*Krwawa mgła*

***autor: Aerthevist***

Przygoda dla 4-5 postaci na 5. poziomie. Drużyna będzie musiała przeprowadzić śledztwo, aby ustalić, co wydarzyło się w niewielkiej osadzie i następnie zneutralizować wszystkie zagrożenia. Istotną kwestią jest mierzenie upływu czasu.

# Tło

Nieco ponad miesiąc temu w małej spokojnej osadzie zjawił się tercet niziołków, który na zlecenie uczonego anatoma (nie wiedzieli to tak naprawdę to nekromanta) mieli pozyskać świeże zwłoki.

Wyposażeni w łopaty i kilofy udali się do najbliższej wioski, aby wykopać świeże ciała z cmentarza. Przy okazji postanowili włamać się do krypty w poszukiwaniu kosztowności. Pech chciał, że natrafili na grobowiec, w którym spoczywał poszukiwacz przygód, należący do grupy, która przed wiekami zniszczyła potężnego wampira terroryzującego okolicę. Resztkę jego wampirycznej esencji uwięził z niepozornej buteleczce, z którą został pochowany.

Jeden z niziołków samotnie zapuścił się do krypty i myśląc, że podczas łupienia grobów natrafił na zdobioną butlę, w której jak myślał, znaduje się wyjątkowe stare wino. Otworzył flaszkę, aby skosztować trunku, lecz w środku była uwięziona **Wampiryczna Mgła** (*vampiric mist*, SW 3), oszalała i wygłodzona setkami lat spędzonymi w zamknięciu. Rzuciła się na niego i w mgnieniu oka wyssała jego krew. Przerażające wrzaski towarzysza i widok krwawej chmury wyłaniającej się z grobowca przeraziły rabusiów, którzy w popłochu uciekli z osady (później padli ofiarami ghuli, o których mowa poniżej). Natomiast nadal żądna krwi Wampiryczna Mgła skierowała się do pobliskiej chatki Grabarza, którego wyssała do ostatniej kropli. Aby dowiedzieć się więcej na temat głównego antagonisty, przejdź do sekcji "[Wampiryczna Mgła](#_Wampiryczna_Mgła)".

Rozkopane groby oraz zwłoki jednego z rabusiów i grabarza zwabiły grupę 5 ghuli ([*ghoul*](https://roll20.net/compendium/dnd5e/Ghoul#h-Ghoul), SW 1), które zaczęły rozkopywać kolejne groby i żerować na cmentarzysku. Aby dowiedzieć się więcej na temat ghuli, przejdź do sekcji "[Trupojady](#_Trupojady)".

Niebawem mieszkańcy odnaleźli na cmentarzu resztki rozszarpanych zwłok, a w międzyczasie Wampiryczna Mgła, która za dnia skrywa się w cmentarnej [Krypcie](#_Krypty), w nocy uśmierciła kilka osób mieszkających w pobliżu cmentarza. Przerażeni mieszkańcy osady postanowili wezwać pomoc.

# Haki fabularne

Zamiast powierzać drużynie kolejne zlecenie, możesz wpleść tę przygodę do kampanii wykorzystując jeden z następujących pomysłów:

* drużyna ruszyła śladem działających w okolicy nekromantów, za głowy których zotała wyznaczona wysoka nagroda;
* drużyna trafiła na trop ghuli, które zawędrowały do osady;
* drużyna podąża grupą niziołków-rozbójników, za głowy których wyznaczono nagrodę i dodatkowo ma odzyskać jeden ze skradzionych przez nich przedmiotów;
* drużyna usłyszała, że w okolicy znajduje się grobowiec, w którym spoczywa łowca wampirów pochowany wraz z cennymi artefaktami do eksterminacji nieumarłych;
* drużyna została wynajęta do eskortowania karawany do osady z towarem. Na miejscu postacie dowiedziały się, że kupiec, którego towary ochraniali zmarł w niewyjaśnionych okolicznościach. Jego rodzina prosi drużynę o pomoc w wyjaśnieniu przyczyn jego zgonu;
* jedna z postaci pochodzi z tej osady i gdy usłyszała o kłopotach jej mieszkańców, postanawia pomóc;
* niniejszą przygodę możesz wykorzystać jako nieco przydługawe spotkanie losowe (przerywnik podczas podróży drużyny), do udziału w którym należy zachęcić postacie [plotkami](#_Plotki) (zwłaszcza o skarbie grabarza).

# Mapa osady

1. Cmentarz (Krypta, Chatka grabarza)

2. Świątynia

3. Dom wójta

4. Karczma

5. Wieża Maga

6. Chatka Zielarki

7. Kryjówka Ghuli

8. Jama Niedźwiedzia

# Istotne osoby

**Wójt** (*Szlachcic/*[*Noble*](https://roll20.net/compendium/dnd5e/Noble#h-Noble), SW 1/8): neutralny siwiejący człowiek w średnim wieku o imieniu **Thorn**. Piastuje stanowisko wójta od kilku lat, ale mieszka w osadzie od urodzenia. Niegdyś był zapalonym myśliwym o czym świadczy, okazała kolekcja trofeów, które zgromadził w swoim domu. Więcej informacji w sekcji "[Wójt](#_Wójt)".

**Kapłanka** (*Kapłan/*[*Priest*](https://roll20.net/compendium/dnd5e/Monsters:Priest/#h-Priest), SW 2): praworządna neutralna młoda i atrakcyjna pólelfka o długich blond włosach. Ma na imię siostra **Scholastyka**. Przybyła do osady 2 lata temu. Jest surowa i często gani mieszkańców za ich bezbożność i niegodziwości (prawdziwe lub wyimaginowane). Lubi przepych, więc przy każdej okazji zwraca się o datki na rozbudowę Świątyni. Uważa, że zaistniała sytuacja to kara za amoralne życie mieszkańców. Więcej informacji w sekcji ["Kapłanka"](#_Kapłanka).

**Karczmarz** (*Plebejusz/*[*Commoner*](https://roll20.net/compendium/dnd5e/Commoner#h-Commoner), SW 0): chaotyczny dobry prostolinijny, łasy na pieniądze i niezbyt bystry podstarzały człowiek o wydatnym "mięśniu piwnym". Ma na imię **Helmut**, ale ludzie często wołają na niego "Baryła" albo "Janusz" (z uwagi na jego wydatne wąsy). Często zmienia zdanie, w zależności od tego co usłyszy od ludzi. Więcej informacji w sekcji "[Karczmarz](#_Karczmarz)".

