

„Pragnienie krwi”

autorzy: Marek Jobda i Radosław Sierakowski

Autorzy dziękują Stephenowi Kingowi za „Miasteczko Salem” oraz Robertowi Rodriguezowi za film „Od zmierzchu do świtu”, które były ich natchnieniem. To kompendium wiedzy o wampiryzmie. Te wszystkie pomysły tylko czekały, aby je przenieść w realia Warhammera.

WPROWADZENIE DLA MG

Główna oś fabuły poniższego scenariusza opiera się o społeczność zamieszkującą wioskę Arenburg. Istotne jest więc abyś MG zapoznał się dobrze z charakterystykami i psychologią jej mieszkańców. Niewielki obszar, na którym rozgrywa się akcja ma za zadanie wzmocnić nastrój grozy i zmusić graczy do wytężenia umysłów. Treść przygody jest prosta. Arenburg to miejsce zamieszkiwane przez same niemalże wampiry. Udają one wobec przyjezdnych zwyczajnych ludzi, lecz kto raz zawita do osady, słuch wszelki po nim ginie. Drużyna dotrze do wioski przez przypadek. Bohaterowie trafiają w sam środek koszmaru i będą musieli zaciekle walczyć o swoje życie. Czy im się to uda? Czy przeżyją? Czy staną się ofiarami krwiożerczych bestii? A może któryś z nich zostanie wybrany aby stać się dzieckiem nocy?

Epizod 1 - Serah i Sedrik

Dramatis Persona'e

Sedrik - upadły „kapłan” Morra

Jest to mężczyzna w średnim wieku odziany w czarną szatę typową dla jego profesji. Szerokie ubranie dobrze ukrywa ubytki ciała spowodowane chorobą sukcesywnie wyniszczającą jego organizm. Twarz niegdyś tryskająca życiem, przystojna teraz jest mocno wychudła, oczy są zmętniałe, głęboko zapadnięte i podkrążone. Po czole i skroniach wiecznie spływają krople zimnego potu, jest to efekt bólu, z którym Sedrik ciągle walczy. Kapłan podpira się na sękatym kiju. Na szyi nosi poświęcony symbol swojego boga - srebrnego kruka na rzemieniu. Sedrik był kapłanem w świątyni Morra w jakimś większym mieście. Przywdziewając habit mnicha nie wyzbył się jednak zamięłowania do uciech cielesnych, za co został wyklęty z kręgu. Sprawczynią jego nieszczęścia była młoda Serah. Wkrótce po opuszczeniu rodzinnych stron Sedrik zapadł na dziwną chorobę, która zaczęła trawić jego organizm. Tłumaczy to sobie jako karę bogów za odstąpienie od wiary. Serah wiernie mu towarzyszy w wędrówce na koniec świata, gdzie Sedrik pragnie odnaleźć lek na chorobę duszy i ciała.

Serah - bogini uciech cielesnych (dziwka)

Jest młodą atrakcyjną kobietą parającą się najstarszym zawodem świata. Zgrabną figurę podkreśla dobrze dopasowany ubiór. Długa, ale jednocześnie wystarczająco wycięta, spódnica oraz biała, wydekoltowana koszula i narzucona na nią kamizelka, wprawia niejednego mężczyznę w zachwyt. Serah wyruszyła w drogę pchnięta poczuciem winy i litością wobec Sedrika. Przysięgła sobie iż nie opuści go aż do jego śmierci. Jest łatwowierna

osobą ale nie wobec płci przeciwnej, tutaj zależność się odwraca. Wyniosła to z ulicy gdzie posiadała również inne cechy takie, jak spryt i umiejętność samoobrony (świetnie włada sztyletem). Kiedy drużyna skryje się już w świątyni i Sedrik pozostanie tylko cieniem przeszłości, Serah postara się zdobyć względy kogoś z drużyny. Po śmierci kapłana znowu poczuje się bardzo samotna jak onegdaj gdy wychowywała ją ulica. Wobec terroru wampirów jest bezradna, życie bowiem nie przygotowało jej na taką okoliczność.

Wydarzenia

Trakt, którym podróżują BG, wiedzie przez pagórkowatą krainę porośniętą gęstym świerkowym lasem. Ci nieco mniej przyzwyczajeni do długich podróży są zmęczeni i zniechęceni, gdyż ostatnią osadę drużyna mijała tydzień temu. Tęskno im do ciepłej gospody i wygodnego siennika. Ponadto poranna kłótnia dwóch BG graczy skutecznie popsuka humor całej reszcie. Późnym popołudniem drużyna natknie się na dwie postacie . Kiedy BG zbliżą się do nich zauważą następujące rzeczy:

Stoją przed wami kobieta i mężczyzna. Sądząc po długiej, czarnej szacie, którą ma na sobie mężczyzna musi on być kapłanem. I rzeczywiście na jego szyi wisi na rzemieniu srebrny symbol Morra - boga śmierci i snów. Mężczyzna jest w średnim wieku. Z jednej strony opiera się na ramieniu młodej kobiety, z drugiej zaś na długim sękatym kiju. Wygląda na skrajnie wyczerpanego. Ma mocno podkrążone oczy, bladą cerę i mętny wzrok. Ubrana w długą spódnicę i mocno wydekoltowaną bluzkę kobieta ociera mu twarz chustą. Na wasz widok sięga po przywieszony na cienkim pasku sztylet i zwraca go w waszą stronę.

Kobieta w pierwszej chwili weźmie drużynę za bandytów. Jednak kilka słów wytłumaczenia skłoni ją do odłożenia broni. Nazywa się Serah. Jej towarzysz kapłan to Sedrik. Z rozmowy wynika, iż jest ciężko chory. Jej słowa potwierdzi ciężki atak kaszlu, po którym kapłan niemalże upadnie. Sądząc swego towarzysza pod drzewem, kobieta poprosi BG o rozpalenie niewielkiego ogniska, na którym będzie mogła zaparzyć zioła. Widok chorego napawa graczy niepokojem. Czy owa choroba nie jest zaraźliwa? Jeśli swym niepokojem podzielią się z Serah ta odpowie im, iż przebywa w towarzystwie chorego od ponad miesiąca i nic jej nie jest, więc i oni nie mają się czym przejmować. Podczas parzenia naparu kobieta zapyta drużynę czy wraz z towarzyszem może się do nich przyłączyć, przynajmniej do najbliższej osady. Zapewnia, iż nie będą stanowili ciężaru. Sedrik po wypiciu ziół czuje się lepiej. Jeśli drużyna przystanie na propozycję kobiety, niebawem ruszą w dalszą drogę.

