna, jeździectwo, sekretny język – bitewny, bijatyka, silny cios, ogłuszenie, mocna głowa, hazard
Przedmioty: pistolet + zapas prochu i kule na 6 strzałów, mundur sierżanta, miecz przy pasie, nóż w cholewie, raporty na temat bandytów, pojawiających się w okolicy

Lutke Talechtmann
szeregowy strażnik dróg
strażnik dróg
Wygląd: wyrostek, średniego wzrostu, chudy, o dużych, niezgrabnych dłoniach, zgarbiony, piegowaty; blondyn, oczy piwne
Osobowość: nieśmiały, roztrzepany, przejęty
Motywacje: zasłużyć na uznanie oddziały
Religia: Sigmar, Taal
Powiedzenia: „Tak jest!"

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I
5	**33**	**31**	**3**	**3**	**8**	**43**
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
1	39	28	30	32	25	29

Umiejętności: oburęczność, powożenie, wspinaczka, uniki, jeździectwo
Przedmioty: mundur strażnika, kusza + 12 bełtów, stara koszulka kolcza, miecz, tarcza, nóż w cholewce

Albrecht Spaltmann, mąż zielarki
banita nr 1
ex-kłusownik (nieukończona), banita
Wygląd: młody mężczyzna, szczupły, średniego wzrostu, blondyn o niebieskich oczach, w znoszonym, połatanym skórzanymi łatkami ubraniu; pokaleczone od łuku i potrzasków dłonie
Osobowość: obecnie przeważa troska o uśpioną żonę i trójkę dzieci; zazwyczaj bystry, lekceważy zagrożenia
Motywacje: obudzić rodzinę; to on namawia towarzysza na kontakt z postaciami graczy
Religia: Karnos
Powiedzenia: „Myślicie, że to zadziała?"

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I
4	36	50	4	3	7	34
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
2	33	31	31	42	29	29

Umiejętności: powożenie, śpiew, bystry wzrok, wyczucie kierunku, ukrywanie się na wsi, celne strzelanie, zastawianie pułapek, wykrywanie pułapek, cichy chód na wsi, sekretne znaki kłusowników, rozbrajanie, wspinaczka
Przedmioty: łuk, kołczan ze strzałami (25x), topór jednoręczny, kurtka skórzana, potrzask, plecak skórzany z zapasem jadła (suszone grzyby, owoce, wędzone mięso), bukłak z wodą, nóż, pusty mieszek

Theo Lechardt
banita nr 2
ex-drwal, banita
Wygląd: 35 lat, postawny, o szerokich barach i wielkich dłoniach, czarnowłosy, oczy piwne, rozczochrany, w poczochranych włosach listki i gałązki
Osobowość: prosty, zrównoważony, obecnie milczący i pochmurny, nieufny, bardzo lojalny wobec szajki
Motywacje: ocalić rodzinę, ukarać tego, kto ich uśpił
Religia: Taal
Powiedzenia: „Sami dalibyśmy radę", „Przywykliśmy do radzenia sobie samemu"

SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I
3	43	42	5	5	8	42
A	**Zr**	**CP**	**Int**	**Op**	**SW**	**Ogł**
2	33	26	28	41	28	25

Umiejętności: wspinaczka, astronomia, szybki refleks, bardzo wytrzymały, ukrywanie się na wsi, cichy chód na wsi, tropienie, zastawianie pułapek, wykrywanie pułapek, rozpoznawanie roślin, specjalna broń – dwuręczna, sekretny język rangerów, sekretne znaki drwali, ogłuszenie, uniki
Przedmioty: kurtka skórzana, dwuręczny topór drwala, sfatygowane ubranie, mały kozik

Podsumowanie

Mistrzu, z niniejszej przygody możesz wykorzystać wszystkie lub poszczególne elementy, dowolnie je połączyć i osadzić w fabule, lecz autor zachęca, by pozostać przy aspekcie świadomego snu, który jest celem i głównym wydarzeniem całego scenariusza, a ponadto pozwala graczom odczuć nieograniczoną żadnym prawem i zasadą radość tworzenia świata, porównywalną z projektowaniem scenariusza przez Mistrza. Ponadto, autor zachęca się do wypróbowania techniki świadomego snu poza spotkaniem RPG i czerpaniem z niego z niczym nieporównywalnej twórczej radości.

