

KRZYK KAMIENIA

- To będzie kara godna twojej winy ! Poznaj, jak traktujemy splugawionych chaosem zdrajców.

Nie potrafisz odpowiedzieć. Gardło ściska ci strach. Szarpiesz rękoma, lecz mocno związany sznur wpija się tylko głębiej w nadgarstki. Murarze już przyszli, czekają na znak. Nie. To nie może się tak skończyć. Nie mają prawa ! Ten wysoki, w szarym płaszczu i ćwiekowanym kaftanie, patrzy na ciebie z obrzydzeniem. Odwraca się do starca odzianego w magowskie szaty.

- Najchętniej własnoręcznie bym go wypatroszył. Wystarczy mi jednak, jeśli przez najbliższe dni będę słuchał jego jęków.

Kapłan Sigmara podchodzi do wnęki z kadzidełkiem i zaczyna odprawiać egzorcyzmy. Miotasz się bezsilnie, ale twoje nogi przykuto krótkimi łańcuchami do ściany. Mógłbyś najwyżej paść na kolana i błagać o zmiłowanie, jednak wciąż nie potrafisz otrząsnąć się z szoku. Jesteś niewinny !

Stukot upuszczonego kamienia sprawia, że ciarki przebiegają wzdłuż twoich pleców. Nie. To jakiś koszmar. To nie może być prawda ! Murarze zaczęli pracę. Kilka kropel zaprawy upadło pod twoje stopy. W powietrzu unosi się duszny zapach kadzideł. Przeraza cię każdy drobny szczegół tej sceny. Drżysz oglądając, jak mur pnie się w górę. Chcesz krzyknąć, ale knebel zmienia głos w niezrozumiałe wycie. Jeden z nich uśmiecha się. Kamienie sięgają już wysokości twojej piersi.

- Nie myśl, że umrzesz z braku powietrza. Zostawimy na górze szczelinę. Będziesz miał dużo czasu na rozmyślanie o swoich czynach !

Jakich czynach ? Przecież nic nie zrobiłeś. W twym przerażonym umyśle rodzą się obrazy straszliwej śmierci z głodu i pragnienia. Cierpienia w końcu doprowadzą cię do szaleństwa. Może wtedy odgryziesz sobie język, żeby zjeść go i napić się własną krwią ? Może rozbijesz sobie głowę tłukąc nią z bólu o kamienie ?

Ściana wznosi się coraz wyżej. Teraz na wysokości oczu masz już ręce pracujących robotników. Rzucasz się do przodu w desperackim wysiłku, jednak łańcuchy są mocne. Padasz na ziemię. Chcesz zakwilić ze strachu jak niemowlę. Ukochana żona i małe dziecko nie doczekają twojego powrotu. Zostaną sami z piętnem zdrajców - wygnani i prześladowani. Zapewne umrą z głodu. Jak bogowie mogą na coś takiego pozwolić ? Przecież w niczym im nie zawiniłeś ! Zza muru dochodzi głos kapłana.

- Pamiętaj ! Śmierć jest dopiero początkiem mąk. Przed tobą wieczność w piekle !

Kamienie przesłaniają światło. Tylko wąski promień wpada jeszcze do celi. Zbierasz wszystkie siły na długi, przeraźliwy krzyk. Wyjdziesz patrząc na ten kawałek światła, który zaraz zabiorą ci ręce murarzy. Wyjdziesz tak głośno, że wydaje ci się, iż cała podłoga zaczyna się trząść. Podłoga i ściany zdają się krzyknąć razem z tobą w ostatnim, rozpaczliwym zrywie. Potem zapada ciemność.

Wprowadzenie

Scenariusz "Krzyk Kamienia" przeznaczony jest do rozgrywania w systemie WFRP. Po jego przeczytaniu z pewnością jednak zauważysz, że równie dobrze pasuje do każdego innego świata fantasy. Liczebność Twojej drużyny nie gra roli, gdyż w przygodzie nie chodzi o konfrontację z przeciwnikiem. Tym razem BG staną do boju o duszę jednego ze swoich towarzyszy, którego zaczyna nawiedzać przerażający sen (patrz wyżej). Biedak nie wie, że przed stu laty jego przodek... O tym jednak później. Na razie potrzynam Cię jeszcze w niepewności.

Na początek musisz wybrać gracza, którego postać dręczyć będą nocne mary. Ofiarą powinna zostać osoba, która najlepiej spełnia trzy warunki. Po pierwsze - jest zdolna i inteligentna. Zostanie przecież centralnym punktem scenariusza. Po drugie - jej bohater nie powinien mieć zbyt szczegółowo opisanej historii rodziny. O spełnienie tego warunku raczej nie będzie trudno. Większość graczy pisząc rodowód postaci ogranicza go do rodziców i rodzeństwa. Tymczasem przodkiem, którego dotyczy akcja przygody, jest pradziad. I tutaj dochodzimy do trzeciego warunku. Przodek bohatera był człowiekiem, więc logiczne jest, że BG również powinien należeć do tej rasy. Wystarczy jednak odrobinę zmienić

scenariusz, aby dopasować go do każdego innego gatunku. Profesja, wygląd i charakter wybranej postaci nie są istotne. Może być ona dokładnym przeciwieństwem progenitora. Jednakże ja zdecydowałem, że wybrany bohater był jego lustrzanym odbiciem. To dodało przygodzie jeszcze lepszego klimatu.

