

„Więc chodź, odczaruj mój świat!”

**Scenariusz do 4 edycji systemu
„Warhammer Fantasy Roleplay”**

Groteskowa przygoda eksploracyjna

Autor: Jakub „Gachu” Gachowski

*„I przyszedł czas, że przeklęta została Hrabina, która
niegdyś malowała obrazy szkarłatną krwią setek dziewczyc.
A jej ziemie, na których dokonano wielu strasznych czynów
– szybko popadły w ruinę.*

*W zapomnianej przez Sigmara głuszy, niczym monument zła
wznosi się samotna posiadłość. To jedyne co pozostało.
Fortuna Hrabiny została podzielona pomiędzy szlachtę,
choć niektórzy powiadają, że jej prawdziwy skarb nigdy
nie został odnaleziony.*

*Przekłęci słudzy hrabiny przechadzają się obok
murszejących czaszek – milczących świadków tego, jak
niehumaniczny potrafi być człowiek...”*

– Fragment kazania ojca Wolfganga Ghuntera
z Bögenhafen, kapłana Morra

Spis treści

Wstęp	3
Opis przygody.....	3
Streszczenie przygody.....	4
Tło fabularne.....	4
Rozpoczęcie przygody.....	5
Informacje ogólne.....	6
Droga do posiadłości	7
Ogólne zasady eksploracji	8
Na zewnątrz posiadłości	10
Martwe pola i przód rezydencji.....	11
Ogrody i tył rezydencji.....	11
Parter	14
Hol (1).....	15
Pomieszczenia służby (2).....	16
Dłuuugi korytarz (3).....	17
Biblioteka (4).....	17
Zamglony korytarz (5).....	20
Jadalnia (6).....	20
Kuchnia (7).....	21
Sala balowa (8).....	22
Piętro	24
Wrota do skarbcza (1).....	25
Sypialnia hrabiny (2).....	26
Pracownia hrabiny (3).....	26
Odwrócony korytarz (4).....	28
Stromy Korytarz (5).....	28
Pokoje gościnne (6).....	28
Piwnica	31
Skarbiec hrabiny	33
Wielki obraz.....	33
Odrodzona hrabina.....	33
Zniszczenie hrabiny.....	35
Skarby hrabiny.....	36
Koniec przygody	37
Epilogi.....	37
Doświadczenie.....	38

Wstęp

Opis przygody

- **Tytuł scenariusza:** „Więc chodź, odczaruj mój świat!”
- **Autor:** Jakub „Gachu” Gachowski
- **System:** Warhammer Fantasy Roleplay: 4 edycja
- **Rodzaj scenariusza:** Eksploracja, Dungeon Crawl
- **Liczba sesji:** od 1 do 3
- **Liczba graczy:** 4
- **Gotowe postacie:** Nie
- **Proponowany poziom postaci:** 2 poziom profesji
- **Triggery:** Body horror, kanibalizm, pożar, przemoc, zwłoki

W ciemnych ostępach Reikwaldu znajduje się niewielka osada zwana Holzbeil. Jej mieszkańcy są nękani przez nieumarłe stwory – pamiątkę po rządach okrutnej hrabiny Gabrielli von Rothburg.

Opowieści o nekromantce i jej wielkim skarbie rozpalają wyobraźnię grup awanturników, które wyruszają na poszukiwania przeklętej posiadłości hrabiny. Większość wraca z niczym, a reszta nie wraca wcale. Skarbu wciąż nie udało się odnaleźć.

Samotna posiadłość skrywa wiele bogactw i jeszcze więcej potworności. Czy kolejna grupa bohaterów zdoła pozbyć się klątwy z okolicznych ziem? A może napcha kieszenie łupami i wróci tam skąd przybyła, zanim plugawi śludzy hrabiny zdołają napchać swoje brzuchy awanturnikami?

Zawsze istnieje możliwość dogadania się z upadłą władczynią... Ale przecież bohaterowie nie wymienią życia niewinnych ludzi na kufry pełne złota... prawda?

Streszczenie przygody

Bohaterowie trafiają do posiadłości przeklętej hrabiny, która przez przeprowadzenie nieudanego rytuału została uwięziona między życiem a śmiercią wraz ze swoimi wiernymi sługami.

Hrabina jest zbyt słaba aby dokończyć rytuał – nie może oddalać się zbyt daleko od swojej pracowni, a do zakończenia rytuału potrzebuje wielkiego obrazu znajdującego się w skarbcu. Do otwarcia skarbcza potrzeba czterech przedmiotów rozrzuconych po całej posiadłości.