Inspiracje:

❖ ***Incepcja*****,** film opowiadający o złodziejach, wykradających informacje z umysłów śpiących ludzi, poprzez włamywanie się do ich marzeń sennych.

❖ ***Batman: The Animated Series****,* odcinek ***Perchance to dream****,* film animowany, traktujący o doświadczeniu snu świadomego przez bohatera. W tym wypadku tytułowa postać zostaje uwięziona we śnie, nie zdając sobie sprawy, że to pułapka. Dzięki bystrości umysłu napotyka na wskazówki, które pozwalają jej zrozumieć, iż śni. Film ukazuje i wyjaśnia ograniczenia snu świadomego oraz dostarcza refleksji na temat granicy między marzeniem, a koszmarem sennym.

❖ ***Liga Sprawiedliwych****,* odcinek *To tylko sen,* film animowany opowiadający o postaci, posługującej się technikami telepatii, by wprowadzać głównych bohaterów w koszmary senne, najgorsze i odmienne dla każdego z nich. Jeden z herosów ratuje pozostałych, dostając się do ich koszmarów dzięki swoim zdolnościom i siłą umysłu przełamując okropności, które stworzył wróg. Jest to swoista przenośnia dla snu świadomego, gdyż obecny w koszmarach przyjaciół bohater przekonuje ich, że wyłącznie śnią i mogą próbować wydostać się ze swego snu.

❖ ***Liga Sprawiedliwych: Bez Granic****,* odcinek ***Dla człowieka, który ma wszystko*****,** film animowany opowiadający o podstępnym prezencie dla jednego z bohaterów, kreującym świat snów, zgodny z najbardziej tęsknymi marzeniami śniącego. Ukazuje pułapkę, w której uwiązł bohater, niezdający sobie sprawy, że śni i jego całkowitą niewrażliwość na wszelkie wydarzenia, toczące się równocześnie na jawie.

❖ ***W.I.T.C.H.*** odcinek ***E is for Enemy***, film animowany, w którym zawarto motywy koszmarów sennych, gnębiących bohaterki serialu oraz świadomy sen, będący sposobem na przerwanie tychże koszmarów. Ukazuje możliwości snu jasnego, a także brak logiki snów, dla śniącego jednak niewydający się niczym niezwykłym.

❖ ***Rycerz Kielichów***, pióra Jacka Piekary, książka opowiadająca o bohaterze, przeżywającym niezwykłe przygody we śnie. Inspirowana zagadnieniem snu świadomego, pozycja literacka z gatunku *fantasy*, utrzymana luźno przy tematyce snów jasnych.

❖ Postać ***Scarecrow*** z serii komiksów, filmów animowanych i gier, jeden z przeciwników Batmana. Lekarz psychiatrii, chemik i naukowiec, zgłębiający zagadnienie strachu i fobii, opracował wiele sposobów wyzwolenia ludzkich lęków za pomocą środków chemicznych.

Inne o tematyce snu świadomego:

❖ ***Ptasiek,*** pióra Williama Whartona
❖ ***Otwórz oczy***, film w reżyserii Alejandra Amenábara
❖ ***Vanilla Sky***, film w reżyserii Camerona Crowe
❖ ***Waking Life***, film w reżyserii Richarda Linklatera

Zioła, co przeciw snom niespokojnym, urokom i widziadłom działają, ochronę przed owymi zapewniając

Bylica zwyczajna *Artemisia vulgaris*

Ziele bylicy przed zmęczeniem ochronę zapewnia, a wewnątrz cholewy buta umieszczone, przeciw znużeniu podczas podróży działa. Przed udarem, dzikim zwierzem i złem wszelakim jest człekowi ochroną, a wieniec z owej uplecion i na strzyszku powieszon przed demonami i duchami, a także piorunem zbłąkanym domostwo zabezpiecza. Jeśli zaś mara senna kogo dręczy, ziele niechaj pod zagłówek lub w poduszce umieści, a ta mu sen spokojny i niezmacony zapewni.

Chmiel *Humulus lupulus*

Szlachetna ta roślina, co przy złocistych trunków wyrobie jest użyteczna, cenne inne właściwości takoż posiada. Spokojność zapewnia i sny dobre, a mary i widziadła nocne odstrasza. Ponadto, w majątku mnożeniu siły człeka wzmaga i przed błędów popełnieniem podówczas chroni. Ziele ususzone w kadzidle wypalaj, a dymem okadzaj domostwo.