Epizod 2 - Wybawcy...

Późnym popołudniem zmęczona drużyna widzi na horyzoncie smużki dymu świadczące o tym, że w pobliżu musi znajdować się ludzka osada. Zachęcona wizją spędzenia nocy pod dachem, na suchym sienniku i zjedzenia gorącej wieczerzy BG z pewnością udadzą się w tamtą stronę. Las powoli przerzedza się, trakt wychodzi na rozległe, pagórkowate wrzosowiska. Powoli zapada wieczór, słońce skryło się za horyzontem jakiś czas temu. Półmrok rozświetla jedynie luna na zachodzie. Około dwóch mil od wioski do uszu drużyny dobiegają zawołania o

pomoc. Parę chwil później zza jednego z pagórków wyłonią się dwie postaci.

Młoda kobieta pędzi co sił w nogach w waszą stronę krzycząc: „Pomocy!”. Za nią w odległości kilkunastu metrów biegnie olbrzymi wilk. Dziewczyna potyka się tracąc dystans dzielący ją od bestii. Już wydaje się, że zwierze skoczy na nią. Przerażona dziewczyna krzyczy. Wilk dostrzega jednak BG, odstępkuje dziewczyny, przysiadając lekko na zadzie i odsłania żółte kły.

W tym miejscu powinni zareagować gracze. Pamiętajmy jednak o tym, że siedzą oni pewnie na koniach, a wszyscy wiemy jak te zwierzęta reagują na wilki. Uciekająca dziewczyna jest wampirzycą, tak samo jak goniąca ją bestia. Drużyna jednak nie może tego wiedzieć. Wilkowi oczywiście nie może się nic stać, wystarczy troszkę go przestraszyć a podkuli ogon i ucieknie w stronę lasu. Uratowana Karen, bo tak przedstawi się niewiasta, udając wdzięczność zaprasza drużynę do wioski. Obiecuje sutą ucztę i wygodny kąt do spania w gospodzie jej ojca oraz życzliwość wszystkich mieszkańców wioski. Jeśli drużyna na to przystanie zacznie się właściwa część przygody.

KOMENTARZ DLA MG

Przywódcą wampirów zamieszkujących osadę jest Frederick de la Stagg. Trzydzieści lat temu ludzie w bestialski sposób zamordowali jego ukochaną, a jemu kazali przyglądać się temu wszystkiemu. Uwolniony przez Victora la Granda wraz z nim przybył do Arenburga. W napadzie szału wymordował większą część ludności osady, a tych którzy przeżyli uczynił swymi dziećmi w mroku. Teraz, przy pomocy swych podwładnych mści się na gatunku ludzkim. Odgrywa przed przyjezdnymi przedstawienie, w którym jego wampiry są zwykłymi, dobrymi ludźmi. Swym ofiarom pokazuje, że w tym brutalnym świecie można żyć godnie nie krzywdząc innych. I gdy widzowie, a jednocześnie aktorzy, są już zauroczeni tym miejscem i dobrocią żyjących tu ludzi, giną w takich samych męczarniach, w jakich umierała ukochana de la Stagg’a.

Bohaterom Graczy nie dane będzie do końca obejrzeć tego przedstawienia, wszystko się trochę skomplikuje. Może to i lepiej, bo tak, będą mieli choć cień szansy na przeżycie.

Opis wioski

W tym momencie pora przybliżyć trochę osadę, w której dzieć się dalsza część przygody i to zarówno jeśli chodzi o jej mieszkańców, jak i o topografię terenu.

Arenburg był kiedyś sporą, rolniczą osadą liczącą pięćdziesięciu mieszkańców. Wewnątrz okazałych rozmiarów ostrokołu mieściły się gospoda, spichlerz, tartak, kuźnia, niewielka świątynia i domostwa większości osadników. Poza wioską na niewielkim wzniesieniu stał wiatrak. Teraz z tych budynków niewiele pozostało, w pożarze wywołanym przybyciem de la Stagg’a i la Granda, spłonęły niemal wszystkie, ocalała jedynie gospoda, kaplica, dom sołtysa. Ocalał również wiatrak lecz jest w strasznym stanie. W ostrokołe pojawiły się spore wyrwy i nie stanowi on już

przeszkody dla dzikich zwierząt. Dwie godziny drogi od osady znajduje się niewielki żalnik.

Arenburg jest oddalony od większych osad ludzkich i gracze muszą zdawać sobie z tego sprawę. Nie ma możliwości uciec przed wampirami. Nawet jeśli BG będą uciekać cały dzień to w nocy niechybnie zginą poza tym nie wszyscy boją się światła...

Gospoda

W samym środku izby głównej stoi duży stół przy którym zmieści się cała drużyna oraz BN. To istotne aby nie dać graczom możliwości pochowania się po kątach, mają przecież poznać mieszkańców wioski i polubić ich tak więc w całej izbie nie ma innych stołów, a i szynkwas jest jakiś niewygodnie niski.

W niewielkim loszku znajdują się zapasy żywności oraz wszelakich trunków. Nie dociera tu żadne światło i trochę śmierdzi stęchlizną. W jednym z rogów na dużych hakach wisi sporo połaci mięsa, gdy BG podejda bliżej okaże się że jest to mięso ludzkie. Trzeba im wtedy przypomnieć zupełną czosnkową ze sporymi kawałkami mięsa, którą na pewno zajadali się tak niedawno. Na haku w samym rogu wisi, całkiem naga i trupio blada Karen. Jeśli BG zachowają się zbyt głośno, dziewczyna na pewno się obudzi. Zbudzić może się również Yannick, który śpi w jednej z dużych beczek.