Bohaterowie będą eksplorować pomieszczenia posiadłości odkrywając kolejnych dziwacznych służących hrabiny, nieświadomych swojego stanu i problemów swojej pani. Z większością można się dogadać, innych warto ominąć, albo chociaż nie prowokować.

Jeśli bohaterowie zostaną w posiadłości wystarczająco długo, w końcu uda im się zebrać wszystkie przedmioty potrzebne do otwarcia skarbcza. Przy wielkim obrazie rozstrzygnie się los hrabiny i jej przeklętego domu.

Hrabina może zostać pokonana i zniknąć wraz ze swoją posiadłością, albo wrócić do pełni sił i zalać Imperium swoją armią nieumarłych – wybór należy do bohaterów.

Tło fabularne

50 lat temu pewien stary hrabia ożenił się z młodą, piękną kobietą. Nie wiedział, że wydał wyrok śmierci na siebie i swoich bliskich. Młoda żona otruła hrabiego i większość jego rodziny. Tak narodziła się hrabina Gabriella von Rothburg.

Małe hrabstwo w gęstym Reikwaldzie stało się miejscem sadystycznych eksperymentów młodej hrabiny. Jej okrucieństwo było porównywalne jedynie do jej ogromnego talentu artystycznego. Obrazy malowane krwią i rzeźby z ludzkich kości, były równie piękne co potworne. Podobno sami bogowie chaosu zaczęli interesować się hrabiną, ale ta akurat miała bardzo poważne zmartwienie – na jej twarzy pojawiła się pierwsza zmarszczka.

Rozważania nad własną śmiertelnością, doprowadziło hrabinę do zafascynowania nekromancją. Po lekturze kilku ksiąg, rozpoczęła testy na swoich poddanych – z radością odkryła, że nieumarli poddani pracują bez przerwy i za darmo. Ale nie zajmowała się nekromancją dla pieniędzy, tylko dla wiecznego życia.

Pewnego dnia u progu jej posiadłości stanął Klaus Abentot – doświadczony nekromanta. Mieli wspólny cel – żyć wiecznie. Ich współpraca układała się tak doskonale, że w końcu przerodziła się w miłość, niestety zarówno Gabriella jak i Klaus, najbardziej na świecie, kochali tylko samych siebie.

Klaus w końcu zakończył prace nad rytuałem, który mógł przemienić go w lisza. W tym celu musiał poświęcić osobę, która darzyła go miłością – było to poświęcenie na które był gotów.

Gabriella odkryła notatki Klause i postanowiła uderzyć pierwsza. Szybko przerobiła rytuał używając swojej wiedzy i talentów artystycznych, ale popełniła błąd. Nie zaczekała do pełni Morrslieba.

Błagania o litość płonącego Klause złamały serce Gabrielli, ale była to konieczna ofiara do wiecznego życia w pięknym, młodym ciele. Hrabina udała się do skarbcza aby dokończyć rytuał, jednak rytuał zakończył się sam.

Skóra Gabrielli zmieniła się w farbę zanim zdołała zmaterializować swoją nową powłokę. Hrabina umarła, a jej dusza została zakotwiczona w jej pięknym rubinie – sercu hrabiny.

Hrabina od 30 lat jest zawieszona pomiędzy życiem a śmiercią, zaklęta w ociekającą farbą monstrum. Jej słudzy zostali uwięzieni w posiadłości razem z nią i podobnie jak ich pani, nie mogą ani żyć, ani umrzeć. Ożywieńcy błakają się bez celu po ziemiach hrabiny. Pokonani, ozywają po kilku dniach, aby znowu siać terror.

Rozpoczęcie przygody

- **Wynajęci przez szlachcica**

Bohaterowie zostali wynajęci przez szlachcica podającego się za potomka hrabiego otrutego 50 lat temu przez Gabriellę von Rothburg. Szlachcic prosi bohaterów o sprawdzenie prawdziwości plotek o klątwie i posiadłości. Oferuje również dodatkową nagrodę za pozbycie się klątwy (3 korony za potwierdzenie prawdziwości i 10 koron na głowę za pozbycie się klątwy).

- **Plotki o skarbie**

Bohaterowie usłyszeli w jednej z karczm plotki o skarbie przeklętej hrabiny. Po odpowiednim zgłębieniu tematu mają pewność o istnieniu posiadłości, a nawet wiedzą gdzie powinna się znajdować. Doskonale wyposażeni bohaterowie zbliżają się do Holzbeil i już myślą o złocie, które czeka na nich w skarbcu hrabiny.