Jałowiec *Juniperus communis*

Jagody onego do mięsiwa przyprawa są znakomitą, a ponadto magiczne moce roślina ta przejawia. Kadzidło z pędów suchych przed urokami chroni, a siłę wewnętrzną i naturalną człeka wzmaga. Jagody zaś palone przepędzą duchy złowrogie, co w pobliżu domostwa się czają.

Rozmaryn *Rosmarinus officinalis*

Powiewem morza świeżym jest zwany i symbolem wiernej miłości. Na mór ziele to zbawiennym bywa, zapachem swym i dymem chorobę przepędza, a siłę ducha i ciała człeczego zwiększa. Na koszmary senne lekarstwem takoż jest doskonałym, od złych spojrzeń ochrania i od smutków dręczących. Dym jego dla insektów nieznośnym jest, szczególnie much i gzów dokuczliwych.

Ruta *Ruta graveolens*

W parze z rozmarynem, zapach i dym onej chorobę przezwycięża, a odtrutką jest znakomitą. Takoż i na zło i chorobę magią sprawione, na uroki wszelakie i złe spojrzenia jest remedium. Nim kwiaty jej zakwitną, ściąć szczyty pędów potrzeba, a potem w ciemnym i suchym miejscu pozostawić do wyschnięcia. Jako suche już zupełnie, osmykać liście należy, łodygi odrzucając. Ręce przy nich osłonić trzeba, bowiem dokuczliwa to niczym pokrzywa roślina i poparzyć dotkliwie potrafi. Świeży liść do mięsiw, grzybów, kapusty i ryb sprawiania jest przydatny, suszony zaś do gulaszów i bigosów, jako je smak tychże wzmacnia.

Sosna *Pinus spp, Pinus sylvestris*

Sosny znaczenie od dawien dawna jest znane, takoż jak i obecność tychże na mogiłach odrodzenie zmarłym zapewniają, jak i żywych przed onych wpływem złym chroniąc. Popiół z igieł ból drążący zębów uśmierza, a szyszki i pędy tejże w serwatce gotowane, znakomitym są medykamentem na darcie w kościach. Igiełki zaś i gałązki, dymu wonnego będące źródłem, przepędzą z domostwa złe siły i obce moce, a klątwy i uroki rzucone, nie dość, odczynią, to odbiją za powrotem do tych niegodziwych, którzy je rzucili.

Biała szałwia *Salvia apiana*

Rzadkie to ziele, niezwykle jednakże cenne. Najsilniejszą jest z roślin, co przed złem i obcym bytem chronią, domostwa i domowników ze złych myśli oczyszcza, a przed tymi, co się cudzym nieszczęściem cieszą ochrania. Urokom uczynionym przeciwdziała, a tym, co się ludzką duszą i krwią pragną pożywić dostęp do nich utrudnia.

Niezapominajki *Myosotis*

Niezabudka, jak ją zwą czasami, prócz znanej powszechnie urody, wiele kojących właściwości posiada. W pomieszczeniu ustawiony, w bukiecie, leki koi, a człeka uspokaja. Płatki jego do kąpieli dodane sen spokojny zapewnią, a koszmary usuną i mary wszelakie. Napar zaś z kwiatu onego przyrządzony, skutki snu niedostatku likwiduje. Niewiasty, które lico odświeżyć pragną, pod oczy płatki niechaj kładą, a cienie ciemne usunąć zdołają i urody świeżość i blask zachowają.