Na piętrze znajdują się cztery małe pokoje, w jednym z nich, w łódeczku do złudzenia przypominającym niewielką trumnę, śpi mała Eryka.

Poza tym jest to zwykły budynek nie wyróżniający się niczym szczególnym.

Epizod 3 -Przy wspólnym stole...

Dramatis Persona'e

Poczet wampirów

Rodzaje wampirów zaczerpnięte są z artykułu „Dzieci Nocy” Macieja Nowaka opublikowanego w MiM nr 1/97. Wszelkie umiejętności i cechy specjalne pochodzą z tego źródła. Autorzy przygody ograniczą się tylko do podania odstępstw od tych reguł przy NPC-ach. Przy każdej postaci oprócz opisu wyglądu i cech psychologicznych podane jest również miejsce spoczynku, często wraz ze wskazówkami, które MG powinien przekazać graczom. Każdy z wampirów może dysponować dowolnymi czarami wedle uznania MG.

Frederik – przywódca wampirów – wampir żywy

Jest to wysoki szczupły mężczyzna o pociągłej twarzy. Głęboko osadzone oczy mogłyby zdradzić prawdziwy wiek wampira, lecz wrażliwość na światło powoduje ciągłe ich mrużenie.

Gdy stał się wampirem wiódł hulaszczy żywot, nie potrafił powstrzymać swej żądzy krwi. Potem poznał Anabel swą wielką miłość i można powiedzieć, że się ustatkował. Zaczął wieść spokojny żywot i porzucił wszelkie używki. Byłoby tak do dzisiaj, gdyby nie pewna noc kiedy to łowcy wampirów złapali jego i Anabel, po czym na jego oczach w bestialski sposób ją mordowali.

Psychologia : Frederik jest przebiegłym i inteligentnym przeciwnikiem, ze zrozumiałych powodów nienawidzi ludzi, jest bezwzględnym przywódcą, nie toleruje sprzeciwów.

Dar : Frederick może posiadać wszelkie dary jakie tylko będą ci MG potrzebne, jest żywym wampirem, więc światło nie jest dla niego zabójcze jednak jego moce w dzień słabną.

Miejsce spoczynku: Frederick nie śpi w wiosce, BG nie znajdują go nigdzie.

Uli miejscowy głupek - pierwsze dziecko w mroku Frederika - późno zrodzony

Wampir o wyglądzie młodego, kilkunastoletniego chłopaka. Jest dobrze rozwinięty fizycznie (naprawdę wysoki i szeroki w barach), lecz umysł nie poszedł u niego w parze z tężyzną. Nosi słomiany kapelusz, płócienną koszulę i spodnie. Uwielbia przeżuwać żdźbła trawy. Ma wiecznie ubłocone buty.

Wampirem stał się po tym jak Frederik uratował go przed grupką pijanych żołnierzy. Widząc, iż chłopak umiera zlitował się nad nim i dał mu mroczny dar. Widział w tym szansę pozyskania towarzysza podróży obdarzonego niezwykłą siłą, która w późniejszych czasach wielokrotnie została przezeń wykorzystana.

Psychologia : mało inteligentny i ślepo oddany Frederikowi

Dar : nadludzka siła fizyczna (potrafi rzucić człowiekiem na dużą odległość).

Miejsce spoczynku: pomieszczenie gospodarcze przy studni - śpi w trumnie stojącej na zarzuconym sianem pawlaczu. Nie dochodzi tam światło słoneczne. Przy studni obok budynku jest wiecznie mokro (nigdzie indziej - oto główna wskazówka dotycząca miejsca spoczynku wampira). Uli codziennie tamtędy przechodząc brudzi sobie buty.

Armin i Selenia - dzieci w mroku la Granda - późno zrodzeni

Najmniej charakterystyczne postaci wśród wampirów. Wyglądem przypominają zwykłych wieśniaków i nic nie zdradza ich mrocznego jestestwa. Kobieta nie jest specjalnie atrakcyjna. Oboje są po prostu wieśniakami.

Niegdyś byli mieszkańcami Arenburga. Wszystko zmieniło się w chwili gdy do wioski przybył Frederik z Victorem. Armin i Selenia byli nielicznymi wśród wieśniaków, którzy otrzymali mroczny dar. Nie został im on jednak dany w żadnym konkretnym celu. To Victor pragnął postąpić wbrew słowom

swego mentora i uczynił ich istotami nocy, za co później został zgładzony.

Dar : nadludzka siła fizyczna, chodzenie po ścianach (Armin)

Psychologia : są nieufni wobec wszystkiego co obce. Czują niechęć wobec Frederika, lecz boją się go panicznie. Widząc jego klęskę odwróca się jednak od niego. Ich żądzy krwi nie sposób opanować. Czując w pobliżu ofiarę i nie widząc Frederika nie powstrzymują się przed jej uśmierceniem i zaspokojeniem czerwonego pragnienia.

Miejsce spoczynku :

- Selena śpi w zniszczonym budynku stojącym nieopodal gospody. Cały dom porośnięty jest roślinnością poza jednym z kątów głównej izby. Tam pod rumowiskiem, dwa metry w głąb ziemi leży zakopana trumna.

- Armin spoczywa w starym wiatraku stojącym przy pagórku na skraju wsi. Pod workami ze zgniłym ziarnem jest kłapa do składziku. W wyżłobionym wnętrzu pagórka, wysoko pod belką sufitową wisi pogrążony w letargu wampir (wskazówka -zbliżając się do niego nie sposób nie poczuć odoru psującego się ziarna).

Yannick - gospodarz - dziecko w mroku Frederika - późno zrodzony

Wysoki mężczyzna w średnim wieku. Jego najbardziej charakterystyczną cechą są trochę nazbyt długie ręce. Jest prawie łysy, ma mocno zarosniętą twarz. Czuć od niego -woń żubrówki i stęchłego piwa. Dobrze wyrobiony mięsień piwny świadczy o tym, iż jest miłośnikiem złotego trunku. Jest bardzo gadatliwy i uczynny. Żyje w wiecznym ruchu. Na jego głowie spoczywa lwa część planu Frederika.*

Kolejny z mieszkańców Arenburga, który stał się dzieckiem w mroku Frederika. On też był sprawcą zguby większości wieśniaków. Zapraszając wampiry do wspólnego biesiadowania, dał im przyzwolenie do przestąpienia progu gospody.