Najlepiej, abys zaczął przygotowywać sobie grunt pod ten scenariusz na kilka sesji wcześniej. Sen powinien nawiedzać bohatera od dłuższego czasu. Kiedy gracze zauważą, że nie ma on związku z żadną z bieżących przygód, będą zdziwieni i niepewni przyszłości. Spraw, aby poważnie zaintrygowała ich sprawa kolegi. Oczywiście możesz też przygodę poprowadzić "od ręki". Po prostu będziesz musiał bardziej się wysilić, aby stworzyć odpowiedni klimat.

Właśnie - klimat. Wiem, że to samo przeczytasz w niemal każdym scenariuszu, ale w trakcie gry powinieneś postarać się wytworzyć odpowiedni nastrój. W tej przygodzie będzie on szczególnie istotny. O wszystkich środkach, które mogą Ci pomóc (muzyka, oświetlenie itd.) powiem tylko, że są mocno rekomendowane. Nie będę wysuwał żadnych konkretnych propozycji. Każdy mistrz gry ma swoje własne sposoby na wytworzenie odpowiedniego klimatu. Wykorzystaj wszystkie, które Ci odpowiadają.

Tajemniczy zew

Koszmarne sny raczej nie należą do przyjemności (szczególnie gdy przytrafiają się co noc). Nic więc dziwnego, że BG zacznie powoli zamieniać się w kłębek nerwów. Brak snu sprawi, że będzie ciągle zmęczony i zdekoncentrowany. Nie ma mowy o wysiłku fizycznym, lub rzucaniu czarów. Magowie, kapłani, mędrcy - wszyscy rozłożą bezsilnie ręce, kiedy bohater zwróci się do nich o pomoc. Ktoś może najwyżej napomknąć niepewnie, że sen jest wynikiem klątwy. Tymczasem stan postaci ciągle będzie się pogarszał.

Wreszcie którejś nocy nadejdzie zew. Ta scena jest właściwym zawiązaniem akcji przygody, powinieneś więc opisać ją bardzo sugestywnie. BG obudzi się, jak zwykle, cały spocony i wystraszony. W nocnej ciszy nagle dotrze do jego uszu odgłos skrobania i pełne bólu jęki. Co więcej - bohater jest w stanie bardzo precyzyjnie określić kierunek, z jakiego dochodzi głos. Jednocześnie czuje, że jego źródło jest bardzo odległe. Pozostali członkowie drużyny nic oczywiście nie usłyszą.

Od tej pory osobliwe głosy nie opuszczą bohatera nawet na moment. To jedyny ślad, za jakim może podążyć drużyna. Trzeba natychmiast przygotować się do dalekiej i niebezpiecznej podróży. Dlaczego natychmiast ? Otóż po dwóch - trzech dniach bohater stwierdzi, że skrobanie staje się coraz słabsze, a jęki coraz bardziej pełne bólu. Na tym etapie grupa zapewne pomyśli, że jej celem jest wyratowanie jakiegoś niesprawiedliwie ukaranego nieszczęśnika, który nawiązał z jednym z bohaterów telepatyczną łączność. Oczywiście nie jest to prawdą. Odgłosy są odległym echem wydarzeń, które rozegrały się równo sto lat temu. Na razie jednak nie wyprowadzaj graczy z błędu.

Podróż - ale dokąd ? Nie określiłem przecież jeszcze kierunku, w jakim będzie musiała ruszyć drużyna. W moim przypadku gracze jechali z Middenheim w stronę gęstych i niebezpiecznych lasów na obrzeżu Ostlandu.

Ty jednak możesz wybrać coś zupełnie innego. Wszystko zależy od miejsca, w którym aktualnie bawią BG. Jest tylko jedna istotna sprawa : zew powinien dochodzić z okolic całkowicie bezludnych i opuszczonych.

Podróż

Podążanie za tajemniczym głosem nie będzie łatwą sprawą. Jak już powiedziałem, droga wypada przez dzikie okolice, w których nie uświadczysz traktów, ani mostów. Poza tym drużyna musi iść na azymut w kierunku, który wskazuje główny bohater. Sam zdecyduj, co spotka grupę w podróży. Możesz przeprowadzić kilka walk, jednak sugeruję, abys skupił się raczej na opisie dzikich terenów, przez które przyjdzie BG podróżować.

Drużyna z pewnością zorientuje się wkrótce, że ich wcześniejsze domysły były błędne. Jeżeli celem przygody jest uratowanie kogoś, to dlaczego głos prowadzi ich na bezludzie ? Oprócz tego po tygodniu podróży zew, chociaż wyraźnie słabszy, będzie jeszcze słyszalny. Żaden człowiek nie przetrwałby tyle czasu zamurowany bez wody. Wykorzystuj te fakty budując nastrój tajemnicy.

Po około dwóch tygodniach drużyna wreszcie dotrze do celu. Najlepiej, aby stało się to pod wieczór. Z nieba siąpi deszcz, jest chłodno i nieprzyjemnie. Gracze wkroczą do ciemnego, podmokłego lasu, w którym unoszą się białe opary. W gęstym runie BG zaczną znajdować dziwne rzeczy - najpierw przerdzewiałe hełmy i miecze, potem omszałe i zbutwiałe kości. Zew staje się coraz wyraźniejszy. Gdy BG przyjrzą się mijanym szczątkom dostrzegą, że niektóre z czaszek nie należały do humanoidów. Gdzieś pod drzewem poniewiera się żelazna tarcza z wymalowanym symbolem chaosu. Napięcie. Musisz jak najlepiej oddać klimat nerwowego oczekiwania. Twoje opisy powinny naprowadzić graczy na myśl, że zostali tu zwabieni na swoją zgubę, przez jakieś kryjące się we mgle monstrum. Jeden z BG może przypomni sobie zasłyszaną w dzieciństwie historię o zmorze, która przy pomocy snów zwabiała do swego leża ludzi, aby potem rozerwać ich na strzępy.

