

Plama I:
Pan Sil Życia

Początek scenariusza umiejscowiony jest w Middenheim. Drużyna mieszka w jednej z miejscowych karczm - najlepszym rozwiązaniem wydaje się użycie 'Grafa Manfreda' (zresztą do tego miasta jest w oryginale przypisany). Przed tą przygodą przydałoby się rozegrać scenariusz, w którym bohaterowie stają się nieco znani w mieście lub przynajmniej okolicy 'Grafa' - oczywiście z dobrej strony (komuś w czymś pomogą). Takie tło może spowodować, że łatwiej dadzą się wciągnąć do poszukiwania Idril i pościgu za Faemelem.

Części scenariusza przeznaczone do przeczytania drużynie, zaznaczone są tłustym drukiem. Ale uwaga - przygotowywałem je pod kątem spodziewanych działań mojej drużyny, więc najczęściej uwzględniają tylko jedną możliwość. MG powinien na bieżąco modyfikować je wg swoich potrzeb.

"Pan Sil Życia" ma strukturę liniową i nie pozostawia zbyt dużej swobody drużynie, ale jest to zrozumiałe - przygoda ma ich wpłatać w konflikt na boskim poziomie. Zadaniem MG jest więc tak manipulować graczami, aby myśleli, że podejmują własne decyzje.

Przygoda ma być rozegrana w klimacie horroru. Największy nacisk MG powinien położyć na nastrój niesamowitego zagrożenia. Każde ze starć ma służyć nie bezmyślnemu wygrzewowi, ale chwilowym rozładowaniem napięcia. Dodatkowo niesamowitość stworzeń, z którymi walczą, powinna obudzić w graczach podejrzenia, że coś jest mocno nie w porządku. Jeśli MG uzna, że którąś z walk nie odpowiada mu, może i powinien z niej zrezygnować - oczywiście, jeśli nie rozbije to sensowności scenariusza. W szczególności - można zrezygnować z Demonicznego Kruka, wszystkich spotkań losowych, a jeśli MG ma lepszy pomysł na zajęcie drużyny po drodze, może zastąpić nawet N'ha'ghaa.

WYDARZENIA:

* NOC 1:

Biały rycerz

* DZIEŃ 1:

Przybywa Idril

* NOC 2:

Wizyta na cmentarzu

Melina demonologa

* DZIEŃ 2:

Brat porwanej

W Darkwaldzie

* NOC 3:

Leśny ołtarz Khaine'a

* DZIEŃ 3:

Pościg

* NOC 4:

Nietoperz

* DZIEŃ 4:

Pościgu ciąg dalszy

* NOC 5:

Wilki

* DZIEŃ 5:

Nadal pościg
* NOC 6:
Sowa
* DZIEŃ 6:
Demon atakuje
* NOC 7:
Spokój
* DZIEŃ 7:
Snotlingi
* NOC 8:
Cisza przed burzą
* DZIEŃ 8:
Walka z demonologiem

NOC 1:
BIAŁY RYCERZ

Po kolejnym owocnym dniu wracacie do karczmy i po kolacji udajecie się na spoczynek. Długo nie możecie zasnąć, wydarzenia dnia kotłują się w głowie, ale wreszcie zmęczenie daje o sobie znać i morzy was sen. Wydarzenia, które się teraz rozegrają, będą oczywiście koszmarem jednego z bohaterów, ale nikt oprócz MG nie powinien się tego domyślić, aż do chwili przebudzenia. MG w tajemnicy losuje jednego z bohaterów, a następnie jawnie wykonuje pozorowany test na SW wszystkich członków drużyny, aby sprawić wrażenie, że wylosowanemu bohaterowi ten test się powiódł. Budzi cię nieprzyjemny zapach przypominający odór zgniłych od tygodnia ryb. Jest tak mocny, że aż dusi i obezwładnia. Otwierasz oczy i widzisz dym przenikający pod drzwiami - to on niesie ów zapach.

Nagle słyszysz, że ktoś otwiera drzwi. Wcale się przy tym nie kępuje, hałasuje, jakby pokój był pusty. Odgłosy powinny zbudzić resztę drużyny, ale żaden z nich ani drgnie - widocznie uspił ich gaz. Do pokoju wchodzi dwumetrowy mężczyzna od stop do głów zamknięty w niezwyklej, śnieżnobiałej zbroi. W dłoni trzyma miecz, również cały biały. Jeśli bohater zdradzi się w jakikolwiek sposób, nieznajomy zaatakuję go - MG może udawać, że prowadzi normalną walkę. Pierwszy cios jest dla bohatera śmiertelny - mężczyzna jednym potężnym zamachem utnie mu głowę i BG obudzi się z ryzykiem. Należy wykonać test strachu. Jeśli natomiast bohater będzie udawał uspiętego, stanie się świadkiem egzekucji swych przyjaciół. Nieznajomy będzie kolejno pozbawiał uspiętych członków drużyny głów za pomocą jednego potężnego cicia mieczem. Przez cały czas trwania snu bohater jest zdany tylko na własne siły - w żaden, absolutnie żaden sposób nie można obudzić reszty drużyny.

Koszmarne Wojowniki

Wysoki, masywny mężczyzna. Od stop do głów zakuty w zbroję, zakrywającą całe jego ciało. Zbroja ma niezwyklej wygląd - jakby była odlana od razu w całości, nie widach żadnych łączeń, w dodatku jest śnieżnobiała.

DZIEŃ 1:
PRZYBYWA IDRIL

Po źle przespanej nocy budzicie się dopiero w południe. Stwierdzacie, że warto by coś zjeść i schodzicie na dół na śniadanie. Karczmarz wita was serdecznie:
-Dzień dobry! Witam, witam panów! Jak się spało? Mam nadzieję, że dobrze.
Późne śniadanko dla panów? Co podać?

Po złożeniu zamówienia karczmarz przynosi potrawy osobiście i przysiadł się do stolika, by zdradzić drużynie najświeższą wiadomość. Bardzo ważne jest, aby zrobić to przekonująco i zachęcić drużynę do spędzenia nocy na cmentarzu. Ale uwaga - on nie ma ze sprawą nic wspólnego, jest po prostu spragnionym publiczności plotkarzem. -Nie uwierzą panowie, co się stało dziś w nocy. Co za czasy, żeby w samej stolicy takie okropności. Nastaly złe dni dla dobrych ludzi, mówię wam panowie, złe dni...