Dar : nadludzka siła fizyczna, hipnotyczny głos

Psychologia : dosyć inteligentny. Dużo w życiu widział i słyszał. Sprawilo to, że rozwinął w sobie do granic niemożliwości wrodzony spryt. Jest niezwykle opanowany. Służy Frederikowi wiernie, lecz ma do niego żal, że nie zabił go jak to zrobił z jego przyjaciółmi.

Miejsce spoczynku : wielka, pusta beczka w piwnicy pod gospodą (* wskazówka).

Karen - córka Yannicka - córka w mroku Frederika - późno zrodzona

Młoda dziewczyna, a raczej kobieta, której atrybutów nie sposób przeoczyć. Ramiączka skąpej bluzki, opadają niesfornie ukazując delikatne ramiona skąpane w morzu rudych włosów i niebezpiecznie duży dekolt. Rozcięta, podniszczona spódnica odsłania w ruchu niezwykle zgrabne nogi

*obute w drewniaki Filigranowa sylwetka i eteryczność
przejawiająca się w każdym ruchu, dopełniają wizerunku anioła.*

Rodzona córka Yannicka, która wychowywała się bez matki. Zawsze była blisko związana ze swoim ojcem. Wampirzycą stała się na własne życzenie. Myśląc, że ojciec jej umarł, samemu bojąc się okrutnej śmierci, wyślagała u Frederika mroczny pocałunek, czego do tej pory żałuje. Niegdyś była wioskową pięknoscia, teraz używa swych atrybutów kusząc przyszłe ofiary swego krwiożerczego ja.

Dar : nadludzka siła, dar uśpienia dotykiem, dar dawania niezapomnianej rozkoszy cielesnej

Psychologia : pozuje na kogoś innego niż jest w rzeczywistości. Tak naprawdę jest nieszczęśliwą istotą bardzo pragnącą umrzeć, lecz nie mającą odwagi żeby się uśmiercić. Panicznie boi się Frederika, po tym co widziała niegdyś w wiosce. Wszystkie powyższe cechy nie przeszkadzają jej być nimfomanką.

Miejsce spoczynku : śpi wisząc na jednym z haków w piwnicy (patrz opis gospody)

Katherina de Witt - szlachcianka - córka w mroku Frederika - wampir żywy

Typ kobiety wampa, piękna, czarnowłosa i zabójczo pociągająca, chora na punkcie pięknych sukni, których posiada naprawdę dużo.

To, że jest atrakcyjną kobietą nie jest jeszcze takie straszne, najgorsze jest to, iż zdaje sobie z tego sprawę i potrafi to wykorzystać. Zresztą i w tym nie było by nic złego gdyby nie była wampirzycą. Stało się to przeszło sto lat temu, gdy poznała Frederika. Pech sprawił, że znudzona jednolitością charakterów na dworze w Altdorfie, spotkała właśnie jego, wymarzonego towarzysza życia i kochanka. Była nieznosną osobką i przyczyną kilkunastu głośnych skandali dworskich. Zresztą, niejeden z możnowładców obudził się po rozkosznej nocy z ukłuciami na szyi i nadgarstkach. W końcu, obawiające się o wierność swych mężów, matrony zdołały delikatnie wytłumaczyć Katherinie, iż Altdorf jest zbyt mały dla damy jej pokroju. Wraz ze swym lokajem Jakobem oraz Frederikiem podróżowała po Starym Świecie. Po kilkunastu latach znudziła się de la Stagg'iem i zwróciła swe zainteresowania również ku własnej płci. Rozstali się, jednak nie na długo, kilkanaście lat po tym Frederik wezwał ją do Arenbergu na przedstawienie, które miało zmrozić krew w jej żyłach. Pech chciał, że aktorami w tym przedstawieniu stali się BG. Najlepiej zabić ją, gdy pogrążona jest w letargu, potem może być piekielnie niebezpiecznym przeciwnikiem.

Dar : życie po śmierci (patrz czar magii nekromantycznej)

Psychologia : złośliwa, pamiętliwa, fetyszystka (piękne suknie)

Miejsce spoczynku : dom wójta (leży na łożu z baldachimem, cała w atłasach).

Jakob – niegdyś szlachcic, teraz lokaj – dziecko w mroku Katherin – późno zrodzony

Zarówno on jak i Katherina należeli do ubogiej szlachty. Jakob był niegdyś ukochanym Katheriny, porzucił ją jednak dla bogatszej szlachcianki. Katherina nigdy mu tego nie wybaczyła. Po latach odwiedziła go, ona wciąż piękna, a on stary i podupadający na zdrowiu. Uczyniła go swym dzieckiem w mroku, aby co dzień musiał na nią patrzeć i przez to cierpieć. Pełni obowiązki lokaja szlachcianki.

Dar : nadludzka siła, jeśli ktoś spojrzy w lustro może na niego rzucić czar „kradzież rozumu”

Psychologia : inteligentny, ironiczny, sprawi wrażenie przyjaźnie nastawionego do drużyny, oddany Katherinie i nienawidzący jej jednocześnie

Miejsce spoczynku : wielkie lustro w pierwszym pokoju wójta, w które wampir potrafi wnikać, jednym ze sposobów na zabicie go jest rozbicie lustra, zanim Jakob z niego wyjdzie.

Eryka – zwyczajna mała dziewczynka, córka Reinera von Zeldera

Jest urzekająca. BG, o ile są zdrowi na umyśle, od razu ją polubią. Dziewczynka jest pod wpływem czarów Frederika i myśli, że jest córką Yannick'a. Wampir porwał ją podczas jednej ze swych wycieczek do sąsiednich osad, wyssał wtedy wiele osób między innymi jej matkę, wydarzenia te spowodowały, że jej ojciec, nieobecny podczas rzezi, stał się łowcą wampirów.

Psychologia: jak każda mała dziewczynka (nie skażona jeszcze ruchem feministycznym i nie wiedząca, że mężczyźni myślą tylko o jednym – tj. o samochodach).