- **Zaginiony przyjaciel**

Dobry przyjaciel jednego z bohaterów zaginął podczas podróży przez przeklęte ziemie hrabiny. Po dotarciu do Holzbeil i posłuchaniu plotek, bohaterowie postanawiają sprawdzić przeklętą posiadłość. Przyjaciel jest przetrzymywany przez Mon-Drallę w piwnicach posiadłości. Bohaterowie muszą go uratować, zanim wielki ghul zamęczy go na śmierć swoim zagadkami i pytaniami (albo zgłodnieje).

- **Atrefakt w skarbcu**

Kolegium ametystu (albo inna organizacja) wynajmuje bohaterów do odzyskania magicznego artefaktu – kryształowy monokl do szukania duchów. Magowie są pewni, że hrabina weszła w posiadanie artefaktu 40 lat temu i od tej pory ślad po nim zaginął. Artefakt znajduje się w skarbcu (25 koron za odzyskanie artefaktu).

Informacje ogólne

Odwołania do podręcznika głównego dotyczą polskiej wersji podręcznika.

Domyślnie podczas tej przygody bohaterowie mogą się bardzo wzbogacić.

Rezydencja hrabiny może znajdować się w dowolnym miejscu Imperium, jednak warto aby była w miarę oddalona od najbliższej osady/miasta – bohaterowie nie będą chodzić między posiadłością, a miastem żeby posprzedawać łupy i odpocząć.

Warto żeby chociaż jedna postać w drużynie potrafiła czytać – przejście scenariusza jest możliwe bez talentu czytanie/pisanie, ale może być trudniejsze.

Znajomość języka klasycznego nie jest niezbędna, ale jeżeli gracze narzekają, że nie mogą zrozumieć części inskrypcji i napisów, można podrzucić graczom pomysł wypożyczenia słownika języka klasycznego, który umożliwi przetłumaczenie klasycznych napisów w posiadłości.

W scenariuszu pojawia się sformułowanie „poziomy porażki”. Poziomy porażki to moja nieoficjalna nazwa na ujemne poziomy sukcesu niezdanego testu bez minusa.

Służący hrabiny dbają o wymianę i rozpalanie świec- w posiadłości zawsze jest jasno.

Droga do posiadłości

Na północny wschód od Bögenhafen, w ciemnych ostępach Reikwaldu znajduje się mała osada – Holzbeil. Jej mieszkańcy zajmują się myślistwem, wycinką drzew i unikaniem przerażających stworów snujących się dalej na północ od ich osady. Holzbeil to ostatni komfortowy przystanek na drodze bohaterów do rezydencji hrabiny.

Jedynym interesującym miejscem w Holzbeil jest sklep połączony z karczmą – „Mały Drwal”. Przybytek jest prowadzony przez starego niziołka – Teodoriusza Baleka. Za kilka pensów każdy poszukiwacz przygód naje się do syta i odpocznie przed dalszą podróżą. Teodoriusz opowie bohaterom o posiadłości i udzieli im wskazówek jak do niej trafić. Niziołek sprzedaje również prowiant, ekwipunek podróżny, narzędzia i mikstury lecznicze po cenach rynkowych.

Rezydencja hrabiny znajduje się około 30 kilometrów na północ od Holzbeil. Prowadzi do niej wąska, zarośnięta ścieżka, która czasami znika w zaroślach, aby pojawić się w całkowicie niespodziewanym miejscu.

Leśne gęstwiny dookoła posiadłości są patrolowane przez nieumarłe potwory stworzone przez hrabinę (**Upiorne Wilki** str. 328 podręcznika głównego), które zaatakują każdego, kto zboczy ze ścieżki.

- **Teodoriusz Balek**

Teodoriusz to 120-letni niziołek, który na własnej skórze odczuł krwawe rządy hrabiny Gabrielli von Rothburg. Bardzo wstydzi się, że znaczna część jego rodziny współpracowała z okrutną władczynią i stara się zmazać tą hańbę pomagając wszystkim awanturnikom chcącym sprawdzić pogłoski o hrabinie i jej bogactwach.

Przez 30 lat od upadku hrabiny, Teo widział wielu poszukiwaczy przygód. Nieliczni, którzy wrócili z posiadłości, opowiadali z przerażeniem o potwornościach czających się w przeklętym domu.

Z biegiem lat, do Holzbeil przybywa coraz mniej śmiazków, jednak Teodoriusz wierzy, że komuś uda się w końcu zniszczyć przeklętą hrabinę... i jego dwóch zwyrodniałych kuzynów – Kaniego i Haniego.

