Uważaj na swoje słowa

Spis treści

Tytułem wstępu 4
Co MUSI wiedzieć Mistrz Gry (MG) na początku przygody, a o czym bohaterowie wiedzieć NIE MOGĄ 4
Okoliczności, o których dowiedzą się bohaterowie 5
Ogólny zarys przygody 5
Zasady dodatkowe 8
Początek przygody 8
  Creg Visk 8
  Bertholdo Ostenga 9
  Zawiązanie akcji 10
Bohaterowie 10
  Bertholdo Ostenga 10
  Creg Visk 11
Bohaterowie niezależni 12
  Dramatis personae 12
    Katharina Braun 13
    Zuzanna Githe 14
    Rufus Phunfzig 14
    Wigher Naffdorfer 14
    Kot Fedzio 15
    Kot Frast (Wagner Githe) 15
    Frida Ecert 15
    Prospero 15
    Marcus Ostenga 16
    Adelle Vanhaull 16
    Wikman Weiss 16
    Arnold Aschen 17
    Estera Ostenga 17
    Salmea Carro 17
    Sartak Deville 18
    Wertha 18
    Ostella 18
    Manon Rochant 18
    Selena Radermann 19
    Sander 19
    Porter Deville 19
    Elke Deville 20

Miejsca 20
Teren posiadłości: 20
Pałac: 20
Komnata Bertholdo: 21
Sala balowa: 21
Winiarnia 21
Komnata magiczki Ostelli: 22
Gabinet Portera Deville: 22
Pokój kuriera Arnolda Aschena: 22
Komnata Zuzanny Githe 23
Labirynt luster: 23
Sala balowa Baronowej Manon Rochant: 24
Chatka Wikmana Weissa 24
Zadania poboczne 24
Lustrzana baronowa 24
Zagubiona rękawica 25
List miłosny 25
Zagadki Elke Deville 25
Korzeń mandragory 25
Spisek? 25
Zdjęcie klątwy z Wagnera 26
Odbicia luster 27
Historia rodów 31
Zaburzenia rzeczywistości 32
Zaburzenia rzeczywistości 32
Zmiany w stosunku do dni poprzednich 32
STATYSTYKI BOHATERÓW ORAZ BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH 33
Załączniki 40
Raport kuriera 40
Ściśle tajny pamiętnik 41
Plan pałacu (Manon Rochant) 45
Plan pałacu (Portera Deville) 46
Pałac Portera Deville 47
Relacje 48

Tytułem wstępu

Podstawowym warunkiem jest zaakceptowanie przez **graczy**, że nic nie wiedzą o swoich **bohaterach** ani o relacjach z **Bohaterami Niezależnymi** (**BN**).

Żeby poznać konkretne statystyki **bohaterów**, umiejętności, zdolności lub uzyskać jakąś informację o przedmiocie, relacjach **gracz** musi wykonać odpowiadającą danej cesze czynność w przygodzie i rzucić 2k10. Jeśli test będzie udany **bohater** uświadamia sobie, że daną czynność potrafi (ma to zapobiec planowaniu i tworzeniu strategii działania zawczasu). Jeśli **bohaterom** nie uda się przed północą opuścić terenu posiadłości dzień zacznie się od nowa.

Scenariusz osadzony w świecie Warhammer 2.0. Akcja rozgrywa się gdzieś w Księstwach Granicznych. Przygoda przeznaczona jest dla dwóch graczy (ewentualnie dla trzech).

Co MUSI wiedzieć **Mistrz Gry (MG)** na początku przygody, a o czym **bohaterowie** wiedzieć NIE MOGĄ

Creg Vist i Bertholdo Ostenga mieli wspólne interesy w miejscowości – Kassen, znajdującej się jakieś dwa dni drogi od posiadłości Portera Deville, w której obecnie się znajdują. Przesiedzieli w Kassen około tygodnia dopinając różne wspólne (i nie tylko) interesy. Zanim jednak dojechali do miasta, na trakcie znaleźli zwłoki jakiegoś podróżnika, który najprawdopodobniej najzwyczajniej w świecie spadł z konia i złamał kark. Mężczyznę pochowali tak, żeby żadne drapieżniki nie rozdrapały ciała, a ekwipunek zmarłego wzięli. Wśród jego rzeczy była m.in pusta księga, kałamarz oraz piękne i drogie gęsie pióro (jak się potem okaże – zestaw ten ma magiczne właściwości, o których **bohaterowie** nie wiedzieli). Dojechawszy do Kassen, wieczorami w tawernie zaczęli spisywać najdziwniejszą opowieść, jaka im przyszła do głowy. Opuściwszy Kassen, po dwóch dniach podróży natrafili na opisaną przez siebie posiadłość. Chociaż zwrócili uwagę, że posiadłość wyglądała, według nich, prawie dokładnie tak, jak ta z ich opowiadania, to żadne wewnętrzne przeczucie nie podpowiedziało im, żeby nie przekraczali bramy. Jednak zrobili to i tym samym wpadli w... pętle niezakończonej przez siebie książki, zapominając o całym pozostałym świecie.

Po ponad dwóch miesiącach, od czasu, kiedy obaj powinni byli wrócić do swych domostw, a nie dali nawet znaków życia rozpoczęły się intensywne poszukiwania. Zaczęto od Kassen, skąd pochodził ostatni list. W tawernie dowiedziano się, w którym kierunku udali się **bohaterowie**. Oberżysta przekazał poszukiwaczom pozostawioną w pokoju książkę, którą zapewne **bohaterowie** zapomnieli. Po tygodniu poszukiwań znaleziono wąską, boczną ścieżkę, której na mapach nie było. W tym czasie dojechały już ich wybranki serc, a żona Bertholdo – Estera Ostenga – zdążyła przeczytać wytwór ich wyobraźni. Kiedy więc dojechali pod mury posiadłości Estera była tak niezwykle przerażona dokładnością opisu posiadłości, że zabroniła komukolwiek wchodzić na jej teren. Faktem, które przeważyło za tym, żeby dowiedzieć się więcej o miejscu na które natrafili było to, że popołudniem tego samego dnia Salmea Vanhaul – narzeczona Crega zobaczyła siebie samą na terenie posiadłości

Wrócono do Kassen i pytano o posiadłość i okazało się, że nikt o niej nie słyszał. Więc zastanawiano się nad jej pochodzeniem i czy aby przypadkiem opis w książce nie ma zbyt wiele wspólnego z tym, czego doświadczyli. W tym samym czasie w okolicy posiadłości pozostało kilku obserwatorów, którzy ku swemu przerażeniu stwierdzili obecność ludzi identycznych do tych z otoczenia Crega i Bertholdo.

W sumie około dwudziestu osób z najbliższego otoczenia Bertholdo i Crega szukało sposobu na wyciągnięcie ich z terenu posiadłości. Obawiano się, czy magiczny twór wyobraźni **bohaterów** nie pochłonie ewentualnych śmiałków, którzy by mieli wejść na teren posiadłości tak,

jak to miało miejsce z Cregiem i Bertholdo. Zwłaszcza, że książka nie została dokończona...

Przez okres około miesiąca cały teren obserwowano dniem i nocą, zmobilizowano kurierów by ci czym prędzej zawieźli korespondencję do najbardziej zaufanych członków Czterech Rodów z opisem tego, co się stało i z prośbą o pomoc. Po okresie około miesiąca przybył do grupy mag o imieniu Sander. Sander po przebadaniu okolicy pod kątem występującej magii stwierdził, że jeśli człowiek wejdzie na teren posiadłości, to już najprawdopodobniej nie wyjdzie, ale okazało się, że prawo to nie dotyczy zwierząt, które bez ograniczeń poruszały się po okolicy. Co było o tyle znaczące, że Sander jest w stanie przemieniać się w kruka.

Zanim Sander, pod postacią smoliście czarnego kruka przekroczył bramę, wspólnie z Salmeą Vanhaull i Esterą Ostenga poszukiwali elementu w książce, który można by naruszyć, w taki sposób, żeby cała układanka fabularna zaczęła się sypać. Próbowano również dopisywać do książki jakieś zdania i słowa, ale nie dawało to pożądanego efektu (nie wiedzieli jednak, że Creg i Bertholdo przeżywali z tego powodu tylko różne dziwne doświadczenia – o tym w rozdziale „Zaburzenia rzeczywistości"), chciano wydłubać poszczególne słowa, ale za głęboko wsiąknęły one w stronice książki, a wyrwane kartki, bądź fragmenty stron, odrastały. Po wielokrotnej analizie uznali, że kluczowym elementem w fabule jest kurier – Arnold Aschen, który w powieści, na ostatniej stronie, opuszcza posiadłość (a przez całą książkę nie ruszył się z miejsca). Uznano, że zabicie go sprawi, iż bohaterowie zwrócą uwagę na inne elementy otaczającej ich rzeczywistości. Sander podjął decyzje, że pod postacią kruka przeleci do posiadłości i za pomocą magii, najpierw zabije kuriera, a jak to nie pomoże, to będzie próbował od środka wprowadzać zmiany.

Pomysł okazał się słuszny.

Okoliczności, o których dowiedzą się bohaterowie

Jest poranek słonecznego i ciepłego dnia roku około 2500, czyli przed inwazją chaosu. Spokojne lata, kiedy Chaos był legendą i bajką. Magia, jako część świata istnieje, chociaż mało jest osób, które umie ją okiełznać. Magowie są rzadkością.

Atmosfera panująca na terenie posiadłości Deville'ów jest wesoła, żartobliwa, ale jednak coś jest nie tak. Wydaje się, że za gładkimi słowy kryją się jakieś gierki polityczne, przepychanki, być może jakaś zdrada. Unosi się atmosfera dworskich intryg w jakich wiele czasu bohaterowie już spędzili. W tym zjeździe uczestniczą Cztery (zwaśnione) Rody, które mają wspólną (jakąś przykrą) przeszłość i dlatego są źli na siebie, choć niby sobie tego nie okazują. Ogólnie stanowi, to temat tabu. Wszyscy wiedzą o co chodzi, ale nikt nie chce o tym gadać. Dziś wieczorem mieć będzie jakieś ważne wydarzenie, które zwołał Bertholdo Ostenga. Ma to być krokiem ku lepszemu. Jest to też okazja do zmian.... wielu zmian. Trzeba to wykorzystać. W jakiejkolwiek sposób.

W sali balowej jak i w ogóle na terenie pałacu widać wielu gości, którzy są odświętnie ubrani. Większość stanowią pary. Wyjątek stanowi ród Vanhaull w którym dominują kobiety. Rozmawiają, prowadzą rozmowy handlowe, panuje ogólny gwar i uczucie oczekiwania. Nikt nie ma broni przy sobie (przynajmniej u nikogo jej nie widać). Tylko trzy osoby mają: gospodarz – Porter Deville, organizator spotkania – Bertholdo... i przez nieuwagę Creg Visk.

Ogólny zarys przygody

By zakończyć przygodę **bohaterowie** muszą dowiedzieć się kim są, co tutaj robią, jak się tutaj dostali i nawiązać kontakt z drugim **bohaterem**, bo tylko w ten sposób, najprawdopodobniej, uda im się przygodę zakończyć. Żeby zdjąć klątwę i opuścić to miejsce, bohaterowie muszą....

puścić bąka przy bramie.

Od kogo mogą się o tym dowiedzieć?

Arnold Aschen	W raporcie, który bohaterowie znajdą w jego pokoju jest wzmianka o Rufusie.
Estera Ostenga	Torturowana może przyznać jaka jest prawda.
Prospero	Ma w asortymencie ogórki wywołujące m.in. wiatry.
Rufus Phunfzig	Giermek, który siedzi w lochu za to, że puścił bąka przy bramie odprowadzając Portera Deville.
Salmea Carro	Torturowana może przyznać jaka jest prawda.

Chcąc uciec z terenu posiadłości, nie zdjąwszy klątwy, **bohaterowie** i tak do posiadłości wrócą. Jadąc konno kłusem podróż taka potrwa około 2 godzin i ostatecznie jakby zatoczą koło. Opuścić terenu posiadłości nie da się póki **bohaterowie** nie rozwiążą zagadki dotyczącej miejsca, w którym się znajdują. **Bohaterowie** i **BN'y** nie widzą osób nie należących do fabuły, a będących poza terenem posiadłości.

Schematyczny harmonogram powtarzającego się dnia:

<table>
<tr><th colspan="2">Creg Visk</th><th>Bertholdo Ostenga</th></tr>
<tr><td colspan="2">Pobudka w komnacie Salmei Carro</td><td>Ostatnie przymiarki w swojej komnacie</td></tr>
<tr><td colspan="2">Zejście do lochów</td><td rowspan="2">Śniadanie (+ początek zadań pobocznych „Lustrzana baronowa” oraz „Zagubiona rękawica”)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Śniadanie (+ początek zadania pobocznego „Korzeń mandragory”)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Czas wolny</td><td>Czas wolny</td></tr>
<tr><td colspan="2">Obiad (+ początek zadania pobocznego „Zagadki Elke Deville”)</td><td>Obiad</td></tr>
<tr><td colspan="2">Czas wolny</td><td>Czas wolny (+ początek zadania pobocznego „Zagadki Elke Deville”)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Kolacja</td><td>Kolacja</td></tr>
<tr><td colspan="2">Przesłuchanie Rufusa Phunfziga</td><td rowspan="2">Oficjalna część zjazdu + przemówienie</td></tr>
<tr><td>Czas wolny</td><td>Impreza u Wikmana Weissa</td></tr>
<tr><td colspan="3">Północ i wszystko zaczyna się od nowa. Tylko, że bohaterowie pamiętają, dzień poprzedni.</td></tr>
</table>

Wieczorem, po kolacji, równolegle **bohaterowie** mają dwa różne obowiązki.

Creg Visk	Bertholdo Ostenga
Creg schodzi do lochów, gdzie siedząc za plecami przesłuchiwanego – Rufusa Phunfziga – przygląda się procesowi i spisuje przebieg przesłuchania. Ernest stosuje parę nowatorskich sposobów, aby złamać wolę przesłuchiwanego: „*To, drogi paniczu Creg – łamanie oporu! Po kilku dniach niewoli udaję, że mu wierzę, mówię mu że jest już prawie wolny, on coś sypnie, a ja go wtedy przycisnę i już wszystko wiem!*”.	Ma ogłosić po co zwołał ten zjazd, a biorąc pod uwagę, że takie zjazdy odbywają się tak często jak wymaga tego konieczność, Bertholdo musi dobrze umotywować zebranie rodów.

Może udać się na imprezę do chatki w lesie, gdzie Wikmann Weiss gości wszystkich, pozostałych gości (którzy nie należą do Czterech Rodów) oraz służbę. W pałacu pozostaje całkowite minimum sług. Jakiś zapijaczony sługa mówi o pogromie ludzi, o rzeźni w piwnicach możnych ludzi. Są to dyrdymały, które mają tylko być historyjką, ale Creg może pomyśleć, że on coś wie o baronowej Manon Rochant.	Może ten czas zająć w inny sposób.	Dysputy, a potem czas wolny.

Jeśli **bohaterom** nie uda się przed północą opuścić terenu posiadłości. Obudzą się w tych samych miejscach, co na początku przygody i wszelkie wydarzenia będą się powtarzać. **Bohaterom** na początku wydawać się może, że wcześniej śnili. Jednak to, co robić będzie Sander, oraz fakt, że wszystko już raz przeżyli i że widzą pewne „Zburzenia rzeczywistości" (sprawdź rozdział „Zburzenia rzeczywistości") sprawi, że bohaterowie zaczną wątpić w otaczającą rzeczywistość.

Oprócz **bohaterów** są trzy osoby, które widzą, że TEN dzień zmienił się w stosunku do poprzednich:

Katharina Braun	Kobieta z krwi i kości, mająca nadprzyrodzoną zdolność. Jest tu od około 80 dni
Estera Ostenga	Żona Bertholdo, która zachowała częściową świadomość, ponieważ Bertholdo tchnął w nią cząstkę duszy przy pisaniu książki
Salmea Carro	Sympatia Crega, która zachowała częściową świadomość, ponieważ Creg tchnął w nią cząstkę duszy przy pisaniu książki

Jeśli jednak bohaterowie rozwikłają w czym rzecz i udadzą się do bramy, żeby zdjąć klątwę (i skutecznie ją zdejmą) aby opuścić ten teren, jakby znikąd pojawi się Estera Ostenga, Salmea Carro oraz Wigher Naffdorfer nadchodzący od strony pałacu. Będą oni chcieli zabić **bohaterów.** Pojawi się też mag-polimorf Sander, który stanie w obronie **bohaterów**. W oczach **bohaterów** wybranki ich serc wyglądają niby tak samo, ale jednak teraz widać, że to nie są TE ich kobiety. Zaraz po (wygranej) walce dobiega Katharina Braun, która będzie chciała uciec wraz z nimi. Sander dostrzeże, że Katharina nie jest elementem fabuły i że ma inną aurę niż zwykły człowiek, więc nie ma nic przeciwko by poszła z nimi, ale chce wiedzieć kim ona jest. Inni **BN'owie**, którzy by dołączyli się do walki, jak również konie i inne rzeczy, które nie są związane emocjonalnie z bohaterami lub nie są ubraniami **bohaterów**, po przejściu około 200 metrów porwie wiatr, jakby to był delikatny papier. Dopiero wtedy, kiedy znikną książkowe postacie Sander opowie, co się tak naprawdę wydarzyło.