Mapa okolic

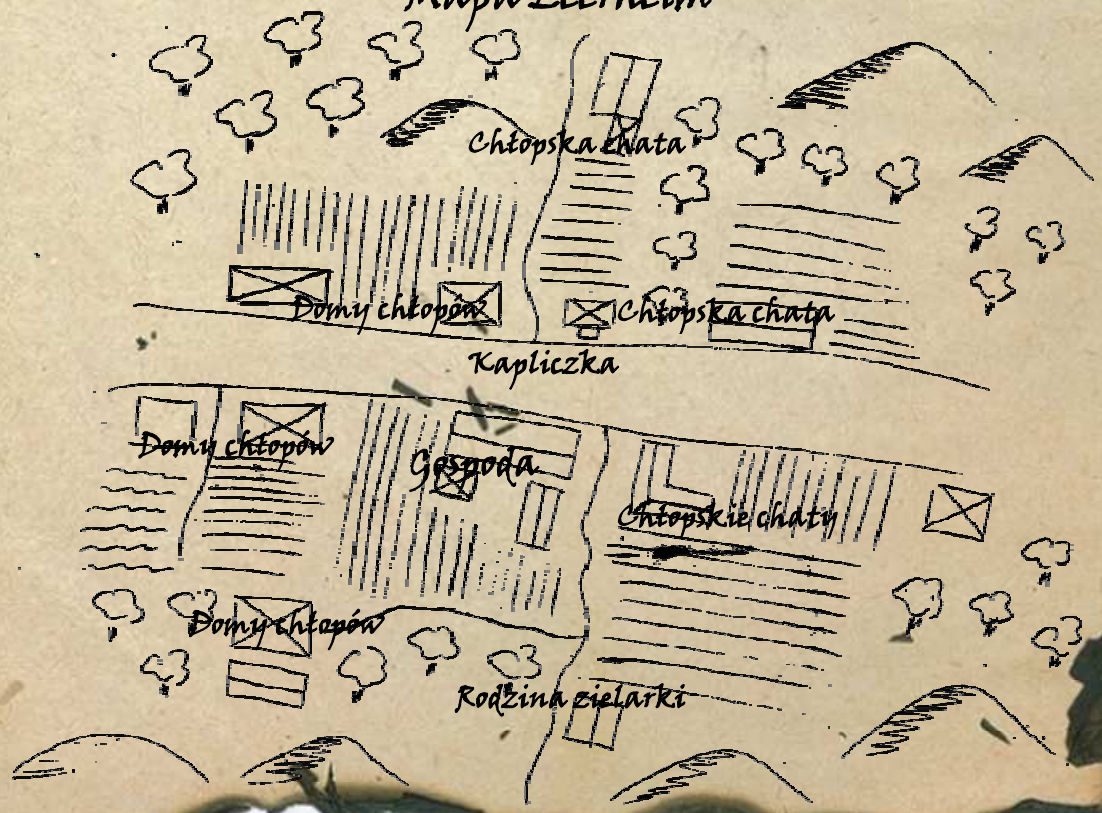
Odległości między wsiami:

Aufbruch – Rasdorf
10 mil

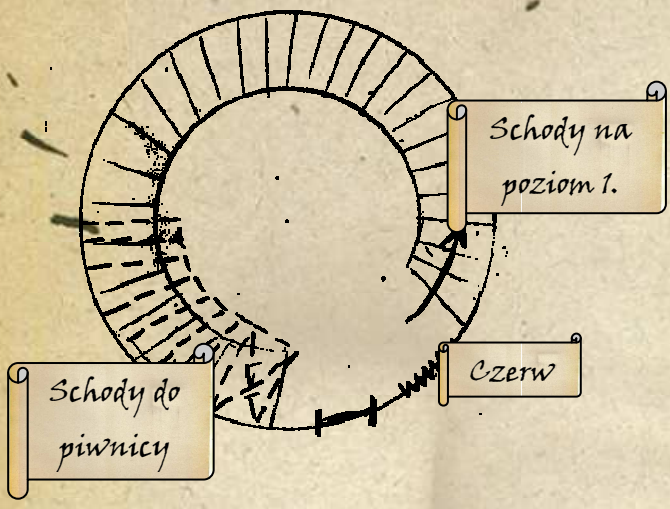
Rastdorf – Leerheim
20 mil

Leerheim – wieża
5 mil

Mapa Leerheim

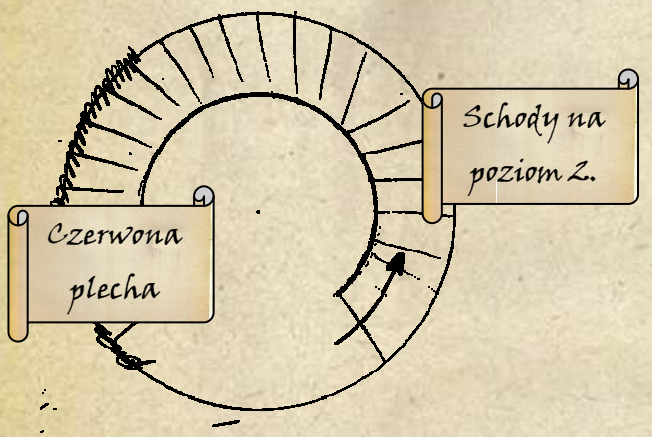


Parter

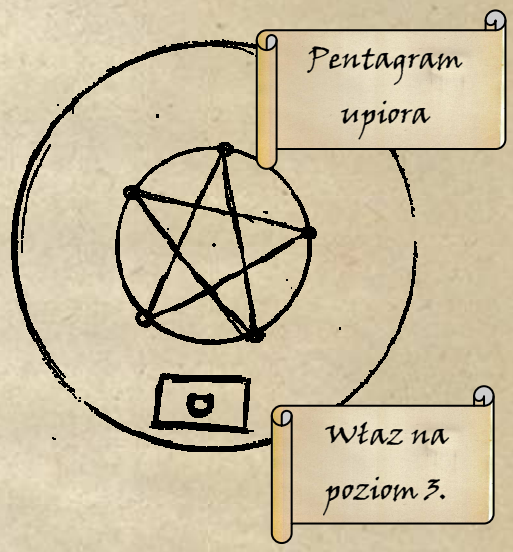


Trzeci poziom

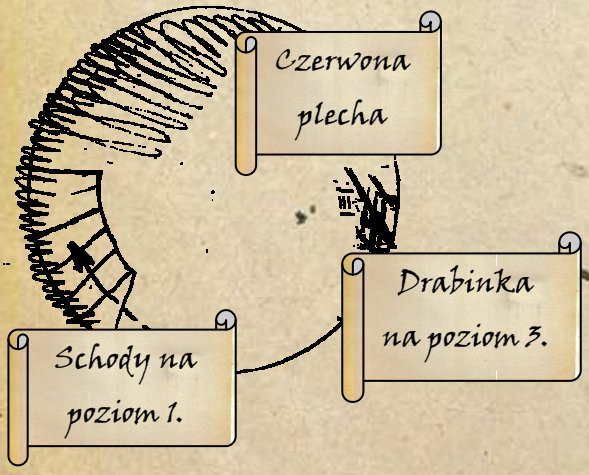
Pierwszy poziom



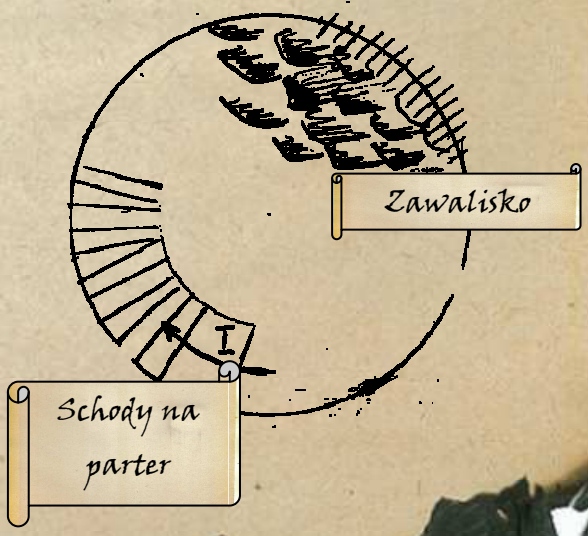
Czwarty poziom



Drugi poziom



Piwnica



Bohaterowie Graczy

Frideric Wilbert von Dietzgen (nie używa nazwiska ojca)

Rasa	Płeć	Pochodzenie	Averland, Streissen
człowiek	M	Rodzice	Ojciec żyje, ma włości pod miastem
Klasa zawodowa	**Charakter**	Rodzeństwo	Dwóch starszych braci
uczony	neutralny		

Wiek	Wzrost	Waga	Włosy	Oczy
24 lata	177 cm	65 kg	ciemnobrązowe	szare

Cechy szczególne

Miły głos, zadbany zarost, odstające uszy

Obecna profesja	Przebieg kariery	Profesje wyjściowe
Wieszczek	-	Szarlatan, podżegacz

O postaci

Frideric pochodzi z wiejskiej szlachty averlandzkiej. Nigdy nie przejawiał talentu ani do miecza, ani do gospodarki, za to od dziecka miewał prorocze sny. Znużony towarzystwem braci, stale przypominających mu o kolejności dziedziczenia, bez żalu opuścił dom rodzinny i wyruszył w świat, by odnaleźć przyczynę swoich sennych wizji.