Ogólne zasady eksploracji

Podczas wędrowania po rezydencji hrabiny, bohaterowie natkną się jej unikatowych służących w sześciu miejscach:

1. **Wielki Łowczy Manfred z psami** w ogrodach
2. **Majordomus Mortimer** w holu
3. **Bracia Hani Balek i Kani Balek** w kuchni
4. **Bibliotekarz** w bibliotece
5. **Mon-Dralla** w piwnicy
6. **Muzycy i roztańczone duchy** w sali balowej

Unikatowi słudzy hrabiny nie będą opuszczać miejsc, do których zostali przypisani. Każdy z nich jest opisany razem ze swoimi statystykami na końcu podrozdziału dotyczącego odpowiedniego pomieszczenia.

W pracowni hrabiny znajduje się jej przeklęty, ociekający farbą duch. Duch opuści pracownię gdy bohaterowie zwrócą wszystkie przedmioty czterem posągom mędrców przy wrotach do skarbcza. Zjawa otworzy wrota przy pomocy rubinu zwanego sercem hrabiny (jeśli gracze jej nie pokonają). Jeśli bohaterowie wyniosą z posiadłości ten rubin, albo któryś z kamiennych przedmiotów dla mędrców, ten pojawi się z powrotem we wnętrzu posiadłości – wróci na miejsce, z którego został zabrany.

Wyniesienie wielkiego portretu hrabiny ze skarbcza jest równoznaczne ze zniszczeniem go i doprowadzi do zniszczenia posiadłości.

Po korytarzach posiadłości wędruje mnóstwo szkieletowych służących i ochroniarzy. Ich statystyki znajdują się na końcu tego podrozdziału. Są oni również wykorzystywani do zapewniania innych pomieszczeń. Jeśli w opisie pomieszczenia pojawi się wzmianka o szkieletowym służącym albo ochroniarzu, należy wykorzystać dla nich statystyki z końca tego podrozdziału.

Podczas eksploracji szkieletowi służący i ochroniarze będą ignorować bohaterów. Sytuacja zmieni się, gdy bohaterowie zaczną niszczyć posiadłość lub jej wyposażenie albo zrobią coś, co służba może uznać za niewłaściwe (np. otwierać zamki wytrychem) – pobliska służba wchodzi w tryb agresywny i przez najbliższą godzinę będzie atakować bohaterów. Po upływie godziny agresywna służba wraca do swoich zajęć.

Liczbę służących będących w pobliżu bohaterów można określić dwoma rzutami k10:

1. **k10 – 4** = liczba szkieletowych służących w pobliżu
2. **k10 – 6** = liczba szkieletowych ochroniarzy w pobliżu

Statystyki i opis pospolitych służących:

- **Szkieletowi służący**

Nawet śmierć nie ratowała przed niewolniczą pracą dla hrabiny. Chmara kościanych sług krząta się po pokojach i korytarzach posiadłości, niedbale wykonując swoje niekończące się obowiązki.

Bezrozumne masy odziane w podarte uniformy będą bronić posiadłości swoimi narzędziami pracy – miotłami, grabiami, wiadrami i tacami z przekąskami.

SZ	WW	US	S	WT	I	ZW	ZR	Int	SW	Ogd	Żyw
4	25	25	30	30	20	20	25	-	-	-	12

Cechy: Broń +4, Konstrukt, Nie czuje bólu, Niestabilny, Ożywienie, Strach (1), Terytorialny, Widzenie w mroku

- **Szkieletowi ochroniarze**

Wielu śmiałków próbowało zamordować znieawidzoną władczynię, ale każdy z nich został złapany i zabity na miejscu. Szkielety nie śpią, nie jedzą, nie schodzą z posterunku i nie można ich przekupić – strażnicy idealni.