Miejsce snu: śpi w małym łóżeczku w gospodzie na piętrze, jest pod wpływem czaru więc nie będzie ją łatwo dobudzić

Wydarzenia

Kiedy drużyna przybywa do gospody w sali głównej znajduje się tylko gospodarz (Yannick), mała Eryka, Armin i Selenia, którzy siedzą przy ławie. Karen na początku przedstawi wszystkim bohaterów. Gospodarz wydaje się być zaniepokojony, małżeństwo wręcz wystraszone obecnością obcych. Atmosfera zmienia się, gdy Karen zdaje wszystkim szczegółową relację z tego co się wydarzyło. Gospodarz dziękuje drużynie i proponuje nocleg, jadło i napoje. Małżeństwo zaprasza BG żeby się do nich przysiedli i opowiedzieli o sobie. Gospodarz przynosi w garze posiłek – zupełnie ostro przyprawioną czosnkiem (taki trik żeby wyprowadzić graczy w pole). Z zaplecza wychodzi Eryka niosąc miski. Od samego początku BG zauroczy jej słodka, niewinna twarzyczka. Mieszkańcy osady bacznie przyglądają się BG, atmosfera niepewności i oczekiwania rozwiewa się dopiero w momencie kiedy

wszyscy skosztują czosnkową strawę. Karen tymczasem po euforii wywołanej pojawieniem się bohaterów wraca do pracy i zaczyna czyścić podłogę. Klęczy ze szmatą i nie daje się nie zauważyć atrybutów jej kobiecości. Ramięczka bluzki, kiedy tylko staje nad wiadrem, opadają niesfornie ukazując delikatne ramiona i niebezpiecznie duży dekol. Wszystko to wydaje się wprawiać dziewczynę w zakłopotanie, do tego stopnia że co chwilę oblewa się rumieńcem. Z kolei kiedy klęczy zadziera spódnice ukazują skrywające się pod nią niezwykle zgrabne nogi. Cały widok wzbudza w bohaterach uczucie, postępujące chwiejnym krokiem po granicy między ciekawością, a pożądaniem. Serah w tym czasie zajmuje się kapłanem. Sedrik ma silny atak choroby i wygląda jak chodzący trup. Kobieta przygotowuje mu zioła w miseczce przyniesionej na prośbę przez Erykę. Wtem otwierają się drzwi. Do gospody wchodzi najpierw człowiek wyglądający na lokaja wyprzedzając postępującą za nim pięknie ubraną kobietę. To Katherina z Jakobem. Szlachcianka jak zawsze porusza się dumnie i zadzierając nosa wydaje się nie zwracać na nikogo uwagi. Szata, która ją zdobi jest tak piękna, że mimo próby zignorowania wyglądu szlachcianki Serah wyraża wobec niej zachwyt przechodzący zaraz w zazdrość, a później w wyraźną niechęć. Stary lokaj białymi rękawiczkami oczyszcza przyniesione w pośpiechu przez gospodarza krzesło. W tym momencie korzystając z zamieszania wywołanego pojawieniem się nowych osób Karen rzuca ukradkowe, niedwuznaczne spojrzenie jednemu z bohaterów. Małżeństwo opowiada nowoprzybyłym o heroicznych wyczynach drużyny, ubarwiając stosownie całą historię. Sedrik źle się czuje i Serah wyprowadza go na zewnątrz, gdzie tamten wymiotuje. Karen kończy zmywanie podłogi przy drzwiach i przenosi kubeł z wodą w głąb sali. Gospodarz dogaduje się tymczasem z lokajem w sprawie jedzenia jakie ma podać – przy tym wyraźnie naigrywają się ze szlachetnej pani. Drzwi gospody otwierają się po raz kolejny. W progu pojawia się Uli w zabłoconych butach. W ręku trzyma wrzosa zebrane na skraju wsi. Nie mówiąc nic bezszelestnie podchodzi do Karen i staje za jej plecami. Wzdłuż całej gospody pozostawia błotny ślad. Dziewczyna pochyła się nad wiadrem z wodą wyzymając szmatę i w tym momencie dostaje niespodziewanego kuksańca. Wystraszona nie na żarty przewraca wiadro wylewając wodę na podłogę i przewraca się w brudną kałużę. Natychmiast jednak podnosi się na nogi i zła jak osa odwraca się do chłopaka, który stoi z wrzosami w ręku. Dopiero teraz dziewczyna zauważa błotne ślady w całej gospodzie. Zaczyna krzyczeć na chłopaka rzucając coś w stylu „*Tyle razy ci mówiłam żebyś nie wchodził do gospody w brudnych butach głupku jeden!*”. Karen wrzuca wrzosa do kubła i wygania chłopaka z gospody. W tym momencie we wszystko wkracza gospodarz i odsyła dziewczynę na górę, aby się oporządziła i nie przynosiła wstydu przy obcych. Do gospody przez otwarte drzwi wraca Serah i Sedrik. Kapłan czuje się już trochę lepiej. Towarzystwo wydaje się być rozbawione całym zajściem, a duża ilość spożytego wina zdążyła znacznie już atmosferę. Katherina wciąga Serah do rozmowy o swojej kolekcji sukni.

Najwyższa już pora aby na scenie pojawił się główny wampir. Frederik de Lastag wchodzi do gospody i wolnym krokiem zmierza w stronę szynku. Pyta się o możliwość przenocowania. Gospodarz odpowiada, że pokoje są już zajęte – oddał je bohaterom. Frederik poprosi więc o pozwolenie przenocowania w głównej izbie. Po rozmowie przysiadła się do ławy w najbliższym sąsiedztwie bohaterów. Gospodarz patrząc nań podejrzliwie podaje zupę czosnkową, którą wampir zjada z wielkim apetytem (obalając tym samym istniejący mit). Po spożyciu posiłku Frederik próbuje zagadnąć bohaterów. W tym czasie Katherina i Serah dyskretnie opuszczają gospodę. Widzi to tylko jeden z członków drużyny. Jeśli pójdzie za nimi będzie mógł podsłuchać ich rozmowę dotyczącą sukni. Serah wydaje się być