Biedzie tak nawijał, aż któryś ze słuchaczy nie okaże zainteresowania, pytając, co właściwie się stało. -Dopiero wczoraj wieczorem był pogrzeb, całe miasto płakało po naszym kapłanie ze świątyni Mananna. A dziś w nocy już ktoś zbezczeszczył grób. Zniszczyli nagrobek, wykopali trumnę i zabrali ciało. Od dawna się działy takie rzeczy na cmentarzu, ale do tej pory kradli tylko ciała biedaków. Wiele razy mówiłem, że potrzeba strażnika, ale kto by się tam przejmował martwymi biedakami... Zresztą, to trzeba być bardzo odważnym człowiekiem, żeby tak całą noc na cmentarzu... Trudno takich znaleźć... Dopiero trzeba było, żeby cmentarne szakale wzięły się za znanych i bogatych obywateli, żeby miasto podjęło jakieś działania. Wyznaczyli 100 zk nagrody za schwytanie sprawcy tego nieludzkiego czynu. Nieźle się wykoshują... Gdy drużyna podejmie już decyzję, rozmowę przerwie pojawienie się nowego gościa, Idril. Główne drzwi do karczmy otwierają się i do środka wchodzi wysoka postać w zielonej szacie, z kapturem na głowie. Przybysz przez chwile stoi w drzwiach, po czym podchodzi do baru i odrzuca kaptur, odsłaniając długie platynowe blond włosy i spiczaste uszy. Elfka melodyjnym, dźwięcznym głosem prosi o najlepszy pokój. Karczmarz wręcza jej klucz do apartamentu i woła posługacza, by ją zaprowadził. MG ma teraz wybrać jednego z bohaterów, w którym Idril rozpozna swego znajomego. Divral jest elfem i pojawi się w jednym z następnych scenariuszy kampanii 'Plama'. (Jeśli w drużynie nie ma elfa, MG musi wymyślić jakiś inny sposób na zapoznanie Idril.)

Gdy się odwraca, aby wejść po schodach i jej wzrok pada na ciebie, prawie rzuca ci się na szyję, krzycząc:
-Divral!

Bohater powinien grzecznie wyjaśnić pomyłkę. Idril przedstawi się ("Nazywam się Idril, jestem kapłanka Liadriel") i zacznie wypytować bohatera o jego rodzinę, chcąc pokrewieństwem wytłumaczyć jego nadzwyczajne podobieństwo do jej dawnego dobrego znajomego. Gdy się zorientuje, że nie uzyska od drużyny żadnych informacji, odejdzie do swego apartamentu.

Idril

RASA: elf

PROFESJA: Kapłanka Liadriel (2 poziom)

WIEK: 126 lat

CHARAKTER: dobry

SZ WW US S WT ZW I A ZR CP INT OP SW OGD

5 46 37 3 3 6 73 1 38 44 61 65 56 66

UMIEJĘTNOŚCI:

- * bystry wzrok
- * wiedza o pergaminach
- * medytacja
- * śpiew
- * sekretny Jerzyk klasyczny
- * krasomówstwo
- * czuły słuch
- * teologia
- * hipnoza
- * szybki refleks

- * Jerzyk tajemny - magiczny
- * uwodzenie
- * czytanie/pisanie
- * rzucanie czarów - kapłańskich 1 poziomu

PRZEDMIOTY:

- * szata kapłańska
- * medalik z lutnia

CZARY:

- * Dar języków
- * Osłona działalności
- * Halucynacja
- * Dźwięki
- * Przybranie iluzorycznego wyglądu
- * Iluzoryczne lasy
- * Magiczny płomień
- * Usunięcie przekleństwa

Idril to wysoka platynowa blondynka. Jej delikatne rysy twarzy powodują, że nie wydaje się wyniosła i niedostępna jak inne elfy. Nosi typowy strój kapłanki Liadriel - zielona szatę z kapturem wyszywana złotą nicią w motywy winorośli. Idril jest wierna kapłanka Liadriel. Od jakiegoś czasu działa w sprzysiężeniu mającym na celu zdobycie i zniszczenie Kart Skazy. Kierując się starożytnymi zapiskami, udało jej się odnaleźć Kartę Życia, przez wtajemniczonych od dawna uznana za zaginioną, bowiem powierzona przez Plame rasie, która wyginęła zaraz po katastrofie przejść. Po porwaniu Idril robi wszystko, aby odzyskać Kartę, jednak równie ważne dla niej będzie, aby osoby postronne - czyli także drużyna - nic się o sprawie nie dowiedziały.

NOC 2:

WIZYTA NA CMENTARZU

Resztę dnia drużyna spędza w dowolny sposób - MG może znaleźć im jakieś zajęcie lub po prostu przejść do wydarzeń wieczoru. Zapytany o drogę na cmentarz, karczmarz udzieli b. dokładnej odpowiedzi i wyrazi aprobatę dla poczynąń drużyny. Idąc wg wskazówek karczmarza, bez problemu dotarłiscie na cmentarz. Kamienny, półtorametrowy mur rozciąga się przed wami tak, że nie widzicie ani jego lewego, ani prawego końca. Stoicie przed zdobioną bramą nekropolii, zrobiona z metalowych prętów. Jej twórca miał raczej spaczone poczucie humoru - pręty przypominają kształtem ludzkie kości, a miejsca ich połączenia - czaszki. Nie rozlega się tu żaden, najcichszy nawet dźwięk, nie ma również wiatru, nawet leciutkiego powiewu. Ciarki przechodzą wam po plecach, całkowita cisza aż kluje w uszy, na dobre zagościł w was niepokój. Ostatecznie decydujecie się wejść, w końcu po to tu przyszliscie. Niestety, brama okazuje się zamknięta. Zamek jest podłej jakości - kategoria 0. Otworzy go osoba, która przejdzie test otwierania zamków. Można też otworzyć go brutalnie, kopiąc w bramę. Uda się to osobie, która zda test Siły. Każda taka próba spowoduje jednak mnóstwo hałasu. Wywoła to całkowicie negatywną reakcję łowcy nagród (-20% do testu Ogłady) oraz natychmiastowa ucieczkę z cmentarza porywacza zwłok - tej nocy drużyna go tu nie spotka. Otwieracie bramę i wkraczacie na pogrążona w mroku szeroka piaskowa ścieżkę, po której obu stronach majączą nagrobki. Za murem zaraz obok bramy czai się łowca nagród, który wyjdzie z ukrycia, gdy całość drużyny wejdzie na cmentarz. Jeśli nie powie mu się test ukrywania, dany bohater zauważy go wcześniej. Za plecami wyczuwacie jakiś ruch. Z sercami na ramionach odwracacie się. Na ścieżce stoi wysoki jasnowłosy mężczyzna noszący koszulkę kolcza. Ma zacięty wyraz twarzy, w rękę trzyma wymierzona w was kusze i pyta niskim głosem:

-Kim jesteście i co tu robicie?