Poziom socjalny	0	Religia	Morr

Znane języki

Tajemny magiczny, reikspiel

Zdrowie i psychika	Punkty obłędu

Charakterystyka	SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
Początkowa	4	31	27	3	3	6	27	1	28	35	35	33	36	39
Schemat rozwoju						+1				+10		+10	+10	+10
Aktualna	4	31	27	3	3	6	27	1	28	35	35	33	46	39

Broń ręczna	I	WW	O	P
sztylet przy pasie	+10	-	-2	-20

Broń strzelecka	K	D	M	SE	Ład

Umiejętności

Bystry wzrok, czytanie i pisanie, taniec;
Język tajemny magiczny, wróżenie – ze snów (onejromancja), wykrywanie magii, posłuch u zwierząt, krasomówstwo.

Zbroja	Gdzie?	PP

Ekwipunek

Sennik pióra ojca Valdreda, morrytu; notesik i dwa ołówki do zapisywania własnych snów; lekkie ubranie z ładnych materiałów i cienkie, miękkie buty; za paskiem sztylet i sakiewka (9 zk)

Dlaczego dołączy do grupy awanturników?

Frideric już parę razy podczas podróży został napadnięty i zrozumiał, jak niebezpieczna jest samotna wędrówka. Szuka silnego towarzysza, który mógłby stanowić dla niego ochronę. Będzie takiego upatrywał w rybaku, Oskarze. Słysząc o zaginięciu strażników dróg, uznaje, że jego zdolności wróżbity mogą pomóc w odnalezieniu ich.

Punkty doświadczenia	PP	Punkty magii	P-m mocy
~~100~~	3		

Oskar Mohrmann

Rasa	Płeć
człowiek	M

Klasa zawodowa	Charakter
ranger	neutralny

Wiek	Wzrost	Waga	Włosy	Oczy
20 lat	180 cm	95 kg	blond	niebieskie

Cechy szczególne

Blizny od sieci na dłoniach, szerokie bary, złamany nos

Obecna profesja	Przebieg kariery	Profesje wyjściowe
Rybak	-	Pilot, żeglarz, handlarz, przemytnik

Pochodzenie	Reikland, okolice Weissbruck
Rodzice	Ojciec rybak, matka sprzedaje ryby na straganie
Rodzeństwo	Dwie starsze siostry, starszy brat

O postaci

Od zawsze wraz z rodzeństwem pomagał przy rybach i na targowisku, jednocześnie marząc o służbie u rycerza. Pewnego dnia doszło do szarpaniny na bazarze; Oskar, próbując schwytać złodzieja ryb, przypadkowo przetrącił mu kark. Obawiając się reakcji strażników miejskich, chłopak uciekł z rodzinnej wsi. Ma nadzieję wrócić do domu, gdy sprawa ucichnie, a póki co, tułaczkę traktuje jako szansę na znalezienie rycerza, który zechciałby przyjąć go na giermka.

Poziom socjalny	0	Religia	Manann

Znane języki	Zdrowie i psychika	Punkty obłędu
reikspiel		

Charakterystyka	SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
Początkowa	4	36	34	5*	4	7	33	1	32	28	25	33	26	30
Schemat rozwoju				+1		+1			+10					
Aktualna	4	36	34	6	4	7	33	1	32	28	25	33	26	30

Broń ręczna	I	WW	O	P
Toporek	-	-	-	-
sztylet	+10	-	-2	-20

Broń strzelecka	K	D	M	SE	Ład

Zbroja	Gdzie?	PP
Kurtka skórzana	korpus, ramiona	0/1

Ekwipunek

Mała łódka, zacumowana na pobliskiej rzece; kurtka skórzana; mocne, ale zniszczone i pobrudzone ubranie, stary kapelusz z szerokim rondem i skórzane buty; plecak z kocem, manierka, sztućce, kociołek, miska, hubka i krzesiwo; toporek, przy pasku sztylet w pochwie; pas na pieniądze (6 zk)

Umiejętności

Oburęczność, szósty zmysł, bardzo silny*

Rybactwo, żeglowanie, pływanie

Dlaczego dołączy do grupy awanturników?

Po pierwsze, Oskar potrzebuje złota. Jest silnym mężczyzną i nie boi się ani banitów, ani dzikich zwierząt z lasu. Ponadto, słyszał, że miejscowy sierżant pochodzi ze szlacheckiego rodu i po cichu liczy, że jeśli spisze się na tej wyprawie, sierżant poleci go jakiemuś rycerzowi.