W końcu jednak oczom drużyny ukażą się omszałe resztki murów. Na sporym, pozbawionym drzew wzgórzu wznoszą się ruiny zamku. Tu rozegra się cały dramat.

Wśród ruin

Łatwo zorientować się, że stał tu niegdyś graniczny kasztel jakiegoś szlachcica. Zbudowany na planie trapezu zamek okalał dość wysoki, gruby mur. Teraz jednak większa jego część leży w gruzach. Na ziemi, wśród kamieni ze zburzonego barbakanu, poniewierają się zardzewiałe resztki bramy. Ruiny dwóch baszt sterczą ponuro w rogach muru. Pozostałe dwie wieże rozpadły się całkowicie. Podwórzec zarośnięty jest kępami pokrzyw. Stoi wciąż duża część dwupiętrowych, wewnętrznych zabudowań, chociaż ich dach zapadł się do środka. Ze stajni i budynków gospodarczych zostały tylko sterty zbutwiałych desek. Gdzieś tam widać ślady pożaru. Nie zamieszczam żadnej mapy ruin. Jeśli uważasz to za konieczne - zrób ją sam. Pamiętaj jednak, że rysowanie graczom planu nie jest dobrym rozwiązaniem. Stracisz wiele z nastroju i napięcia przygody. Lepiej wyobraź sobie wygląd zamku i naucz się go opisywać.

Kiedy BG wejdą na dziedziniec, główny bohater wyczuje, że źródło dźwięku znajduje się gdzieś wewnątrz twierdzy. Gracze prawdopodobnie ruszą, aby ją przeszukać. Budowałeś już napięcie dość długo - teraz pora na małą kulminację. Z pokrytego gruzami hallu dochodzi chrobotanie i stukot. Jednocześnie główny bohater odczuwa, że zew znacznie przybrał na sile. Gdy gracze wkroczą do pomieszczenia, z ciemności wyskoczy ogromne, ryczące monstrum. Stop. "Nie wysilił się..." pomyślą teraz gracze. "A jednak zwykły potwór, który zaciąga swoje ofiary do ruin przy pomocy telepatii". Po chwili okaże się jednak, że napastnik jest zwykłym niedźwiedziem. Charakterystyka podręcznikowa. Zwierzę broni swojego leża, ale jeśli zostanie ciężiej ranione, to ucieknie w stronę lasu. Po skończonej walce drużyna znów zostanie sama w mokrych i zimnych ruinach.

Bohaterom pozostaje jedynie wkroczyć do opuszczonych komnat zamkowych. Tylko dwa pomieszczenia są ważne ze względu na akcję przygody. To kaplica i sala rycerska. Wygląd reszty zależy od Twojej inwencji. Sala rycerska sprawia niezwykle wrażenie. Dach i trzy ściany tego ogromnego pomieszczenia na drugiej kondygnacji zawaliły się. Wszystko wygląda więc jak pokryta gruzami platforma z jedną ścianą. Z "sali" widać ciągnące się aż po horyzont wierzchołki drzew. Kiedy BG wejdą tutaj, główny bohater usłyszy przeraźliwy ryk. Cała podłoga i ściana zdaje się trząść i krzyżeć - dokładnie jak we śnie. Szok pozbawi postać przytomności. Gracze mogą wpaść na pomysł, że sala ta jest salą ze snu. To prawda, ale główny bohater nie będzie potrafił jednoznacznie tego potwierdzić. Pomieszczenie z koszmaru pamięta dość mgliście. Obstukiwanie jedynej ściany nic nie da. Na całej długości daje ona pusty głos - w końcu leżą za nią inne zamkowe pomieszczenia. Nie sposób też wypatrzeć, czy któryś z fragmentów muru jest świeższy. Wszystkie są równie omszałe i pociemniałe po stu latach deszczów i śnieżnych zawiei.

Kaplica leży w głębi zamku, pod powierzchnią ziemi. Oczywiście jest tam bardzo ciemno. BG prawdopodobnie będą potrzebowali pochodni, lub innego źródła światła. Duża część tego pomieszczenia uległa zawaleniu. Pod sufit piętrzy się sterta kamieni i zbutwiałych pozostałości po ławach. Na ścianach wiszą przegniłe resztki gobelinów. Również w tym pomieszczeniu głównemu bohaterowi przydarzy się coś dziwnego. Poczucie on mianowicie nienaturalny, przejmujący chłód. Przeszukanie kaplicy nic nie da.

BG są bardzo zmęczeni po ciężkiej podróży, a zmrok zapada. Główny bohater nie potrafi zlokalizować miejsca w ruinach, z którego dochodzi zew. Wydaje się on otaczać nieszczęśnika ze wszystkich stron. Drużyna może właściwie tylko znaleźć sobie jakieś miejsce i udać się na spoczynek.

Ciężka noc

Niestety tej nocy koszmarne sen pojawi się znowu. Co gorsza - będzie o wiele bardziej wyrazisty i sugestywny. Bohater obudzi się zły zimnym potem. W panującej na zamku ciszy dojdzie do jego uszu rozmowa. Jeżeli ruszy w kierunku źródła głosu, to okaże się ono leżeć w sali rycerskiej. Najdziwniejszy jest fakt, że nikogo tam nie ma ! Dialog rozbrzmiewa w pustym pomieszczeniu. Pierwszy z głosów bardzo przypomina postać, w którą wcielał się bohater podczas nocnych koszmarów.