niezwykle podniecona przepychem kolekcji, wampirzyca zaś o wszystkim opowiada bardzo chłodno, z wyraźnym dystansem wprawnego łowcy, w stosunku do niczego nie podejrzewającej ofiary. Wampirzyca postara się ją uwieść i wykorzystać. W gospodzie Yannick nosi wrzątek na piętro. Karen przez chwilę pojawia się na schodach i daje jednemu z bohaterów znak. Jest to zaproszenie na górę. Kiedy bohater wchodzi do pierwszego pokoju na piętrze jego oczom ukazuje się widok jak z bajki dla dorosłych. Karen siedzi w balii pełnej wody i piany i skinieniem ręki zaprasza bohatera bliżej. Po kąpieli (zapewne wspólnej) dziewczyna wciąga partnera na łóżko, gdzie pokazuje jak powinna się zachowywać prawdziwa kochanka. Po wszystkim BG zasypia rzekomo ze zmęczenia. Naprawdę wampirzyca usypia go przy pomocy swego daru (*sen*), żeby móc go skosztować. Ten jednak budzi się przed czasem i widzi jak Karen spija krew z jego nadgarstka. Karen odkrywa swoją prawdziwą krwiożerczą naturę. Pragnienie krwi oszołomiło ją do tego stopnia, że bohater bez trudu będzie mógł się jej wyrwać i zbiec na dół, do głównej sali gdzie zdażyły już wrócić Katherina i Serah. (Niech nawet przez myśl mu nie przejdzie atakowanie wampirzycy. MG musi wybrać BG, który nie grzeszy zbyt wielką odwagą i nie pali się do wojaczki). Na wieść o wampirzycy wszyscy w gospodzie ucichną, tak że bohaterowie będą mogli usłyszeć bicie własnych serc. Wszyscy również, jak jeden mąż, zwrócą się w ich stronę. W ich oczach drużyna zobaczy coś niepokojącego, na tyle niepokojącego, aby wziąć nogi za pas.

Epizod 4 -Do kaplicy...

Wampiry powoli unoszą się z miejsc. Między nimi a BG pojawia się Sedrik, staje twarzą do krwiożerczych bestii i krzyczy: „Szybko! Do Kaplicy!”. Kiedy drużyna wybiega z gospody, gwiazdziste niebo w mgnieniu oka przesłaniają gęste czarne chmury. Robi się ciemno. W oddali szaleje burza. Słychać grzmoty i niebo raz po raz przecinają błyskawice. Wszyscy biegną w stronę drzwi świątyni. Dopadając do nich w zupełnej niemalże ciemności zauważają, że brak jest Sedrika. Naraz mrok rozświecila kolejna z błyskawic. BG widzą kapłana biegnącego w ich stronę, lecz za nim podążają już cienie. Zapada ciemność, a później znów niebo rozświecila się na chwilę. Wampiry dogoniły człowieka i otaczają go. Sedrik wznosi świętą relikwię noszoną na szyi i krzyczy coś czego przez huk grzmotów nie można zrozumieć. Symbol zaczyna się jarzyć blado błękitnym światłem. Wampiry cofają się. Znowu ciemność, a wśród niej tylko jarzący się punkt, który staje się coraz mniej widoczny by wreszcie zgasnąć. I znowu błyskawica rozświecila niebo. Ku swemu przerażeniu przez ułamek sekundy drużyna widzi bezwładne ciało Sedrika i pożywiające się przy nim wampiry. Zapadają całkowite ciemności. Odszedł pierwszy z sojuszników drużyny, jednak jego śmierć pozwoliła innym skryć się w świątyni.

Dopiero po chwili bohaterowie są w stanie pomyśleć o swej sytuacji, a nie jest ona wesoła. Wszystkie rzeczy oraz broń zostały przy stole w gospodzie. Na dodatek idzie naprawdę zimna noc.

Rano, zziębnięci i przemoczeni BG, odnajdą jedynie relikwię kapłana, która wygląda jakby trawiły ją piekielne płomienie. Ciało po uczcie wampiry wrzuciły do studni.

Kaplica

To miejsce, w którym przyjdzie BG spędzić noc i będzie ich schronieniem. Jest to niewielki budynek zbudowany na planie koła. Naprzeciw dużych,

dwudzielných drzwí znajduje się ołtarz. Kaplica jest zrujnowana, ze ścian odpada tynk, dach jest podziurawiony jak zęby krasnoluda, a niewielkie gotyckie świetliki są całkowicie zasłonięte przez liście, mchy i badyle. Ciężko dostrzec jakiemu bóstwu poświęcone było to miejsce. Pod jedną ze ścian bieleją ludzkie szczątki. Z pamiętnika, który leży nieopodal, można się dowiedzieć, iż ów szkielet należał do Albertiusa Kopflera, kapłana Morra, świadka rzezi, jaką Frederik urządził w osadzie. W pamiętniku znajduje się wiele innych cennych informacji, jednak jest on w takim samym stanie jak reszta kaplicy i nawet nieostrożne podniesienie, może spowodować, że się rozpadnie (fragmenty pamiętnika na końcu scenariusza). Leżące na ziemi drewniane resztki można wykorzystać do rozpalenia niewielkiego ognia. Jedne skrzydło drzwi jest wyrwane z zawiasów i leży na ziemi, jeśli któryś z BG zbliży się do otworu, jeden z wampirów może próbować wyciągnąć go na zewnątrz, a wtedy... (użyj swej wyobraźni MG)

Pamiętnik Albertiusa Kopflera

...dzisiejszego wieczora do osady przybyło dwóch dziwnych mężczyzn, przyszli od strony cmentarza, bardzo mi się nie podobają... podzieliłem się swymi spostrzeżeniami z sołtysem, jednak ten wyśmiał mnie... moje obawy potwierdziły się, to potwory. Późno w nocy rozpętało się piekło. Dwaj przybysze zaczęli mordować ludzi, chyba nikt nie przeżył. Na dodatek wybuchł pożar. Ogień strawił większą część osady. Schroniłem się w świątyni, wydaje mi się, że jestem tu bezpieczny, niestety jestem poważnie ranny w nogę i nie mogę chodzić... to wampiry... to dziwne nie widuje nikogo w dzień, a w nocy... gdyby tylko moje rany pozwoliły by mi, ruszyć się stąd... chyba przyjdzie mi tu umrzeć z głodu... gdybym tylko mógł dotrzeć na cmentarz, na pewno tam zrodziło się to zło...