Po około godzinnym spacerze **bohaterowie** dochodzą do obozowiska i w ich kierunku biegną Estera i Salmea Vanhaull (nie Carro). Jeśli Bertholdo wziął pawie pióro ze swej komnaty można będzie zakończyć powieść dopisując odpowiednie zakończenie w książce. W obozie spotkają jeszcze kilka innych osób, które były w pałacu. Po ewentualnym podpaleniu księgi ta z trudem podda się ogniowi, a po chwili dostrzec będzie można sponad okolicy pałacu wysokie kłęby dymu...

Zasady dodatkowe

Na początku drugiego, czyli ponownie takiego samego dnia, jeden z **bohaterów** znajdzie na jakimś parapecie podłużną, zwiniętą karteczkę, którą mógłby mieć przy sobie gołąb pocztowy, a na niej koślawy napis: „ZNOWU? Rufus. Przyjaciel".

Po każdym zakończonym dniu **gracze** mogą rozwinąć dowolną umiejętność, zdolność bądź rozwinąć cechę podstawową o 5pkt. Warunkiem jest by **gracz** umotywował wybór w oparciu o doświadczenia **bohatera**. Tzn, że **bohater** miał do czynienia z daną umiejętnością, zdolnością bądź że daną cechę podstawową szczególnie wykorzystywał w dotychczasowym przebiegu przygody (chyba, że **MG** postanowi inaczej).

Podczas jakiejkolwiek walki krew okazuje się być czerwonym atramentem. Jeśli **gracz** „zawadzi" bronią podczas walki o jakiś przedmiot, ścianę, bramę itp. to ją z łatwością ją przetnie lub zniszczy. Cios kończący może przepołowić, odrąbać kończynę przeciwnika, z taką łatwością, jakby to był wielki pusty pergaminowy zwój.

Jeśli jakiś **BN** utraci mnóstwo krwi zastyga w bezruchu, a skóra staje się pergaminowa i próby poruszania nim wywoła dźwięk tarcia pergaminu o pergamin. Po skaleczeniu **BN'a** okazuje się, że zamiast krwi ma atrament, ale w dla **BN'a** jest to najzwyklejsza krew. Krew **bohaterów** jest jakby pół na pół wymieszana z tym atramentem.

Jeśli zginie jakiś **BN**, lub będzie mieć poważne zdrowotne zaburzenia, to na kolejny dzień będzie narzekać na bóle w miejscach związanych z przyczyną śmierci lub problemów zdrowotnych.

Wszystkie książki, listy i inne „nośniki" tekstu poza tymi, które stanowią istotny dla fabuły element posiadają puste strony.

W tej rzeczywistości szkło (które jest we wszystkich oknach) jest czymś spotykanym, ale drogim.

Wszystkie postacie umieją czytać w języku reikspiel. Jedne lepiej, jedne gorzej w zależności od pochodzenia. Umiejętność „Znajomość języka" u **bohatera** lub **BN'a** określa również umiejętność czytania i pisania w tym języku.

Wszystkie postacie są ludźmi, co nie oznacza jednak, że nic nie wiedzą o innych rasach.

Do zdjęcia każdej iluzji w pałacu wystarczy proszek ze zmielonych kopyt i korzenia mandragory. Taki proszek nie zadziała użyty na kota Frasta.

Początek przygody

Creg Visk

Budzi się w łóżku... nago. Pomieszczenie jest średniej wielkości, ładne i zadbane. Jednak nie w jego stylu, co (dosłownie) wyczuwa od razu, ponieważ w powietrzu unosi się zapach damskich perfum. Po chwili zza kotary, naprzeciwko łózka, dosięgają go pośpieszne odgłosy czegoś chowanego do szkatułki. I wstająca osoba szybko kieruje się do wyjścia i wychodzi z komnaty nie obejrzawszy się. Jest to dziewczyna, jak się potem przekona, w mniej więcej jego wieku. Po sekundzie otwiera ponownie drzwi i zwraca się do niego słowami: „*A i jeszcze jedno... wierzę w*

Ciebie. Cokolwiek byś nie zrobił, bo wiem, że to ważny dzień dla Ciebie. – I dodała bardziej stanowczym tonem – *Więc wstawaj do cholery, bo czekają na ciebie*". I wychodzi. Jest to Salmea Carro, ale póki co Creg o tym nie wie, jak również nie nie wie jakie relacje go z nią łączą

Widzi, że jego ubrania są wszędzie porozrzucane po pokoju, więc zebranie całej garderoby chwilę trwa. Coś mu mówi, że to nie jest pokój szlachcianki, ale kogoś kto ma ważniejszą rolę w miejscu, w którym się znajduje. W komnacie są dwa okna. Z jednego okna rozpościera się widok na w miarę zadbane ogrody, las i otaczające okolicę góry i chyba domek w lesie. Na przeciwko drugiego widać w odległości jakichś 15 metrów ścianę wysokiej, zachodniej wieży, jeśli wychylić się i spojrzeć w prawo zobaczyć można w odległości jakichś 100-150 metrów od pałacu, znajduje się wysoki na około dwa metry kamienny mur, który raczej spełnia funkcję estetyczną niż obronną. Pokój jest na piętrze.

Po około 10 minutach ktoś puka do drzwi. „*Paniczu Creg, jest panicz tam? Pani Salmea powiedziała, że Pana tu zastanę*". Przedstawi się jako Ernest Puttkammer, który na prośbę ojca Crega ma zejść z nim do lochów, by tam mógł w praktyce zastosować to, czego uczy się na studiach. Do dyspozycji będzie mieć jedynego więźnia. Ernest pochwali się swoimi pomysłami na zrewolucjonizowanie lochów (gorsze i lepsze lochy; inne traktowanie itp.) i sposobu przeprowadzania tortur. Ma nadzieję, że te nowinki ujrzą światło dzienne na parkietach uniwersyteckich, a że Creg ma dostęp do ciekawych osób na uniwersytecie, to nadzieje Ernesta nie są bezpodstawne. „*A nuż moje pomysły sprawdzą się w szerokim świecie i stanę się sławny? Kto wie? Kto wie?"* (Można wyciągnąć wnioski, że Creg uczy się torturować ludzi, a uczy się obecnie fachu skryby).

Na nadprożu prowadzącym do lochów widnieje napis: „*Pech Cię ominie. Fortuna czeka na Ciebie*". W lochach Ernest opowie o więźniu, Rufusie Pfunfzigu, o strażniku więziennym Wigherze Naffdorferze i o swoim postępowym pomyśle na łamanie siły woli więźniów stosując skrajnie różne traktowanie aresztowanych. Po opuszczeniu lochów Ernest prowadzi go pod salę balową, gdzie Creg zobaczy, że wśród obecnych w mniej więcej jego wieku są tylko trzy dziewczyny. Jedną z nich jest córka gospodarzy – Elke Deville. Druga z nich to Wertha, przyjaciółka trzeciej dziewczyny – Adelle Vanhaull, która ma być teoretycznie narzeczoną Crega, o czym nie mówi się oficjalnie, ale tak pasuje wszystkim ze względu na interesy. Creg ma w sobie wewnętrzne poczucie, że trzeba przed nią uciekać, bo akurat bycie przy Adelle nie należy do atrakcji, tak ze względu na jej urodę jak i inteligencję.

Bertholdo Ostenga

Pierwsze wrażenia jakie docierają do bohatera, to delikatne pociągnięcia w okolicach przegubów. Ręce bohater ma lekko rozchylone na boki i nic nie widzi, bo ma założoną opaskę na oczy. Bohater najprawdopodobniej będzie chciał się poruszyć, lub zerwać opaskę. Wtedy usłyszy znajomy głos mówiący: „*Panie Bertholdo, jeszcze chwilka cierpliwości. Słudzy już kończą.*" Po zdjęciu opaski zobaczy swoje odbicie w wysokim lustrze, stojącego na lekkim podwyższeniu w pięknej odświętnej zbroi. Służba powoli będzie wychodzić z komnaty, a Bertholdo zobaczy właściciela znajomego głosu – wieloletniego przyjaciela – Matheusa Janderke, który po opuszczeniu przez służbę komnaty będzie prowadzić rozmowę z mniejszym dystansem: *„Wiesz, stary, na pewno nie pierwszy raz mówić będziesz przed tak dużą ilością osób i właśnie dlatego, że tym razem naprawdę nie wiem w jakim celu nas tu wszystkich sprowadziłeś, to czekam na ten wieczór, jak kiedyś na moją żoneczkę po ślubie. No, ale już cię nie zatrzymuje, bo jesteś jak widzisz gotowy by zejść na salę. Także do zobaczenia na dole*".

Komnata w której się znajduje jest bogato urządzona. Jest niej łóżko małżeńskie z baldachimem, sekretarzyk, biurko, wolno stojące lustro wysokości człowieka itp. Na biurku zestaw

piśmienniczy jak również piękne pawie pióro w kałamarzu (na które z początku Bertholdo w ogóle nie zwróci uwagi). Na ścianie obraz starszej, postawnej kobiety – kogoś z rodu Deville.

Są dwa okna w komnacie. Z jednego okna rozpościera się widok na w miarę zadbane ogrody, las i otaczające okolicę góry i chyba domek w lesie. Na przeciwko drugiego widać w odległości jakichś 15 metrów ścianę wysokiej, zachodniej wieży, jeśli wychylić się i spojrzeć w prawo zobaczyć można w odległości jakichś 100-150 metrów pałacu, znajduje się wysoki na około dwa metry kamienny mur, który raczej spełnia funkcję estetyczną niż obronną. Komnata jest na drugim piętrze.

Bertholdo rozglądając się po pokoju i sprawdzając co ma w kieszeniach znajdzie dwie wersje przemówienia. Pierwsze przemówienie znajduje się na biurku w komnacie, drugie w płaszczu. Oba nawołują do zjednoczenia się, ale każde z nich z innego powodu. Jedno mówi o ślubie między rodami, ale nie wspomina o kogo chodzi (z kontekstu, plotek i haftów na sali balowej wynikać będzie, że chodzi o Crega Viska i Adelle Vanhaul). Drugie przemówienie nawołuje do ataku na wrogi ród i zniszczeniu go do cna. Trzecie przemówienie, które znajdzie w wozie w stajni mówi o stworzeniu systemu wartości ponad dzielącymi rody podziałami by w razie ataku z zewnątrz można było mimo wszystko liczyć na swoich.

Zawiązanie akcji

Jeden z **bohaterów** idąc korytarzem na parterze, w okolicy „zaopatrzeniowca" (sprawdź na mapie) natrafia na zwłoki kuriera – Arnolda Aschena, który, jak widać z układu zwłok, chciał właśnie otworzyć drzwi na tyły posiadłości. Na miejscu zbrodni jeden z **bohaterów** będzie pierwszy, a zaraz potem pojawia się służba, a następnie wezwany lekarz i inni. Kurier został zasztyletowany podłużnym ostrzem, przypominającym szpikulec o bardzo wąskim jelcu, który wbito w plecy i przebił serce. Kurier nie spodziewał się ataku. Torba z korespondencją będzie pusta.

Bohaterowie

Bertholdo Ostenga

Głowa rodu Ostenga, człowiek otoczony szacunkiem, o niezachwianym systemie wartości i wielkiej moralności. Postawny, dobrze zbudowany i silny. Od czasu do czasu ktoś wspomni o sławie i... legendzie o korbaczu, która go otacza. Jednak on sam jej sobie nie przypomni, ale jeśli zapyta się kogoś, to się dowie, że:

Legenda o korbaczu mówi, iż od młodości, jako najmniejszy w rodzinie i wśród krewnych był wyszydzany i traktowany po macoszemu. Choć był trzecim synem z czwórki, to był gorzej traktowany od najmłodszego z nich. Musiał więc walczyć o swoje miejsce w rodzinie. Zanim osiągnął wiek młodzieńczy, kiedy to zaczął rosnąć jak na drożdżach, umarł jego młodszy brat.

Wiedział, że uznanie i szacunek można uzyskać albo po 40 latach ciężkiej harówy handlowej... lub osiągając sukcesy na polu wojennym. Dlatego też nie interesując się próbami zeswatania go z różnymi kandydatkami, wbrew woli ojca wstąpił do armii królewskiej i wyruszył na szlak bitewny.

W dzień, kiedy opuszczał domostwo zaprzysiągł ojcu tymi słowy: „*Będąc z rodu ostatni, ślubuję żyć w czystości i nie prędzej stanąć na ślubnym kobiercu, póki trzech głów goblińskich tymże samym korbaczem od jednego zamachu nie zmiotę*". Minęło 10 lat. W tym czasie oprócz

codziennych wojennych utarczek nawiązywał kontakty handlowe dla swego rodu. Jednakże wracać nie chciał póki przysięgi nie spełni. Minęło wiele bitew, walk i polowań na złoczyńców, aż w końcu podczas oblężenia pewnej goblińskiej wioski udało się ślubu dotrzymać. Wróciwszy do domu był już nie tym wysokim i chudym chłopakiem, ale postawnym mężem, o którym mówiono wielkimi słowy. Los tylko sprawił, że w dniu powrotu poznał i zakochał się w kobiecie, która już wkrótce stała się jego żoną. Wbrew tradycji, ale ze względu na jego sławę, po śmierci ojca, mimo że był najmłodszy z rodzeństwa, stał się głową rodu. Uważano, że to da im przewagę nad pozostałymi Rodami.

Na szyi ma zawieszony okrągły medalion z połyskującego tworzywa z wyrzeźbionym pochyłym drzewem. Jedyne co potrafi sobie **bohater** przypomnieć w tej sprawie, to fakt, że drzewo nawiązujące do tego z medalionu sadził maksymalnie 10 lat temu, ale nie wie z kim i z jakiej okazji, a wszelkie próby powrotu do wspomnienia są bezskuteczne.

Creg Visk

Jest to pierworodny syn głowy rodu Visk – Giselberta Viska. Creg jest osobą, która w pełni korzysta z praw młodości i chętnie podrywa panny, bo wie, że jest przystojny. Pomiędzy nim, a ojcem jest konflikt pokoleniowy, ale mimo wszystko ojciec szanuje go takim, jaki jest, a jest pyszny, butny i ma wysokie mniemanie o sobie. Nie pozwoli by kalano jego imię. Jest inteligentny, ale leniwy. Jest świadomy tego, więc na studiach nie przejmuje się tym, by specjalnie się uczyć, bo „*przecież ja tego wszystko i tak się nauczę*”. I bardzo mu się nie podoba to, że znaczy tyle ile daje mu nazwisko.

Historia kordelasa jest następująca: kiedy pewnego razu był z ojcem u płatnerza, to wydziwiał prze-straszliwie z wyborem ostrza dla siebie (specjalnie na złość ojcu), że: „*Ten jest zły. Ten za krótki, a ten za ciężki. Nie leży mi.*” itp. i ostatnim mieczem był kordelas i całe szczęście spodobał się Cregowi, więc wyszedł na swoje. A ojciec chciał „szlachecki” miecz, a nie jakiś kordelas, ale już go zostawili. Na studiach ćwiczy walkę. Niestety nie jest najlepszy.

Na szyi ma zawieszony okrągły medalion z połyskującego tworzywa z wyrzeźbionym pochyłym drzewem. Jedyne co potrafi sobie **bohater** przypomnieć w tej sprawie, to fakt, że drzewo nawiązujące do tego z medalionu sadził maksymalnie 10 lat temu, ale nie wie z kim i z jakiej okazji, a wszelkie próby powrotu do wspomnienia są bezskuteczne.