Wynik spotkania zależy od poczynąń drużyny. Hannes nie strzeli pierwszy, biedzie chciał poznać tożsamość drużyny. Jeśli bohaterom uda się go przekonać, że również szukają złodzieja ciał, (test Ogłady) może uda się skłonić go do współpracy, pod warunkiem, że otrzyma obietnice przynajmniej ćwierci nagrody (targowanie się zaczyna od połowy). Jeżeli drużyna go zaatakuję, wystrzeli z kuszy i zacznie uciekać. Jak przed brama, tak i tutaj panuje nienaturalna cisza. Wyłaniające się z ciemności nagrobki podsuwają wyobraźni roczne kształty fantastycznych potworów. Kiedy podchodzicie bliżej, wyraźnie zauważacie rocznice pomiędzy nagrobkami po obu stronach ścieżki. Te po lewej, to marmurowe, bogato zdobione, wyszukane architektonicznie monumenty. Bardzo częste są pomniki rodzinne, z czasem wręcz grobowce. Po prawej stronie natomiast stoją rzędy jednakowych kopczyków osypujących się ziemi. Wszystkie porasta trawa, tylko na niektórych ostały się jeszcze tabliczki z nazwiskiem. Porywacz ciał swoje zajęcie wykonuje dziś w nocy tylko przy grobach biedaków. Drużyna ma szansę na spotkanie z nim tylko wtedy, gdy ktoś z jej członków zapanuje się między groby stojące po prawej stronie ścieżki. W całkowitej ciszy i całkowitej ciemności mijasz kolejne nagrobki. Wytężasz wzrok i słuch, choć twoje rozkołatane serce ma nadzieję, że nic nie zobaczysz ani nic nie usłyszysz. Odgłosy pracy porywacza bohater usłyszy, gdy uda mu się test słuchania cichego hałasu bądź normalnego hałasu, jeśli przejdzie więcej niż 30 m. W pewnym momencie do twych uszu dobiega cichy metaliczny dźwięk. Jego źródło znajduje się na wprost przed tobą. Jeśli bohater nie zadeklaruje skradania się lub nie zda testu skradania się, Max ucieknie, zanim ktokolwiek go zobaczy, pozostawiając rozkopany grób. W przeciwnym wypadku bohater zastanie go przy pracy. Widzisz niziołka w kapeluszu z szerokim rondem i czarnym płaszczu. W rękach trzyma szpadel, którym rozkopuje świeżą mogilę. Obok leży duży worek. Max zacznie uciekać, gdy zobaczy członka drużyny, jeśli wcześniej nie zostanie ogłuszony. Zaatakowany, nie biedzie się bronił, ale podda się, padając na kolana i prosząc o litość. Jeśli powiedzie się test przesłuchania, Max wyśpiewa wszystko, co wie. A wie tyle: niedawno do Altdorfu przybyli potężny czarownik, który potrzebował ciała kapłana i Max mu je dostarczył. Wie, gdzie w miesiecie zamieszkiwał ów czarownik i może do niego zaprowadzić, choć nie gwarantuje, że go jeszcze zastana. Uwaga - jeśli z drużyna wciąż jest Hannes, biedzie sprzeciwiał się ewentualnym próbom zabicia złodzieja cmentarnego, przypominając o nagrodzie i swoim w niej udziale.

Hannes

RASA: człowiek

PROFESJA: łowca nagród

WIEK:21 lat

CHARAKTER:neutralny

SZ WW US S WT ZW I A ZR CP INT OP SW OGD

5 30 37 3 4 6 32 1 33 31 29 34 30 33

UMIEJĘTNOŚCI:

- * astronomia
- * tropienie
- * śledzenie
- * cichy chód na wsi
- * cichy chód w miesiecie
- * bron specjalna - lasso
- * bron specjalna - siec
- * silny cios

PRZEDMIOTY:

- * kusza
- * koszulka kolcza
- * lina
- * para kajdan

Wysoki (185 cm), jasnowłosy, o ostrych rysach twarzy, choć dość przystojny. Zawsze nosi koszulkę kolcza.

Hannes jest początkującym łowcą nagród, nie nabrał jeszcze typowej dla nich szorstkości i skłonności do samotnictwa. Jest dość sympatyczny, choć próbuje się stylizować na "twardego faceta". Nie ma zbyt wyolbrzymionego mniemania o swoich możliwościach i raczej zgodzi się na współpracę z drużyną. -----

Max Schultz

RASA: halfling
 PROFESJA: porywacz zwłok
 WIEK: 67 lat
 CHARAKTER: neutralny
 SZ WW US S WT ZW I A ZR CP INT OP SW OGD
 3 32 44 3 3 5 56 1 39 22 28 32 35 30

UMIEJĘTNOŚCI:

- * gotowanie
- * specjalna bron - proca
- * bardzo wytrzymały
- * cichy chód na wsi
- * cichy chód w mieście
- * wykrywanie pułapek

PRZEDMIOTY:

- * czarny płaszcz
- * kapelusz z szerokim rondem
- * latarnia
- * duży worek
- * szpadeł

Max jest dość niski, nawet jak na halflinga - 102 cm. Ma czarne włosy i duży nos. Jego wygląd ogólnie znamionuje biedę i niezdrowy tryb życia - jest strasznie chudy, nosi znoszony czarny płaszcz i wystrzępiony kapelusz z szerokim rondem. Ma zmarszczki na twarzy i spracowane dłonie. Max jest życiowym bankrutem i to uczucie dominuje w jego psychice. Od dziecka mieszkał wśród ludzi. Gdy wskutek nieodpowiedzialności stracił dobrą pracę, stanął na skraju śmierci głodowej. Zajęcie porywacza zwłok uratowało go przed nią. Jest w tym dobry, zdobyli stałych klientów, ale nie lubi swojej pracy i wszystkie wysiłki poświęca zmianie zawodu, zwłaszcza od momentu, gdy Faemel zamówił u niego serce kapłana. -----

MELINA DEMONOLOGA

Porywacz zwłok zaprowadzi drużynę do mieszkania Faemela.

Już dawno opuściliście centrum miasta i od kilkunastu minut kluczycie wąskimi, ciemnymi i zaniedbanymi uliczkami, które widzicie pierwszy raz w życiu. Halfling bez wahania prowadzi was dalej wśród odrapanych budynków pozbawionych okien przez ulice pełne nieczystości. Wreszcie wskazuje jakieś zbite z desek drzwi i mówi: -To tu. Na pierwszym piętrze. Jeśli drużynie towarzyszy Hannes, nie będzie zainteresowany wchodzeniem na gore - będzie chciał doprowadzić Maxa, wydać go władzom miasta i

zainkasować nagrodę. Sam Max wszelkimi siłami będzie wzbraniał się od wejścia do środka. Będzie tłumaczył, że czarownik zabronił mu tu więcej przychodzić, że zabije go za zdradzenie miejsca pobytu, itd. Po próchniejących i przeraźliwie skrzypiących schodach wchodzić na piętro. Nie macie problemu, bo są tu tylko jedne drzwi - drewniane, jak i reszta budynku, jednak wyglądają solidniej. Drzwi są otwarte - ustępują zaraz po naciśnięciu klamki. W środku panuje całkowita ciemność. Bohaterowie widzący w ciemnościach stwierdza, że pokój wygląda na opuszczony. Widzicie dwa stoły stojące pod lewą ścianą i łóżko - puste - stojące naprzeciw. Nie ma żadnych przedmiotów wskazujących, że ktoś tu obecnie mieszka. Pokój wygląda na opuszczony. W środku Faemel pozostawił Demonicznego Kruka, aby zajął się osobami, które zbytnio się interesują jego działalnością. Demon zaczeka, aż do pokoju wejdą wszyscy, a wtedy zamknie drzwi Magicznym Zamknięciem i zaatakuje. Wchodzić do pokoju. Jest tu strasznie duszno, dominuje intensywny odór przypominający zapach zgniłej ryby. Gdy tylko ostatni z was przekracza próg, drzwi zamykają się z głośnym trzaskiem. Równocześnie na wysokości waszych głów pod przeciwległą ścianą rozbłyskuje dwoje ognistoczerwonych oczu i na twarzach czujecie ruch powietrza wywołany skrzydłami. Pomieszczenie ma 3,5 m wysokości, co daje Krukowi tylko ograniczoną swobodę działania (a o czym nie pomyślał Faemel). Z kolei bohaterowie potrzebują widzenia w ciemnościach lub sztucznego oświetlenia. Jeżeli bohaterom uda się przeżyć, to pewnie zechcą przeszukać pokój. Niestety, nic w nim nie znajda. Tak samo niezamieszkane i puste są pokoje na parterze. Powrót do centrum nie sprawi problemu, jeśli wciąż przebywa z drużyną Max. Tam mogą bez problemu wydać Maxa władzom miejskim i zainkasować nagrodę. Jeśli natomiast nie mają przewodnika, będą błądzić K3 godziny, zanim wyjdą z labiryntu uliczek.