- ... Nie mamy szans. Wczoraj wrócili ostatni zwiadowcy. Wiesz : ci ze wschodniego posterunku... Opowiadali straszne rzeczy. Tylko nie powtarzaj tego Elrykowi. Podobno mutantów jest więcej niż setka. Mają maszyny obłąknicze.

- Bzdura. Mutanci nigdy nie potrafiliby ich zbudować.*
- Nie doceniasz potęgi chaosu. Do diabła - wszyscy jej nie doceniliśmy.*
- Co chcesz zrobić ?*
- Wydaje mi się, że jest tylko jedno rozwiązanie.*
- Wiem, o czym myślisz. Ale co z ludźmi ?*
- Nie ma wyboru. Jeśli będzie trzeba, to zginą.*
- Ufaję ci !*
- Nie myśl o tym. Odpowiedzialność spadnie na moje barki. Ty tylko wykonaj rozkaz.*
- Tak jest, kapitanie. Elryk nie może się dowiedzieć ?*
- Nie. Próbowaliby nam przeszkodzić.*

To jednak nie koniec osobliwych wydarzeń. Inni bohaterowie dotąd stali jakby na uboczu, pełniąc rolę eskorty głównej postaci. Jednakże tej nocy ich również zaczną nawiedzać sny. Zamieściłem je poniżej. Jeżeli masz więcej niż pięciu graczy, to niektórzy nie będą śnili nic szczególnego. Jeżeli natomiast drużyna jest mniej liczna, to któryś z jej członków może mieć dwa sny pod rząd.

Otwierasz po cichu drzwi do komnaty. Ogień z kominka odbija się na wypolerowanych, kamiennych płytach. Stąpasz bardzo ostrożnie, gdyż nikt nie powinien cię usłyszeć. Łoże stoi na środku pomieszczenia. Ruszasz w jego kierunku. Masz mało czasu - za chwilę wróci hrabia. Zza pazuchy wciągasz grube zawiniątko. Odwijasz kilka warstw materiału. Na szczęście masz skórzaną rękawicę. Wolalbyś nie dotykać tego gołymi rękoma. Na pewno zawiera dużo spaczenia. Czujesz, jak krew łomocze ci w skroniach. To wielka chwila. Wsuwasz przedziwny kryształ pod łożę i cichcem wymykasz się z komnaty. Teraz pozostaje już tylko czekać. [Bohater budzi się]

Biegiesz, omal nie wypluwając sobie płuc ze zmęczenia. Buty ślizgają się na błotnistej ścieżce. Chciałbyś odwrócić głowę, aby sprawdzić, jak daleko w tyle został pościg. To jednak mogłoby cię kosztować życie. Łuk odrzuciłeś trzy mile temu. Miecz przed chwilą. Nic cię już nie obciąża, a mimo to coraz trudniej jest utrzymać tempo. Wyciskasz jednak z siebie resztki sił. Kapitan [Uwaga ! Tutaj wstaw nazwisko głównego bohatera !] musi wiedzieć, że posterunek padł. Muszą przygotować się do opuszczenia zamku. Nagle stajesz, nieomal się wywracając. Przed tobą na ścieżce mającej cztery pokręcone kształty. Na Sigmara ! Wyprzedzili cię ! Czujesz zimną dłoń strachu na sercu. Jednak to jeszcze nie koniec. Las. Trzeba spróbować lasem. Rzucasz się w krzaki rosnące obok ścieżki niemal w tym samym momencie zdając sobie sprawę, że był to śmiertelny błąd. Przed tobą wyrasta jak spod ziemi ogromne, cuchnące zgniłym mięsem monstrum. [Bohater budzi się z krzykiem]

Zbiegasz po schodach do hallu. Jest pełen ludzi. Przez otwarte drzwi widać płonące na podwórku zabudowania. Elryk stoi po środku i wydaje komendy żołnierzom. Pod ścianami leżą ranni. Z murów dobiegają odgłosy desperackiej walki. Hrabia odwraca się do ciebie. Wygląda zbyt dobrze. Czyżby plan miał się nie udać ?

- Gdzie [tu wstaw nazwisko głównego bohatera] ?*

- Nie wiem. Nie widziałem go - odpowiadasz.

- Biegnij na północno-wschodnią basztę. Eil'thaniel trzyma się tam ostatkiem sił.

- Tak jest.

Wybiegasz z hallu rzucając ostatnie spojrzenie na hrabiego. Musisz działać szybko. Zaciskasz rękę na ciepłym, okrągłym przedmiocie, który leży w twojej kieszeni. [Bohater budzi się z łomoczącym sercem]

Jest bardzo zimno. Wstajesz z ziemi, spośród zbutwiałych pni. Księżyc oświetla las srebrzystym blaskiem. Nareszcie jesteś wolny, a ci, którzy ci upokorzyli i pokonali, dalej są w zamku. Wyczuwasz też jakichś nieproszonych gości - przybyli niedawno. Jednak nie będą dla ciebie problemem. Ich śmieszna broń nie jest w stanie wyrządzić ci krzywdy.