Bohaterowie niezależni

Dramatis personae

Panowie	**Panie**	**Barwa oraz specjalność rodowa**
Giselbert Visk – Głowa rodu, ojciec Crega Alonso Visk Adolf Visk Stefan Visk Creg Visk	Kati Visk – Matka Crega Delta Visk Min Visk Gambell Visk Marlena Visk	Zielony Jubilerstwo
Porter Deville – Głowa rodu Sartak Deville Gracjan Deville Andrus Deville Radeus Deville	Shu Deville Suzann Deville – niemowa Kunegunda Deville Marleen Deville Elinor Deville Elke Deville – Córka Portera i Shu, zagadki zadaje	Żółty Informacje
Bertholdo Ostenga – Głowa rodu Martinez Ostenga Erhart II Ostenga Marcus Ostenga Thomas Ostenga	Estera Ostenga – żona Bertholda Mina Ostenga Cecila Ostenga Izolda Ostenga	Stalowy Kontrola rzek i akwenów
Severius Vanhaull	Celyna Vanhaull – Głowa rodu, wdowa Ernesta Vanhaull Malika Vanhaull Cerra Vanhaull Adelle Vanhaull – narzeczona Crega, córka Celyny Vanhaull	Pomarańczowy Szemrane interesy
Wagner Githe – mąż Zuzanny (czyli kot Frast) Julian – kamerdyner Zuzanny Rigo – ochrona Baronowej Manon Rochant Wikman Weiss – handlarz, sprzedawca	Zuzanna Githe – pokręcona babunia Manon Rochant – „Lustrzana Baronowa” Selene Radermann – siostra bliźniaczka Baronowej Manon Rochant	

Dorian – chłopak, o którym mowa w raporcie kuriera – Arnolda Aschena Ernest Puttkammer – sędzia, oskarżyciel, odpowiada za kwestie ochrony pałacu Prospero – dusza towarzystwa Matheus Janderke – przyjaciel Bertholdo Ostengi Fedzio – kot homoseksualista Wigher Naffdorfer – strażnik więzienny Arnold Aschen – kurier Sander – mag polimorf Rufus Pfungzig – wiezień, były giermek Portera Deville Dietl – medyk	Beatrice Waltherus – służka, ukochana platonicznie Wikmanna Weissa Kellee Valance – kucharka Wertha – Przyjaciółka ze studiów Adelle Vanhaull Frida Ecert – prywatna ochrona rodziny Portera Deville Ostella – arcymagiczka Salmea Carro – zarządca, wybranka Giselberta Katharina Braun – Kiblowa	
Oraz dodatkowo stajenni i służba pałacowa i służba, która jechała z poszczególnymi gośćmi		

Katharina Braun

(pogardliwie nazywana: Kiblową) Może to być kolejny Gracz

Mieszkańcy nazywają ją „Kiblową", ponieważ odpowiada za utrzymanie w należytym porządku wychodka. Jest to osoba, która musi być w pałacu, ale nie zwraca się na nią większej uwagi.

Ostatecznie okazuje się, że jest to osoba obdarzona niezwykłą mocą, która sprawia, że pobiera ona energię z umierających osób. Śmierć kolejnych osób w trakcie jej życia pozwalała jej przedłużać swoje istnienie i być ciągle młodą i atrakcyjną. W te okolice przywiodła ją pewna, wyczuwalna tylko przez nią nić wskazująca miejsce, gdzie ludzie stale umierają. Jest to intrygująca postać, która generalnie nic nie umie, ale żyć może wiecznie (a żyje już ponad 100 lat), chyba że ktoś przyczyni się do jej śmierci. Jako jedyna osoba w pałacu jest człowiekiem z krwi i kości i jako jedyna wszystko pamięta. Weszła tutaj przed 80 dniami i już następnego dnia zauważyła, w jakie przeklęte miejsce weszła, a na drugi dzień w oczach obecnych była już kimś, kto tu jest od zawsze.

Śmierć kuriera, jak również zmiany, które ta śmierć pociągnęła za sobą sprawiła, że przestraszyła się tego, że dzień się powtórzył nie jak zawsze od początku swego pobyty tutaj, ale ze zmianami, które ktoś wprowadza na jej oczach. Chociaż intensywnie szuka tego, kto za to odpowiada, to robi to dyskretnie. Po zidentyfikowaniu **bohaterów** nawet nie próbuje utrzymywać dystansu społecznego, który teoretycznie ich dzieli, bo nie wie kim są, a mogą być przecież kimkolwiek.

W rozmowie z **bohaterami** (niekoniecznie przy pierwszej okazji) przyzna się, że starała się opuścić te mury, ale choć miała kilka pomysłów, to nic się nie udało. Nie popełniała tylko samobójstwa, bo mimo wszystko woli tu siedzieć (jest ciepło, jest jedzenie, jest praca i jest ciągle atrakcyjna) niż umierać. Boi się tylko, że ten, kto jest odpowiedzialny za tę klątwę odnajdzie ją i zabije. Czas tu spędzony pozwolił jej dokładnie określać kto, gdzie i o której przebywa, bo nauczyła się rutyny przez te 80 dni. W związku z tym wie, co z działań bohaterów na pewno nie zadziała.
Jeśli miną dwa dni, a bohaterom nie uda się opuścić posiadłości Katharina będzie miała bardzo złe przeczucia, bo również ona zacznie dostrzegać zmiany, które chciała wprowadzić w książkę rodzina **bohaterów**. Wcześniej nie widziała tych „zaburzeń rzeczywistości" (sprawdź rozdział „Zaburzenia

rzeczywistości").

Z każdym kolejnym dniem, kiedy pojawiają się nieprzewidziane w fabule książki trupy (czyli te, których śmierć spowodowali **bohaterowie**) Katharina staje się lekko ładniejsza. Jeśli zginie, to następnego dnia nie odżyje, a **BN'owie** w ogóle nie będą o niej pamiętać.

Zuzanna Githe

Starsza kobieta, uznawana za niespełna rozumu i stale dziergająca coś na drutach. Jest w posiadaniu „4 eposów o miłości", które pożyczyła 10 lat temu od Ostelli i nie oddaje, „*bo to za daleko*". Przed drzwiami do jej komnaty, na niewielkim fotelu, siedzi starszy i pomarszczony mężczyzna o imieniu Julian, który jest kimś w rodzaju kamerdynera. Jest prawie tak samo pomylony jak Zuzanna.

Kiedy **bohater** wejdzie do jej pokoju, to na własnej skórze przekona się o tym, że jest pomylona, ponieważ ni z tego ni z owego będzie zmieniać temat rozmowy, będzie nazywać **bohatera** innym imieniem, i nawiązywać do wydarzeń w których **bohater** na pewno nie brał udziału. Po jakimś czasie powie, że na pewno ją nienawidzi. Po chwili rozmowy, podnosi przed oczy dzieło swoich rąk i widząc sweter o za długim kołnierzu wykrzykuje: „*O!!! Ale żeście mnie łobuzy zagadali*" i chwyci za pobliski pogrzebacz, by uderzyć bohatera, ale wstając z fotela zahacza o podnóżek i zwala się na podłogę łamiąc kark. Hałasy sprawiają, że wejdzie Julian, który może chcieć coś w zamian za milczenie, bo może powiedzieć, kto był obecny przy śmierci.

Zuzanna została opisana w książce w taki sposób przez „**bohaterów-autorów"**, że po prostu musi jakoś umrzeć. Nawet jeśli w ciągu dnia do niej nie przyjdą.

Na małym sekretarzyku znajduje portret Wagnera, który może porwać Frast po śmierci Zuzanny żeby pokazać **bohaterom**, by mu pomogli. Zuzanna nienawidzi kotów, toteż za jej życia nie mógł tu wejść.

Rufus Phunfzig

On wie jak się wydostać z terenu posiadłości. Zamknięto go jakoby za obrazę majestatu, bo pierdnął przy bramie wyjazdowej w towarzystwie „najlepszego szermierza"-gospodarza – Portera Deville. Zdarzało mu się puścić wiatry już wcześniej, ale nie karano go, a nawet nie krzyczano na niego, ale wiedział, że posiadłość jest zaklęta i chciał spróbować opuścić ten teren, bo przypadkowo kiedyś podsłuchał rozmowę: „*chyba pani Salmea tak mówiła, ale nie jestem pewien*". Niestety pierdnął za wcześnie. Specyfikiem, który miał mu w miarę dokładnie określić moment puszczenia wiatrów był tzw. „Ogór mocy", który wyhodował Prospero na rzecz tworzonego przez siebie ogórkowego bimbru. Wszyscy w pałacu zgadzają się z wymierzoną mu karą. Za obrazę majestatu należy się sroga kara.

Wigher Naffdorfer

Jest on odpowiedzialny za pilnowanie Rufusa Phunfziga w lochach. Bertholdo jest doskonale świadomy tego, że nie zabije go, bo z jednej strony sam dawał listy polecające Porterowi Deville, a z drugiej strony Bertholdo zna Wighera od około 23 lat, kiedy to poznali się w czasie służby. Wigher ma ojca szlachcica, ale matkę już nie, dlatego nie mógł pozostać na dworze szlacheckim, ale łatwiej było awansować w rycerstwie. Wigher po latach wojaczki zapragnął spokojnego miejsca na lata późniejsze swego życia. Creg dowie się tego od tutejszego sędziego i oskarżyciela – Ernesta Puttkammera.

Jeśli się go otruje, okłamie, odurzy lub obezwładni żeby dostać się do Rufusa, to przy bramie przy ostatecznej walce w worku przyniesie głowę Rufusa i powie, że to wina **bohaterów**, że Rufus nie żyje.

Kot Fedzio

Kot, który przejawia homoseksualne zainteresowania. Srebrna sierść i oczy. Lubi kopulować z nogami mężczyzn.

Kot Frast (Wagner Githe)

Kot o bursztynowej sierści i takich samych oczach. Zachowuje się inaczej, bardziej inteligentnie niż koty, które do tej pory **bohaterowie** spotykali. Pije alkohol, jest wybredny, lepiej komunikuje się z ludźmi, niż inne zwierzęta, rozumie, co się do niego mówi, zagląda pod suknie niewiast, ociera się o ich nogi, ale nie umie czytać.

Jest to mąż Zuzanny Githe zaklęty w tę postać przez Ostellę, która chciała przed 10 laty go uwieść, ale Wagner nie dał się odurzyć, gdyż kochał ponad wszystko Zuzannę. Kiedy był człowiekiem, dbał o ogrody i teren wokoło posiadłości. Jego zniknięcie było dla wszystkich szokiem i obecnie nieudolnie o ogrody dba służba.

Wagner może zostać odczarowany na dwa sposoby:	
1.	Ostella umrze
2.	Doustnie podać różowy płyn z pracowni w komnacie Ostelli. Jeśli ten płyn wypije człowiek włoski na ciele zrobią się pomarańczowe.

Jeśli o powrocie Wagnera dowie się Estera Ostenga lub Salmea Carro, to go w tajemnicy zabiją, bo boją się, że może on coś zdążyć powiedzieć o niezwykłości pałacu, a nie wiedzą, co on wie. Jeśli Ostella zginie, to Wagner opowie „*o tym co można zobaczyć, jak się jest martwym*". Nie będzie świadom, że „fabuła" wpadła jakby w pętlę, ale będzie wiedział bardzo wiele o zasadach panujących na terenie posiadłości (pole do popisu dla **MG**).

Frida Ecert

Kobieta w wieku około 30 lat, która zręcznie unika rozmów, krąży po sali i pałacu obserwując gości. Jest jednocześnie szpiegiem, prywatną ochroną i człowiekiem od brudnej roboty. Jest osobą o niepohamowanym języku i ograniczonej etykiecie, ale mimo wszystko wywołuje u wszystkich podziw.

Otoczona aurą tajemnicy, lubuje się w zagadkach i w rozplątywaniu zagadek i afer. Za hobby służy jej uprzedzanie nieszczęść. Jest cichym wsparciem przed niebezpieczeństwem, a jednocześnie interesuje ją tylko dwór Deville'ów. Do innych odnosi się lekko, stara się nie przeklinać (słabo jej to wychodzi), ma w poważaniu sztuczne konwenanse i stara się nie wygarniać wszystkim szlachcicom od najgorszych, ale ma takt i dystans do Devill'ów. Dużo osób wie, że gdyby chciała, miała by wielki wpływ na gospodarzy. Jest ona bardzo zaufanym człowiekiem Devill'ów. „*Mam swoje sposoby by zdobywać informacje, chodzę cieniami gdy trzeba i znam wszystkie korytarze tutaj*". (Można wyciągnąć wniosek, że wie o istnieniu baronowej Manon Rochant*).* Ma dwa pistolety schowane pod płaszczem.

Prospero

Dusza towarzystwa. Nosi kapelusz z pawim ogonem, produkuje ogórkowy samogon. Bohaterowie spotkają go pierwszy raz na sali bankietowej niedaleko od wejścia przy jednym ze stołów suto zastawionym alkoholem. Będzie stać w kółku z innymi gośćmi płci męskiej, którzy będą bardziej weseli niż reszta osób na sali. Sypie anegdotami jak z rękawa. Prospero w odniesieniu do **bohaterów** wykazuje niezbędny takt, ale z oczu i ust wynika, że traktuje wszystkich jak najlepszych przyjaciół. W rozmowach w cztery oczy prowadzi bardziej bezpośrednie, ale równie

grzeczne rozmowy. Wszyscy go lubią i uważają, że impreza bez niego jest imprezą straconą. Ogórkowy samogon jest jego wynalazkiem, który produkuje ze specjalnie przygotowywanego tzw. „Ogóra mocy". Ma ambicje, żeby tym wynalazkiem przejść do annałów historii.

Ogór ten zjedzony w :	
¼	w ciągu paru minut wywołuje lekkie wiatry
½	wiatry są mocniejsze, dotkliwsze i głośniejsze
¾	wywołuje sraczkę
w całości	wywołuje to co wcześniej napisano i doprowadza do wymiotów
Przy wypiciu ogórkowego samogonu:	
¼ pucharu	sensacji brak, smak niepowtarzalny, ciekawy. Raczej jako ciekawostka
½ pucharu	wywołuje głośne wiatry. Dobra rzecz dla zabawy w nudne wieczory
¾ pucharu	może wywołać nieprzewidywalną sraczkę
całego pucharka	po chwili pijący traci przytomność na kilka godzin. Przy „krytyku" mogą pojawić się sensacje żołądkowe jakie MG wymyśli ;)

Marcus Ostenga

Kuzyn Bertholdo Ostenga. Jest człowiekiem lękliwym. Ma żonę pedantkę i zazdrośnicę Izoldę. Zdaję się być pantoflarzem, choć raczej ma po prostu słabość do swojej żony. Jest wspaniałym kupcem, chociaż w innych tematach ma tępy jęzor i nie umie gładko mówić.

Adelle Vanhaull

Pierworodna wdowy Celyny Vanhaull. Rozpieszczona jedynaczka. Jest to niewątpliwie jedna z brzydszych dziewcząt, które Creg Visk spotkał w swoim życiu. Adelle jest również bardzo rozpieszczona, co przejawia się tym, że na sali bankietowej z ledwością utrzymuje takt i powagę, a najchętniej to obcałowywałaby Creg, „*bo przecież wszyscy wiedzą, że mamy wziąć ślub*". Nie jest też rozgarnięta, choć matka wysłała ją na dziewczęce studia. Jest niepoprawną romantyczką.

Wikman Weiss

Handlarz, który na każdym kroku stara się sprzedawać (często z powodzeniem) perfumy, chustki, mikstury osłabiające wolę sympatii, a w rozmowach w 4 oczy oferuje trucizny, mikstury znacząco osłabiające siłę woli, środki na przeczyszczenie itp. Wszystko swojej produkcji. Jest to autor listu miłosnego, który przez przypadek trafił nie pod te drzwi, co trzeba i znalazł go Bertholdo, ale Bertholdo o tym nie pamięta. Jest właścicielem domku w lesie, gdzie wszystko produkuje. Jako jedyny domyśla się, że naprawdę serce Crega Viska należy do kogoś innego i że ten najchętniej by się pozbył Adelle Vanhaull. (Można wysunąć wnioski, że ma na pieńku z rodem Vanhaull lub, że wie, że Creg kocha się w Salmei Carro). Deville go akceptują, bo mają za darmo od niego jego specyfiki, a on ma spokój i ochronę.

Arnold Aschen

Kurier

Bohaterowie dowiadują się o nim, kiedy zostaje zamordowany narzędziem o kształcie długiego szpikulca i bardzo wąskim jelcu. Został zamordowany przez maga – Sandera, ponieważ był on kluczowym elementem. Jego śmierć sprawiła, że Bertholdo i Creg zwracają uwagę na inne rzeczy i wybija ich to ze schematu codzienności (która powtarza się od prawie 100 dni, ale o tym jeszcze nie wiedzą). Tylko dzięki śmierci kuriera, udało się wprowadzić chaos w fabułę książki. Zgodnie z nią kurier kiedyś podsłuchał rozmowę (ale nie pamięta kogo z kim), o tym, jak się wydostać z zamku. To co zauważa Arnold w raporcie, to fakt, że od ponad 300 dni, jak prowadzi dziennik, nie odbył żadnej podróży i nikt do pałacu nie przybył. Dopiero w ostatnich dniach coś się zmieniło w związku ze zjazdem. **Bohaterowie** przy trupie nic szczególnego nie znajdą, gdyż zamachowiec skradnie zawartość torby kurierskiej.

Jeśli **bohaterowie** zapobiegli śmierci kuriera, w miejscu w którym został zabity:	
i pozostał w pałacu	to zastyga w jednej pozie w swoim pokoju. Ma pergaminową fakturę skóry i przy dotknięciu go wydaje dźwięk jakby szelest papieru. Ponieważ nie ma dla niego w fabule więcej miejsca.
ale opuścił pałac	Można go będzie wytropić i zobaczyć, że zarówno on jak i koń na którym siedzi są nieruchomi. Znajdą go za murami, w lesie, jakąś jedną godzinę drogi od posiadłości.
Jeśli **bohaterowie** chcieliby obserwować moment zabójstwa kuriera	mag-polimorf Sander nie zabije go tam, gdzie za pierwszym razem, a pod postacią kruka będzie śledzić aż do lasu, by tam dokonać morderstwa w dogodnym momencie.