Demoniczny Kruk

SZ WW US S WT ZW I A ZR CP INT OP SW OGD

2 33 0 3 3 5 30 2 - 24 10 24 24 -

Demoniczny Kruk to istota przywołana przez Faemela do pilnowania jego kwatery w Altdorfie podczas jego nieobecności. Zadaniem Kruka jest uśmiercenie wszystkich ciekawskich, którzy tu trafiają. W tym celu został wyposażony w czar Magiczne Zamknięcie, który ma nieproszonemu gościowi uniemożliwić wydostanie się stąd, zanim Kruk z nim nie skończy.

W walce Kruk atakuje jednym ugryzieniem (dziobnięciem) i jednym uderzeniem szponami w czasie rundy.

Budowa ciała:

Demoniczny Kruk jest półtora raza większy od swego zwykłego odpowiednika.

Jego pióra wyglądają jak zrobione z metalu, a ostry dziób lśni jak nóż. Najbardziej jednak przykuwają uwagę jego płomieniste czerwone oczy.

Charakter:

Zły

Cechy psychologiczne:

Kruk wzbudza strach w istotach żywych mających poniżej 3 m wzrostu. Jest odporny na oddziaływania psychologiczne niespowodowane przez bogów lub demony i może zostać zmuszony do przerwania walki tylko przez nich.

Zasady specjalne:

Demoniczny Kruk lata jak istota pikująca, a podana w charakterystyce Szybkość dotyczy wyłącznie poruszania się po ziemi. Raz dziennie, gdy ktoś wejdzie do mieszkania, może rzucić czar Magiczne Zamknięcie (patrz WFRP - str.153) na drzwi wejściowe, aby uniemożliwić mu ucieczkę. Działanie czaru wygasa po śmierci Kruka lub przybycia. Poza mieszkaniem Faemela Kruk jest podatny na niestabilność. Po śmierci Faemela odejdzie z powrotem do swej naturalnej sfery egzystencji.

DZIEŃ 2:

BRAT PORWANEJ

Rankiem wracacie do karczmy. Właśnie, gdy wchodzicie do środka, po schodach zbiega posługaczka, załamując ręce i krzycząc wniebogłosy: -Porwali! Ratunku! Porwali ja! Na pytania "Kogo?" i "Gdzie?" odpowie, wskazując palcem: -O, tam! Wielmożna pania kapłankę! Jeśli drużyna uda się do wskazanego pokoju (apartament zajmowany przez Idril), zastanie Nawa wśród poboju. Jeśli zignorują posługaczkę i zwyczajnie wrócą do swego pokoju, zastana go u siebie z dokładnie tą samą propozycją (dowiedział się od karczmarza, że byli znajomymi Idril). W pokoju panuje totalny bałagan. Wygląda, jakby stoczono tu regularną walkę. Stoły i stoliki powywracane, naczynia potłuczone. Mimo bałaganu widach, że bagaż Idril pozostał w pokoju - zatem nie wyprowadziła się sama. Z powodu przymkniętych okiennic w pierwszej chwili nie zauważyliście mężczyzny, który właśnie teraz je otworzył. Wygląda na elfa w młodym wieku, ubrany jest w ciemnobrązowy skórzany strój, ma długie włosy w tym samym kolorze. Wita was słowami: -Porwali Idril. Naw poda swoje imię i powie, że jest bratem Idril. Przesłała mu wiadomość, że jest w niebezpieczeństwie i prosi o pomoc. Przybyli natychmiast, ale jak widach - za późno. Nie ma pojęcia o co chodzi, kto jest porywaczem i jaki miał motyw. Wspomniała tylko o Zamku w sercu Darkwaldu. Jako brat Idril, zauważy też podobieństwo jednego z bohaterów do Divrala, choć z większą niepewnością niż Idril, ponieważ "właściwie widział go tylko przelotnie". Potem poprosi drużynę o pomoc w pościgu. Na pytanie, jak trafi na ślad, odpowie, że porywacz jest najprawdopodobniej lokatorem owego Zamku i tam właśnie obecnie się udaje. Niewielu ludzi podróżuje przez Darkwald i nietrudno będzie znaleźć jego trop. Poza tym, śladem jest również unoszący się w pokoju rybi odór. Bohaterowie dopiero teraz zauważa ledwo wyczuwalne nikle echo tego zapachu. Jeśli będą się ociagać z pościgiem, Naw zaproponuje 500 zk zapłaty, a nawet może wypłacić 50 zk zaliczki. Pieniądze znikną z sakiewek drużyny w tym samym momencie, co Naw, jeśli bohaterowie wcześniej ich nie wydadzą. Gdy się zgodzą, Naw poinformuje ich, że porywacz najprawdopodobniej udał się do Darkwaldu i poradzi, aby zaopatrzyli się w co najmniej tygodniowe zapasy żywności, ponieważ pieszy pościg przez las może się ciągnąć kilka dni, a nie będzie możliwości polowania. Drużyna może dokonać w miesiecie ostatnich zakupów, a następnie rusza do Darkwaldu.

Naw

Naw wygląda jak młody brązowowłosy elf. Nosi ciemnobrązowy skórzany strój, nie ma zadniej broni. Wobec drużyny podaje się za brata Idril, ale naprawdę jest postacią wybitnie tajemniczą. Doprowadza drużynę do Idril leżącej na leśnym ołtarzu, po czym znika, by za jakiś czas pojawić się znowu, tym razem pod postacią olbrzymiej sowy. Jest najprawdopodobniej boskim wysłańcem, ale żadne szczegóły nie są znane. Naw nie posiada charakterystyki, ponieważ MG nigdy go nie testuje. Scenariusz dokładnie określa jego posunięcia i ich powodzenie. Naw nigdy nie weźmie udziału w walce - zaatakowany przez kogoś, ukryje się za jakąś przeszkodą i zniknie.

W DARKWALDZIE

Mniej więcej w południe wkraczacie w Darkwald. Kawałek drogi od miasta, a jakby zupełnie inny świat. Korony wiekowych drzew łączywie pochłaniają promienie słońca, pograżając cały las w półmroku. Pomarszczone pnie, korzenie i gałęzie drzew wyglądają jak macki jakiejś ogromnej istoty, która chce powstrzymać wszystkich przybyszów. Las tętni życiem, ale nie jest to zwykła leśna fauna.

Naw od razu znalazł ślady porywacza:

-Szedł tedy. Około trzeciej nad ranem. Musimy się pośpieszyć.

Przez cały dzień wędrówki nie czekają drużyny żadne niespodzianki, aż do momentu, gdy o zachodzie słońca dotrą do ołtarza.