Czas ruszyć w drogę. Twoi wojownicy leżą wszędzie wokół. Jednym władczym ruchem dłoni sprawiasz, że wygrzebują się z leśnego runa i chwytają porzucony oręż. Nie wszyscy jednak usłuchali rozkazu. Część śpi już snem wiecznym. Ta garstka niespokojnych dusz, która otacza cię milczącym kręgiem, musi wystarczyć. Tym razem zwyciężysz. [Bohater budzi się zlanym zimnym potem]

Wczesnym rankiem BG obudzi dochodząca z podwórca muzyka. Przybyła pierwsza z kluczowych postaci przygody. Na omszałym kamieniu siedzi młody elf w podróżnym ubraniu. Wygrywa na flecie jakąś osobliwą melodię patrząc na wschodzące ponad murami słońce. Kiedy spostrzeże drużynę odłoży instrument, ukloni się i przedstawi jako Imrasil Eil'Thaniel.

Historia zamku

Zastanawiasz się z pewnością o co w tym wszystkim chodzi ? Hrabia, mutanci, przodek jednego z bohaterów, stworzenie w lesie - gdzie tu sens ? Jak to wszystko łączy się z kosmarem głównego bohatera ? Nadszedł już czas, aby wyłożyć karty na stół.

Sto lat temu w zamku rozegrał się wielki dramat. Wszystko zaczęło się, kiedy granice Imperium przekroczył duży oddział mutantów chaosu. Takie bandy zazwyczaj nie zagrażały granicznym kasztelom, lecz tym razem sprawa miała się inaczej. Ów oddział przypominał regularną armię - był dobrze wyszkolony, karny i przede wszystkim dysponował machinami oblężniczymi. Mutanci zawdzięczali to dowódcy, którym był pewien naznaczony piętnem chaosu rycerz. Zamkiem i przyległościami władał wtedy hrabia Elryk van Heldger. Natomiast garnizonem dowodził, pod nieobecność syna hrabiego, przodek naszego bohatera. Jego najwierniejszym przyjacielem był zamkowy łowczy - elf o imieniu Maelgin Eil'Thaniel.

Elryk nie był człowiekiem wielkiej odwagi i zastanawiał się, czy nie wydać rozkazu opuszczenia twierdzy. Maelgin i przodek głównego bohatera wiedzieli, że siły chaosu dogoniłyby ich szybko. Postanowili więc uratować przynajmniej kobiety i dzieci, dając im wystarczająco dużo czasu na ucieczkę. Dwójka wojowników świadomie zaniżała docierając przez nich do hrabiego meldunki o liczebności najeźdźców. Wreszcie Elryk podjął za ich namową decyzję. Żołnierze zaczęli sposobić się do obrony, a pozostali mieszkańcy twierdzy opuścili ją wraz z nieliczną eskortą.

Siły obrońców wydawały się być wystarczające, aby utrzymać twierdzę do nadejścia posiłków z głębi kraju. Jednakże nikt nie wiedział, że wewnątrz fortecy znajduje się szpieg chaosu. Był nim Lorenz van der Gaard - jeden z zaufanych rycerzy Elryka. Włamał się on do sypialni swojego suwerena w noc poprzedzającą atak i podłożył pod jego łóżkiem amulet otrzymany od dowódcy mutantów. Przedmiot ów miał opętać hrabiego swoją mocą. Na szczęście Elryk okazał się odporny na jego magię. Mimo poważnego osłabienia mógł stanąć na czele obrony kiedy siły wroga podeszły pod mury. Lorenz nie dał jednak za wygraną. W ogniu walki dostał się pod bramę i wysadził ją spaceniovą bombą. Do twierdzy wdarli się wojownicy chaosu.

Finał tej historii był tragiczny (jak to zresztą często się zdarza w świecie Warhammera...). Mutanci wyrznęli w pień niemal wszystkich mieszkańców zamku. Do ostatka bronił się w północno-wschodniej wieży Maelgin. Strzały z jego magicznego łuku powaliły wielu przeciwników, lecz w końcu musiał ulec przeważającym siłom wroga. Podobny los czekał hrabiego Elryka, który zebrał resztki swojej gwardii w sali rycerskiej. Rozegrała się tam ostatnia, dramatyczna bitwa. Padł w niej zarówno Elryk, jak i dowodzący siłami chaosu rycerz. Przywódcą mutantów stał się van der Gaard, ale oddział został

zdziśnięty w wyniku ciężkich walk i musiał wycofać się na pustkowie przed przybyciem posiłków. Odsiecz bowiem znajdowała się już tylko o pół dnia drogi od zamku. Lorenz wolał pozostać w Imperium. Odprawił więc mutantów razem z łupami.

Na swoje nieszczęście bitwę przeżył przodek głównego bohatera. Został on jedynie ogłuszony, a Lorenz powstrzymał dzikich wojowników przed dobieciem jeńca. Chciał wykorzystać go do własnych celów. Zaciągnął kapitana do wysadzonej bramy i wysmarował sadzą, po czym założył mu na szyję amulet chaosu. Sam położył się wśród trupów w sali rycerskiej i udawał nieprzytomnego. Parę godzin potem przybył syn Elryka wraz ze sporą armią. Lorenz opowiedział im własną wersję wydarzeń, według której to przodek BG zdradził i otworzył bramę. Wszystkie dowody wskazywały niezbicie winę nieszczęsnego oficera. Obciążały go również zeznania Lorenza, który był przecież herbowym szlachcicem. Porywczy syn hrabiego w zemście za śmierć ojca skazał bohatera na straszliwą śmierć - zamurowanie. Teraz już wiesz, skąd wziął się nawiedzający BG sen. Van der Gaard został uznany za bohatera. Zwłoki mutantów i ich przywódcy zakopano w okolicznym lesie, a poległych obrońców pochowano w krypcie pod kaplicą, po czym żołnierze opuścili zamek. Oddziały chaosu przekroczyły granice również w wielu innych miejscach, więc syn Elryka musiał iść z odsieczą zagrożonym miastom Ostlandu. Poległ on w czasie kilkuletnich walk, a granica Imperium przesunęła się nieco na zachód. W ten sposób graniczny kasztel pozostał opuszczony do dzisiejszych czasów. Van der Gaard nie cieszył się długo życiem w Imperium. Zginął całkiem przypadkowo, zabity przez grupę rabusiów na Marienburskim trakcie.