**Zielarka** ([*Druid*](https://roll20.net/compendium/dnd5e/Monsters:Druid/#h-Druid), SW 2): neutralna dobra starsza, siwa i nieco zbzikowana kobieta półork mieszkająca w wiosce od urodzenia. Ma na imię **Sygita**. Często włóczy się po okolicy w poszukiwaniu ziół. Nikomu nie odmówi pomocy, ale teraz jest przerażona i nie opuszcza domostwa bojąc się linczu. Więcej informacji w sekcji ["Zielarka"](#_Zielarka).

**Mag** (*Czarodziej/*[*Mage*](https://roll20.net/compendium/dnd5e/Monsters:Mage/#h-Mage), SW 6): arogancki młody ciemnowłosy neutralny elf o imieniu **Ervin**. Przybył do osady i zamieszkał w wieży ponad 10 lat temu. W zasadzie to nie obchodni go to dzieje sie w wiosce, bo nie ma czasu na nic innego poza swoimi badaniami. Aby uzyskać więcej informacji na jego temat, przejdź do sekcji ["Mag"](#_Mag).

**Grabarz** (*nie żyje*): stary chaotyczny neutralny krasnolud alkoholik o imieniu **Borg**, który od czasu do czasu okradał Świątynię i zmarłych, których grzebał. Więcej informacji w sekcji "[Cmentarz](#_Cmentarz)".

**Zmarli i ich rodziny** (rożne; zwykle *Plebejusz/*[*Commoner*](https://roll20.net/compendium/dnd5e/Commoner#h-Commoner)*,* SW 0): dotychczas ofiarami Wampirycznej Mgły padło 5 osób. Pierwszą była starsza samotna kobieta, więc jej śmierć nie zbudziła nikogo nie zaniepokoiła. Natomiast pozostałe miały rodziny, były młode lub w średnim wieku i cieszyły się dość dobrym zdrowiem. Wszystkie ofiary mieszkały w pobliżu cmentarza. Ich ostatni dzień życia nie różnił się niczym od poprzedniego: wieczorem kładły się spać, a następnego dnia były martwe tak jakby zmarły we śnie. Każda kolejna osoba umierała w odstępie kilku dni. Domostwa nie nosiły żadnych śladów włamania, nic nie zginęło, domownicy nie usłyszeli niczego podejrzanego w nocy. Jedynym złowieszczym omenem było pojawienie się krwistoczerwonej mgły w wiosce. Więcej informacji o ofiarach Wampirycznej Mgły w sekcji "[Kolejna ofiara](#_Kolejna_ofiara)".

# Plotki

W karczmie lub podczas pogaduszek z mieszkańcami osady można usłyszeć następujące pogłoski:

* **zmarli powstają** z grobów i pożerają się nawzajem. Wygrzebane przez rabusiów zwłoki należały do członków rodzin, które nie przepadały za sobą (np. ze względu na konflikt o miedze, nieczystą konkurencję między kupcami/rzemieślnikami, spór o miedzę, niespłacony dług lub przegrany zakład) **–** ***fałszywy trop***,
* Karczmarz narzeka na **tercet niziołków**, który mieszkał i stołował się na kredyt, a potem znikł bez śladu i uregulowania rachunków **–** ***prawdziwy trop*,**
* od jakiegoś czasu co kilka dni nad wioską w nocy unosi się **krwista mgła,** zwiastująca nagłą śmierć**.** Powiadają, że to jakiś zły urok rzucony na osadę. Jedni twierdzą, że to sprawka wędrownego szarlatana, którego przepędzono za jego naganne maniery względem niewiast. Inni twierdzą, że to kara za zbezczeszczenie grobowca, w którym spoczywa szanowany przez wszystkich poprzedni kapłan (drzwi krypty zostały wyważone przez niziołków, a śmiałek, który miał ją zbadać nie wrócił); jeszcze inni, że to palec boży za niemoralne obyczaje mieszkańców lub klątwa rzucona przez zawistnych mieszkańców sąsiedniej nowej osady (jeśli postacie chcą zbadać plotki na temat **Nowych Mszczonowic,** przejdź do sekcji "[Sąsiednia wioska](#_Sąsiednia_wioska)") **–** ***częściowo prawdziwy trop*** (za całe zamieszanie odpowiada Wampiryczna Mgła, która przez długie lata spoczywała uwięziona w krypcie),
* niektórzy o zaistniałą sytuację obwiniają **Zielarkę**, która z powodu ataków na jej osobę zamknęła się w swoim domu na skraju wioski (*szlaja się po dzikich ostępach i sprowadziła jakieś złowieszcze monstrum do wioski; gdyby miała czyste sumienie nie chowałaby się w swej chacie*) lub **Maga**, odludka który *po nocach przeprowadza eksperymenty i na pewno para się czarną magią* **– *fałszywe tropy*.**
* ponoć w jednym z grobów jest **zakopany majątek** Grabarza, który gromadził przez całe życie **–** ***prawdziwy trop***.
* ponoć Kapłanka nie jest tak świętobliwa na jaką wygląda **–** ma **romans z Wójtem** **–** ***fałszywy trop***.
* niektórym zaistniała sytuacja jest na rękę. Kowal kręci teraz biznes na wykuwaniu srebrnych amuletów ochronnych. – ***częściowo prawdziwy trop*** (Kowal w ostatnich dniach zrobił sporo, ale nie ma nic wspólnego z nagłymi zgonami).
* jeśli masz ochotę dodaj własne (prawdziwe lub fałszywe) plotki.

# Usługi

W osadzie można zakupić przedmioty wskazane w rozdziale 6 *Podręcznika Gracza* o wartości do 30 sz. Ponadto:

* **Karczma** oferuje nocleg, ciepłe posiłki i zimny napitek. Karczmarz będzie również zainteresowany zakupem ziół, które mógłby wykorzystać w kuchni lub wyjątkowych trunków, które urozmaiciłyby jego piwniczkę. Wraz z bywalcami karczmy postacie mogą pograć w kości, posiłować się na rękę lub po prostu wychylić kufelek piwa i poplotkować.
* **Kowal** (chaotyczny neutralny młody półork o imieniu **Bartas** z irokezem na głowie) może naprawić metalowe bronie i pancerze, a także sprzedać od ręki proste metalowe bronie lub przyjąć zlecenie wykucie dowolnej metalowej broni, srebrnej broni lub mistrzowskiej broni (broń zapewnia premię do obrażeń +1; jej cena to +100 sz w stosunku do bazowej wartości broni). Zamówione rzeczy będą gotowe następnego dnia.
* **Kuśnierz** (neutralny łysy człowiek w średnim wieku o imieniu **Fred**) sprzedaje i reperuje skórzaną odzież i pancerze. Kuśnierz chętnie odkupi skóry wilków lub innych bestii. Ma na ten cel zarezerwowane 150 sz.
* w **Świątyni** lokalna **Kapłanka** oferuje leczenie (zaklęcia do 3. poziomu z listy czarów kleryka) oraz mikstury leczące i wodę święconą. Poza tym będzie zainteresowana odkupieniem klejnotów i dzieł sztuki, które można wykorzystać do upiększenia Świątyni (ma na ten cel zarezerwowane 1.000 sz). Kapłanka może również udzielić postaciom *błogosławieństwa*. Jednak zanim zacznie robić interesy z drużyną, postacie będą musiały przekonać ją, że są godne zaufania. Będzie to wymagało udanego testu Charyzmy (Perswazja) o ST 12. Jeśli wynik test będzie o 5 punktów lub więcej wyższy Kapłanka będzie skłonna udzielić rabatu.
* **Zielarka** sprzedaje lekarstwa (mikstura leczenia, antidotum/*antitoxin*) oraz rzadkie rośliny i zioła, które można wykorzystać jako komponenty do zaklęć. Jeśli po zakończeniu przygody Zielarka będzie żyć, zaoferuje drużynie darmowe leczenie.
* po zakończeniu przygody u **Maga** można wyposażyć się w dowolne zwoje z zaklęciami z listy czarów maga do 2. poziomu i zaklęciami z listy czarów maga ze szkoły transmutacji do 5. poziomu. Można też nabyć u niego następujące magiczne mikstury: odporności na zimno, ogień i kwas, miksturę oddychania pod wodą, miksturę wspinaczki, siły wzgórzowego olbrzyma (Siła 21) i miksturę niewidzialności oraz jeden losowy niespotykany magiczny przedmiot. Mag odpłatnie identyfikuje magiczne przedmioty (100 sz) i chętnie odkupi magiczne przedmioty, które uzna za przydatne (ma na ten cel zarezerwowane 2.500 sz). Jednak jeśli drużyna nie powstrzyma masakry wieśniaków nie będzie chciał współpracować.

# Kolejna ofiara

Następnego dnia po przybyciu drużyny, rankiem osadę obiegnie wieść o tajemniczej śmierci kolejnej osoby: młodej Szwaczki, która osierociła trójkę małych dzieci. Rano jej mąż obudził się obok jej trupa. W nocy podobno znów widziano krwawą mgłę...

Jeśli postacie zjawią się w domu Szwaczki, roztrzęsiony mąż powie, że wieczorem, jak każdego dnia, zjedli kolację, położyli do snu dzieci i sami udali się na spoczynek, a rano ona już nie żyła. Wszyscy spali, niczego niepokojącego nie usłyszeli, ani nie zauważyli.

***Sekcja.*** Jeśli drużyna się pospieszy, Mąż Szwaczki pozwoli dokonać oględzin zwłok żony. Jeśli drużyna będzie się ociągać, jej zwłoki zostaną przetransportowane do Świątyni i wówczas postacie będą musiały uzyskać zgodę Kapłanki. Poproś o wykonanie testu Mądrości (Medycyna) i skonfrontuj jego wynik w poniższą listą:

* **11 lub mniej:** kobieta jest wyjątkowo blada, coś musiało ją przerazić na śmierć
* **co najmniej 12:** ciało nie nosi żadnych śladów walki, nie ma żadnych ran, większych stłuczeń, ani śladów po duszeniu. Dziwna śmierć we śnie. Może zawał, a może trucizna (*wykrycie trucizny i choroby/*[*detect poison and disease*](https://roll20.net/compendium/dnd5e/Detect%20Poison%20and%20Disease#h-Detect%20Poison%20and%20Disease) wykluczy zatrucie oraz zgon na skutek choroby), ,
* **co najmniej 13:** zwłoki są tak blade jakby zniknęła z nich cała krew (łatwo można potwierdzić to delikatnym nacięciem skóry: nie wypłynie ani kropla krwi),
* **co najmniej 15:** na ciele nie ma żadnych śladów ukąszenia, wszelkie drobne rany dłoni są stare i zasklepione (zapewne wynikają z zakłuć igłą lub skaleczeń nożycami).

# Karczmarz

***Plotkarz.*** Od Karczmarza można usłyszeć dowolną plotkę.

***Tercet niziołków.*** Zapytany o niziołków powie, że dużo żarli, jeszcze więcej pili, a do płacenia nie byli skorzy. Obiecali, że jak załatwią swoje sprawy to uregulują wszystko, co do miedziaka. Nie chcieli wyjawić co to są za "sprawy", ale wyglądało jakby kogoś wyczekiwali. Możliwe, że chodziło jakiś nielegalny interes (fałszywy trop, w rzeczywistości poświecili parę dni na rozejrzenie sie po osadzie i cmentarzu). Karczmarz wspomni, że w wynajmowanym pokoju zostawili swoje rzeczy, ale niczego wartościowego wśród nich nie znalazł. Postaciom o pasywnej Mądrości (Intuicja) o wartości 13 lub więcej wyda się to dziwne, że zostawili swój dobytek i zniknęli.

***Fanty za dług.*** Jeśli postacie będą chciały przejrzeć rzeczy nizołków, zaproponuje, że może odsprzedać je za równowartość ich długu: 155 sz. 33 ss i 66sm. Postać o pasywnej Mądrości (Intuicja) wynoszącej 12 lub więcej zorientuje się, że Karczmarz mocno zawyżył tę kwotę. Jeśli zostanie mu to wypomniane, przyzna, że zadłużenie jest o 100 sz niższe. Postać może również wykonać test Charyzmy (Perswazji) o ST 16, aby zbić wartość kwoty o połowę (tj. do 77 sz 21 ss 38 sm lub 27 sz 21 ss 38 sm; dodatkowo jeśli wynik testu będzie parzysty – karczmarz odpuści ss i sm). Jeśli karczmarz wcześniej zostanie przyłapany na kłamstwie, postać będzie mieć ułatwienie do tego testu. W przypadku porażki Karczmarz wzruszy tylko ramionami i zasugeruje, by postacie wróciły jak zmienią zdanie.