Naw bez trudu wybiera właściwe ścieżki w leśnym gąszczu. Mimo ciągłego kluczenia, wydaje się, że przez cały dzień idziecie z grubsza na północ. Słońce zaczyna już zachodzić, gdy wasz przewodnik zakręca gwałtownie w prawo. Wychodzicie na b. zarośniętą ścieżkę, jednak wyraźne ślady świadczą o tym, że ktoś przechodzili nią niedawno.

Naw odwraca się i szepcze do was:

-Teraz ostrożnie. Idźcie przodem.

Przepuszcza was i zajmuje ostatnie miejsce w szyku.

W momencie, gdy jako ostatni nie będzie widziany przez idących przed nim, Naw zmyje się i nie pojawi się już w ludzkiej postaci do końca przygody.

NOC 3:

LEŚNY OŁTARZ KHAINE'A

Zarośnięta ścieżka kończy się po jakichś 20 m i wychodzie na spora polanę. W ciemnościach nocy dostrzegacie ogromne i potworne monstrum, stojące na środku polany. Polana ma 50 m średnicy, szczegóły ołtarza mogą więc widzieć tylko osoby widzące w ciemnościach. Pozostali powinni wykonać test strachu. Jest to kamienny posąg wykonany przez jakiegoś opętanego artystę. Jest tak realistyczny, że w mroku wygląda jak żywa istota. Ma postać siedzącego w kucki człowieka z czterema rękami trzymającymi sztylety. Najstraszniejsza jest jednak nieproporcjonalnie wielka głowa - ma ona prawie metr wysokości, jest ozdobiona rogami, a jej rozwarta na oścież paszcza stanowi ołtarz ofiarny. Widzicie przymocowana klamrami za nadgarstki i kostki naga jasnowłosa kobietę, z górnego podniebienia paszczy zwisa ostre jak brzytwa wahadło, które porusza się tam i z powrotem. Właśnie na ciele kobiety pojawiła się pierwsza krwistoczerwona linia. Gdy bohaterowie zabiorą się do ratowania, rozpoznają Idril. Jest całkiem przytomna i gdy zobaczy drużynę, poprosi o pomoc. Mechanizm poruszający wahadło jest ukryty wewnątrz posagu - nie ga się go uszkodzić. Jest b. mocny - bohater, który spróbuje zatrzymać wahadło, odniesie sukces, jeśli zda test na połowę Siły (S*5). Jeśli nie - wahadło odbija i zadaje jedną ranę Idril. Drużyna może też, po odwiązaniu elfki, wysunąć ją spod wahadła: potrzeba do tego dwóch bohaterów (jeden za głowę, drugi za nogi), którzy wykonują test Zręczności. Idril otrzyma jedną ranę, jeżeli test nie powiedzie się jednemu z nich i dwie - jeżeli obydwom. Niezależnie od obrażeń, wahadło już jej nie zagraża. Zgrabnie zeskakuje z ołtarza, narzuca na siebie pozostawioną obok zieloną szatę i drżącym głosem mówi: -To nie jest dobre miejsce. Lepiej stąd chodźmy. O kilka kroków od drogi, która tu przybyli, znajduje się brzeg strumyka. Właśnie tu przyprowadzi ich Idril i rozpocznie rozmowę. -Dziękuję wam. Ocaliliście nie tylko moje ciało, ale i dusze. Gdybym zmarła na tym ołtarzu, po śmierci służyłabym Khaine'owi, panu morderstwa. Na chwilę zakrywa twarz rękoma, ale wnet się uspokaja i pyta rzeczowym tonem: -Skąd się tu wzięliście? Jeśli bohaterowie opowiedzą o Nawie, Idril wyprze się posiadania brata, zada kilka dodatkowych pytań o niego ("Jak wyglądał?", "Jak się zachowywali?") i choć tego nie skomentuje, będzie sprawiała wrażenie, jakby uwierzyła. Potem poprosi drużynę o podjęcie pościgu. - Muszę ścigać człowieka, który mnie porwał. Zostawił mnie tu na pewną śmierć, więc nie będzie się tego spodziewał. Bardzo chciałabym, żebyście mi pomogli. Na wszystkie pytania drużyny odpowie tylko tyle, że porywacz nazywa się Faemel, jest potężnym czarnoksiężnikiem i nie można pozwolić mu dotrzeć do Zamku Niggurath, centrum złych mocy w Darkwaldzie. Jeśli członkowie drużyny nie wyrażą chęci pomocy, Idril po prostu zacznie płakać, co powinno przekonać zwłaszcza dobrych i praworządnych bohaterów. Jeśli nie, to ostatecznym rozwiązaniem jest próba wynajęcia drużyny przez Idril - woreczek pełen diamentów wartych ok. 1000 zk. -Jestem wam naprawdę wdzięczna za pomoc. Teraz rozłóżmy się na nocleg, wyruszamy jutro o świcie, bo musimy się pośpieszyć. Noc przebiegnie w miarę spokojnie. Spicie dosyć dobrze, choć atmosfera Darkwaldu działa na was niepokojąco. Czujecie się, jakby las nie życzył sobie obcych.

DZIEŃ 3:

POŚCIG

Idril budzi was o świcie, po śniadaniu ruszacie w kierunku Zamku Niggurath wskazana przez Idril ścieżka. Jest ona nieco zapuszczona i dosyć wąska, ale idzie się nią dość szybko. Taka ścieżka drużyna będzie już podróżować cały czas. Można nią iść tylko gęsiego, MG powinien więc kontrolować szyk. Podczas tego dnia podróży jest 50% szans na spotkanie losowe (wg tabeli).

NOC 4: NIETOPERZ

Zapada już zmrok i warto by się zatrzymać na nocleg, tym bardziej, że właśnie przechodzicie przez wprost do tego stworzona polankę. Ma ona średnice 10 m, z jednej strony jest zabezpieczona przez kilkumetrowej wysokości skale.

Jeśli któryś z bohaterów przyjrzy się skale, zobaczy w niej wejście do jaskini - ziejący ciemnością okrągły otwór o średnicy mniej więcej 2 m. Nawet bohaterowie widzący w ciemnościach nie zobaczą zawartości jaskini, bowiem tunel zaraz za wejściem gwałtownie zakręca w lewo. Zamieszkuje to miejsce gigantyczny nietoperz, który wyleci na zewnątrz i zaatakuje drużynę tylko wtedy, gdy ktoś spróbuje wejść do środka.

Ledwo wsunąłeś stopę do środka, gdy poczułeś, że coś wielkiego i kudłatego wpada na ciebie od góry, przewraca cię i wylatuje na zewnątrz.

Gigantyczny nietoperz będzie walczył do momentu, gdy drużyna opuści polanę lub gdy sam zginie.

Na tle skrawka nieprzesłoniętego przez drzewa nieba dostrzegacie kształt skrzydeł podobnych do skrzydeł nietoperza, lecz o wiele większych i psi pysk. Istota wysłała z gardła przeraźliwy pisk i odlatuje w głąb lasu.

DZIEŃ 4:

POŚCIGU CIAĞ DALSZY

Ścieżka, choć niezbyt często używana, jednak cały czas widoczna, prowadzi drużynę tropem Faemela.