Punkty doświadczenia	PP	Punkty magii	P-m mocy
100	2		

Nora Kraemer

Rasa	Płeć	Pochodzenie	Wolne Miasto Nuln
człowiek	K	Rodzice	Ojciec ex-przepatrywacz, matka sprzątaczka na uniwersytecie
Klasa zawodowa	**Charakter**	Rodzeństwo	Cztery młodsze siostry, starszy brat
ranger	neutralny		

Wiek	Wzrost	Waga	Włosy	Oczy
29 lat	166 cm	50 kg	płowe	Ciemny brąz

Cechy szczególne

Ładna, czysty głos, duży nos

Obecna profesja	Przebieg kariery	Profesje wyjściowe
Strażnik dróg	-	milicjant, banita, rozbójnik

O postaci

Nora od najmłodszych lat żyła opowieściami ojca, emerytowanego przepatrywacza straży dróg. Mężczyzna został ciężko ranny na służbie i od tej pory nie może wykonywać pracy, ale polecił córkę na swoje miejsce. Jej brat jest robotnikiem, a młodsze siostry dziewczyny służą w domach zamożniejszych mieszczan, ale Nory nigdy nie pociągało życie mieszczucha. Najlepiej czuje się w lesie i na szlaku.

Poziom socjalny	0	Religia	Taal, Rhya

Znane języki	Zdrowie i psychika	Punkty obłędu
reikspiel		

Charakterystyka	SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
Początkowa	4	37	34	3	5*	7	31	1	27	28	28	31	29	38
Schemat rozwoju		~~+10~~	+10	+1		+2	+10			+10				
Aktualna	4	47	34	3	5	7	31	1	27	28	28	31	29	38

Broń ręczna	I	WW	O	P
Miecz	-	-	-	-
sztylet	+10	-	-2	-

Broń strzelecka	K	D	M	SE	Ład
Kusza + 17 bełtów	32	64	300	4	1/1

Umiejętności

Bardzo wytrzymały*, czuły słuch, czytanie i pisanie, powożenie; Jeździectwo

Zbroja	Gdzie?	PP
Koszulka kolcza	Korpus	1
Tarcza bez okuć	Całe ciało	1

Ekwipunek

Sznur 10 m; koń z rzędem; mundur strażnika dróg (oraz własne ubranie: dobrej jakości, ale już bardzo zniszczone), skórzane, wysokie buty, płaszcz z kapturem; torba skórzana (koc, manierka, sztućce, miska, hubka i krzesiwko), mały kociołek przy siodle; przy pasie nóż i sakiewka (13 zk)

Dlaczego dołączy do grupy awanturników?

Nora wraca ze służby do domu rodzinnego (na przepustkę), gdy zatrzymuje się na nocleg w „Krowim Łbie" i dociera do niej wieść o zaginięciu strażników. Bez wahania oferuje swoją pomoc w odnalezieniu kolegów po fachu miejscowemu sierżantowi.

Punkty doświadczenia	PP	Punkty magii	P-m mocy
~~100~~	2		

Dramwick Zaskórniak

Rasa	Płeć	Pochodzenie	Kraina Zgromadzenia, Birnbaum
niziołek	M	Rodzice	Ojciec nie żyje, matka zajmuje się domem
Klasa zawodowa	**Charakter**	Rodzeństwo	Młodsza siostra, starsi brat i siostra
łotr	neutralny		

Wiek	Wzrost	Waga	Włosy	Oczy
31 lat	118 cm	41 kg	Jasny brąz	piwne

Cechy szczególne

ładne zęby, brudne paznokcie, duże uszy, miły głos

Obecna profesja	Przebieg kariery	Profesje wyjściowe
Wędrowny kramarz	-	Ochroniarz, bandyta, traper, handlarz, paser

Znane języki

reikspiel

O postaci

Dramwicka zawsze ciągnęło w świat. Odziedziczył po ojcu zamiłowanie do podróży, jako maluch nawet był z nim na jednej wyprawie. Jego papa włóczył się po Imperium z wózkiem kramarza, póki nie zmarło mu się zeszłej zimy. Wówczas to Dramwick przejął wóz i ruszył ulubionym szlakiem ojca.