***Przeszpiegi.*** Postacie mogą spróbować przekraść się na zaplecze, aby przeszukać lub ukraść torby niziołków. Będzie to wymagało sukcesu w teście Zręczności (Skradanie) o ST 15. W przypadku sukcesu postacie będą mogły przeszukać lub zabrać rzeczy niziołków. Test Inteligencji (Śledztwo) o ST 13 pozwoli w jednej z nich znaleźć kartkę ze zleceniem na pozyskanie zwłok. W przypadku porażki w ww. teście, postać będzie musiała wyjaśnić czego szukała. Sukces w teście Charyzmy (Oszustwo) o ST 10 załatwi sprawę (np. wystarczy, że postać powie, że wpadła jej w oko jedna ze służek). W przypadku porażki Karczmarz przepędzi postać z karczmy. Jeśli postać będzie chciała wrócić i skorzystać z usług karczmy, będzie musiała jakoś udobruchać Karczmarza.

***Pomoc.*** Postacie mogą poprosić o pomoc w uzyskaniu dostępu do rzeczy niziołków Wójta lub Kapłankę. Ww. osoby będą sceptycznie nastawione do zbadania tego tropu, więc będzie trzeba je do tego przekonać. Będzie to wymagało sukcesu w teście Charyzmy (Perswazja) o ST 14.

# Wójt

Widać, że jest bardzo przejęty ostatnimi wydarzeniami, ale szuka racjonalnego wyjaśnienia:

* potwierdzi, że kilka osób mieszkających w pobliżu cmentarza zmarło ostatnio w niewyjaśnionych okolicznościach,
* nie chce komentować rewelacji o "krwawej mgle", bo jej nie widział; wszelkie spekulacje na jej temat uważa, że gadaninę starych zabobonnych bab. Sądzi, że w wiosce może działać truciciel, ale nie wie jakie mogą być motywy jego działania, ponieważ nic nie łączyło ofiar nagłych zgonów. Postacie o pasywnej Mądrości (Intuicja) niższej niż 12 mogą odebrać to jako poszlakę świadczącą na niekorzyść Zielarki.
* za bajanie uważa pogłoski o umarlakach, którzy powstali z grobów, by wyrównać niewyrównane za życia rachunki. Niemniej obawia się, że w okolicy mogą grasować trupojady.
* wyśmiewa teorię sugerującą klątwę rzuconą przez "młodych i głupich" z sąsiedniej wioski lub urażonego włóczęgę podającego się za maga (*jak na moje to był zwykły szarlatan, który co najwyżej magię mógł oglądać podczas jarmarcznych występów kuglarzy*),
* potwierdzi, że ktoś włamał się do grobowca na cmentarzu. Zamek został otwarty tak jakby ktoś miał do niego klucz (w rzeczywistości zamek został otwarty przez profesjonalnego włamywacza). Klucz do grobowca miał tylko Grabarz i Kapłanka. Śmiałek, który chciał przeszukać krypty nie wrócił, więc zarządził zabarykadowanie wejścia (co w żaden sposób nie jest w stanie zatrzymać Wampirycznej Mgły),
* potwierdzi, że na cmentarzu znaleziono resztki rozszarpanych zwłok. Dla bezpieczeństwa spalono je, a popiół wrzucono do pobliskiej rzeki,
* Zielarka żyje w osadzie od urodzenia i nigdy nikomu nie zaszkodziła, a wielu uratowała życie. Może jest nieco dziwna, ale jego zdaniem nie ma nic wspólnego z ostatnimi wydarzeniami,
* Mag przybył do osady jakiś czas temu i do tej pory nikomu nie wadził, bo nosa nie wyściubiał z wieży. Jednak niewiadomo czym się tak naprawdę zajmuje. Postacie o pasywnej Mądrości (Intuicja) niższej niż 12 mogą odebrać to jako poszlakę świadczącą na niekorzyść Maga.
* Wójt będzie zmieszany jeśli usłyszy pogłoski o jego romansie z Kapłanką, ale wyśmieje te rewelacje i stanowczo im zaprzeczy oraz doda, że z kapłanką uzgadnia plany renowacji Świątyni. Postać o Pasywnej Mądrości (Intuicja) wynoszącej 13 lub więcej będzie przekonana, że młoda Kapłanka wpadła mu w oko i z pewnością lubi spędzać czas w jej towarzystwie, jednak raczej nie doszło miedzy nimi do "czegoś więcej".

***Zwrot łupów.*** Jeśli postacie zwrócą Wójtowi skarby zrabowane przez Grabarza, zaoferuje w zamian 100 sz. Ponadto postacie do końca dnia będą miały ułatwienie w testach Charyzmy mających na celu wpłynięcie na Wójta.

***Trofea.*** Wójt posiada sporą kolekcję trofeów łowieckich. Chętnie odkupi posiadane przez drużynę trofea i wspomni, że marzy się mu przyozdobienie domu futrem i łbem niedźwiedzia. Jeśli przy okazji drużyna natrafi na tę bestię, będzie skłonny zapłaci za ww. trofea 250 sz.

***Sezon na misia.*** Niedźwiedzia (*cave bear*, SW 2) można znaleźć w pobliskim lesie. Wytropienie jego jamy wymaga udanego testu Mądrości (Sztuka przetrwania) o ST 13. W przypadku sukcesu drużyna znajdzie jego jamę w przeciągu 1 godziny. W przypadku porażki drużyna straci na poszukiwania 1k4+1 godzin i zostanie zaatakowana przez niego z zaskoczenia. Przygotowanie trofeów wymaga sukcesu w teście Mądrości (Sztuka przetrwania) o ST 15 i zajmie 1 godzinę. W przypadku porażki postać może powtórzyć test z utrudnieniem. W przypadku ponownej porażki truchło misia będzie tak pokancerowane, że uzyskanie trofeów nie będzie możliwe.

***Legowisko ghuli (opcjonalnie).*** Jeśli chcesz ułatwić zadanie drużynie, możesz pozwolić odnaleźć im podczas polowania na niedźwiedzia legowisko ghuli.

# Kapłanka

Kapłanka jest fanatyczką religijną (praworządnego dobrego lub neutralnego bóstwa) i za całą sytuację wini amoralne obyczaje mieszkańców oraz Maga i Zielarkę, którzy zapewne utrzymują konszachty z nieczystymi mocami. Postać o Pasywnej Mądrości (Intuicji) wynoszącej 11 lub więcej będzie przekonana, że Kapłanką kierują uprzedzenia, a nie racjonalne argumenty.

***Romans.*** Kapłanka będzie zbulwersowana pogłoskami romansie z Wójtem i stanowczo im zaprzeczy. Jej kontakty ze Wójtem mają charakter zawodowy i dotyczą planów renowacji Świątyni. Postacie do końca dnia będą miały utrudnienie w testach Charyzmy mających na celu wpłynięcie na Kapłankę.