Odkupienie

Jednak to jeszcze nie koniec. Ostatni akt historii zamku rozpoczyna się teraz - z udziałem graczy. W ruinach od stu lat uwięzione są dusze ludzi uwikłanych w opisane tragiczne wydarzenia. Jednym z nich jest oczywiście przodek któregoś członka drużyny. niesprawiedliwie skazany i przeklęty przez kapłanów umarł w mękach, a jego ciało i dusza wciąż są uwięzione w zamurowanej komnacie przylegającej do sali rycerskiej. Wiecznego spoczynku nie zaznał także Maelgin. Łuk elfa pochodził ze świętego sanktuarium jego ludu. Eil'Thaniel pożyczył go wyruszając w świat, lecz przysiągł, że broń wróci na swoje miejsce. Jak wiadomo przysięgi nie dotrzymał - jego ciało wraz z artefaktem leży pod gruzami północno-wschodniej wieży. Trzecią duszą jest Lorenz van der Gaard. Zdrajca został przykuty na wieki do miejsca, w którym dokonał straszliwej zbrodni. Ostatni z wątków to anonimowy rycerz - sługa mrocznych bogów, który przysiągł swoim patronom, że zasiądzie na tronie w zamku. Nie muszę chyba wspominać, że nie udało mu się.

Wraz ze zbliżaniem się setnej rocznicy zdobycia zamku przez siły chaosu, granica pomiędzy przeszłością, a teraźniejszością zaczęła się powoli zacierać. Duchy zdołały nawiązać kontakt z materialnym światem zsyłając wybranym ludziom obrazy z dziejów twierdzy. Do ruin wezwani zostali potomkowie bohaterów sprzed stu lat. Jednym z nich jest postać należąca do któregoś z Twoich graczy. Syn elfa przybył o poranku. Pozostaje nam jeszcze młody rycerz Wolfgang van der Gaard - potomek zdrajcy. Przyjedzie on jeszcze przed południem.

Teraz możesz już zgadnąć, co przedstawiały nocne sny i wizje. Rozmowa była echem słów Maelgina i przodka głównego BG. Bohaterem snu z komnatą sypialną był oczywiście Lorenz. W następnym śnie główną rolę odgrywał pewien zwiadowca, który nigdy nie dotarł na zamek. Akcja kolejnego snu toczy się na chwilę przed wysadzeniem bramy. Ostatnia z mar nie jest obrazem wydarzeń przeszłych, to ostrzeżenie, które zesłały graczom duchy. Rycerz chaosu powstał z grobu i wraz ze swoimi żołnierzami ruszył w kierunku zamku. Lepiej, aby gracze uświadomili to sobie dość szybko i byli przygotowani.

Dzień na zamku

Nadszedł już czas, aby powrócić do naszej drużyny. Poranek będzie mglisty i chłodny. Wkrótce ze wschodu nadejdą ciemne chmury, które przesłonią niebo. Gracze zapewne rozmówią się z elfem. Opowie im on o swych snach. Każdej nocy widzi przodka, który składa świętą przysięgę w leśnym sanktuarium. Zobowiązuje się do zwrócenia swojego łuku najdalej za dziesięć wiosen.

Godzinę później zrobi się całkiem ciemno - gęste chmury przesłonią słońce. Z nieba spadnie deszcz. Czas, aby na scenę wszedł ostatni żywy aktor. Na wzgórze wjedzie młody rycerz w szarym,

obszarpanym płaszczu i kolczudze. To oczywiście Wolfgang. Z początku będzie bardzo podejrzliwy wobec drużyny, lecz jeśli bohaterowie zachowają się odpowiednio, to powie, co sprowadza go do twierdzy. Jest to sen, w którym jakiś nieznany mu osobnik chodzi po ruinach zamku z rękoma ociekającymi krwią.

Teraz muszę porzucić liniowy sposób prezentowania wydarzeń. Od tej pory ciężar prowadzenia akcji spadnie na Twoje barki. Niestety są gracze mniej i bardziej doświadczeni, oraz mniej i bardziej inteligentni. Od tego którzy należą do twojej drużyny zależy, jaka będzie droga do finału. Drużyna ma odkryć po co tu przybyła, oraz uwolnić znękaną duszę, co będzie wymagało zrekonstruowania zdarzeń sprzed stu lat i odrobiny własnej inwencji. Od teraz prowadzenie scenariusza przypomina wielką improwizację. Znasz historię zamku, nieco dalej przeczytasz o całym arsenale środków, którymi możesz ją ukazywać graczom. Pozostaje już tylko elastycznie reagować na działania drużyny i ciągle mieć na uwadze to, czego gracze jeszcze powinni się dowiedzieć. Poza tym, drogi mistrzu gry, musisz zadbać, aby kaliber wypowiedzi nie był za duży, ani za mały. Jeżeli dostarczysz graczom zbyt wiele wskazówek, to przygoda stanie się dziecinnie prosta, a jeżeli ich poskąpisz, to nie zdołają jej ukończyć.