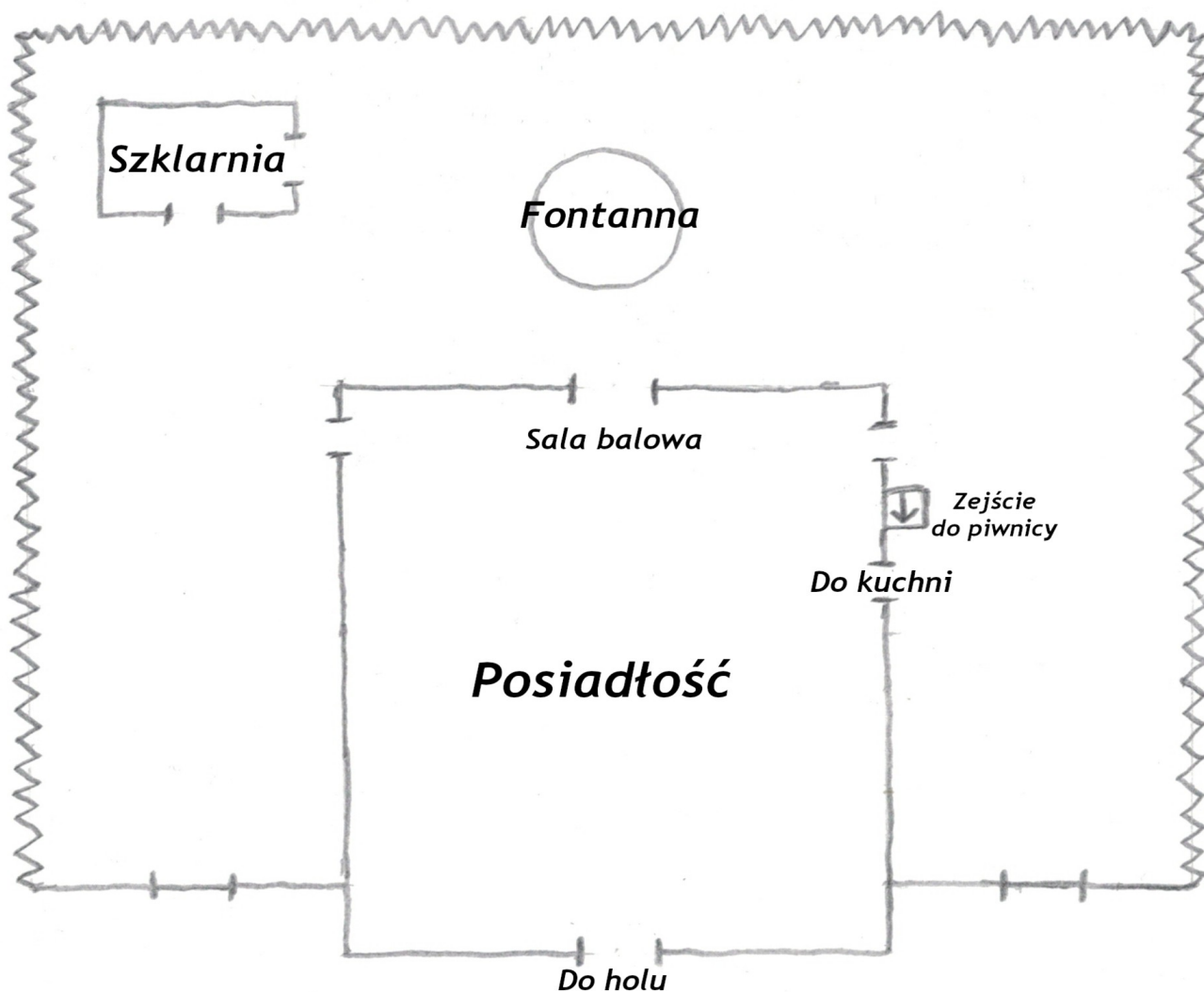
Po śmierci swojej pani stracili dawną dyscyplinę. Błąkają się bez celu w zniszczonych pancerzach, szukając dla siebie jakiegoś zadania. Błyskawicznie ruszą do walki, gdy tylko nadarzy się ku temu okazja.

SZ	WW	US	S	WT	I	ZW	ZR	Int	SW	Ogd	Żyw
3	45	40	40	40	30	30	25	-	-	-	16

Cechy: Broń +7, Konstrukt, Nie czuje bólu, Niestabilny, Ożywienie, Pancierz (Dziurawy średni 2), Strach (2), Terytorialny, Widzenie w mroku

Na zewnątrz posiadłości

Poglądowa mapa ogrodów:



Martwe pola i przód rezydencji

Kiedyś dookoła posiadłości rozpościerały się pola uprawne, teraz to jałowe pustkowiec pilnowane przez nieumarłych.

Przed rezydencją znajdują się zgliszcza kilku drewnianych zabudowań, jednak nie ma w nich nic ciekawego. Główne drzwi wejściowe są otwarte na oścież. Bramy do ogrodów są zamknięte (*zamek +20, PS 0*).

- **Strachy na żywych**

Hrabina przemieniała zwłoki zakatowanych chłopów w groteskowych i przerażających ożywieńców. Wypchane słomą ciała z sierpami zamiast rąk nie pracowały zbyt efektywnie, ale doskonale nadzorowały pracę swoich dawnych towarzyszy.