50% szans na spotkanie losowe (wg tabeli).

NOC 5:

WILKI

Tej nocy drużynę atakuje stado wilkowi pod wodzą wilkołaka. Bohaterowie obudzą się z ich zębami na gardle, chyba, że wystawili wartownika.

Siedzisz na warcie już druga godzinę i choć okropnie chce ci się spać, to czujesz, że tej nocy nie zdołasz już zmrużyć oka. Atmosfera Wielkiego Lasu, która od początku wzbudzała w tobie niepokój, teraz wprost cię przytłacza. Od jakiegoś czasu prześladowa cię poczucie czyjejś niemal namacalnej obecności. Wpatrujesz się w ciemność przed sobą, instynktownie oczekując ataku.

Nagle wśród gąszczu, po lewej stronie dostrzegasz dwa ruchome jasne punkty. Są o kilkanaście metrów od ciebie i wyglądają jak oczy jakiegoś drapieżnika. Poł sekundy później takie same dostrzegasz po prawej stronie i na wprost. Odwracasz się - tam też już są. Jesteście okrażeni przez stado leśnych wilkowi, pierścień zacieśnia się coraz bardziej, ale wciąż nie atakują.

Po chwili wilki unoszą lby ku niebu, wyjąc długo i przenikliwie. Zaraz potem czmychają w las. Mimo uniknięcia walki humor się wam nie poprawił. Natrętne uczucie obcej obecności i związanego z nią niebezpieczeństwa wciąż wypełnia gesty mrok lasu i wasza świadomość.

DZIEŃ 5:
NADAL POŚCIG

50 % szans na spotkanie losowe wg tabeli.

NOC 6:
SOWA

Wartownik podczas tego noclegu ma okazję porozmawiać z gigantyczną sową.

Siedzisz, rozglądasz się na wszystkie strony i nasłuchujesz, a atmosfera tego lasu wraz z ciągłym uczuciem czyjejś obecności powodują, że chce ci się wyć. Jeszcze dzień i zrobisz wszystko, żeby się stąd wydostać.

Nagle czujesz silniejszy powiew powietrza nad głową i kiedy patrzysz w górę, dostrzegasz ciemny kształt krążący bezszelestnie nad obozem. Szybkuje nad wszystkimi członkami drużyny, unosi się znacznie dłużej nad głową Idril, a potem leci w twoim kierunku. Kształt wydaje ci się znajomy, wygląda dość naturalnie, nie przypomina ci żadnego stworza Chaosu. Należy wykonać test strachu (najlepiej tajny - aby nie uprzedzać postaci do sowy). Jeśli bohater rozpocznie jakiegokolwiek wrogie poczynanie, sowa odleci i wróci podczas następnej warty. Natomiast, gdy będzie siedział spokojnie, przysiadzie ona na gałęzi najbliższej wartownika (lecz nie w zasięgu jego rak).

W miarę jego zbliżania się, widzisz go coraz lepiej. To pokryty ciemnobrązowymi piórami ptak. Od dzioba do ogona ma jakieś 3 m, a rozpiętość skrzydeł dwa razy większa. Widząc, że czekasz na jej reakcję, przysiadła na gałęzi kilka metrów od ciebie i patrząc ci w oczy wypowiada, ze zwierzęcym akcentem i wyraźnym trudem, jeden wyraz: "Demon", po czym odlatuje.

Jeśli, po obudzeniu, Idril zostanie powiadomiona o wydarzeniu z sową, zorientuje się i opowie drużynie, że towarzyszy im wywołany przez Faemela demon Khaine'a (chyba, że ktoś z drużyny wpadł na to wcześniej).

-To Faemel! Wywołał demona i obiecał mu ofiarę. Kiedy mnie uratowaliście, uwolniony z pentagramu, przybrał postać cielesną i poluje na nas, a szczególnie na mnie. Na razie tylko obserwuje i bawi się, ale niedługo zaatakuje i ...

TABELA SPOTKAŃ LOSOWYCH

Każde ze spotkań losowych ma służyć tylko spotęgowaniu nastroju. Główny nacisk należy położyć na niesamowitość stworowi spotkanych przez drużynę. MG może, a nawet powinien zrezygnować z każdego spotkania, które nie pasuje mu w danym momencie.

Rzut K6:

1. Amfisbena

Nagle w poszyciu zaraz przed sobą zauważasz jakiś ruch. Wężowy kształt rzuca się na ciebie i owija wokół twego ciała.

SZ WW US S WT ZW I A ZR CP INT OP SW OGD

4 33 0 4 3 11 60 1 - 14 5 43 43 -

Opis - patrz WFRP, str.231

2. Chłosciel

Nagle słyszysz krotki świst i czujesz ból w ramieniu, po czym widzisz coś w rodzaju bicia zakończonego haczykiem, błyskawicznie chowające się w szczelinie w drzewie.

SZ WW US S WT ZW I A ZR CP INT OP SW OGD
0 33 0 1 3 5 * 1 - 0 0 0 0 -

Opis - patrz WFRP, str.232

3. Kameleopij

Po lewej stronie ścieżki, w odległości kilkunastu metrów zauważacie jezioro. Wokół niego powstało bagno, które kończy się jakieś dwa metry od ścieżki. Na skraju bagna, kilka metrów dalej, leży martwy koń naszpikowany strzałami. Jest osiodłany, a do siodła przytroczone jest jakiś bagaż.

Gdy tylko do niego podszedłeś, koń zniknął i zobaczyłeś, że stoisz po kolana w bagnie. Równocześnie czujesz bolesne ugryzienie w łydkę.

SZ WW US S WT ZW I A ZR CP INT OP SW OGD
3 33 0 2 2 5 30 1 - 14 2 14 14 -

Opis - patrz WFRP, str.236

4. Krwawiec

Po prawej stronie ścieżki pojawiły się gęste zarośla i ciągną się już od kilku minut.

Nagle jeden z krzewów wysuwa swe gałęzie na ścieżkę przed tobą, zaczyna chłostać nimi na wszystkie strony, a gdy trafi na ciebie, owija je dookoła ciebie i przyciąga cię do pnia, wszystko w mgnieniu oka.

SZ WW US S WT ZW I A ZR CP INT OP SW OGD
0 33 0 3 3 5 60 1 - 0 0 0 20 -

Opis - patrz WFRP, str.237

5. Gigantyczny pajak

Spomiędzy drzew po lewej stronie ścieżki bezszelestnie wychodzi metrowej wysokości monstrum. Z grubsza przypomina pajaka - ma czarny tułów pokryty niebieskimi świecącymi pasami oraz mnóstwo odnóży pokrytych czarnym futrem.

SZ WW US S WT ZW I A ZR CP INT OP SW OGD
5 33 0 5 4 17 10 2 - 43 2 24 6 -

Opis - patrz WFRP, str.241

6. Gigantyczny skorpion

Na ścieżkę wypada potworne stworzenie składające się z tułowia, głowy, czterech par odnóży, w tym przednich zaopatrzonych w olbrzymie kleszcze, oraz ogona z żądłem. Całe ciało ma pokryte czarnym chitynowym pancerzem.