Więc główny cel to uwolnienie trzech dusz. Jak tego dokonać? Przodek bohatera odejdzie na wieczny spoczynek, kiedy jego kości zostaną wyciągnięte z celi i pogrzebane z zachowaniem ceremoniału w kryptach pod kaplicą. Najpierw bohaterowie będą musieli odkryć miejsce w ścianie sali rycerskiej, za którym znajduje się cela. Potem trzeba jeszcze rozkuć mur i odwalić sporą ilość gruzu w kaplicy (wejście do krypt zostało przysypane). Na koniec wystarczy modlitwa do wybranego boga. Dusza Maelgina zostanie oswobodzona, kiedy łuk dotrze na swoje miejsce. Oczywiście na to gracze nie będą mieli wpływu. Jedyne, co mogą zrobić, to pomóc Imrasilowi znaleźć artefakt i pochować szczątki ojca. Oznacza to znowu dużo kopania w rumowisku. Ten wątek drużyna może "zaliczyć" właściwie już teraz. Przecież jej członkowie wiedzą, której baszty bronił Maelgin... Większy kłopot będzie z duchem Lorenza. Jest tylko jeden sposób na odkupienie grzechów zdrajcy - jego potomek musi przelać swoją krew w obronie zamku.

Zwidy i urojenia

W teorii wszystko wygląda pięknie. Jednak na razie drużyna zna tylko strzępki historii i nie za bardzo rozumie, o co w tym wszystkim chodzi. Bohaterowie nie wiedzą chociażby tak prostej rzeczy, jak fakt, że wydarzenia ze snów rozgrywały się równo sto lat temu. Najlepiej, abyś wczuł się w ich rolę i zastanowił, jakie fakty powinni jeszcze poznać. A oto zestaw środków, jakimi możesz ukazywać graczom wybrane zdarzenia i epizody:

1. Wizje - bohater wchodzi do któregoś z pomieszczeń twierdzy i nagle "przenosi się" w przeszłość. Jest świadkiem jakiegoś wydarzenia (np. jak przez wysadzoną bramę wjeżdżają do wyludnionego zamku wojska syna hrabiego). W międzyczasie nie może ruszyć się z miejsca. Po paru chwilach wszystko się kończy.

2. Rozmowy - znasz już tą metodę. Nagle bohaterowie zaczynają słyszeć rozmowę, która toczyła się w danym miejscu sto lat temu (np. fragment przesłuchania Van der Gaarda)

3. Dźwięki - w pewnym momencie do uszu krążących po twierdzy postaci mogą dotrzeć odgłosy walki, wykrzykiwane przez Elryka rozkazy ("Do sali rycerskiej! Tam zgotujemy im prawdziwą bitwę!"), huk wysadzanej bramy itd.

4. Postacie - któryś z bohaterów może dostrzec widmową postać, która będzie kłaść nieistniejące cegły, lub otwierać drzwi, których od dawna nie ma (np. krążący po sali rycerskiej kapłan, który bada niewidzialne ciała, aby wreszcie krzyknąć "Ten jeszcze żyje, panie!")

5. Wolfgang i Imrasil - BN-i będą raczej trzymać się na uboczu, ale możesz ich użyć do wspomnienia drużyny, kiedy inne metody zawiodą. Elf i rycerz również mogą mieć swoje zdanie ("Mój lud wierzy, że aby uwolnić znękaną duszę, należy pochować ciało w poświęconej ziemi").

Choć jest dzień, to panuje nienaturalna ciemność i chłód. Wszystko sprzyja więc korzystaniu z powyższych środków. Jeszcze raz przypominam Ci - buduj atmosferę tajemnicy. Niech gracze zdrowo myślą odkrywając kolejne części dramatu. Podbudowaniu napięcia sprzyja fakt, że drużynie została ograniczona ilość czasu. Powinieneś co parę minut przedstawiać graczom obraz nieumarłych wojowników ze znakami chaosu na tarczach, którzy idą cicho przez las. Na ich czele stoi widmo w

czarnym pancerzu. Reszta to, jak już pisałem, improwizacja. Za każdym razem kiedy prowadziłem tą przygodę przebiegała ona w nieco inny sposób.

Pamiętaj, że gracze mogą wymyślać bardzo dziwne rzeczy. Na przykład : kiedy zorientują się, że Wolfgang jest potomkiem zdrajcy, to mogą postanowić zabić rycerza. Ilość pomysłów jakie potrafią wpaść do głowy członkom drużyny jest po prostu nieograniczona. Będziesz musiał reagować na bieżąco. Wiedz jednak, że częściowa porażka grupy także jest rozwiązaniem. Co prawda jeśli bohater nie uwolni ducha swojego pradziada, to sny w końcu doprowadzą go do obłądu, lecz wątki Imrasila i Wolfganga są opcjonalne. Bohaterowie mogą ich nie zaliczyć, narażając się tylko na wyrzuty sumienia i mniejszą ilość PD (choć bez łuku Maelgina mogą mieć kłopoty z pokonaniem widma).

Rozwiązanie zagadki twierdzy powinno bohaterom zająć czas do późnego wieczora. Jeśli zrobią to szybciej, możesz przedłużyć okres, jaki będzie potrzebny na odkopywanie gruzów, rozkuwanie ściany itd. Po zmierzchu nadchodzi wreszcie ...