Strachy stoją nieruchomo na polach i udają zwykłe strachy na wróble, jednak gdy wykryją żywe istoty, starają się do nich podkraść i zaatakować z zaskoczenia.

SZ	WW	US	S	WT	I	ZW	ZR	Int	SW	Ogd	Żyw
4	35	-	30	30	30	30	30	-	-	-	12

Cechy: Broń (sierpy) +7, Konstruktor, Nie czuje bólu, Niestabilny, Ożywieńca, Strach (2), Terytorialny, Widzenie w mroku

Ogrody i tył rezydencji

Za posiadłością znajduje się zrujnowany ogród. Kiedyś hrabina dawała tu upust swoim florystycznym i botanicznym pasjom, teraz to smutny szary plac pełen martwych drzew i wysuszonych roślin. Przekląty wielki łowczy pilnuje ogrodu razem ze swoimi dwoma wiernymi psami i zaatakuje każdą istotę żywą jaką zauważy.

Ogród jest otoczony 2-metrowym ogrodzeniem z kolczastych, wysuszonych pnączy (ciężko nazwać to żywopłotem). Przejście przez nie bez szwanku wymaga testu *atletyki (-10)*, w przypadku porażki, postać otrzymuje trafienie w losowe miejsce z siłą 3 + poziomy porażki testu. Krytyczna porażka w teście, lub wycięcie fragmentu pnączy zaalarmuje wielkiego łowczego, który spróbuje zaatakować bohaterów z zaskoczenia.

W lewym górnym rogu ogrodów znajduje się zrujnowana szklarnia i pracownia alchemiczna. Z cennych ziół zostały jedynie wysuszone pnącza, ale część aparatury alchemicznej nadaje się do użytku. Na półkach można znaleźć trochę składników (na 4 dowolne mikstury lub trucizny o wartości nie większej niż 5 ZK), oraz 3 odtrutki, 4 mikstury lecznicze i fioletową czarną lotos (odpowiednie rozpoznanie ziół i zawartości fiolek może wymagać odpowiedniej wiedzy lub umiejętności).

Na środku ogrodu znajduje się marmurowa fontanna ozdobiona ludzkimi czaszkami z których wypływa śmierdzący, szary szlam. Na szczycie fontanny stoi rzeźba brodatego mężczyzny trzymającego berło i czaszkę. Pod rzeźbą znajduje się tabliczka z napisem w języku klasycznym:

*„Drogi Klausie,
oddalam ci swoje serce,
a ty dales mi cala wiecznosć”*

Z ogrodów da się wejść do sali balowej, kuchni i piwnicy. Po lewej stronie posiadłości znajdują się balkony wychodzące z sypialni hrabiny (drzwi balkonowe zamknięte na **zamek -20, PS 6**) i jej pracowni. Po prawej stronie znajdują się balkony wychodzące z pokoi gościnnych numer 2, 4, 6, 8 i 10. Balkony znajdują się ponad 5 metrów nad ziemią.

- **Wielki lowczy Manfred**

Manfred już za życia był potworem. Najwierniejszy sługa hrabiny polował na jej buntowniczych poddanych i zwykłych podróżnych, zapewniając swojej pani stały dopływ żywych i martwych obiektów do jej eksperymentów.

Przekleństwo hrabiny odebrało mu resztkę rozumu. Bez przerwy snuje się po ogrodach ze swoimi ukochanymi ogarami, z radością mordując wszelkich intruzów.

SZ	WW	US	S	WT	I	ZW	ZR	Int	SW	Ogd	Żyw
4	50	55	40	40	40	40	30	15	20	5	14

Cechy: Broń (Topór) +8, Strzelanie (Kusza) +9 (24), Pancierz (Średni 3), Nie czuje bólu, Ożywienie, Strach (2), Terytorialny, Wrogość (intruzi)