Poziom socjalny	0	Religia	Esmeralda

Zdrowie i psychika	Punkty obłędu

Charakterystyka	SZ	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
Początkowa	4	24	37	3	3	6	52	1	34	18	32	23	41	45
Schemat rozwoju		+10	~~+10~~	+1		+2	+10							+10
Aktualna	4	24	47	3	3	6	52	1	34	18	32	23	41	45

Broń ręczna	I	WW	O	P
sztylecik	+10	-	-2	-20

Broń strzelecka	K	D	M	SE	Ład
Proca	24	36	150	3	1/1

Zbroja	Gdzie?	PP

Umiejętności

Widzenie w ciemnościach – 20 m, gotowanie, specjalna broń – proca;
Opieka nad zwierzętami, gadanina, powożenie, szacowanie, targowanie się, zielarstwo, sekretne znaki – wędrownych kramarzy, specjalna broń – uliczna

Ekwipunek

Latarnia, koń i furgon, materac + 2 koce, 4 worki: 2 garnki i 2 rondle, 10 kozików, 300 igieł, 4 szpule kolorowych wstążek; paczka z hubką i krzesiwem, 2 koce i lina 10 m; kolorowe, znoszone i krzywo połatane ubranie z pasiastą kamizelką, kapelusz z szerokim rondem, nożyk za paskiem, na szyi sakiewka na szemieniu (7 zk) [nie ma butów]

Dlaczego dołączy do grupy awanturników?

Dramwick usiłował sprzedawać swoje dobra na miejscowym szlaku, ale przez obecność bandytów, podróżnych jest za mało, by mógł zarobić na życie. Słysząc o zaginięciu oddziału, tym bardziej zamierza udać się w inne strony i spróbować szczęścia, ale okazuje się, że jego konikowi obluzowała się podkowa. Od tubylców może się dowiedzieć, że kowal przyjedzie do miasteczka dopiero za tydzień. Jeśli podejmie się pracy dla straży, nie będzie musiał płacić za pobyt konika w stajni przez cały ten czas.

Punkty doświadczenia	PP	Punkty magii	P-m mocy
~~100~~	3		-

Niniejsza historia opowiada o zwykłej wyprawie niewielkiego oddziału straży dróg, który miał odnaleźć i rozbić grupę banitów, napadających podróżnych na szlaku. Strażnicy wyruszyli w drogę i... słuch o nich zaginął. Nieszczęśnicy, nie na ślad zbójeckiej bandy natrafili, lecz na bardziej mroczną i złowróżbną intrygę.

Śmiałkowie, którzy pospieszą ich śladem, odkryją ponury sekret osady, położonej w głębi lasu. Wygląda na to, że jej mieszkańcy zapadli w głęboki sen... I nie tylko oni; nawet wiejskie zwierzęta stoją w swych zagrodach, pogrążone we śnie. Zaginieni strażnicy dróg także są tutaj – i również śpią.

Nie ma sposobu, by ich wszystkich obudzić, a z każdą godziną ich oddechy, i tak już słabe, stają się coraz płytsze i cichsze... Jeśli nie znajdzie się jakiś sposób, by wyrwać ich z tego letargu, ich dusze ulecą... ale czy do Morra?

Z dziwnym uśpieniem całej wioski wydaje się mieć związek osnuta mgłami wieża, wznosząca się na wzgórzach na południu. Jest pusta, lecz z pewnością nie opuszczona. Bowiem na najwyższym piętrze zrujnowanej konstrukcji, na szarej, kamiennej podłodze, widnieje wymalowany krąg, który jest więzieniem dla niewidocznej, lecz potężnej i mściwej istoty. Tajemnicze stworzenie, uwięzione w kręgu, nie potrafi się z niego wydostać, bowiem nie posiada żadnej mocy – prócz potęgi, jaką jest ingerencja w krainę snów. Dzięki niej, mglisty kształt zwabił do swego sennego królestwa dusze mieszkańców osady. Im dłużej tam przebywają, im dłużej błądzą w oparach, unoszących się w domenie upiora, tym silniejszy się on staje. Potrzeba mu jeszcze kilku śpiących, by zyskał dość sił na wyrwanie się ze swego więzienia. A cóż wówczas, dysponując nieposkromioną potęgą, zechce uczynić z ludźmi...?

Trzeba go powstrzymać, to oczywiste. Lecz nie takie proste. Bowiem nie istnieje on w realnym świecie. Króluje w sennym koszmarze i tylko tam może zostać pokonany. Czy zatem ktokolwiek odważy się wkroczyć w jego królestwo? Dziedzinę mar i widziadeł, w której tracąc siły, nie będzie można się już obudzić...?

Czas płynie. Jeśli ktoś pragnie przeciwstawić się upiorowi, musi działać szybko. Inaczej wszyscy będą zgubieni, a żaden sen już nigdy i nikomu nie przyniesie ukojenia...