Estera Ostenga

Żona Bertholdo, wyrozumiała dla męża, zakochana, ale miewa swoje humorki. Jako jedna z dwóch postaci w którą „**bohaterowie-autorzy**" tchnęli cząstkę swej duszy przy pisaniu książki, zachowała ograniczoną świadomość tego, że jest wytworem ich wyobraźni i nie dopuści, by Bertholdo opuścił pałac, bo ona wie, że wtedy zniknie. W jej bagażach można znaleźć komplet „4 eposów o miłości", które poszukuje Ostella.

Z każdym kolejnym powtarzającym się dniem staje się bardziej kąśliwa, narzekająca i złośliwa. Nie chce by Bertholdo ją opuścił. Chciałaby, żeby mąż zapomniał o wszystkim, by wszystko było tak, jak do tej pory. Jeśli Bertholdo lub Creg będą za bardzo odchodzić od fabuły książki, to będzie informować na bieżąco Salmeę Carro.

Salmea Carro

Zarządca posiadłości, która organizuje pracę służby, rozdysponowuje pracę. Zajmuje się zaopatrzeniem i zamówieniami. Salmea pracuje tu od młodości, kiedy to rodzice pozbyli się jej z domu i po wielu latach służby u Devill'ów dostała posadę zarządcy. Jest tajną miłością Crega Viska. Nikt nie wie o ich bliskich relacjach i romansie. Nikt by go nie zaaprobował. Więc kiedy w ich otoczeniu znajduje się jakaś osoba trzecia, muszą udawać, ze nic ich nie łączy, Jako jedna z dwóch postaci w którą „**bohaterowie-autorzy**" tchnęli cząstkę swej duszy przy pisaniu książki, zachowała ograniczoną świadomość tego, że jest wytworem ich wyobraźni i nie dopuści, by Creg opuścił pałac, bo wie, że ona wtedy zniknie. Jeśli Creg lub Bertholdo będą za bardzo odchodzić od fabuły książki, to będzie informować na bieżąco Esterę Ostengę.

Sartak Deville

Zaproponował kiedyś Porterowi Deville słowa „*Pech cie ominie, fortuna czeka na ciebie*”, które usłyszał od jakiegoś kapłana Mora. Sartak zajmuje się zdobywaniem informacji na temat śmierci. O miejscach, gdzie umierają ludzie, gdzie można zarobić na czyjejś śmierci. Sartaka łączy romans z Ostellą. Z racji profesji ma posępny humor i jakby nieobecny wzrok.

Wertha

Przyjaciółka Adelle Vanhaull, podrywa i całuje się z prawie każdym facetem w posiadłości. Spotyka się z facetami, ale nikt nie wie, albo nikt się nie przyznaje, czy dokańcza z nimi zabawę.

Ostella

Jest jedynym magiem na terenie posiadłości. Ogólnie w tych czasach w tej rzeczywistości, magowie są rzadkością, a ich usługi są niezwykle drogie. Magowie są również niezwykle nieprzewidywalni. Dlatego też mało kto wie, że Porter Deville ma swojego maga. **Bohaterom** ciężko będzie przebić się przez stereotyp głupiej blondynki, za którym Ostella ukrywa swoją potęgę. O jej mocy przekonają się tylko wtedy, gdy weźmie czynny udział w walce, lub grozić będzie jej niebezpieczeństwo.

Jeśli **bohaterowie** poprosiliby, żeby zidentyfikowała zamachowca, zgodzi się, ale nie za darmo. Chce odzyskać książki pt. „4 eposy o miłości” Vanducka od Zuzanny, która mieszka we wschodniej wieży, bo pożyczyła jej przed 10 laty i do tej pory nie chce jej oddać. Kiedy książki zostaną dostarczone, to identyfikując zamachowca na podstawie sztyletu-szpikulca, którym zabito kuriera (jeśli bohaterowie go będą mieć) zlęknie się, bo okaże się, że mordercą jest mag równie potężnym jak ona (będzie starać się ukryć lęk). Może też identyfikować na podstawie trupa kuriera jak i resztek magii w miejscu zbrodni. Ale nie będzie mogła wytropić miejsca pobytu Sandera dopóki ten nie użyje ponownie magii. Próba identyfikacji może nie udać się, jeśli **bohaterowie** wrócą razem z kotem Frastem, który chce się dostać do wieży Ostelli, by się w końcu zemścić. Jeśli ten kot wejdzie do komnaty magiczki ta zaatakuje kota z furią, a Frast równie ostro zaatakuje ją. Walka będzie trwać do śmierci jednego z nich chyba, że uda się Ostelli uciec.

Ostella ma taki biznes z Baronową Manon Rochant, że Ostella użyczyła swojej mocy i wiedzy, żeby pod iluzją schować przejście na salę balową Baronowej. W zamian Baronowa miała jej udostępniać co przystojniejszych porwanych mężczyzn, którzy potem byli uśmiercani czy to w trakcie tańca czy też w innym momencie. Czasami Baronowa prosiła by Ostella za pomocą magii wykopywała dół za murem posiadłości, w którym można było chować zwłoki.

Poproszono ją również by nałożyła specjalny czar na końcową ścianę korytarza na drugim podziemnym piętrze, dzięki któremu Baronowa mogła sprawdzać co się dzieje na sali nawet gdy jej tam nie było. Ostella nie wie, gdzie dokładnie znajduje się przejście, bo zawiązano jej oczy i pamięta tylko, że znalazła się w długim tunelu, na pewno dwa piętra pod ziemią, w którym wykopano świeżą odnogę i właśnie tam należało tam nałożyć iluzję. Potem kiedyś ją ponownie zabrano na teren sali balowej by popatrzyła na to wszystko. Ale za każdym razem zawiązywano jej oczy, a ona tylko liczyła kroki i zakręty.

Manon Rochant

Kobieta o wielkiej tuszy i częściowo ograniczona umysłowo. Ewidentnie ma zachwiany system wartości. Od jej siostry – Seleny Radermann – dowiedzieć się można, że w dzieciństwie

uwielbiała torturować zwierzęta i to jej zostało do dziś.

Selena Radermann

Siostra bliźniaczka Baronowej Manon Rochant, która pragnie śmierci siostry, gdyż ta w ilości wielu dziesiątków uśmierca niewinnych wieśniaków, by samej nacieszyć się widokiem ich strachu i śmierci. Za każdym razem gdy pytanie wychodzi diametralnie poza fabułę książki i tego, co mogłaby wiedzieć zawiesza się i odpowiada po chwili milczenia. Jeśli zostanie oskarżona o coś, co nie jest prawdą zastyga całkowicie w bezruchu i twardnieje. Przyjechała rankiem do pałacu w pozłacanej karocy, ale pozostaje w wozowni i czeka na rozwiązanie sprawy. Jeszcze w nocy zamierza opuści teren posiadłości. Jako dowód wykonanej pracy chce dostać medalion o kształcie czerwonego egzotycznego owocu, który Manon Rochant nosi na szyi. Nagrodą jest list polecający do wykorzystania w karczmie w jej miasteczku. List ten pozwala na tygodniowy darmowy pobyt i wyżywienie dla posiadacza listu za każdym razem jak okaziciel go pokaże („*W granicach rozsądku, oczywiście*").

Dlaczego zwraca się z prośbą do Bertholdo? Ponieważ legenda o korbaczu i sława, która go otacza utwierdza ją w przekonaniu, że jest jedynym, który może rozprawić się ze złem w najczystszej postaci. „*Nie chcę już więcej niewinnej śmierci*". Dlaczego Creg ma mu pomagać? Ponieważ „*jest to chłopak ponadprzeciętnie inteligentny i również światowy. A nie tylko oręż w ręku przyda się w tej sprawie*".

Sander

Mag-polimorf. Z wyglądu stary, pomarszczony mężczyzna o brunatnych włosach, ale dobrze zbudowany. Jeśli zabija kogoś na terenie posiadłości to tylko w trosce, by nie zabito Bertholdo i Crega. Pod postacią kruka może porozmawiać z nimi pisząc patykiem na piasku bądź ziemi. Ale podejmie taką decyzje dopiero wtedy, kiedy upewni się, że Bretholdo i Creg są już w pełni świadomi rozgrywającego się wokoło nich teatru. Boi się wcześniej z nimi kontaktować, bo być może by go zabili za to, że jest magiczny, a na pewno by nie zrozumieli, co chce im powiedzieć.

Jego interesują różne dziwne sprawy, lubi je rozwiązywać. Pogłębia dzięki temu swoją wiedzę. O sprawie zaklętej posiadłości dowiedział się od Radeusa Deville, którego kuzynka – Estera Ostenga – poinformowała za pomocą gońca. Sander dowiedział się, że przewidziana jest nagroda za uwolnienie Bertholdo i Crega, więc się wybrał tutaj. „*Bez nagrody również podjąłbym się zadania, bo jest niezwykle ciekawe*".

Sztyletu-szpikulec, którym zabija jest magicznego pochodzenia. Będąc pod postacią kruka musi go jakby „wymiotować".

Porter Deville

Uważa, że nie wolno od tak uwolnić Rufusa Phunfziga, bo to urągałoby sprawiedliwości. „*Rufus dostanie co najwyżej od czasu do czasu w pysk, ale nic wielkiego mu nie grozi. Sprawiedliwość musi być za obrazę majestatu"*. Od zawsze zazdrości innym rodom ich majątku i wpływów i dlatego podrabia pieczęci, dokumenty i pisma. Dziwne jest jednak to, że wcale biedniejszy od nich nie jest, a motywuje go do oszustwa jedynie fakt, że nie jest potężniejszy od nich.

Elke Deville

Córka Portera i Shu Deville, w wieku około 15 lat, która wszystkim gościom zadaje zagadki. Najpierw jakby kokietuje „zgadywacza zagadek" mówiąc, że „*słyszałam, że ma pan błyskotliwy umysł i w ogóle cieszy się sławą z racji tego czym się pan zajmuje*". Proponuje następujący układ: za prawidłową odpowiedź zgadujący otrzyma od niej 1 srebrnego, z a złą odpowiedź zapłaci jej 6 miedziaków. Widać, że dziewczyna od młodości uczy się handlu – a nawet można powiedzieć – hazardu. (**MG** niech sam sporządzi listę zagadek).

Miejsca

Teren posiadłości:

Spory obszar, otoczony wysokim na dwa metry kamiennym murem, który spełnia rolę ozdobną a obronić może przed, co najwyżej, zwierzyną. Z tego terenu są dwa wyjścia: brama wjazdowa od frontu posiadłości oraz brama z kutego żelaza w lesie na tyłach posiadłości. Oprócz pałacu są tutaj w miarę zadbane ogrody, mały staw i rzeczka, która przepływa przez ogrody i las. W lesie znajduje się drewniana chatka Wikmana Weissa.

Pałac:

dwa poziomy nadziemne:

- parter: kuchnia, mały magazyn, zaopatrzeniowiec, hall, schody na piętro, przejście do wozowni, przejście do piwnic i na piętro (przez wieżę), wyjście przed pałac oraz dwa wyjścia na tył pałacu, gdzie są ogrody.
- 1. piętro: sala bankietowa, małe schowki, zatoczki z siedzeniami przy oknach, przejście do wychodka, szerokie schody na 2. piętro, pokój Salmei Carro.
- 2. piętro: prywatne komnaty gości, wejście na poddasze, gabinet Portera Deville z tajnym pionem ewakuacyjnym. Przejście otwiera się po ruszeniu odpowiedniego pogrzebacza.

Wieże:

- Wschodnia wieża: jest o 1 piętro wyższe od pałacu, ale jeszcze piętro wyżej jest taras widokowy wokoło wieży. Zuzanna mieszka na ostatnim piętrze.
- Zachodnia wieża: posiada dodatkowe 3 piętra. Pracownia Ostelli na przedostatnim piętrze. Na parterze wozownia i stajnia.

dwa poziomy podziemne:

- 1. piętro podziemne: pomieszczenia dla służby, zbrojownia.
- 2. piętro podziemne: lochy, winiarnia, korytarz ucieczki prowadzący do ogrodu różanego, pion ewakuacyjny do gabinetu Portera Deville. Oraz niewidoczny na planie Portera Deville labirynt luster, a za nim sala balowa Baronowej Manon Rochant. Żeby dostać się do labiryntu luster trzeba zdjąć iluzję ze ściany w korytarzu ucieczki.

Komnata Bertholdo:

Pokój bogato urządzony, łóżko małżeńskie z baldachimem, sekretarzyk, biurko, wolno stojące lustro wysokości człowieka itp. Na biurku zestaw piśmienniczy jak również piękne pawie pióro w kałamarzu (na które z początku Bertholdo w ogóle nie zwróci uwagi). Na ścianie obraz starszej, postawnej kobiety – kogoś z rodu Deville.

Są dwa okna w komnacie. Z jednego okna rozpościera się widok na w miarę zadbane ogrody, las i otaczające okolicę góry i chyba domek w lesie. Na przeciwko drugiego widać w odległości jakichś 15 metrów ścianę wysokiej, zachodniej wieży, jeśli wychylić się i spojrzeć w prawo zobaczyć można w odległości jakichś 100-150 metrów pałacu, znajduje się wysoki na około dwa metry kamienny mur, który raczej spełnia funkcję estetyczną niż obronną.

Sala balowa:

Podłużna sala o dwóch wyjściach i szerokich schodach prowadzących piętro wyżej. Po przeciwnej stronie od schodów znajduje się podwyższenie wraz z katedrą, a za katedrą cztery krzesła z wysokimi oparciami. Po lewej i po prawej od podwyższenia zwisają od sufitu, szerokie na metr i sięgające prawie po ziemie, gonfalony z wyszytymi (prawdopodobnie) inicjałami:

(co oznacza C.V. A.V. **bohaterowie** dowiedzą się albo od kogoś z rodu Deville (jak się spytają), albo w gabinecie Portera Deville. Skrót ten w języku tileańskim (Creg zna j. tileański) oznacza: *„Szlachetnie urodzony kupiec ma przewagę nad przodkami”*. **Bohaterom** może wydawać się, że to skrót od *Creg Visk Adelle Vanhaull).*

Północna część sali, to przede wszystkim wysokie okna, z których widać teren przed pałacem oraz bramę wjazdową. W czasie śniadania pod ścianami, w różnych miejscach stoją podłużne stoły z jedzeniem. Nie ma żadnych krzeseł. Służba wnosi i wynosi talerze i podaje przekąski. Na obiad stoły łączy się w jeden wielki stół.

Winiarnia
(zamknięta na klucz):

Klucz posiada:

Salmea Carro	nie odda klucza, chyba ze Creg ją jakoś oczaruje.
Porter Deville	Klucz jest w jego gabinecie, ale on sam klucz odda tylko po swoim trupie. Na parapecie przy drzwiach do gabinetu, pod doniczką znajduje się klucz zapasowy do gabinetu. Wie o tym Kot Frast.

W winiarni znajduje się ukryte przejście do korytarza ucieczki. By otworzyć przejście trzeba poruszyć odpowiednią butelkę. Za przejściem znajduje się małe pomieszczenie, z którego można udać się w dwu kierunkach. Pionowo prowadzi pion ewakuacyjny do gabinetu Portera Deville. Korytarz ucieczki kończy się szerszym pomieszczeniem i wysoką drabiną. Drabina prowadzi do ogrodu różanego. Jakieś 20 metrów od początku korytarza jest miejsce skąd dobiega cicha muzyka. Tam jest przejście do Baronowej Manon Rochan skryte za iluzją.

Komnata magiczki Ostelli:

Duża komnata, naprzeciwko wejścia pokaźne biurko. Na nim w szkatułce 30 złotych koron, tabliczka „*Pech Cie ominie, fortuna czeka na ciebie*”. (Ten sam cytat, co nad wejściem do lochów). Po lewej szafa z ciuchami i biblioteczka, a na niej mnóstwo ksiąg. Jest wśród nich księga „Iluzja” z informacją jak zdjąć jakąkolwiek iluzję – ona jedyna jest zapisana. Po prawej stronie znajduje się kominek, trzy fotele i stolik a na nim ciasteczka w szklanym słoju. Po prawej z tyłu mała pracownia (bez okna i drzwi). Pod oknem sekretarzyk, a na nim mała książeczka z tytułem na okładce w języku bretońskim (Creg zna j. bretoński) „Ściśle tajny pamiętnik” Ostelli. Oprócz tego na półkach znaleźć można m.in. wysuszoną mandragorę, sproszkowane końskie kopyta w słoiku, mazie, pudry, perfumy itp.