- **Sokół i Kusy**

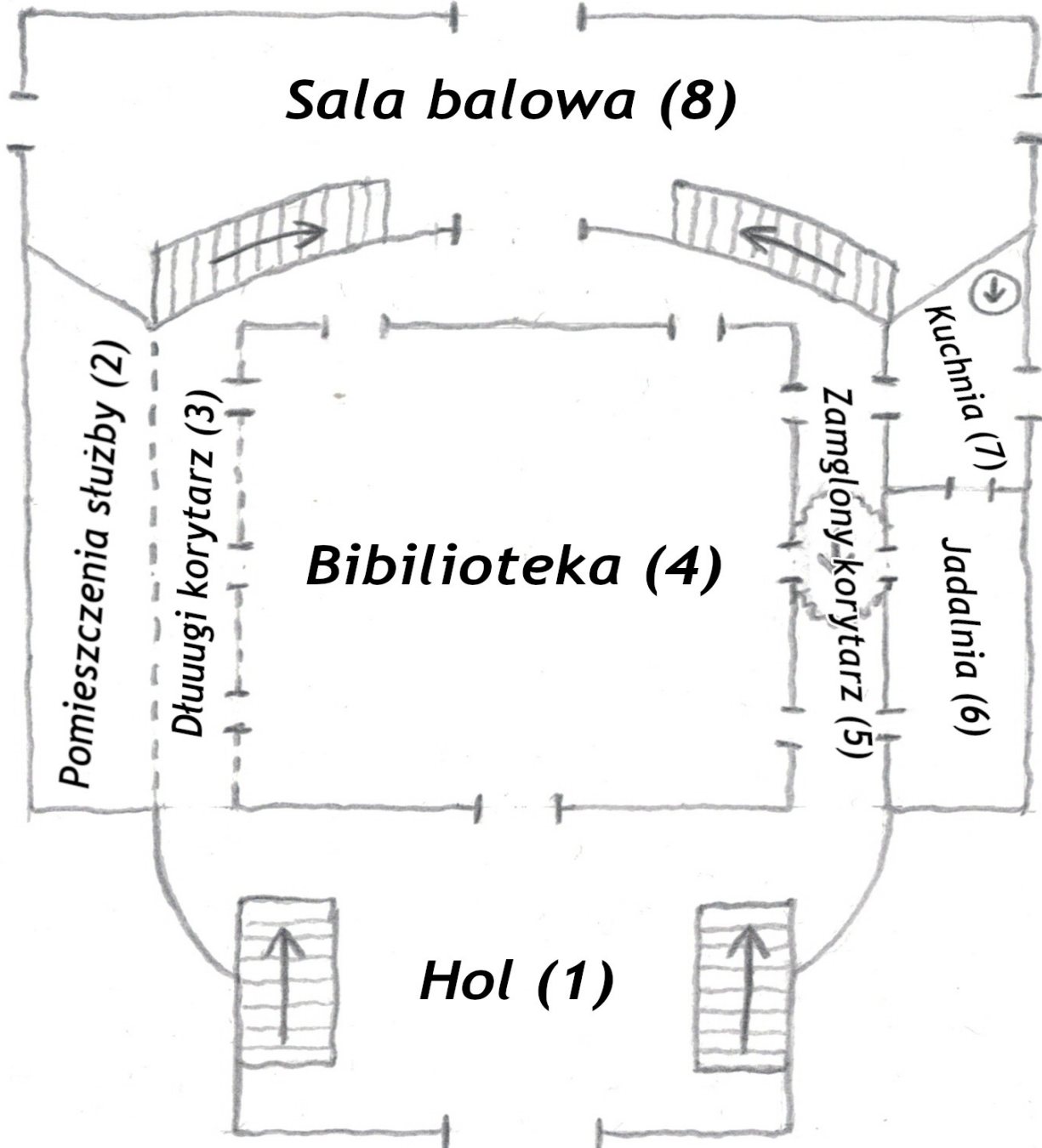
Ogary Manfreda miały charakter równie paskudny co ich właściciel. Przyzwyczajone do smaku ludzkiego mięsa bestie rozszarpały każdego nieszczęśnika wskazanego przez swojego pana. Po śmierci niewiele się zmieniło.

SZ	WW	US	S	WT	I	ZW	ZR	Int	SW	Ogd	Żyw
7	35	-	35	35	40	30	-	-	-	-	12

Cechy: Broń +6, Nie czuje bólu, Ożywienie, Strach (2), Terytorialny, Widzenie w mroku

Parter

Poglądowa mapa parteru:



Hol (1)

Przestronne, duże pomieszczenie z kryształowym żyrandolem ozdobione gobelinami i obrazami (na których dominują odcienie czerwieni). Wielkie schody z balustradą z ludzkich kości prowadzą na piętro przed wejście do skarbcza. Naprzeciwko drzwi wejściowych znajduje się główne wejście do biblioteki, o czym informuje wielki napis nad drzwiami w języku klasycznym:

„WSPANIAŁY KSIĘGOZBIÓR HRABINY GABRIELLI VON ROTHBURG”

Zaraz po wejściu bohaterów, pojawi się przy nich duch majordomusa Mortimera, który uprzejmie ich powita, zapyta jak minęła podróż i wręczy dwa klucze do pokoi gościnnych (numer 9 i 10). Zaproponuje im również dołączenie do innych gości w sali balowej lub jadalni.