Epizod 5 - Tam ktoś jest!!!

Dramatis Persona'e

Reiner von Zelder - samozwańczy łowca wampirów

Młodość ma już dawno za sobą. Mimo to nie stracił siły i zwinności. Sprawia wrażenie roztrzepanego staruszka. Jego głowę otacza burza siwych włosów. Zza bujnej brody i krzaczastych brwi wyzierają błękitne oczy. Chodzi w długiej brązowej szacie. W szerokich rękawach ukrywa dłonie, zaś długi kaptur kryje w cieniu jego twarz. Pod szatą nosi srebrny, poświęcony miecz - śmiertelną broń przeciw ożywioncom, srebrne są również ćwieki na jego skórzanej kurtce. Łowca chodzi po świecie i uśmierca wampiry. Jest to związane z jego prywatną vendettą. Parę lat wcześniej dzieci nocy wykradły mu z domu córkę, a żonę zabiły. Po powrocie do domu Reiner poprzysiągł sobie, że nie spocznie dopóty, dopóki nie odnajdzie wampira za to odpowiedzialnego. Teraz po wielu latach szczęście wreszcie się do niego uśmiechnęło. Od kilku dni obserwuje wieś, by w odpowiednim momencie dopaść Frederika. Reiner myśli, że jego córka nie żyje dlatego, kiedy ją zobaczy wśród wampirów będzie to dla niego szokiem. Na początku przygody będzie się za dnia rozglądał po wsi. Po poznaniu bohaterów, przed śmiercią sprzeda im swoją wiedzę na temat uśmiercania wampirów oraz odda parę cennych przedmiotów

Wydarzenia

Po ucieczce z gospody do świątyni i przetrwaniu nocy, za dnia BG jeśli tylko się odważą mogą rozejrzeć się po okolicy. Najlepiej sytuację przedstawić tak, że opuścili świątynię dopiero w południe kiedy słońce było najmocniejsze. W tym momencie MG powinien skorzystać z opisu wioski, który zawarty jest w tym scenariuszu, przedstawić wszystko o co tylko zechcą zapytać. Tułaczka po wiosce przeciąga się przez całe popołudnie. Pojawia się Reiner von Zelder. Przez cały czas zwiedzania wioski drużynie towarzyszy cień przemykający się między zabudowaniami. Niech myślą, że to wróg, do momentu aż Reiner zdecyduje się im ujawnić. Łowca zaoferuje im swoją pomoc tylko wtedy jeśli BG wzbudzą jego zaufanie. Poza paroma sposobami na zabicie wampirów, o których gracze na pewno wiedzą, Reiner nie powie im nic więcej. Potwierdzi natomiast ich obawy – jedynym sposobem na wydostanie się z tego piekła jest zabicie wampirów. Wszystkie przedmioty bohaterów znikły, nie ma również koni oraz juków które przy nich były. Jeśli więc, BG nie są szczęśliwymi posiadaczami żadnych skutecznych na wampiry narzędzi, Reiner odda im swój srebrny sztylet.

Pozwól graczom odnaleźć i zabić jednego z wampirów, może to być Selena. Jeśli nie odczytają sami wskazówki niech pomoże im łowca. BG nie mogą znaleźć małej Eryki. Niech po prostu nie będzie jej w gospodzie, jeśli tam zajrzą.

Tego dnia BG będą mogli wyjść z kaplicy i przyjrzeć się wiosce za dnia, przedstawiamy zatem opis budynków, które mają istotne znaczenie dla przebiegu przygody.

Wiatrak

Zbudowany został na wzgórzu nieopodal wioski. Gdy BG zbliżą się, poczną woń zgniłego ziarna. Budowla jest dwupiętrowa. Aby się do niej dostać, trzeba wejść po chwiejnych i zniszczonych schodach (duża szansa na zawalenie się). BG zauważą klapę do piwnicy, lecz jej otworzenie jest niemożliwe. W głównym pomieszczeniu znajduje się olbrzymie, pęknięte żarno. Spróchniała drabina prowadzi na poddasze, jednak rozpadnie się przy pierwszej próbie użycia. W rogu, pod workiem ze zgniłym ziarnem BG znajdą włącz do piwnicy. Jest to spore pomieszczenie w którym panuje nieprzyjemny chłód. Tutaj ziarno wsypywane było do worków i składowane. Z sufitu zwisa rura, którą, bezpośrednio z żarna, zsypywano zmielone płody ziemi. W rogu, pod samą powalą, wisi Armin. W pomieszczeniu tym panuje całkowita ciemność. Pierwszym ruchem, jaki wampir wykona po przebudzeniu będzie zgaszenie pochodni bądź lampy należącej do BG. Będzie atakował z doskoku, chowając się w ciemnościach i przylegając do ściany.

Dom sołtysa

Jest to podmurowane, dwuizbowe domostwo. Wszystkie okiennice są solidnie zabite. Nawet jeśli BG zdecydują się je rozewrzeć, to i tak wewnątrz panować będzie dziwny mrok, to wynik czaru Katheriny. Pierwszy pokój jest urządzony jak salonik. Przy niewielkim okrągłym stoliku stoją eleganckie krzeselka, pod ścianą ustawiono wygodną sofę. Wszystkie te meble na pewno użyte zostaną w ewentualnej walce. Tuż przy drzwiach stoi olbrzymia szafa z lustrem. W razie gdyby Jakob uwolnił się z lustra, odetnie BG drogę ucieczki. Drugie pomieszczenie to sypialnia i garderoba Katheriny. Jaśnie Pani śpi w olbrzymim łóżu z baldachimem. Po wejściu do pomieszczenia drzwi zatrzasną się z hukiem i do momentu śmierci wampirzycy będą nie do otwarcia.

Epizod 6 - Śmierć łowcy.