Gabinet Portera Deville:

Największe pomieszczenie w pałacu. Nie ma w nim łóżka. Jest to ewidentnie miejsce reprezentacyjne do ubijania interesów. Na ścianach wiszą drogie obrazy, trofea łowieckie i szeroki, ale niski gobelin z napisem w języku tileańskim (Creg zna j. tileański) „*Szlachetnie urodzony kupiec ma przewagę nad przodkami*”, który w skrócie brzmi „C.V. A.V.”. Na półkach i stoliczkach drobna, ale droga sztukateria. Przy jednej ze ścian znajduje się kominek z zakamuflowanym przejściem do pionu ewakuacyjnego (przejście otwiera się po ruszeniu odpowiedniego pogrzebacza). Na półkach znaleźć można księgi handlowe i sprawozdania roczne (tak mówią okładki) oraz książkę, która opisuje zwycięską bitwę w której brał udział Bertholdo Ostenga. Na biurku leży karta z wzorami podpisów wszystkich rodów i wielu kontrahentów Portera Deville, szkatułka, a w niej 30 złotych koron i zapasowy kluczyk do winiarni. W zamkniętej szufladzie są pieczęci rodowe i kupieckie i sfałszowane podpisane przez różne osoby weksle in blanco. Na jednym z krzeseł leży tubus z planami posiadłości.

Pokój kuriera Arnolda Aschena:

Wszędzie na ścianach powtarzający się napis „*wybacz mi*”, napisany jakby krwią. Jeśli napisać krwią **BN'a** „*Wybaczam*” wszystkie napisy powoli się wymarzą ze ścian (to działanie, jak również zapisywanie innych życzeń, nie ma żadnego wpływu na przebieg przygody – chyba, że **MG** postanowi inaczej).

W szkatułce na niewielkim biurku znajduje się portret Wagnera, nóż do otwierania listów oraz zestaw piśmienniczy. W jednej z nóg łóżka znajduje się tajna skrytka z „Raportem”

Jeśli **bohaterowie** przyjdą do Kuriera, przed opuszczeniem przez niego posiadłości:

- W torbie będzie mieć:
  - korespondencję w tym jeden list od Bertholdo (wszystkie listy są puste), Kurier nie ma bladego pojęcia, czemu są one puste. W torbie będą również 4 zwitki nieczytelnego raportu, który ten bez problemu rozczyta. **Bohaterowie** i inni **BN'owie** widzą najzwyklejsze szlaczki. Nie jest to szyfr, a po prostu Bertholdo i Creg w rzeczywistości pozaksiążkowej stworzyli kuriera, który wiedział więcej niż inni **BN'owie**, ale nie chciało im się po prostu pisać całej treści raportu. Najistotniejszą rzeczą, jaką można wyciągnąć z raportu jest to, że przez ostatnie 373 dni, nikt nie przyjeżdżał i nikt nie wyjeżdżał z terenu posiadłości.
- Kurier powie, że:
  - Dorian, który ma pokój piętro niżej od Zuzanny, był kolejnym pierdzącym o którym mowa w raporcie.
  - Nie bardzo pamięta dlaczego to wszystko zapisywał i pewnie właśnie dlatego kontynuował zapiski.
  - Przełożono bal, bo Giselbert Visk się spóźniał.

- Czym jest znak u dołu raportu nie wie. I to go przeraża.
- Napisy na ścianie „wybacz mi" są od kiedy tutaj mieszka.
- Jeden raport zapomniał, bo się spieszył.
- Nie pamięta co robił rok temu.
- Osoba o której pisze w raporcie to Rufus Phunfzig
- „B....a" z raportu to „Burmistrza".

Komnata Zuzanny Githe

Pokój zagracony jakimiś pamiątkami przeszłości. Fotel bujany, na którym siedzi Zuzanna, po jej lewej kominek, a po prawej mała biblioteczka z mocno zakurzonymi książkami, m.in.: „4 eposy o miłości" oraz 3 tomiki „Wierszy Hansecka". Mnóstwo gratów, które kiedyś miały jakiś cel swojego istnienia obecnie połamanych lub zniszczonych przez czas wala się po komnacie. Całość przypomina gościom, że Zuzanna nadal jest w żałobie po mężu (choć minęło 10 lat). Na małym sekretarzyku znajduje portret jej męża – Wagnera.

Labirynt luster:

Szerokie, stosunkowo niskie pomieszczenie. Na podłodze znak informujący o niebezpieczeństwie (rozpozna i zrozumie go Creg Visk). Po prawej od wejścia na kamiennym podwyższeniu pusta płytka misa. Po drugiej stronie pomieszczenia widać wejście do labiryntu. Ściany labiryntu złożone są z przylegających do siebie, sięgających sufitu luster. Podłoga ze ściśle przylegających kamieni. Pomieszczenie oświetla niewiadomego źródła światło nie dające cienia.

Nad wejściem do labiryntu napis w języku klasycznym:
(Creg zna j. klasyczny)

NIE JEST WINĄ LUSTRA, ŻE UKAZUJE NIE TYLKO NASZĄ URODĘ, LECZ TAKŻE TO, CO W NAS SZPETNE

Labirynt składa się ze 100 luster (da się tego domyśleć z pamiętnika Ostelli). By nie spojrzeć ani razu w lustra **bohaterowie** muszą założą na głowę np. płaszcz, głęboki kaptur, opaskę czy coś podobnego i dzięki temu widzieć będą tylko podłogę lub nic nie będą mogli widzieć. W innym wypadku będą musieli wykonać cztery rzuty (**MG** może zmienić ilość rzutów) na Siłę Woli. Jeśli rzut na Siłę Woli nie wyjdzie to **bohater** patrzy w lustro i rzuca 2K10 (w rozdziale „Odbicia luster" **MG** szuka efektu).

Można też z własnej woli spojrzeć w lustro, jak również wielokrotnie patrzeć w różne lustra (takie same efekty nie kumulują się), ale i tak trzeba zaznaczyć, ze chce się przejść kolejny odcinek labiryntu.

Ilość luster	Z głębokim kapturem na głowie	Rzut na Siłę Woli	Creg	Bertholdo
25		1.		
25		2.		
25		3.		
25		4.		
Wyjście				

Sala balowa Baronowej Manon Rochant:

Dużej powierzchni sala zasłana około 30 trupami. Ponad salą, wzdłuż wszystkich ścian rozpościera galeria widokowa wsparta na ośmiu kolumnach. W sali są dwoje drzwi. Jedne, dwuskrzydłowe, te, którymi wchodzą **bohaterowie**, drugie na prawo od tronu baronowej, znajdującego się pod ścianą po prawej stronie od pierwszych drzwi.

Za salą, oprócz schodów na piętro znajduje się mała cela z dwoma jeńcami: kobietą i mężczyzną, którzy dotrwali do końca tańców. Przeżyli tylko po ot by uprzątnąć salę z trupów. Zostali porwani parę dni temu. Na piętrze znajdują się cztery pomieszczenia. Nad jednym z nich wisi trofeum z jelenia z dwoma czerwonymi kamieniami w oczodołach. Dzięki tym kamieniom można było oglądać co się dzieje na sali balowej z końca korytarza na drugim piętrze pod ziemią. Pierwszy pokój, to magazyn zapchany ogromną ilością wytwornych ubrań balowych, masek itp., drugi pokój spiżarnia. Trzeci pokój, to jednoosobowa cela, czwarty pokój, to kiczowato przystrojona i urządzona komnata Baronowej. W tym pomieszczeniu znajdują się m.in:

- tubus z planem posiadłości z naniesionym dodatkowo lustrzanym labiryntem i salą balową.
- 20 złotych koron
- Drobna sztukateria
- Książki z pustymi stronicami

Chatka Wikmana Weissa

Ładna drewniana, parterowa chałupka. W dzień okiennice są zamknięte, ale drzwi można łatwo wyważyć. W pierwszym pomieszczeniu znajduje się jadalnia, miejsce do przyrządzania jadła i wypoczywania. Klapa w podłodze prowadzi do chłodnej spiżarni. Drugie pomieszczenie, to warsztat, w którym znajduje się wiele noży, nożyków, sierpów, ziół, wód, mieszanin, moździerzy i gotowych produktów. Trzecie pomieszczenie, to skromna sypialnia, ale tym co może przykuć uwagę **bohaterów** jest drzewo genealogiczne wszystkich Czterech Rodów. Tylko tutaj **bohaterowie** mogą sobie przypomnieć historię rodów (patrz rozdział „Historia rodów").

Zadania poboczne

Lustrzana baronowa

(długie zadanie poboczne, można z niego zrezygnować):

Do sali balowej, w trakcie śniadania, wbiega brzydko ubrany i kiepsko w związku z tym czujący się chłopak stajenny. Szuka Bertholdo Ostengi i mówi mu, że ma przekazać, że w wozowni czeka na niego zamówiony portret. Bertholdo nie wie o czym mowa oczywiście, bo nic nie pamięta. Na miejscu okazuje się, że w pozłacanej karocy siedzi niejaka baronowa Selene Radermann, która prosi Bertholdo, ze względu na jego pozycję, doświadczenie i autorytet, by pomógł jej rozprawić się z jej siostrą bliźniaczką Manon Rochant, która również jest baronową, a która w podziemiach zabija niewinnych ludzi.

Żeby się dostać do Manon Rochant, trzeba zdjąć, a wcześniej znaleźć iluzję, zakrywającą przejście. Ale nie wie gdzie jest to przejście. *„Skąd wiem w ogóle o przejściu? Jednemu z porwanych udało się uciec, kiedy został jako trup wyrzucony poza teren posiadłości, ale udało mu się przeżyć i tylko ja ostatecznie uwierzyłam chłopakowi"*.

Wie, że pomóc Bertholdo może Creg Visk, gdyż „*zna różne języki i jest też bardzo inteligenty, a to może pomóc przy rozwikłaniu zagadki, jak się dostać do Manon*"

Nagrodą za pomoc jest list polecający do wykorzystania w karczmie w jej miasteczku. List ten pozwala na tygodniowy darmowy pobyt dla posiadacza listu za każdym razem jak okaziciel go pokaże („*W granicach rozsądku, oczywiście*").

Na drugim podziemnym piętrze, na końcu korytarza znajduje się ściana, na którą rzucono czar. Kiedy po raz pierwszy **bohaterowie** podejdą do tej ściany będą mieli przed sobą coś jakby niezniszczalną szybę, przez którą z wysokości piętra widać będzie podłużną salę balową, a do uszu **bohaterów** docierać będzie słabo słyszalna muzyka instrumentalna, chociaż nie będzie widać żadnych muzyków. Na parkiecie odbywają się tańce, w którym uczestniczą pięknie ubrane pary w drogich kostiumach, a siedząca na tronie, na podwyższeniu, baronowa Manon Rochant wszystkiemu będzie się przyglądać. Obok niej na troszkę mniej bogatym tronie siedzi w czarnej zbroi ze złotymi wstawkami jakiś rycerz. Manon Rochant po chwili wstaje i chodzi pomiędzy tańczącymi, zabijając tych, którzy plączą kroki. Reszta niewzruszenie, a raczej lękliwie, tańczy dalej. Do czasu. Ostatecznie pozostaje tylko jedna para, którą rycerz wyprowadzi z sali.

Będąc tam kolejny raz zamiast szklanej ściany bohaterowie zobaczą zwykłą, kamienną. Okaże się jednak, że to bardzo dobra iluzja, gdyż przy wielkim skupieniu można pod palcami wyczuć inną fakturę kamienia w porównaniu do innych w korytarzu. Oprócz tego, nie będzie się dało „zeskrobać" spoiwa łączącego kamienie. Jak się dokładnie przyjrzeć, to widać, że kamienie bardzo delikatne falują.

Zagubiona rękawica

Marcus Ostenga zgubił prawą rękawicę, gdy będąc podchmielonym siłował z Gracjanem Deville i nie pamięta, gdzie pojedynek miał miejsce. Pamięta tylko, że chodził po schodach i że był w małym pomieszczeniu. Rękawica będzie w wieży Zuzanny w pokoju naprzeciwko komnaty Zuzanny. A w związku z tym, że ma żonę pedantkę i zazdrośnicę, to prosi by kuzyn – Bertholdo – mu pomógł. A Gracjan nie przyzna się, gdzie to było bo przegrał w pojedynku: „*Niech się teraz sam martwi o swoją rękawicę*".

List miłosny

Wikmann Weiss napisał list do Beatrice Waltherus, ale pomylił drzwi podkładając go i dostał go Bertoldo. Może zajść sytuacja, że Wikmann będzie chciał coś sprzedać Cregowi, i zaproponuje mu, że „*może usługa za usługę?*" z myślą, żeby Creg odzyskał list od Bertholdo, bo obaj są szlacheckiego pochodzenia. Jeśli Creg zawita do chatki Wikmanna, to może on spróbować „poczęstować" Crega środkiem na obniżenie Siły Woli (-20pkt) by ten, mimo swego ewentualnego sprzeciwu, postarał się odzyskać list. Bertholdo może wykorzystać fakt posiadania tego listu drugiego dnia w jakimś swoim celu, bo zapewne pierwszego dnia nie będzie wiedzieć o co chodzi i otworzy list.

Zagadki Elke Deville

Elke Deville – Córka Portera i Shu Deville. Zadaje różne zagadki. (**MG** niech sam sporządzi listę zagadek)

Korzeń mandragory

Podczas śniadania matka Crega zwraca się do niego z prośbą, by zaniósł przywieziony przez nią korzeń mandragory prosto do kuchni, bo Shu Deville prosiła ją by jej przywiozła. Kucharce potrzebne jest, jako składnik do szybszego pozbycia się kaca, ale Salmea Carro, którą Creg spotka przed wejściem do kuchni może powiedzieć, że korzeń bardziej potrzebny jest Ostelli.

Spisek?

Przechodząc koło magazynu na parterze **bohater** usłyszy: „*...lepiej pomyśl po czyjej stronie*

staniesz, jak będzie trzeba podjąć decyzję". Jakby zajrzał do środka, to by się dowiedział, że chodziło o karciane rozrywki i kto na kogo stawia. (Ale bez tej informacji można odnieść wrażenie, że szykowany jest jakiś spisek).

Zdjęcie klątwy z Wagnera

Zdjęcie z niego klątwy może pomóc w wyjaśnieniu tego, co się dzieje w posiadłości, ale bez odczarowania go bohaterowie też powinni dać radę rozwiązać zagadkę.

Odbicia luster

1. **Widzisz siebie grzebiącego w odpadkach, bo zawsze się bałeś takiej swojej przyszłości. Jeśli test na Siłę Woli nie powiedzie się: wracasz do początku labiryntu przy okazji rozbierając się aż do bielizny, bo żebrak też niczego nie ma.**
2.
3. Zdobywasz szczyt górski. Masz tak silne poczucie pewności, ze 1 wybrana czynność na pewno się uda. Decyduje MG.
4. Podrzynasz gardło cielca i obcinasz mu genitalia, by przygotować cielaka do rzeźnika. Przy najbliższej walce +10pkt do Walki Wręcz.
5. *Widzisz siebie do góry nogami.*
6. Czujesz rozpierającą dumę ze swojego ojca. Otrzymujesz umiejętność dowodzenia na najbliższą walkę.
7. **Ogarnia Cię nienawiść na fechmistrza, że cię poniżał ucząc. Przy najbliższej walce - 10pkt do Walki Wręcz.**
8. **Panika, bo ktoś kiedyś cię obezwładnił i zbliżył twoją twarz do mrowiska. Jeśli test na Siłę Woli nie powiedzie się: -10pkt do Odporności do końca dnia.**
9. *Widzisz siebie z wielką głową.*
10.
11. **Odczuwasz pustkę i samotność, bo ukochana kiedyś pozostawiła. – 5pkt do Krzepy do końca dnia.**
12. Padasz na ziemię i czujesz jak twe żyły wypełnia jad. Przez chwilę masz wrażenie, że umrzesz, ale tak się nie dzieje. Choć byłeś na granicy śmierci, to Twój organizm zwalczył jad. + 1 do żywotności na stałe.
13. **Czujesz kompromitacje i zbłaźnienie, bo beknąłeś na poważnym przyjęciu. Jeśli test na Siłę Woli nie powiedzie się: -10pkt do Ogłady do końca dnia.**
14. Pochłania cię chciwość, by zabrać wszystkim to, czego tobie brakowało. + 10 do Zręczności do końca dnia.
15. **Ogarnia Cię smutek, kiedy rodzice wyjechali i nie wracali wiele dni, kiedy miałeś 2 lata. -10pkt do Siły Woli do końca dnia.**
16. *Widzisz siebie z wielgachnym brzuchem.*
17.
18. **Przewraca ci się w żołądku, bo widzisz flaczki w głębokim talerzu, a to jedyne co daleka krewna przygotowała na obiad. Jeśli test na Siłę Woli nie powiedzie się: porzygasz się.**
19.
20. Masz tak wielką wiarę w siebie, że do każdej najpiękniejszej możesz podejść i zaprosić do tańca. Najbliższy test na plotkarstwo +40pkt.
21. **Odczuwasz wstyd, jakbyś stał goły przed tłumem ważnych ludzi. – 10 pkt do Inteligencji do końca dnia.**
22. *Lustrzane odbicie jest całe pofalowane.*
23. **Rozpływa się po tobie ogromna ilość siły i nie potrafisz nad nią zapanować. Uderzasz towarzysza pięścią w głowę, by rozładować zapas energii. Rzuć „na obrażenia”.**
24. **Czujesz się jak na kacu. Jeśli test na Siłę Woli nie powiedzie się: wypijesz do dna pierwsze co ci wpadnie w ręce.**
25. Czujesz się cały lepki, jak po tygodniowej męczącej podróży. + 10pkt do Odporności.
26. **Ogarnia cię totalna depresja, jak po śmierci przyjaciela. Jeśli test na Siłę Woli nie powiedzie się: czymś poważnie się skaleczysz.**
27.
28.
29.
30. **Oburzenie, kiedy ktoś podważył twoją wartość w rodzie. Jeśli test na Siłę Woli nie powiedzie się: uderzysz pierwszego kogo spotkasz (oprócz towarzysza).**
31. *Widzisz siebie z wielkimi ustami i wielkimi stopami.*