***Zwrot łupów.*** Jeśli postacie zwrócą przedmioty (przynajmniej dewocjonalia) zrabowane przez Grabarza, wdzięczna Kapłanka rzuci na drużynę błogosławieństwo i dodatkowo postacie będą miały ułatwienie w testach Charyzmy mających na celu wpłynięcie na Kapłankę.

***Klucz do krypty.*** Aby uzyskać klucz do Krypty należy przekonać Kapłankę, że drużyna nie zamierza jej obrabować, a zwłaszcza grobowca jej świętobliwego poprzednika. Będzie to wymagało udanego testu Charyzmy (Perswazja) o ST 13. Kapłankę trudno okłamać, ponieważ często używa zaklęcia *sfera prawdy* ([*zone of truth*](https://roll20.net/compendium/dnd5e/Zone%20of%20Truth#h-Zone%20of%20Truth)). Postać kapłana lub paladyna praworządnego dobrego lub neutralnego bóstwa będzie miała ułatwienie w tym teście.

***Błogosławieństwo.*** Jeśli wynik ww. testu będzie o co najmniej 5 punktów wyższy od wymaganego, Kapłanka dodatkowo rzuci na drużynę specjalne *błogosławieństwo* zapewniające premię +1 do testów umiejętności i rzutów obronnych, które będzie działało do świtu następnego dnia.

***Kolejne błogosławieństwo.*** Jeśli drużyna będzie chciała uzyskać kolejne błogosławieństwo, będzie musiała udać się poranne nabożeństwo, poinformować o postępach w sprawie i... poprosić o kolejne błogosławieństwo. W tym celu jedna z postaci będzie musiała wykonać udany test Charyzmy (Perswazja) o ST 12. Postać kapłana lub paladyna praworządnego dobrego lub neutralnego bóstwa będzie miała ułatwienie w tym teście. Ułatwienie zapewni również złożenie "skromnego datku" (przynajmniej kilka monet wybitych w dowolnym kruszcu). W przypadku porażki Kapłanka stwierdzi, że najpierw sama musi przemyśleć sprawę, pomodlić się i zasugeruje postaciom, aby przyszły później, jak będą mieć nowe wieści.

# Zielarka

***Chatka Zielarki.*** Zielarka mieszka na obrzeżach wioski. Zamknęła się w swojej chacie i nigdzie nie wychodzi odkąd zaczęto posądzać ją o niewyjaśnione zgony. Sądząc po głosie, to starsza kobieta, która przerażona oskarżeniami o zaistniałą sytuację. Powie, że nie miała żadnego powodu, aby mścić się na kimkolwiek, chociaż często osoby, którym pomogła później wykazały się niewdzięcznością lub nie chciały zapłacić za sporządzone przez nią lekarstwa. Zresztą jak, ona starsza kobieta byłaby w stanie wykopać i zmasakrować zwłoki oraz zamordować grabarza, którego zna od dziecka i któremu nie raz pomagała. Poza tym część osób zmarła już gdy ona siedziała zamknięta w swej chacie.

***Oczyszczenie z zarzutów***. Zielarka będzie wdzięczna jeśli postacie zdołają wyjaśnić sprawę i oferuje w zamian medykamenty i darmowe leczenie. Na początek, przez szparę w progu, podaje antytoksynę i miksturę leczenia.

***Spalić wiedźmę!*** Wieczorem trzeciego dnia od przybycia drużyny do osady pod chatą Zielarki zbierze się tłum, który będzie chciał spalić ją żywcem. Postacie będą mogły stanąć w jej obronie. Aby przepędzić zgromadzenie będą musiały wykonać test Charyzmy (Oszustwo, Perswazja lub Zastraszanie) o ST 15. W przypadku sukcesu ludzie rozejdą się do domów, ale mimo wszystko będą negatywnie nastawieni do drużyny i uzyskanie od nich informacji lub pomocy będzie trudniejsze. W przypadku porażki rzucą się drużynę i dopiero, gdy padnie co najmniej 5 z nich, uciekną. Jeśli postacie zabiły wieśniaków – zostaną wyrzucone z karczmy i będą musiały szukać na własną rękę miejsca do nocowania.

***Zjawa.*** Jeśli drużyna nie stanie w obronie Zielarki, jej udręczona dusza wiedziona poczuciem niesprawiedliwości zacznie nawiedzać zjawa Zielarki (wykorzystaj statystyki Banshee, SW 4), która swoim zawodzeniem uniemożliwia długi odpoczynek w nocy. Nawet jeśli drużynie uda się ją pokonać (zjawa Zielarki nie będzie atakowała nikogo – będzie korzystać tylko z upiornego widoku i zawodzenia), wróci następnego dnia, dopóki jej szczątki nie zostaną godnie pochowane na cmentarzu i nie zostanie odprawiona ceremonia pogrzebowa, a także nie zostanie oczyszczone jej dobre imię (jeśli gracze nie będą mieli pomysłu jak rozwiązać ten problem zasugeruj to rozwiązanie postaci biegłej w umiejętności Religia lub zarządź grupowy test Inteligencji (Religia) o ST 11).

***Pogrzeb.*** Odnalezienie szczątek Zielarki w zgliszczach jej chatki będzie wymagało udanego grupowego testu Mądrości (Percepcja) o ST 15. W przypadku sukcesu poszukiwania zajmą drużynie 1 godzinę. W przypadku porażki drużyna może poświęcić kolejną godzinę na powtórzenie testu (z ułatwieniem) aż do czasu odniesienia sukcesu.

Następnie będzie trzeba przekonać Kapłankę do pochówku Zielarki. Kapłanka była do niej negatywnie nastawiona. Aby przekonać Kapłankę należy uzyskać sukces w teście Charyzmy (Perswazja) o ST 14. Kleryk lub paladyn praworządnego dobrego lub neutralnego bóstwa lub postać biegła w umiejętności religia ma ułatwienie do tego testu.

Jeśli drużyna nie ustali co stało za serią tajemniczych zgonów i makabrycznymi wydarzeniami na cmentarzu, zjawa Zielarki nadal będzie snuła się wiosce, ale nie będzie już zawodzić.