Wydarzenia

To nie koniec kłopotów drużyny. Nadchodzi kolejna długa noc, a wampiry nie próżnują. Reiner jak już wspomnieliśmy w część poświęconej BN'om mści się na wampirach ponieważ myśli, że stracił przez nie córkę i żonę. Nie wie, iż jego dziecko wciąż żyje. Sytuację, w której Reiner opuści świątynię najlepiej zainscenizować w następujący sposób. Zapadły już ciemności, tak więc drużyna siedzi przerażona w świątyni i czeka na następny krok wampirów. Zapewne wszyscy ubolewają nad stratą kapłana. W pewnym momencie w półmroku (ciemność rozprasza lekko światła gospody - wampiry celowe rozпалиły tam światło, aby zdekoncentrować drużynę) pojawia się postać Frederika. Wygląda teraz inaczej. Ubrany jest w czarną szeroką szatę. Połę płaszcz, który otula go szczelnie bezskutecznie próbuje rozwiać wiatr. Wampir wyraźnie patrzy w stronę drzwi świątyni. Po chwili w polu widzenia drużyny pojawia się jeszcze jedna postać. To Eryka, którą BG znają jako córkę gospodarza. Dziewczynka pochodzi wolno do de la Stagga, a on przytula ją i głaszcze po głowie, aby chwilę później odwrócić się i odejść wolnym krokiem. Reiner rozpoznaje w dziecku swoją utraconą córkę i wybiega ze świątyni. Jeśli ktoś spróbuje zatrzymać go mężczyzna postara się przedrzeć siłą. W tym momencie miłość do utraconej córki okazała się silniejsza niż rozum. Panuje nienaturalna cisza. Wydaje się, że coś złego wisi w powietrzu. Reiner dopada do dziecka, klęka i bierze je w ramiona (wskazówka dla graczy - wampir nie zbliżyłby się do srebra, kurtka Reiner'a wybita jest srebrnymi ćwiekami, więc Eryka nie może być dzieckiem nocy). Jednak dziewczynka wyzwała się z uścisku i odstępowała od niego. Na załzawionej twarzy ojca odmalowuje się obraz zdziwienia. W tym momencie BG przebywający w świątyni słyszą mroźny krew w żyłach krzyk i z mroków ciemności wypadają będące jeszcze przy życiu wampiry (może drużyna zabiła któregoś za dnia). Drapieżcy dopadają swojej ofiary i rozrywają ją na strzępy. Na wszystko szklanymi oczami bez wyrazu patrzy się mała dziewczynka. Drużyna właśnie straciła drugiego sojusznika. Eryka odwraca się i podchodzi w stronę Frederika. Razem odchodzą w ciemność. Gasną światła. Zapada cisza.

EPIZODY następujące później

Przebywająca w świątyni drużyna znajduje się praktycznie poza zasięgiem wampirów. Żaden szanujący się wampir nie wejdzie na poświęconą ziemię. Sytuację graczy polepsza również fakt, że za dnia mogą wychodzić ze świątyni nie narażając życia i uzupełniać niezbędne zapasy. Niestety jednak okolica nie jest zbyt urodzajna. BG zdani będą wyłącznie na siebie, co z pewnością umocni więzi w drużynie oraz wprowadzi do przygody element nieustającego zagrożenia życia bohaterów. Gracze powinni wiedzieć, że ich postaci mogą umrzeć w każdej chwili. Nie przedstawiamy metod na wywabienie BG, gdyż mogą być one różne w zależności od tego dla jakiej drużyny prowadzisz ten scenariusz Mistrzu. Najlepiej odwoływać się do ich przeszłości i uczuć, które nimi targają. Wykorzystaj ich miłość, nienawiść, pogardę, chciwość lub inne cechy. Jeśli przetrwają to tylko siłą wspólnoty, który mamy nadzieję stworzą. Jeśli któryś z graczy postąpi w głupi sposób nie wahaj się go uśmiercić. Niech inni widzą, że to nie przelewki. To sprawi, że bardziej będą się bali.

Komentarz dla MG

Od tej chwili fabuła jest współtworzona przez graczy. To co się wydarzy zależy tylko od nich. MG ma do dyspozycji wszystkie niezbędne informacje dotyczące wioski i bohaterów niezależnych, pozostaje więc mu tylko czuwać na przebiegiem zdarzeń. Należy pamiętać, że wampiry pragną za wszelką cenę uśmiercić drużynę i samemu przetrwać. BG mają szansę tylko dlatego, że w dzień wampiry słabną, ale nawet wtedy powinni być niezwykle trudnymi

przeciwnikami. MG nie powinien jednak zamieniać przygody w rzeź niewiniątek. Niechaj sprytni i inteligentni bohaterowie przetrwają i opuszczą nieprzyjazną okolicę. Później w innych przygodach będą mogli wspominać ciężkie chwile i utraconych na zawsze przyjaciół. Wspomną też fakt, iż te wydarzenia zbliżyły ich do siebie.

Poniżej autorzy przedstawia kilka wskazówek, które mogą się okazać przydatne przy prowadzeniu tejże przygody.

BG nie zabili Fredericka.

Pamiętniki Albertiusa Kopflera powinny zmylić nieco graczy. Niech wybiorą się na cmentarz i zmarnują nieco czasu. Gdzie dokładnie leży żalnik, powinni dowiedzieć się w gospodzie podczas rozmowy z BN'ami. Mogą wracać stamtąd będą gdy zapadały będą już ciemności?

Co BG uczynią z małą Eryką? Ciało każdego z wampirów, gdy ten umiera, spala się w ogniu piekielnym. Dziewczynka nie jest wampirem i jeżeli BG zabiją ją, nie zapomnij im tego uświadomić i przyznać im odpowiednią ilość punktów obłędu. A co zrobią z Eryką, jeśli jej nie zabiją?

Po śmierci Katherina wniknie w ciało Serah, przemieniając ją powoli w krwiożerczą istotę. Pamiętaj o tym i w miarę możliwości nie zabijaj tego BN'a. Wybierając BG, do którego zbliży się Serah, również miej to na względzie, może to właśnie on stanie się dzieckiem nocy.

KONIEC