32. Czujesz obojętność na fakt, że jakąś hałastrę wybito w pień, bo nikt nie chciał przyznać, kto polował w lasach. + 1pkt do Ataku do najbliższej walki.
33. Wypełnia cię pozytywne wspomnienie, jak udało ci się zaskoczyć przyjaciela miłym podarunkiem. + 10pkt do siły woli do końca dnia.
34. **Oblewa cię pot, jak wtedy gdy śnił ci się koszmar. Jeśli test na Siłę Woli nie powiedzie się: pocisz się do tego stopnia ze strachu, że po chwili cały jesteś mokry.**
35. **Wyrywa ci się krzyk, bo widzisz swoją twarz wykrzywioną w obłędnym szaleństwie. Jeśli test na Siłę Woli nie powiedzie się: nie zapanujesz nad pęcherzem... .**
36.
37.
38. *Widzisz siebie odwróconego tyłem.*
39. **Zbiera ci się na wymioty, gdy widzisz i czujesz, jakby cię gotowano żywcem. Jeśli test na Siłę Woli nie powiedzie się: tracisz swój jedyny punkt przeznaczenia (jeśli MG przydzielił je bohaterom).**
40. **Czujesz jak tracisz pewność siebie, bo oskarża się ciebie o coś, czego nie zrobiłeś. Jeśli test na Siłę Woli nie powiedzie się: – 1pkt Siły do końca dnia.**
41. Padasz ze zmęczenia. Leżysz prawie bez tchu, zupełnie tak, jak wtedy, gdy broniłeś prawie do śmierci swojego domu rodzinnego. Zabiłeś wszystkich, którzy zagrażali, ale sam straciłeś wiele krwi. Przy rzucie kośćmi w granicach 1-10: + 1pkt przeznaczenia na stałe.
42. **Ogarnia cię niepewność. Wiesz, że coś jest nie tak. Nie wiesz o co chodzi, ale jest zupełnie nie tak. -10pkt Odporności** do końca dnia.
43. **Czujesz się jak beznogi inwalida wojenny. Padasz na ziemię. Wolisz umrzeć niż być inwalidą. Towarzysz wykonuje test na Siłę Woli, by podnieść cię na duchu. Jeśli test się nie powiedzie: -10pkt do Walki Wręcz do końca dnia.**
44. *Widzisz tunel stworzony z dwóch ustawionych naprzeciw siebie luster.*
45. Jesteś do tego stopnia wypełniony radością, ze wręcz skaczesz ze szczęścia, wiesz, ze wszystko Ci się uda. Jeśli powiedzie się test na Siłę Woli, to do test na następna czynność +30pkt (decyduje MG).
46.
47.
48. **Samouwielbienie do przesady. Jeśli test na Siłę Woli nie powiedzie się: pierwszemu kto cię skrytykuje tego dnia lub usłyszysz o tym, to go znajdziesz i wyzwiesz na pojedynek.**
49. *Nie widzisz swojego odbicia.*
50. Widzisz siebie. Bez skazy. Przy wyniku na kości 1-5 możesz usunąć na stałe bliznę (jeśli masz).
51. **Czujesz wstyd za to, że kiedyś kogoś skazałeś na odcięcie języka za kłamstwa i zniewagi. Jeśli test na Siłę Woli nie powiedzie się: tracisz głos na 1 najbliższą rozmowę. Nie liczy się rozmowa z kompanem.**
52. Spływa na ciebie ta sama siła, która kiedyś pozwoliła ci podnieść wóz, by wyciągnąć członka rodziny. + 10pkt do Krzepy do końca dnia.
53. **Widzisz, choć to niemożliwe, siebie wywiniętego na lewą stronę. Przy „krytyku" dostajesz 1 punkt obłędu na stałe.**
54. Chwytasz się za serce, bo ilość adrenaliny nagle wzrosła, a serce zaczęło szybciej pompować krew, a to dlatego ze w głowie pojawił się obraz, kiedy mając jeszcze mleko pod nosem uciekałeś przed dzikiem. + 1pkt do Szybkości do końca dnia. Jeśli w na kości wypadnie 1-5 to masz na stałe.
55. Wypełnia cię zdrowe podniecenie, jak wtedy, gdy opowiadano o przebiegu turnieju łuczniczego, w którym pewien ojciec zestrzelił jabłko z głowy syna. +10pkt do Umiejętności Strzeleckich do końca dnia.
56. Jesteś wypełniony radością, ze wręcz skaczesz, wiesz, ze wszystko Ci się uda. Jeśli powiedzie się rzut na Siłę Woli, to do rzutu na następna czynność + 30pkt (decyduje MG).
57. **Czujesz wstyd za to, że kiedyś kogoś skazałeś na odcięcie języka za kłamstwa i zniewagi. Jeśli test na Siłę Woli nie powiedzie się: tracisz głos na 1 najbliższą rozmowę. Nie liczy się rozmowa z kompanem.**

58. **Samouwielbienie do przesady. Jeśli test na Siłę Woli nie powiedzie się: pierwszemu kto cię skrytykuje tego dnia lub usłyszysz o tym, to go znajdziesz i wyzwiesz na pojedynek**
59. **Przewraca ci się w żołądku, bo widzisz flaczki w głębokim talerzu, a to jedyne co daleka krewna przygotowała na obiad. Jeśli test na Siłę Woli nie powiedzie się: porzygasz się.**
60. Zdobywasz szczyt górski. Masz tak silne poczucie pewności, ze 1 wybrana czynność na pewno się uda (decyduje MG).
61. *Widzisz siebie do góry nogami.*
62.
63. **Czujesz kompromitacje i zbłaźnienie, bo beknąłeś na poważnym przyjęciu. Jeśli test na Siłę Woli nie powiedzie się: -10pkt do Ogłady do końca dnia.**
64.
65. Wypełnia Cię zdrowe podniecenie, jak wtedy, gdy opowiadano o przebiegu turnieju łuczniczego, w którym pewien ojciec zestrzelił jabłko z głowy syna. +10pkt do Umiejętności Strzeleckich do końca dnia.
66.
67.
68. *Widzisz siebie tylko, że miejscami masz zamienioną klatkę piersiową i plecy.*
69. **Oburzenie, kiedy ktoś podważył twoją wartość w rodzie. Jeśli test na Siłę Woli nie powiedzie się: uderzysz pierwszego kogo spotkasz (nie dotyczy towarzysza).**
70. *Widzisz siebie z wielkimi ustami i wielkimi stopami.*
71. Padasz ze zmęczenia. Leżysz prawie bez tchu, zupełnie tak, jak wtedy, gdy broniłeś prawie do śmierci swojego domu rodzinnego. Zabiłeś wszystkich, którzy zagrażali, ale sam straciłeś wiele krwi. Przy rzucie kośćmi w granicach 1-15: +1pkt przeznaczenia na stałe.
72. **Czujesz się jak beznogi inwalida wojenny. Padasz na ziemię. Wolisz umrzeć niż być inwalida. Towarzysz wykonuje test na Siłę Woli, by podnieść cię na duchu. Inaczej -10pkt Walka Wręcz do końca dnia.**
73. *Widzisz tunel z ustawionych naprzeciw siebie luster.*
74.
75. Podrzynasz gardło cielca i obcinasz mu genitalia, by przygotować cielaka do rzeźnika. Najbliższa Walka Wręcz + 10pkt.
76. **Wyrywa ci się krzyk, bo widzisz swoja twarz wykrzywioną w obłędnym szaleństwie. Jeśli test na Siłę Woli nie powiedzie się: nie zapanujesz nad pęcherzem...**
77.
78.
79. Widzisz siebie. Bez skazy. Przy wyniku na kości 1-5 możesz usunąć na stałe bliznę (jeśli ją masz).
80. **Czujesz wstyd za to, że kiedyś kogoś skazałeś na odcięcie języka za kłamstwa i zniewagi. Jeśli test na Siłę Woli nie powiedzie się: tracisz głos na 1 najbliższą rozmowę. Nie liczy się rozmowa z kompanem.**
81. Spływa na Ciebie ta sama siła, która kiedyś pozwoliła Ci podnieść wóz by wyciągnąć członka rodziny. + 10pkt do Krzepy do końca dnia.
82.
83. Czujesz rozpierającą dumę ze swojego syna/ojca. Otrzymujesz umiejętność dowodzenia do końca dnia.
84. **Widzisz, choć to niemożliwe, siebie wywiniętego na lewą stronę. Przy „krytyku" dostajesz 1 punkt obłędu na stałe.**
85. Wypełnia cię pozytywne wspomnienie, jak udało ci się zaskoczyć przyjaciela miłym podarunkiem. + 10pkt do siły woli do końca dnia.
86. **Oblewa cię pot, jak wtedy gdy śnił ci się koszmar. Jeśli test na Siłę Woli nie powiedzie się: pocisz się do tego stopnia ze strachu, że po chwili cały jesteś mokry.**
87.
88. **Samouwielbienie do przesady. Jeśli test na Siłę Woli nie powiedzie się: pierwszemu kto cię skrytykuje tego dnia lub usłyszysz o tym, to go znajdziesz i wyzwiesz na pojedynek**
89.

90. **Przewraca ci się w żołądku, bo widzisz flaczki w głębokim talerzu, a to jedyne co daleka krewna przygotowała na obiad. Jeśli test na Siłę Woli nie powiedzie się: porzygasz się.**
91. Chwytasz się za serce, bo ilość adrenaliny nagle wzrosła, a serce zaczęło szybciej pompować krew, a to dlatego ze w głowie pojawił się obraz, kiedy mając jeszcze mleko pod nosem uciekałeś przed dzikiem. + 1 do Szybkości do końca dnia. Jeśli w na kości wypadnie 1-5 to masz na stałe.
92. Wypełnia Cię zdrowe podniecenie, jak wtedy, gdy opowiadano o przebiegu turnieju łuczniczego, w którym pewien ojciec zestrzelił jabłko z głowy syna. +10pkt do Umiejętności Strzeleckich do końca dnia.
93. Pochłania cię chciwość, by zabrać wszystkim to, czego tobie brakowało. + 10 do Zręczności do końca dnia.
94. **Ogarnia Cię smutek, kiedy rodzice wyjechali i nie wracali wiele, wiele dni, kiedy miałeś dwa lata. -10pkt do Siły Woli do końca dnia.**
95. *Widzisz siebie z wielgachnym brzuchem.*

96. *Widzisz siebie, ale odbicie nie mruga oczami i nie otwiera ust, kiedy mówisz.*
97. *Nie widzisz swojego odbicia.*

98. **Czujesz kompromitacje i zbłaźnienie, bo beknąłeś na poważnym przyjęciu. Jeśli test na Siłę Woli nie powiedzie się: -10pkt do Ogłady do końca dnia.**

Historia rodów

Z ryciny tej wynika, że początki rodu sięgają aż 500 lat wstecz, czyli jakieś 17 generacji. Założycielem rodu, był Eberlinus Sprindhoffer – drobny kupiec na targu w podrzędnym miasteczku. Żyło mu się podle, więc któregoś dnia postanowił, że jego życie, a tym bardziej życie jego dzieci i wnuków będzie zupełnie inne. Czyli bogatsze, szczęśliwsze i pragnął, aby w perspektywie czasu, jego imię stało się legendą. Marzył o tym, by być szanowanym tak za życia, jak i po śmierci. Ciężką pracą udało mu się to osiągnąć.

Około 300 lat temu, czyli mniej więcej w 9 pokoleniu, całkowicie wyizolowały się cztery rody, które początkowo małe, coraz bardziej się rozrastały. W ten sposób powstały wielkie rody Ostenga, Vanhaull, Deville i Visk. Wszystkich ich łączyła wspólna przeszłość i antypatia do pozostałych rodów. Każdy z rodów chciał udowodnić, że jest bardziej wierny założycielowi niż pozostałe rody i lepiej niż inne rody potrafi handlować. Wtedy też zaczęli się specjalizować w dziedzinach, z których obecnie słyną i sami wybrali sobie barwy rodowe, gdyż protoplasta rodu herbu nie posiadał. Ostenga – kontrola rzek i akwenów/kolor stalowy; Vanhaull – przemyt/kolor pomarańczowy, broń; Deville – informacje/kolor żółty; Visk – jubilerstwo/kolor zielony)

Imię protoplasty rodu i założyciela wielowiekowej tradycji zostało odsunięte na bok, a raczej jego intencje zostały zapomniane i dodano im interpretacji, których nigdy on nie przejawiał.

100 lat temu, a zatem jakieś 3-4 generacje temu waśnie rodowe pogłębiły się, a różnice stały się na tyle widoczne, że utrzymywano zaledwie stosunki dyplomatyczne, a najczęściej starano się przeszkadzać sobie nawzajem. Wszelkie próby blokowania rozwoju innych rodów (kradzieże, przekupstwa, „wypadki", nieuczciwi kontrahenci) były tolerowane o tyle, że nikogo nie pozbawiano życia. A nikt nikogo nie oskarżał, gdyż każdy ród miał swój brud za paznokciami. Panuje między nimi wymuszony szacunek, ale zazdroszczą jedni drugim bogactwa, pomimo tego, że wszystkie rody są bardzo zamożne.

Jednakże jakieś 25 lat temu niejaki Bertholdo Ostenga, najmłodszy z rodu w swojej gałęzi, doświadczył na samym sobie, jak pogardza się tymi czterema wielkimi rodami. Było to w czasie, kiedy wiele lat wojował. W owym okresie, dla nikogo nie było istotne kim on jest i jak się nazywa. Będąc byle piechurem wiele złego słyszał o swoich ziomkach. Wróciwszy do domu, tylko zbieg okoliczności sprawił, że kobietą w której się zakochał, Estera, była kobieta z rodu Deville. Ożenkiem tym dał wyraźny sygnał w którym kierunku chce podążać jako przyszła głowa rodu.

Piętnaście lat później, czyli jakieś 10 lat temu zainicjował wspólne zasadzenia drzewa z Cregiem Viskiem, pierworodnym z rodu Visk, będącego jego rówieśnikiem pokoleniowym, jako symbol nowej generacji i jednocześnie powrotu do korzeni. Drzewo to posadzono w granicach posiadłości Visk'ów, co samo w sobie było wydarzeniem, gdyż od ponad 60 lat nikt z Ostengów, a tym bardziej z żoną z rodu Deville nie zawitał w ich progi. Wtedy też Creg Visk wręczył Bertholdo medalion i sam zawiesił sobie na szyi taki sam. To kolejna pamiątka, mająca na celu zawsze przypominać, że jeśli raz mogli zrobić coś dla wspólnego dobra to i w przyszłości takie rzeczy nie powinny być czymś niezwykłym.

Do **MG**:

Wszystko to co powyżej jest prawdą.

Do Bertholdo :

...ale nie wiesz czy fakt, że Adelle Vanhaull, będąca również pokoleniowym rówieśnikiem, jest istotny i, czy ty zaproponowałeś/chcesz zaproponować kolejny ślub pomiędzy rodami... Nie wiesz też, czy spotkanie to.... ? No właśnie... może było w celu dalszego zjednoczenia i stworzenia potęgi ponad podziałami?

Zaburzenia rzeczywistości

Wszystkie wymienione niżej „zaburzenia rzeczywistości", które **bohaterowie** widzą i doświadczają są wynikiem prób dopisania czegoś do książki, skreślenia lub wymazania z niej przez ich rodzinę.

Zakłócenia te powtarzają się każdego dnia, bo książka sama z siebie nie może pozbyć się dopisanych zdań, czy skreśleń, a w rzeczywistości pozaksiążkowej rodzina **bohaterów** nie może dokonać trwałej zmiany w fabule nie posiadając pawiego pióra, którym **bohaterowie** pisali książkę, a które jest w komnacie Bertholdo Ostengi.

Spośród wymienionych poniżej „zaburzeń rzeczywistości" i „zmian w stosunku do dni poprzednich" **MG** może wybierać do woli i dodawać swoje.