# Mag

***Wieża Maga.*** Mag mieszka w wieży na obrzeżu wioski. Nie będzie chciał wpuścić drużyny do jej wnętrza:

*- W normalnych okolicznościach chętnie bym Was ugościł, podzielił się swoją wiedzą i zasobami magicznymi, a może i bym jakąś robotę dla Was znalazł, ale wybaczcie nie chcę ryzykować, bo nie wiem, co Wam ten ciemny plebs nagadał na temat mojej zacnej osoby.*

Mag jedynie zdawkowo stwierdzi, że nie ma nic wspólnego z zamieszkaniem w osadzie i szczerze mówiąc mało go to obchodzi, bo ma swoje badania. Niemniej jeśli komuś przyjdzie do głowy próba obciążania go odpowiedzialnością za ten ambaras, to z całą stanowczością sprowadzi delikwenta na ziemię. W tym samym momencie w ziemię parę metrów od drużyny uderzy magiczna *Błyskawica.*

Mag również nie ma zamiaru angażować się w wyjaśnienie tej sytuacji. Wystarczy, że osada czerpie korzyści z zaopatrzania go w drobne rzeczy. On sam chętnie przeniósłby się do bardziej cywilizowanego regionu.

***Spalić szarlatana!*** Wieczorem piątego dnia od przybycia drużyny do osady pod wieżą maga zbierze się tłum, który będzie chciał podpalić jego wieżę. Postacie mają świadomość, że wieśniacy magowi nie są w stanie zrobić żadnej krzywy, ale on wieśniakom – tak. Drużyna może odwieść wieśniaków od niemającego szans powodzenia planu zlinczowania Maga. Aby rozgonić zbiegowisko będą musiały wykonać test Charyzmy (Oszustwo, Perswazja lub Zastraszanie) o ST 15. W przypadku sukcesu ludzie rozejdą się do domów, ale mimo wszystko będą negatywnie nastawieni do drużyny i uzyskanie od nich informacji lub pomocy będzie trudniejsze. W przypadku porażki rzucą się drużynę i dopiero, gdy padnie przynajmniej 5 z nich, uciekną. Jeśli postacie zabiły wieśniaków – zostaną wyrzucone z karczmy i będą musiały szukać na własną rękę miejsca do nocowania.

***Nawałnica.*** Natomiast jeśli drużyna pozwoli wieśniakom na "wymierzenie sprawiedliwości", Mag ostrzeże, aby nie zadzierali z nim, a potem rzuci *Błyskawicę* obok tłumu. Jeśli to nie pomoże, spacyfikuje zbiegowisko zaklęciem *burza lodu* ([*ice storm*](https://roll20.net/compendium/dnd5e/Ice%20Storm#h-Ice%20Storm)). Wielu z wieśniaków zginie.

***Cisza po burzy.*** Możliwe, że drużyna zostanie wynajęta do pomocy w zbieraniu i grzebaniu zwłok.

W każdym razie mag nie będzie miał żądnych wyrzutów sumienia:

*- Grzecznie ostrzegałem, ale głupie wsiury same prosiły się o guza. Teraz mają za swoje. Może w końcu nabiorą respektu do potęgi mojej magii.*

# Sąsiednia wioska

Nowe Mszczonowice znajdują po drugiej stronie rzeki i wyprawa do niej zajmuje 1 godzinę. Dojście do wniosku, że mieszkańcy sąsiedniej wioski nie mają powodów i zasobów, aby zagrozić osadzie wymaga grupowego sukcesu w testach Mądrości (Intuicja) lub Inteligencji (Śledztwo) o ST 13. W przypadku sukcesu drużyna już po godzinie będzie przekonana, że traci tu tylko czas i trzeba kontynuować śledztwo w osadzie. W przypadku porażki dojście do takiego wniosku zajmie drużynie 4 godziny.

# Cmentarz

***Ogólnie.*** Po tym jak śmiałek, który poszedł zbadać kryptę nie wrócił, zamknięto ją na klucz i dodatkowo zabito deskami i zabarykadowano ją, a na cmentarz nikt się nie zapuszcza się od tego czasu. Groby rozkopane przez rabusiów (i później ghule) zostały zakopane. Niemniej widać, że kilka nowych zostało rozkopanych, a ciała zostały wywleczone do pobliskiego lasu. Test Mądrości (Sztuka przetrwania) o ST 13 pozwoli ustalić, że to najprawdopodobniej sprawka ghuli. Jeśli postać odniesienie sukces o 5 lub więcej punktów, będzie w stanie określić, że było ich ok. 4-5.

***Cicho jak w grobie.*** Test Mądrości (Percepcja) o ST 13 pozwoli zauważyć, że w okolicy cmentarza nie ma żadnych ptaków, ani innych zwierząt – panuje tu nienaturalna cisza. Jeśli któraś z postaci ma zwierzęcego towarzysza, będzie on niespokojny po wejściu na teren cmentarza. Jeśli postać wykorzysta zaklęcie *rozmawianie ze zwierzętami* ([*speak with animals*](https://roll20.net/compendium/dnd5e/Spells:Speak%20with%20Animals#content)) dowie się, że jego podopieczny wyczuwa obecność niebezpiecznej i przesiąkniętej złem istoty, która czai się wewnątrz krypty.

***Chatka grabarza.*** Jeśli drużyna zajrzy do chatki grabarza zauważy, że drzwi do niej zostały wyłamane, a w środku panuje bałagan. Postać o pasywnej Mądrości (Percepcji) wynoszącej 15 lub więcej, zwróci uwagę, że w pomieszczeniu nie ma w niej żadnych śladów krwi. Postać która wykona udany test Inteligencji (Śledztwo) o ST 13 stwierdzi, że grabarz nie bronił się – na ścianie wisi topór bojowy, ani nie padł ofiarą rozbójników – na widoku leży jego sakiewka (zawierająca 2k4+2 sz, 3k6+3 ss i 4k8+4 sm oraz mały klejnot o wartości 10 sz) i nie widać śladów gorączkowego przeszukiwania pomieszczenia. Stąd wniosek, że grabarz musiał być już martwy, gdy ktoś (ghule) wtargnął do jego chatki.

***Skarb grabarza.*** Jeśli postać wykona udany test Inteligencji (Śledztwo) o ST 15, odkryje kartkę z kiepsko zaszyfrowaną wiadomością będącą listą kosztowności oraz datą przed 26 lat i inicjałami (jeśli postacie usłyszały pogłoski o skarbie grabarza, powinny skojarzyć, że może chodzić o datę śmierci i inicjały osoby, w nagrobku, której grabarz zakopał swoje skarby).

***Poszukiwanie skarbu.*** Odnalezienie odpowiedniego nagrobka wymaga udanego testu Inteligencji (Śledztwo) lub Mądrości (Percepcja) o ST 16. W przypadku sukcesu postacie odnajdą odpowiedni nagrobek w przeciągu 1 godziny, natomiast w razie porażki drużyna zmarnuje na poszukiwania 1k4+1 godzin. Drewniana skrzyneczka wielkości pudełka po butach zawinięta w starą szmatę, została zakopana płytko pod kamieniem upamiętniającym zmarłego.