SZ WW US S WT ZW I A ZR CP INT OP SW OGD
5 33 0 5 4 17 10 3 - 43 2 24 6 -

Opis - patrz WFRP, str.243

DZIEŃ 6: DEMON ATAKUJE

Od rana znajdujecie się na skraju wytrzymałości nerwowej. Pościg znacznie zwolnił, ponieważ podróżujecie b. ostrożnie, wypatrując niebezpieczeństwa za każdym drzewem. Dzień jest słoneczny i nawet mrok Darkwaldu jest dziś rozpraszany przez przebijające się promienie światła. Nie poprawia wam to jednak nastroju w żadnym stopniu, macie już dość tego oczekiwania, wolelibyście, żeby towarzyszący wam od ołtarza stwór wreszcie zaatakował.

A on spełnia wasze życzenie. Około południa spotykacie go czekającego na was na samym środku ścieżki. Na jego widok krew mrozi wam się w żylach. Wygląda, jakby

istniał tylko po to, aby zabijać. Korpus przypomina ciało pumy, tak samo kończyny, tyle że przednich łap ma dwie pary. Pazury szklą się w słońcu jak wypolerowane sztylety i mają podobny kształt. Głowa to przede wszystkim paszcza zaopatrzona w komplet kłów oraz dwa śmiertelnie ostre rogi. Dopełnia całości dwumetrowy ogon pokryty przypominającymi igły kolcami. Futro jest koloru ciemnozielonego, tak ciemne, że prawie czarne.

Taki widok musi wywołać odpowiednia reakcje - należy wykonać test grozy .

Zrywa się na równe łapy i z niesamowita prędkością rzuca się w waszą stronę.

Demon biedzie atakował głównie Idril. MG powinien zadbać o to, aby Idril otrzymała kilka ran, ale nie może jeszcze zginąć (optymalne są 2 punkty

Żywotności) - w razie potrzeby MG może posunąć się nawet do manipulowania wynikami rzutów. Dopiero po Idril N'ha'ghaa zajmie się reszta drużyny.

Jeśli ktoś z bohaterów podczas tej walki biedzie chciał użyć punktu doświadczenia, pomoże mu brązowa gigantyczna sowa.

Demon szykowali się właśnie do zadania śmiertelnego ciosu, gdy z nieba spadł brązowy pierzasty kształt i osłonił cię przed sztyletami pazurów. Rozerwany na strzępy ptak został odrzucony daleko między drzewa. Rozpędzona łapa potwora uderzyła w twą głowę i straciłeś przytomność.

Nieprzytomna postać mogą docucić pozostali po zakończeniu walki. Ewentualne poszukiwania martwej sowy nic nie dadzą - zniknęła, jak kamień w wodę.

Ciało zabitego potwora robi się przezroczyste i znika, a wy, po raz pierwszy od kilku dni, czujecie ulgę. Wrogość Darkwaldu, która wyczuwaliście na początku, wydaje się wam teraz niczym.

Idril wygląda na ranna, ale kiedy dostrzega, jak na nią patrzycie, mówi:

-Drugi raz ocaliliście mi życie. Odwdzięczę się wam, gdy wrócimy do Middenheim. Ale teraz musimy ścigać Faemela. On nie może tego dowieźć do Zamku!

Na pytania, o jaki przedmiot chodzi, elfka nie odpowie. Na wszystkie propozycje dłuższego wypoczynku biedzie odpowiadać, że nic jej nie jest i muszą kontynuować pościg.

N'ha'ghaa - Demon Khaine'a

SZ WW US S WT ZW I A ZR CP INT OP SW OGD

6 60 0 5 4 30 60 3 89 89 89 89 89 14

N'ha'ghaa to leśny demon Khaine'a, pana morderstwa. Panuje nad wszystkimi złymi istotami mieszkającymi w Darkwaldzie. Nawet mieszkańcy Zamku Niggurath raz na jakiś czas składają mu ofiarę, aby ich nie niepokoił. Przez większość czasu spoczywa w poświęconym mu miejscu - leśnym ołtarzu. Postać materialna przyjmuje tylko wtedy, gdy nie otrzyma na czas ofiary. Ponieważ rzadko ma na to okazje, swych ofiar nie zabija od razu, ale dość długo zabawia się z nimi i obserwuje je.

W walce N'ha'ghaa atakuje uderzeniem szponami, ugryzieniem i ogonem (tylko do przodu).

Budowa ciała:

W postaci materialnej N'ha'ghaa przypomina pumę z dwoma parami przednich łap, dwumetrowym ogonem z kolcami, ogromną paszczą i rogami na głowie. Całe ciało pokryte jest głębokociemnozielonym futrem.

Charakter:

Zły

Cechy psychologiczne:

N'ha'ghaa wzbudza strach we wszystkich żywych istotach, a grozę w żywych istotach mających poniżej 3 m wzrostu. Jest odporny na wszystkie oddziaływania psychologiczne niewywołane przez bogów.

Zasady specjalne:

Rany zwykłą bronią mogą zadawać mu tylko osoby, które przeszły pierwszy test strachu (grozy). Ataki demona są traktowane jako magiczne. Poza Darkwaldem N'ha'ghaa jest podatny na niestabilność.

SPOKÓJ

Reszta dnia i noc przebiegną bez niespodzianek.

Do końca dnia nie spotykacie już nikogo. Zatrzymujecie się na nocleg i noc spędzacie również spokojnie.

DZIEŃ 7:

SNOTLINGI

Niewielka grupa snotlingów miała mało szczęścia w ostatnim polowaniu.

Po lewej stronie ścieżki zauważacie stratowaną roślinność. W leśnym poszyciu leżą ciała dziwnych stworzeń. Przypominają ludzi, są wysokie na jakieś trzy czwarte metra. Ich ciała są pokurczone, mają złośliwe twarze. Kolor ich ciała jest niewidoczny spod pokrywającego je brudu. Rozegrała się tu walka na śmierć i życie między nimi a jakimś leśnym drapieżnikiem.

Idril ten moment wybierze na swoją śmierć. Oczywiście rozpozna snotlingi i w ostatnich słowach pomoże im w walce z Faemelem. Ostatkiem sił przywoła do siebie drużynę i wymusi na niej kontynuowanie pościgu.

-On nie może... Nie wolno mu dotrzeć do Zamku... Musicie go powstrzymać... Przysięgnijcie mi, że go dopadniecie...

Jeśli bohaterowie będą się opierali, biedzie błagała, dopóki nie ustąpią. Po czym doda:

-Pamiętajcie... Wasza szansa w walce z nim... Poszukajcie... Purpu... Purpurowa pleśń... Ona... niszczy magię... Poszu... Poszukajcie...

Po wypowiedzeniu tej rady skona. Jeśli drużyna skorzysta z tych ostatnich słów i przeszuka ciała snotlingów, znajdzie K3 sztuki broni zarodnikowej oraz po K4 ładunki pleśni żółtej, czerwonej i purpurowej.

BRON ZARODNIKOWA

Bron ta przypomina zwykłą proce - aby jej używać, trzeba mieć umiejętność specjalna bron - proca. Identyczne są modyfikatory oraz poszczególne zasięgi.

Zamiast normalnych pocisków używa się jednak odpowiednich zarodników - pleśni czerwonej lub żółtej, czasem purpurowej (patrz - WFRP, str.234).