Zaburzenia rzeczywistości

- Odkładając jakiś przedmiot na półkę kątem oka bohater widzi, ze przedmiot spada, ale odwraca głowę i widzi, że przedmiot stoi jak powinien.
- Kucharka w kuchni nie zwraca uwagi na ogień i wsadza rękę do ognia by obrócić drewna w palenisku. Bohater widzi to też na ułamek sekundy zamykając drzwi do kuchni.
- Na półce u Zuzanny stoją 3 tomiki „Wierszy Hansecka", a po kilku godzinach bohater orientuje się, że przecież nie ma 3 tomów. Kiedy wróci sprawdzić czy dobrze widział to znajdzie tylko 1 tom.
- Jeden z **bohaterów** dałby głowę, że portret starszej kobiety na korytarzu był zwrócony w drugą stronę.
- Słyszysz „*byłem tu*", ale to nie powiedział nikt z otoczenia **bohatera**, a potem wydaje się mu, że to było nie wydarzyło się naprawdę.
- **Bohater** widzi nagle wszystko w czarno białych kolorach, mrugnięcie okiem i jest wszystko wraca do normy.
- Jak coś się posypie na ziemię (pucharki, drewno, naczynia itp.) to wydają dźwięk zupełnie inny niż powinny, ale zwróci na to uwagę tylko **bohater**.
- Na jedną krótką chwilę **bohaterowi** wydawać się będzie, że cała służba ma takie same twarze.
- **Bohaterowi** wydawać się będzie, że wszyscy nagle zniknęli, a za sekundę pojawiają się z powrotem.
- **Bohater** doświadczy wrażenia, że wszystko nagle zwolni na sekundę-dwie i wróci do normalnej prędkości. To samo tyczyć się będzie dźwięków.

Zmiany w stosunku do dni poprzednich

- Estera Ostenga użyje innych perfum
- Estera Ostenga będzie mieć na szyi chustę.
- Salmea Carro będzie mieć na ręce zieloną bransoletę.
- Salmea Carro użyje innych słów na pożegnanie się rano z Cregiem.
- Na sali balowej są ciasta, a wcześniej ich nie było.
- Zuzanna użyje innego imienia w stosunku do **bohatera**, który ją odwiedzi.

STATYSTYKI BOHATERÓW ORAZ BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH

Imię: Berhtoldo Ostenga	**Pochodzenie:**	**Oczy:**	**Wiek**: 50
Wzrost: 185cm	**Waga:** 110kg	**Włosy:**	**Rodzeństwo:** 3 braci
Znak gwiezdny:		**Znaki szczególne:**	

	WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Ogd**
Razem	**50**	**47**	**46**	**49**	**46**	**43**	**40**	**30**

	A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
Razem	**1**	**17**	**4**	**4**	**3**	**0**	**0**	

Zbroja: G(1), K(1), R(1), N(1)
Odświętna skórznia

W komnacie: Zbroja kolcza G(2), K(2), R(2), N(2)

Wyposażenie: Odświętna, tradycyjna zbroja skórzana, zalakowana koperta (na laku litera „B"), jedno, z trzech przemówień, medalion z połyskującego tworzywa, okrągły z wyrzeźbionym pochyłym drzewem

1zk, 6 sr, 2m

Nazwa	**Obc.**	**Siła broni**	**Trafienie**	**Cechy oręża**
Korbacz	60	S+1	–	Ciężki, druzgoczący

Umiejętności:
Mocna głowa (Odp)
Nawigacja (Int)
Pływanie (K)
Przeszukiwanie (Int)
Sekretny język – bitewny (Int)
Skradanie się (Zr)
Spostrzegawczość (Int) (+10)
Sztuka przetrwania (Int)
Tropienie (Int)
Unik (Zr)
Wspinaczka (K)
Zastraszanie (K)

Zdolności:
Bardzo silny
Bardzo szybki
Broń specjalna (korbacze)
Chodu!
Czuły słuch
Morderczy atak
Silny cios, Urodzony wojownik

Imię: Creg Visk	**Pochodzenie:**	**Oczy:**	**Wiek:** 23
Wzrost: 175	**Waga:** 70kg	**Włosy:**	**Rodzeństwo:**
Znak gwiezdny:		**Znaki szczególne:**	

	WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Ogd**
Razem	**32**	**37**	**38**	**38**	**45**	**65**	**48**	**48**

	A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
Razem	**2**	**17**	**3**	**3**	**4**	**0**	**0**	

Zbroja: H(2), A(2), B(2), L(2)
Skórznia

Wyposażenie: medalion z połyskującego tworzywa, okrągły z wyrzeźbionym pochyłym drzewem

5zk, 5sr, 4m

Nazwa	**Obc.**	**Siła broni**	**Trafienie**	**Cechy oręża**
Kordelas	40	S+1	-	Szybki

Umiejętności:
Brzuchomówstwo (ogl)
Nauka (astronomia, religia (Int))
Opieka nad zwierzętami (int)
Plotkowanie (Ogd) (+10)
Powożenie (K), Przeszukiwanie (Int),
Rzemiosło (kartografia (Zr))
Spostrzegawczość (Int)
Targowanie się (Ogd)
Wiedza (Bretonia, imperium (Int))
Wycena (Int)
Znajomość języka (bretoński, klasyczny, tileański (Int))

Zdolności:
Błyskotliwość
Bystry wzrok
Charyzmatyczny
Czuły słuch
Poliglota**,** Żyłka handlowa

Imię: Estera Ostenga	**Pochodzenie:** Zvorak	**Oczy:** brązowe	**Wiek:** 31
Wzrost: 160cm	**Waga:** 60 kg	**Włosy:** jasno brązowe	**Rodzeństwo:** 2 siostry

	WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
Razem	**46**	**43**	**28**	**29**	**51**	**52**	**47**	**55**

	A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
Razem	**1**	**16**	**2**	**2**	**5**	**0**	**0**	**1**

Zbroja: H(2), A(2), B(2), L(2)
W pałacu: suknia najlepszej jakości
W walce: skórznia ćwiekowana

Wyposażenie:

Nazwa	Obc.	Siła broni	Trafienie	Cechy oręża
Szpada	40	S-2	-	Szybka, precyzyjna

Broń ma dopiero w walce przy bramie, kiedy Bohaterowie chcą opuścić teren posiadłości.

Umiejętności:
Jeździectwo (Zr)
Nauka (genealogia/ heraldyka (Int), historia (Int))
Plotkowanie (Ogd)
Przekonywanie (Ogd)
Spostrzegawczość (Int)
Targowanie się (Ogd)
Wiedza (Bretonia (Int), Imperium (Int), Kislev (Int), Tilea (Int))
Wycena (Int)
Znajomość języka (bretoński (Int), Reikspiel (Int))

Zdolności:
Bardzo szybki
Charyzmatyczny
Etykieta
Krasomówstwo
Opanowanie
Strzelec wyborowy
Żyłka handlowa

Imię: Salmea Carro	**Pochodzenie:** Thessos	**Oczy:** fioletowe	**Wiek:** 20
Wzrost: 165	**Waga:** 50	**Włosy:** blond	

	WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
Razem	**33**	**41**	**26**	**40**	**33**	**45**	**41**	**45**

	A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
Razem	**1**	**12**	**2**	**4**	**4**	**0**	**0**	**0**

Zbroja: H(2), A(2), B(2), L(2)
W pałacu: lepszej jakości ubiór sługi
W walce: skórznia ćwiekowana

Wyposażenie: srebrny pierścień, pas z jakimiś miksturami,

Nazwa	Obc.	Siła broni	Trafienie	Cechy oręża
Kij	45	S	-	Ogłuszający, parujący

Broń ma dopiero w walce przy bramie, kiedy Bohaterowie chcą opuścić teren posiadłości.

Umiejętności:
Jeździectwo (Zr)
Leczenie (Int)
Opieka nad zwierzętami (Int)
Plotkowanie (Ogd)
Pływanie (K)
Powożenie (K)
Skradanie się (Zr)
Spostrzegawczość (Int)
Targowanie się (Ogd)
Wiedza - Imperium (Int)
Wycena (Int)
Znajomość języka (Reikspiel (Int))

Zdolności:
Błyskotliwość
Broń specjalna – kij
Łotrzyk
Niezwykle odporny
Obieżyświat
Szybkie wyciągnięcie
Żyłka handlowa

Imię: Manon Rochant	**Pochodzenie:** Moslac	**Oczy:** jasno brązowe	**Wiek:** 50
Wzrost: 160	**Waga:** 100	**Włosy:** ciemno brązowe	

	WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
Razem	**37**	**41**	**38**	**35**	**41**	**61**	**49**	**45**

	A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
Razem	**2**	**16**	**3**	**3**	**2**	**0**	**0**	**0**

Zbroja: H(0), A(0), B(0), L(0)
Bez zbroi, bogato haftowana suknia balowa

Wyposażenie: medalion w kształcie egzotycznego czerwonego owocu, bransoleta ze złota, diadem z rubinem.

Nazwa	Obc.	Siła broni	Trafienie	Cechy oręża
Szpada	36	S-1	–	Szybka, precyzyjna

Umiejętności:
Dowodzenie (Ogd)
Nauka – historia (Int)
Plotkowanie (Ogd)
Przekonywanie (Ogd)
Sekretny język – gildii (Int)
Spostrzegawczość (Int)
Targowanie się (Ogd)
Wiedza (Imperium (Int)
Wycena (Int)
Znajomość języka (bretoński (Int), Reikspiel (Int))

Zdolności:
Etykieta
Geniusz matematyczny
Naśladowca
Obieżyświat
Odporność na trucizny
Poliglota
Żyłka handlowa

Imię: Rigo	**Pochodzenie:** ?	**Oczy:** ciemnoniebieskie	**Wiek:** 30
Wzrost: 185	**Waga:** 90	**Włosy:** brązowe	

	WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
Razem	**40**	**38**	**40**	**38**	**43**	**33**	**33**	**30**

	A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
Razem	**2**	**14**	**4**	**3**	**4**	**0**	**0**	**0**

Zbroja: H(0), A(2), B(4), L(2)
Koszulka i Nogawice kolcze, Napierśnik płytowy, nie zdąży założyć hełmu

Nazwa	Obc.	Siła broni	Trafienie	Cechy oręża
Włócznia	50	S	-	szybki

Nazwa	Obc.	Siła broni	Trafienie	Zasięg	Przeładowanie	Cechy oręża
Bolas	20	1	-	8 /16	Akcja	Unieruchamiający

Umiejętności:
Leczenie (Int)
Przeszukiwanie (Int)
Sekretny język - bitewny (Int)
Spostrzegawczość (Int)
Unik (Zr)
Wiedza (Bretonia (Int), Imperium (Int), Kislev (Int), Tilea (Int))
Zastraszanie (K)
Znajomość języka (Reikspiel (Int), tileański (Int))

Zdolności:
Błyskawiczne przeładowanie
Broń specjalna (dwuręczna)
Morderczy atak
Oburęczność
Ogłuszenie
Rozbrojenie
Silny cios
Strzał precyzyjny
Szybkie wyciągnięcie

Imię: Ostella	**Pochodzenie: ?**	**Oczy:** błękitne	**Wiek:** 24 lub 63 (nie wiadomo)
Wzrost: 170	**Waga:** 58 kg	**Włosy:** jasny blond	

	WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Ogd**
Razem	**38**	**43**	**43**	**49**	**41**	**58**	**59**	**50**

	A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
Razem	**2**	**16**	**4**	**4**	**4**	**4**	**0**	**0**

Zbroja: H(0), A(0), B(0), L(0)
Bez zbroi

Wyposażenie:

Uwagi:
Ma głęboki dekolt i dlatego gracz musi wykonać test na Siłę Woli (za każdym razem, kiedy ponownie wejdzie do jej komnaty), żeby odciągnąć wzrok.

Umiejętności:
Jeździectwo (Zr)
Język tajemny (demoniczny (Int), magiczny (Int))
Nauka (demonologia (Int), teologia (Int))
Splatanie magii (SW)
Spostrzegawczość (Int)
Wiedza (Imperium (Int))
Wykrywanie magii (SW)
Zastraszanie (K)
Znajomość języka (Reikspiel (Int), tileański (Int))

Zdolności:
Bystry wzrok
Dotyk mocy
Magia powszechna
Magia prosta – gusła
Magia tajemna – Tradycja życia
Morderczy pocisk
Nieustraszony
Odporność psychiczna
Zmysł magii

Imię: Sander	**Pochodzenie:** Marienburg	**Oczy:** czarne	**Wiek:** Wygląda na 51
Wzrost: 185	**Waga:** 65	**Włosy:** siwe	

	WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Ogd**
Razem	**47**	**43**	**39**	**54**	**47**	**72**	**69**	**50**

	A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
Razem	**1**	**16**	**3**	**5**	**4**	**4**	**0**	**0**

Zbroja: H(1), A(1), B(1), L(1)
Lekka zbroja

Wyposażenie:

Przybiera kształt smoliście-czarnego kruka.

Nazwa	**Obc.**	**Siła broni**	**Trafienie**	**Cechy oręża**
Kij	45	S-2	-	Ogłuszający, parujący

Umiejętności:
Jeździectwo (Zr)
Język tajemny (demoniczny (Int), magiczny (Int))
Nauka (alchemia (Int), magia (Int))
Przeszukiwanie (Int)
Splatanie magii (SW)
Spostrzegawczość (Int)
Wiedza (Imperium (Int))
Wykrywanie magii (SW)
Znajomość języka (klasyczny (Int))

Czuły słuch
Dotyk mocy
Magia powszechna
Magia prosta
Magia tajemna – Tradycja zwierząt
Medytacja
Oburęczność
Odporność psychiczna
Zmysł magii

Imię: Wigher Naffdorfer	**Pochodzenie:** Wissenland	**Oczy:** zielone	**Wiek:** 39
Wzrost: 190cm	**Waga:** 120 kg	**Włosy:** ciemny blond	**Rodzeństwo:** 1

	WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Ogd**
Razem	**61**	**48**	**48**	**51**	**65**	**43**	**50**	**53**

	A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
Razem	**3**	**19**	**2**	**5**	**4**	**0**	**0**	**0**

Zbroja: H(4), A(4), B(4), L(4)
Zbroja łuskowa Dobra

Wyposażenie:
Klucz od celi z więźniem, kości do gry,

Nazwa	**Obc.**	**Siła broni**	**Trafienie**	**Cechy oręża**
Morgensztern	60	S+1	-	druzgoczący

Nazwa	**Obc.**	**Siła broni**	**Trafienie**	**Zasięg**	**Przeładowanie**	**Cechy oręża**
Dmuchawka	10	0	-	8 /16	Akcja	

Umiejętności:
Dowodzenie (Ogd)
Jeździectwo (Zr)
Mocna głowa (Odp)
Nauka - strategia/ taktyka (Int)
Przeszukiwanie (Int)
Spostrzegawczość (Int)
Sztuka przetrwania (Int)
Unik (Zr)
Wiedza - Imperium (Int)
Wspinaczka (K)
Wycena (Int)
Zastraszanie (K)

Zdolności:
Bijatyka
Broń specjalna (dwuręczna, łuki, dmuchawka)
Charyzmatyczny
Groźny
Morderczy atak
Niezwykle odporny
Ogłuszenie
Silny cios, Szybkie wyciągnięcie

Imię: Frida Ecert	**Pochodzenie:** ?	**Oczy**: stalowe	**Wiek:** 25 (?)
Wzrost: 150cm	**Waga:** 40 kg	**Włosy:** mysie	

	WW	**US**	**K**	**Odp**	**Zr**	**Int**	**SW**	**Ogd**
Razem	**45**	**43**	**43**	**36**	**49**	**40**	**42**	**44**

	A	**Żyw**	**S**	**Wt**	**Sz**	**Mag**	**PO**	**PP**
Razem	**2**	**14**	**4**	**3**	**4**	**0**	**0**	**0**

Zbroja: H(1), A(1), B(1), L(1)
Lekka zbroja

Wyposażenie:

Imię	**Obc.**	**Siła broni**	**Trafienie**	**Cechy oręża**
Pałka	50	S	-	

Imię	**Obc.**	**Siła broni**	**Trafienie**	**Zasięg**	**Przeładowanie**	**Cechy oręża**
Pistolet	22	4	-	8 /16	2 akcje	Druzgoczący, zawodny
Pistolet	22	4	-	8 /16	2 akcje	Druzgoczący, zawodny

Charakteryzacja (Ogd), Hazard (Int),
Otwieranie zamków (Zr)
Plotkowanie (Ogd)
Przeszukiwanie (Int)
Skradanie się (Zr)
Spostrzegawczość (Int)
Targowanie się (Ogd)
Ukrywanie się (Zr)
Wspinaczka (K)
Zastraszanie (K), Zwinne palce (Zr)

Zdolności:
Charyzmatyczny
Łotrzyk
Odporność psychiczna
Ogłuszenie
Szybki refleks, Wykrywanie pułapek

Imię: Katharina Braun	**Pochodzenie:** Bretonia	**Oczy**: piwne	**Wiek:** 30 (?)
Wzrost: 165cm	**Waga:** 45 kg	**Włosy:** czarne	

	WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
Razem	**33**	**26**	**29**	**36**	**32**	**35**	**34**	**32**

	A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
Razem	**1**	**10**	**2**	**3**	**4**	**0**	**0**	**0**

Zbroja: H(0), A(0), B(0), L(0)
Bez zbroi

Wyposażenie:

Imię	Obc.	Siła broni	Trafienie	Cechy oręża
Sztylet	9	S-1	-	

Umiejętności:
Gadanina (Ogd)
Kuglarstwo - aktorstwo (Ogd)
Nauka (historia (Int))
Plotkowanie (Ogd)
Przekonywanie (Ogd)
Spostrzegawczość (Int)
Skradanie się (Zr)
Targowanie się (Ogd)
Unik (Zr)
Wycena (Int)

Zdolności:
Czuły słuch
Etykieta
Krasomówstwo
Przemawianie
Żyłka handlowa
Obieżyświat
Opanowanie

Załączniki

Raport kuriera

Dzień 320

zauważyuem, że niekture rzeczy zapamientuję
a inne nie.