***Pecunia non olet?*** Wewnątrz skrzyneczki znajduje się złoty kielich (o wartości 75 sz) i święty symbol (30 sz) bóstwa patronującego Świątyni, a także srebrna i złota biżuteria (naszyjniki, sygnety, kolczyki, spinki do włosów; o łącznej wartości 250 sz, kilka klejnotów o wartości 100 sz i 7 sp. Dwa pierwsze przedmioty i platyna zostały ukradzione przez Grabarza ze Świątyni, a pozostałe zmarłym, których grzebał. Zwrócenie dewocjonaliów Kapłance może mieć pozytywny wpływ na relacje z nią. Natomiast ustalenie właścicieli pozostałych przedmiotów będzie mocno problematyczne – będzie wymagało testu Inteligencji (Śledztwo) o ST 20 wykonywanego z utrudnieniem (drużyna niewiele wie o pochowanych dawno temu mieszkańcach wioski). Niemniej drużyna może zwrócić pozostałe przedmioty Kapłance lub Wójtowi. Zwrot ukradzionych rzeczy będzie miał pozytywny wpływ na nastawienie ww. osób wobec drużyny.

# Trupojady

Ghule pojawiają się na cmentarzu co drugą noc. Za dnia skrywają się w jamie w lesie.

***Oświetlenie.*** Jeśli cmentarz zostanie oświetlony (np. pochodniami) ghule nie wkroczą na jego teren. Postacie o pasywnej Mądrości (Percepcji) o wartości 15 lub więcej zwrócą uwagę na podejrzany ruch i chrzęst przy żywopłocie.

***Zasadzka.*** Drużyna może przyczaić się na intruzów na cmentarzu. Aby zaskoczyć ghule drużyna musi odnieść sukces w grupowym teście Zręczności (Skradanie) o ST 11. Ghule nie będą uciekać i będą walczyć dopóki nie zostaną pokonane.

***Alarm!*** Jeśli drużyna postanowi zabezpieczyć teren cmentarza zaklęciem [*alarm*](https://roll20.net/compendium/dnd5e/Alarm#h-Alarm) lub linkami z pozawieszanymi dzwoneczkami, ghule spłoszą się i uciekną.

***Pułapki.*** Ciekawym rozwiązaniem będzie rozstawieniem sideł ([*hunting trap*](https://roll20.net/compendium/dnd5e/Hunting%20trap#h-Hunting%20trap)) na terenie cmentarza, jednak niesie to za sobą ryzyko, że w ferworze walki postacie same mogą w nie wpaść.

***Nocne łowy.*** Drużyna może spróbować wytropić spłoszonych intruzów. Będzie to wymagało udanego testu Mądrości (Sztuka Przetrwania) o ST 15. Postać, która nie jest przystosowana do widzenia w ciemności ma utrudnienie do tego testu. Ponadto drużyna będzie musiała wykonać grupowy test Zręczności (Skradanie) o ST 15. W przypadku sukcesu niepostrzeżenie podkradnie się do jamy, w której kryją się za dnia ghule. W przypadku porażki ghule urządzą zasadzkę i zaatakują z zaskoczenia. Jeśli drużyna użyje źródła świtała automatycznie zaliczy porażkę w ww. teście, ale ghule nie zaatakują, tylko będą kluczyć po lesie, aby zmylić trop, a następnie wycofają się do swej kryjówki.

***Kryjówka.*** Jeśli drużynie uda się wytropić kryjówkę ghuli, nieumarli będą zaskoczeni. Po walce postacie znajdą mniej lub bardziej obgryzione i rozłożone szczątki humanoidów, w tym pozostałości ciał nizołków, który uciekli z cmentarza. Jeśli postacie zadeklarują, że chcą przeszukać jamę poproś o wykonanie grupowego testu Mądrości (Percepcja) o ST 13. W przypadku sukcesu w przeciągu 1 godziny odnajdą równowartość 250 sz w monetach o różnych nominałach, biżuterię i klejnoty o wartości 150 sz oraz sztylet +1. W przypadku porażki poszukiwania zajmą 1k4+1 godzin, postacie zdołają odszukać połowę ww. kosztowności bez sztyletu +1 i będą musiały wykonać z utrudnieniem rzut obronny na Kondycję o ST 11 (w przypadku porażki zarażą się ściekową plagą/*sewer plague*).

# Wampiryczna Mgła

Wampiryczna Mgła wyrusza na łowy co 3-4 dni. Za dnia ukrywa się w Krypcie. Jeśli dojdzie do konfrontacji, Wampiryczna Mgła będzie walczyć do samego końca.

***Charakterystyka przeciwnika.*** Jeśli drużyna ujrzy Wampiryczną Mgłę pozwól wykonać testy Inteligencji (Historia, Religia lub Wiedza tajemna). Wyniki testu skonfrontuj z poniższą listą:

* **ST 10: To stworzenie jest nieumarłym. Niektórzy określają je mianem *Karmazynowej Mgły* lub *Karmazynowej Śmierci*. Legendy wskazują, że to pokutujące dusze osób przemienionych w wąpierze lub wyjątkowo nikczemne żywiołaki powietrza wypędzone do Planu Materialnego.**
* **ST 12: To stworzenie jest bezładną pozostałością pokonanego wampira (lub wampira, który "usmażył" się promieniach słońca), któremu zniszczono miejsce spoczynku, gdzie regenerował swą moc i fizyczne ciało.**
* **ST 14: Wampiryczna Mgła nie ma wspomnień i osobowości z okresu swojego życia i nieżycia. Kierują nią jedynie żądza krwi.**
* **ST 16: Mimo wszystko Wampiryczna Mgła nadal ma kilka cech charakterystycznych dla wampirów, np. nie może wejść nieproszona do pomieszczenia, drażni ją woń czosnku, a nurt wartko płynącej rzeki zadaje obrażenia. Zdarza się, że czasem ma przy sobie przedmioty będące pozostałością jej wcześniejszego jestestwa albo rzeczy, które zabrała swym ofiarom. Zwykle wykorzystuje je do zwabiania nowych ofiar.**
* **ST 18: Chociaż z natury poluje samotnie, można spróbować przekonać ją do zawarcia paktu – w zamian za świeżą krew i ochronę za dnia, w nocy będzie pilnować drużyny.**
* **ST 20: Można spróbować uwięzić Wampiryczną Mgłę (np. w szczelnym naczyniu). Jednak nie będzie z tego powodu zadowolona i po uwolnieniu zaatakuje (zwłaszcza jeśli będzie wygłodzona) pierwszą istotę w zasięgu. Niemniej uczeni zajmujący się nieumarłymi lub nekromanci będą skłoni zapłacić naprawdę wiele za możliwość pozyskania tak rzadkiego okazu.**