Wielki Finał

Te wydarzenia powinny nastąpić, kiedy drużyna zdecyduje się ekshumować ciało przodka. Nieistotne jest, czy gracze rozwiązali wcześniej sprawę ducha Maelgina (choć prawdopodobnie już to zrobili).

Bohaterowie zbierają się w sali rycerskiej. Znają już tragiczną historię, jaka wydarzyła się na zamku. W półmroku i strugach deszczu zaczynają rozkuwać odpowiedni fragment ściany. Kiedy wreszcie ich ręce usuną kamienie, do celi wpadnie słabe światło księżyca. Nadaj tej scenie odpowiednią atmosferę. Główny bohater widzi stare kości swojego niesprawiedliwie zamęczonego przodka. W tym momencie gdzieś w lesie rozbrzmiewa bojowy okrzyk. Na wzgórze zaczynają wspinać się nieumarli wojownicy. Przed nimi kroczy odziany w czarną zbroję duch rycerza. W hełmie jarzą się czerwono zawieszony w pustce oczy.

Drużynie przyjdzie bronić się w ruinach, niemal po ciemku. Siły wroga dobierz tak, aby BG musieli stoczyć ciężką bitwę, która jednak nie zagraża ich życiu. Jak zapewne spostrzegłeś, nie zamieściłem charakterystyk napastników. W końcu to nie walka jest motywem przewodnim tego scenariusza – najlepiej, abyś poprowadził go korzystając tylko z narracji.

Ducha rycerza chaosu potrafi unicestwić tylko łuk Maelgina i jego magiczne strzały (które nie uległy zniszczeniu nawet po stuletnim pobycie w rumowisku). Ewentualnie możesz zdecydować, że zdoła to uczynić tylko miecz, którym już raz pokonano wojownika. Musisz jednak zesłać bohaterom jakąś wizję, która naprowadzi ich na to rozwiązanie. Poza tym będą oni musieli wcześniej otworzyć przejście do katakumb i wygrzebać z nich miecz Elryka (bo to on zadał przeciwnikowi decydujący cios). Ostatecznie możesz oczywiście zastąpić widmo zwykłym ożywioncem, przez co gracze będą mogli działać konwencjonalnymi środkami.

Świta rycerza to dziwne pomieszanie zombie i widm. Są wolni i niezbyt sprawni, lecz nieustępliwi. Rozczłonkowane ciała zrastają się w całość, aby potem znów ruszyć do ataku. Wojownicy chaosu spoczną dopiero wtedy, gdy zginie ich dowódca.

Pamiętaj o Wolfgangu. Możesz postanowić, że musi on sam stanąć do boju, aby odkupić grzechy przodka. W takim wypadku drużyna będzie zmuszona przyglądać się z boku jego rozpaczliwym zmaganiom z przeważającym liczebnie przeciwnikiem. Gracze będą mogli włączyć się do walki dopiero, gdy rycerz odniesie ciężką ranę. Oczywiście pamiętaj, aby BG otrzymali wcześniej jakieś wskazówki, które powiedzą im, że tak należy postąpić. Jeżeli nie masz ochoty na komplikację, to rycerz spełni swoją misję najzwyczajniej walcząc po stronie bohaterów.

Kiedy wszystko dobiegnie końca, poranieni i śmiertelnie zmęczeni bohaterowie będą mogli dokończyć swoje zadanie. Trzeba pogrzebać kości skazańca w krypcie i zasypać do niej wejście. Wszystko skończy się grubo po północy. BG są już całkiem wyprani z sił. Muszą udać się na spoczynek. Tym razem sny już nie nadejdą. Jeśli lubujesz się w lekko patetycznych scenach, to główny bohater, oraz elf i rycerz (jeżeli wciąż żyją), spotkają we śnie swoich przodków, którzy podziękują im za wyzwolenie. Jeśli natomiast wolisz postraszyć drużynę, to jej członkom ukaże się widmo rycerza, które grobowym głosem powie coś w stylu : " Tym razem zwyciężyliście. Jednak niebawem wrócę, a wtedy wyrównamy rachunki! ".

Epilog

Następny dzień będzie pogodny i ciepły. Na zamku panuje cisza. Teraz drużynie pozostaje już tylko pożegnać się z nowymi znajomymi, po czym wyruszyć w drogę powrotną. Istnieje możliwość przedłużenia fabuły. W końcu łuk Maelgina nie dotarł jeszcze na miejsce, a droga do sanktuarium jest daleka i niebezpieczna. Jeżeli BG zaprzyjaźnili się z młodym elfem, to mogą zechcieć mu pomóc.

Punkty doświadczenia przyznaj za zaangażowanie się w historię i dobre pomysły przy rozwiązywaniu tajemnicy zamku. Oczywiście główny bohater powinien dostać nieco więcej od pozostałych. Jest jeszcze jeden sposób, w jaki możesz nagrodzić graczy. Jeżeli wydadzą się zainteresowani, a Ty jesteś dobrym narratorem, to na koniec możesz opowiedzieć ze szczegółami całą historię twierdzy, poczynając od przekroczenia granic przez wojska chaosu. Pozwoli to graczom do końca zrozumieć wydarzenia, w których wzięli udział. Ten z nich, który prowadził głównego bohatera, dowie się nieco więcej o swoim zapomnianym przodku.

I to by było na tyle. Pozostaje mi już tylko życzyć Twojej drużynie i Tobie udanej sesji.



Quentin