Dzień 326

znowu podano te zielono papkę, co mówią, że „niebo dla podniebienia". Jak dla mnie to gwałt na kapuście!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Dzień 328

muszem pisać, inaczej zapomnę, ile tu już czasu siedzę.

Dzień 330

była niezła impreza. znowu. Miauem nadzieję, że spici coś powiedzą.

Dzień 334

ile to już widziałem śmierci? Nie pamiętam. Robię notatki. To nie znika.

Dzień 335

przy jednym z nich była
wiadomość od B.....a. Nie zapomnieli

Dzień 340

znowu bal. Nienawidzę bali.balów?

Dzień 360

każdy inny by mi zazdrościł tylu nocy
z dziefkami. Mam dość. Kuśka boli.

Dzień 363

afera na zamku. Ktoś pierdnoł przy najlepszym szermierzu, gdy go odprowadzał do bramy i wzięli go do lochów. Etykieta tu jest niezła. Szlag. Wiedziałem by nie jeść tamtego gówna.

Dzień 364

kolejny pierdzący i kolejna afera. Jak nigdy.
Ale tylko go oćwiczyli i tyle. Żyw.

Dzień 365

jestem ARNOLD ASHEN.

Dzień 366

Fedzio mi nasikał pod drzwiami. chyba zazdrosny jest o Fausta.

Dzień 370

znalazłem go. To R.....s P. .
Czas na mnie. Pojutrze jakiś zjazd.
To dobra okazja.

Dzień 372

(treść zamazana. Nie do odczytania)

Dzień 373

sjazd jutro. Czekamy kogoś. Czyżby na 6 ?

Raport ma mieć formę podłużnego zwitku papieru
(wydrukować, przeciąć w pionie, skleić taśmą)

Ściśle tajny pamiętnik

(tylko do mojego użytku)

Kochany pamiętniku!

Wiem, że mnie zdradzisz,
i wiem, że jesteś
martwy, więc
tajemnic nie zdradzisz.
A jak zdradzisz, to…
wiesz… obok jest
kominek

hahahahahahaha

jajka na twardo:

- 4 jajka
- majonez
- woda

- zagotować wodę
- wsadzić jajka
- przeczytać wstęp do „Magia codzienna" 3 razy
- wyciągnąć jajka
- oskubać
- omajenezować
- zjeść

Chowanie zwłok jest o tyle kłopotliwe, że trzeba je chować za murem, a nie jak jacyś kretyni pod murem.

Katastrofa?!!

Shu Deville ma taką samą suknię jak ja!

Muszę się napić"

Pamiętniku!

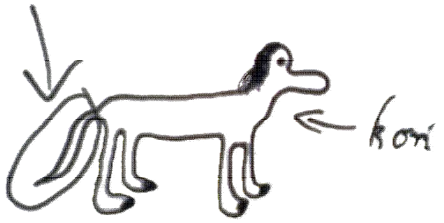
Mam nadzieję, że nic nie knujesz!

Nikt nie może wiedzieć o Luzannie i jej powodzie zmartwień.
Nawet myszy i koty.

A przede wszystkim f.!

Zmiana koloru włosów na bardziej niż mniej platynowy:

– kawałek jasnego czegoś (nie pamiętam jak się to nazywa)



– woda w której przez tydzień żyły kijanki
– dwie chwile czasu by przeczytać „Wstęp do Magii użytkowej"
– a potem inkantacja ze strony xvi tego podręcznika

Gdybyś widziała jego spojrzenie:
te oczy stalowe,
ten uśmiech szeroki,
te mięśnie wyrzeźbione.

Jak się ruszał, to świat tańczył z nim.
Jak się pojawiłam, to on się zatrzymał.
Patrzymy na siebie.
Jest cały mój.

Szpada go zabija.

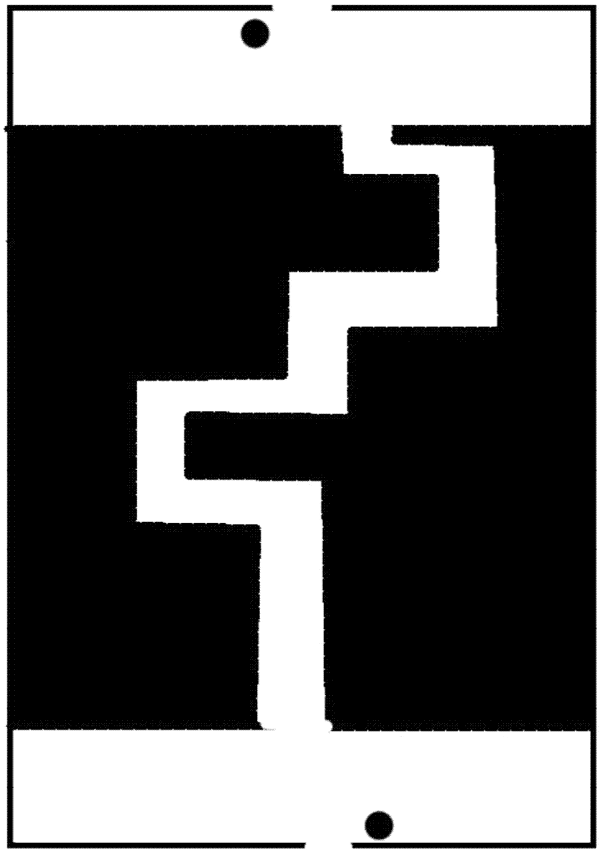
ech ta lustrzana baronowa
hehe....

próba trzecia

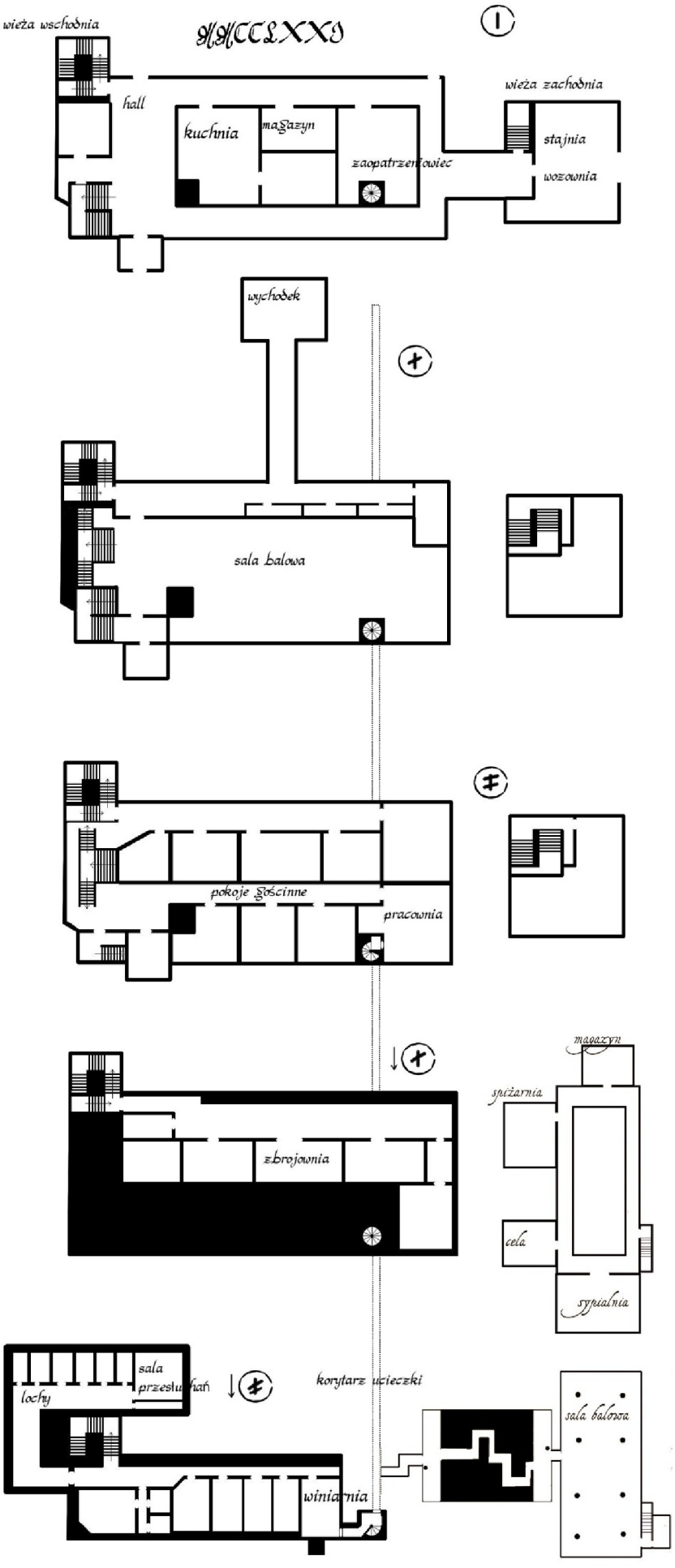
Wreszcie! W pamiętniku mi poszło lepiej.

– ~~śmietana~~
– wino czerwone
– chusta (różowa!)
– chleb od tego piekarza
– ~~coś na bankiet~~
–

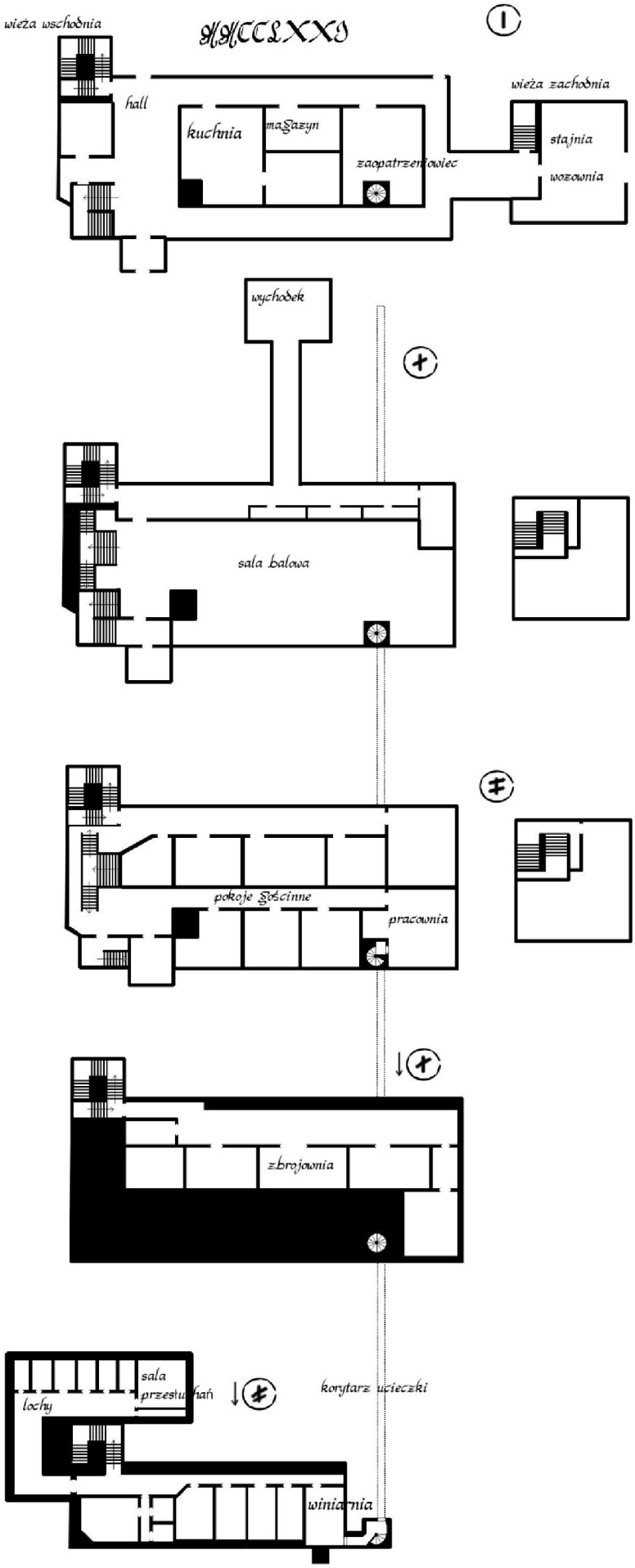
cholera… to nie tu…



Plan pałacu (Manon Rochant)



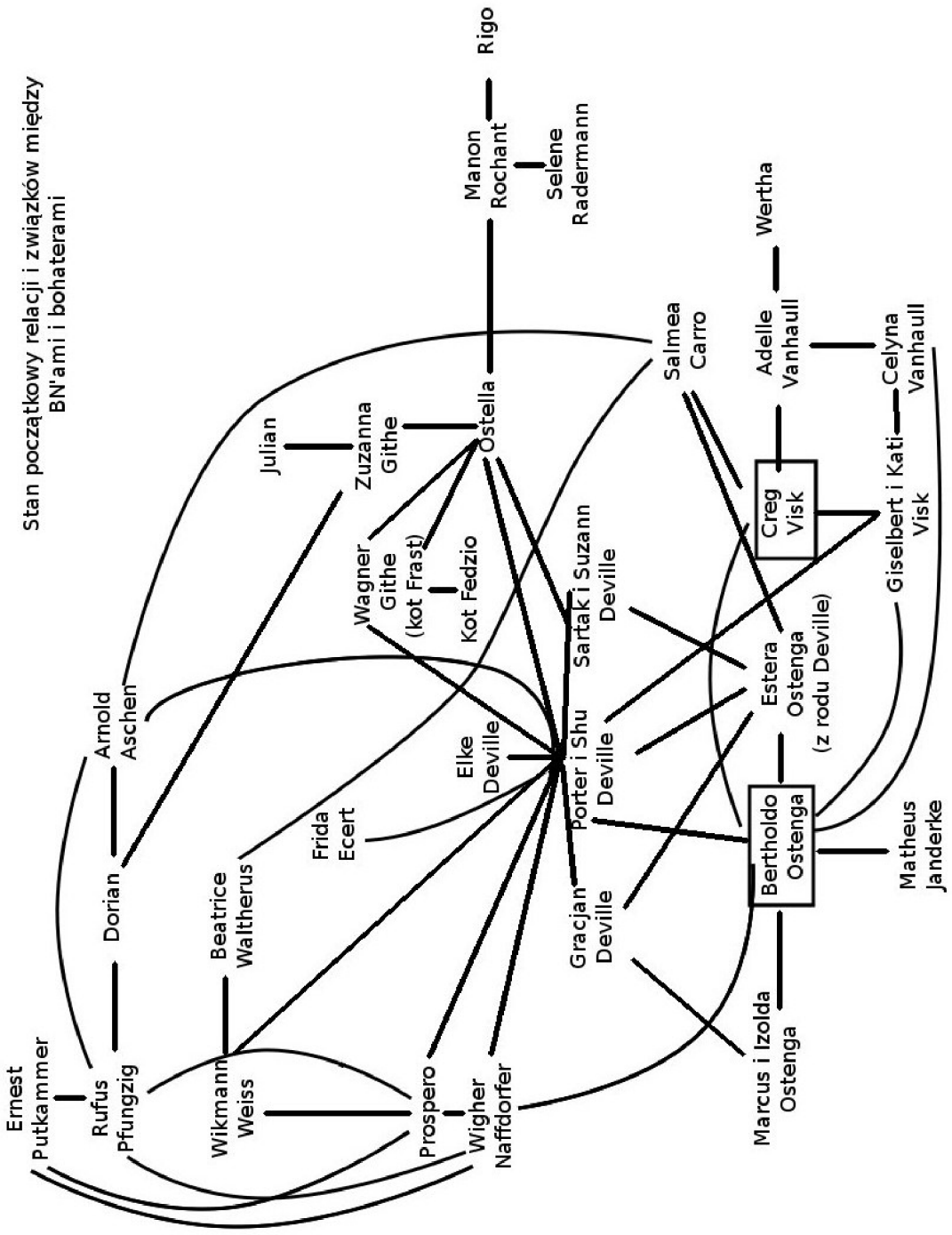
Plan pałacu (Portera Deville)



Antoine Deville

Pałac Portera Deville

Relacje



ZNOWU? Rufus. Przyjaciel