Jest to bron używana głównie przez snotlingi, które są odporne na działanie grzybów i pleśni. Jeśli więc używa jej istota pochodząca z innej rasy, może być to dla niej bardzo niebezpieczne. Każdy dublet, wyrzucony podczas ustalania trafienia, wskazuje, że grzyb wysłał swe zarodniki jeszcze przed wystrzeleniem, czyli atakowana przez pleśń jest osoba strzelająca.

NOC 8:

CISZA PRZED BURZĄ

Ostatni nocleg przed finałową walką przebiega całkiem spokojnie.

DZIEŃ 8:

WALKA Z DEMONOLOGIEM

Około godziny czwartej po południu nastąpi wreszcie spotkanie z Faemelem.

W odległości 30 m dostrzegacie idącego ścieżką mężczyznę. Jest odziany w matowoczarny płaszcz, w rękę trzyma również czarna łaskę. Wyczuwacie pochodzący od niego nieprzyjemny i niesamowity odór, przypominający zgnile ryby. Ślad takiego zapachu wyczuwaliście w pokoju Idril. Nagle mężczyzna odwraca się i również was dostrzega.

Faemel nie będzie się oszczędzał. Uderzy najpierw Podmuchem wiatru, następnie Kula ognia aż do skutku, a w ostateczności, gdyby znalazł się w bezpośrednim niebezpieczeństwie, będzie chciał wykonać Przyzwanie małych demonów. Oczywiście drużyna powinna mu to uniemożliwić za pomocą broni zarodnikowej z purpurową pleśnią. Gdy dojdzie do walki wręcz, będzie bronił się mieczem najlepiej, jak umie - nie podda się ani nie spróbuje ucieczki.

Bohater, który go zabije, zapamięta go jeszcze na jakiś czas, bo Faemel rzuci na niego Przekleństwo - jeśli nie powie mu się test Siły Woli, będzie rozsiewał wokół siebie odór identyczny jak ten, którego demonolog nabawił się wskutek uprawiania swej profesji.

Gdy zadałeś mu ostatni cios, ostatkiem sił sięga do twojej głowy, wyrywa ci garść włosów, cofa się o krok do tyłu i charcząc mówi:

-Przeklinam cię!

Potem pada na ziemię i umiera.

Podczas przeszukania ciała, drużyna znajdzie dwie małe drewniane szkatułki. Pierwsza zawiera składniki potrzebne do czarów: fiołka alkoholu, K6 kul siarki, pęcherz zwierzęcy, medalik z gołębiem (symbol Shallya'i), K4+5 ludzkich serc, pergamin magiczny. Druga szkatułka zawiera magiczny medalion w kształcie ludzkiego serca. Jest to klejnot czaru, umożliwiający raz dziennie rzucenie czaru Wezwanie strażnika (patrz WFRP, str.162). Mogą go jednak używać tylko osoby o złym lub chaotycznym charakterze - wszyscy pozostali, gdy go założą, otrzymują K3 punkty obłądu i tracą przytomność na K4 godziny. Udany test Inteligencji pozwoli odkryć w szkatułce drugie dno, a w nim Kartę Życia. Faemel miał jeszcze przy sobie dość dokładny plan drogi do Niggurath.

MG powinien w tym miejscu sięgnąć do następnego scenariusza kampanii 'Plama' - 'Wódz Wszechmocnej Armii', dać bohaterom chwilę na odpoczynek, a następnego dnia dokonać pojmania ich przez orki i wtrącić do lochu w Zamku.

Faemel

RASA: człowiek

PROFESJA: demonolog (2 poziom)

CHARAKTER: zły

WIEK: 41 lat

SZ WW US S WT ZW I A ZR CP INT OP SW OGD

5 33 33 4 3 7 42 1 42 39 40 30 42 41

UMIEJĘTNOŚCI:

- * geniusz arytmetyczny
- * rozpoznawanie roślin
- * Jerzyk tajemny magiczny
- * wykrywanie magii
- * rozpoznawanie runow
- * Jerzyk tajemny demoniczny
- * czytanie/pisanie
- * rzucanie czarów - magia prosta
- * rzucanie czarów - magia demoniczna 1 poziomu
- * rzucanie czarów - magia demoniczna 2 poziomu
- * rzucanie czarów - magia wojenna 1 poziomu
- * sekretny Jerzyk klasyczny

- * wiedza o pergaminach
- * wiedza o demonach

PRZEDMIOTY:

- *miecz
- *laska czarodziejska
- *10 porcji preparatu Wt
- *2 drewniane szkatułki
- *plan drogi do Zamku Niggurath

CZARY:

- * Przekleństwo
- * Kradzież rozumu
- * Wezwanie strażnika
- * Przyzwanie małych demonów
- * Płonące światło
- * Ognista kula
- * Odesłanie małego demona
- * Wezwanie magicznego wsparcia
- * Podmuch wiatru

Faemel to potężny chłop, przypominający raczej górnika niż czarodzieja.

1,80 m wzrostu, potężne bary, umięśnione ramiona i nogi. Ma czarne krótkie włosy, szare oczy. Twarz o orlich rysach ma niehumaniczny wyraz, zwłaszcza gdy się uśmiecha. Nosi matowoczarne płaszcze i czarodziejską łaskę. Ma jeszcze jedną charakterystyczną cechę, której nabawił się, uprawiając swą profesję - niesamowity odór przypominający gnijące ryby, który tłumi wszystkie inne zapachy w promieniu 3 m (nieprzyjemny zapach - stadium 3).

Faemel jest ogarnięty żądzą władzy, jest ona głównym motorem napędowym jego działań, dla zwiększenia swej potęgi jest w stanie zrobić wszystko.

Swoją siedzibę uczynił dawną siedzibę Mrocznych Elfów - stojący w Darkwaldzie Zamek Niggurath. Od momentu, gdy usłyszał o Kartach Skazy, zapragnął je zdobyć dla siebie. Udało mu się do tej pory zdobyć jedną - Kartę Twierdzy, która znajduje się obecnie w Zamku Niggurath.

I Karta Skazy

"Życie"

Rysunek na Karcie przedstawia humanoidalną istotę, cała porośnięta futrem, o podługnej głowie i niewiarygodnie długich koniczykach. Otoczona jest ona ze wszystkich stron płataniną łożog, liści, gałęzi najróżniejszych roślin, wielu obecnie nieznanych.

Karta Życia zawiera czar "Regeneracja".

CZAR: REGENERACJA

Poziom czaru: -
 Punkty magii: -
 Zasięg: wzrok
 Czas trwania: chwila
 Składniki: -

Ten Czar pozwala na całkowite fizyczne uzdrowienie osoby używającej Karty Życia lub innej wybranej postaci. Żywotność powraca do poziomu z początku przygody, znikają wszelkie rany, odrastają ucięte części ciała, znikają z organizmu wszystkie trucizny

wraz z ich skutkami itd. Czar nie leczy jednak w żaden sposób dolegliwości psychicznych, a nawet wprost przeciwnie - taka kuracja jest dla lezonego ogromnym szokiem: otrzymuje K3 punkty obłądu i przez K4 doby jest otępiały: -10 do I, Int, Zr, SW.

Uwaga: czar pomaga tylko żywym, nie umożliwia wskrzeszania.