***Starcie na cmentarzu.*** WampirycznejMgły nie można zaskoczyć ze względu na jej cechę Wykrycie Życia (*Life Sense*). Jeśli postacie będą czuwać na cmentarzu, Wampiryczna Mgła od razu ruszy w ich kierunku. Zauważenie jej wymaga Pasywnej Mądrości (Percepcji) o wartości 18 lub więcej albo udanego testu Mądrości (Percepcja) o ST 13 (postacie nie przystosowane do wiedzenia w ciemności mają utrudnienie do tego testu. W przypadku niepowodzenia Wampiryczna Mgła będzie miała rundę z zaskoczenia). Co gorsza w przeciągu 1k4+1 rund dołączą do niej ghule. Postacie o Pasywnej Mądrości (Percepcja) mniejszej niż 17 będą zaskoczone ich pojawieniem się. Wampiryczna Mgła nie zaatakuje ghuli, ani ghule nie zaatakują Wampirycznej Mgły.

***Starcie w osadzie.*** Jeśli drużyna będzie patrolować wioskę Wampiryczna Mgła nie zaatakuje, dopóki drużyna nie podejmie wobec niej wrogiej akcji. Jeśli postacie nie zauważą Wampirycznej Mgły lub będą zachowywać się pasywnie, po kilku chwilach wtargnie do jednego z domostw i pojawi się ponownie po kilku minutach mając na koncie kolejną ofiarę. Tym razie dostrzeżenie jej nie będzie problemem, ponieważ będzie miała krwistoczerwony kolor.

***Łakomczuszek (opcjonalnie).* Jeśli chcesz nieco ułatwić potyczkę z Wampiryczną Mgłę załóż, że nasycona krwią Wampiryczna Mgła stanie się ociężała – jej szybkość zostanie zredukowana o 10 stóp (3 m; 2 pola) i będzie mieć utrudnienie w rzutach obronnych na Zręczność. Ten stan trwa do zakończenia przez nią długiego odpoczynku.**

# Krypty

W krypcie panuje całkowita ciemność, czuć wilgoć i nieprzyjemny zapach zgnilizny. Wzdłuż korytarza o szerokości 10 stóp (3 m; 2 pola) i długości 50 stóp (15 m; 10 pól) znajdują się krypty (po 3 po każdej stronie) szerokie na 15 stóp (4,5 m; 3 pola) i długie na 20 stóp (6 m; 4 pola).

***1. Krypta z pustym grobowcem, który czeka na lokatora.***

***2. Krypta poszukiwacza przygód.*** Płyta grobowca jest odsunięta. Przy ciele poszukiwacza przygód poza pustą butelką, w której była uwięziona Wampiryczna Mgła, można znaleźć spróchniałą ręczną kuszę, 10 bełtów +1, srebrny łańcuch warty 50 sz oraz Buławę wstrząsu ([*Mace of Disruption*](https://roll20.net/compendium/dnd5e/Mace%20of%20Disruption#h-)). W tej krypcie swe legowisko ma Wampiryczna Mgła, która zaatakuje z zaskoczenia, gdy jedna z postaci wejdzie do krypty.

***3. Krypta kapłana.*** Sarkofag chroni magiczna bariera. Próba otwarcia grobowca wymaga udanego testu Siły (Atletyka) o ST 15, a następnie rzutu obronnego na Charyzmę o ST 15. W przypadku porażki postać padnie na kolana i będzie sparaliżowana przez 1 minutę oraz otrzyma 4k10 obrażeń od światłości (*radiant*). W przypadku sukcesu postać otrzyma tylko połowę obrażeń. Magiczną aurę można zneutralizować zaklęciem *rozproszenie magii* ([*dispel magic*](https://roll20.net/compendium/dnd5e/Dispel%20Magic#h-Dispel Magic)). Wewnątrz sarkofagu znajduje się Kostur leczenia ([*Staff of healing*](https://roll20.net/compendium/dnd5e/Staff%20of%20Healing#h-Staff%20of%20Healing)).

***4. Pusta krypta.***

***5. Pozornie pusta krypta.*** Na suficie tej krypty znajdują się 2 szare szlamy (*gray ooze* SW 1/2), które atakują z zaskoczenia, gdy drużyna wkroczy do krypty.

***6. Krypta starszego wioski.*** Grobowiec jest zabezpieczony pułapką gazową. Aby ją zauważyć należy odnieść sukces w teście Mądrości (Percepcja) lub Inteligencji (Śledztwo) o ST 15. Rozbrojenie wymaga testu Zręczności z wykorzystaniem narzędzi złodziejskich o ST 15. W przypadku porażki o 5 lub więcej pułapka aktywuje się. Jeśli pułapka zostanie aktywowana, krypta wypełni się trującym gazem, a każda postać znajdująca się w krypcie musi wykonać rzut obronny na Kondycję o ST 15. W przypadku porażki otrzyma 2k10 obrażeń od trucizny i będzie zatruta do zakończenia krótkiego odpoczynku. Gaz utrzymuje się w krycie przez ok. 1 godzinę. Otwarcie grobowca starszego wioski wymaga testu wymaga udanego testu Siły (Atletyka) o ST 15. Wewnątrz znajduje się lekki młot +1 oraz klejnoty i biżuteria o wartości 500 sz.

# Zakończenie

Przygodę można uznać za zakończoną sukcesem, jeśli drużynie uda się pozbyć wszystkich nieumarłych. Za dodatkowy sukces należy uznać uniknięcie masakry mieszkańców wioski oraz uratowanie przed linczem Zielarki.

Drużyna w nagrodę za uporanie się z nieumarłymi poza złotem otrzyma domostwo w pobliżu cmentarza, które należało do pierwszej ofiary Wampirycznej Mgły, w związku z czym osada może pełnić funkcję bazy wypadkowej do dalszych przygód.

Co dalej? Postacie można zainteresować historią o łowcy nieumarłych i wampirze, którego pokonał, a który w okolicy miał okazałą posiadłość. Zapewne gdzieś powinny kryć się jej ruiny. Być może lokalny Mag wie coś więcej na ten temat, albo nawet sam usiłuje zgłębić sekrety dotyczące owego wampira?