- **Majordomus Mortimer**

Mortimer tak dobrze zarządzał majątkiem hrabiny, że nawet po śmierci nie zrezygnowano z jego usług. Chociaż ten elegancki duch nie jest w stanie dostrzec aktualnego stanu rezydencji, wciąż stara się sumiennie wykonywać swoje obowiązki.

Mortimer chętnie porozmawia z bohaterami i wskaże im pomieszczenia których szukają, jednak nie wspomni o ewentualnych przeszkodach na ich drodze (nie jest świadomy ich istnienia). Zapytany o hrabinę, opowie o niej w samych superlatywach.

Mortimer traktuje wszystkich odwiedzających jak gości hrabiny i będzie zwracał się do bohaterów graczy z ogromnym szacunkiem. Jeśli gracze zaczną niszczyć rezydencję (wybijać okna, rąbać meble, wynosić rzeczy bez zgody hrabiny) albo atakować Mortimera, ten przyzwie trzech służących i dwóch ochroniarzy aby wyrzucili niegrzecznych gości za drzwi (choć ożywieńcy będą woleli zatłuc bohaterów na miejscu). Mortimer będzie unikał ciosów i krytykował bohaterów za stosowanie przemocy. Nigdy nie zaatakuje.

SZ	WW	US	S	WT	I	ZW	ZR	Int	SW	Ogd	Żyw
6	-	-	40	30	50	60	40	50	30	50	13

Cechy: Eteryzny, Ożywieńiec, Strach (2), Widzenie w mroku

Pomieszczenia służby (2)

60 ponumerowanych pomieszczeń skrywa hordy szkieletów i niewiele łupów (oprócz pomieszczenia 41). Oczywiście ciekawscy bohaterowie mogą zajrzeć do wszystkich. Jeśli bohaterowie wejdą do pomieszczenia, nieumarli którzy się w nim znajdują spróbują ich grzecznie wyprosić przy pomocy jęczenia i wypychania za drzwi. Jeśli bohaterowie w ciągu minuty nie opuszczą pomieszczenia, nieumarli ich zaatakują.

Numery pomieszczeń	Rodzaj pomieszczenia
1 – 20	Kwatery służących – k10 szkieletowych służących krząta się po pomieszczeniu wypełnionym starymi, zniszczonymi meblami. Przeszukanie pomieszczenia (<i>test percepcji +20</i>) umożliwi znalezienie (PS testu + 1)k10 miedzianych pensów.
21 – 30	Składzik na miotły – małe, zakurzone pomieszczenie pełne wiader, mioteł, mopów, szmat i starego mydła.
31 – 40	Skład narzędzi – małe, zagracone pomieszczenie pełne starych, ale wciąż nadających się do użytku narzędzi (można tu znaleźć wszystkie przedmioty o dostępności powszechnej z tabelki narzędzia i zestawy ze strony 303 podręcznika głównego).
41	Skład tkanin i pościeli – spore pomieszczenie pełne zarówno podartych szmat, jak i drogocennych, choć brudnych i zakurzonych jedwabów oraz aksamitów. Rozpoznanie wartościowych materiałów wymaga <i>testu wyceny+20</i> , albo posiadania odpowiedniego rzemiosła lub sztuki. Znajduje się tu 8 bel wartościowych materiałów, każda warta około 8 koron.
42 – 55	Kwatery ochrony – k10 szkieletowych ochroniarzy krząta się po pomieszczeniach wypełnionym starymi, zniszczonymi meblami i stojakami wypełnionymi pordzewiałą bronią i dziurawymi pancerzami. Przeszukanie pomieszczenia (<i>test percepcji +20</i>) umożliwi znalezienie (PS testu + 1)k10 miedzianych pensów.
56 – 60	Skład zapasowej służby – obrzydliwe pomieszczenia pełne ludzkich szkieletów i gnijących zwłok nieszczęśników zabitych przez sługi hrabiny. W momencie, gdy któryś służący, albo ochroniarz zostanie zniszczony, jedno z leżących tu ciał wstanie, aby zająć jego miejsce.

Dłuuugi korytarz (3)

Korytarz po lewej stronie parteru jest znacznie dłuższy niż cała posiadłość i sąsiadująca z nim biblioteka – ma długość około 3 kilometrów. Po jego prawej stronie znajdują się trzy wejścia do biblioteki (każde oddalone od poprzedniego o kilometr, chociaż z drugiej strony dzieli je tylko 50 metrów).

Po lewej stronie korytarza znajduje się około 60 ponumerowanych pomieszczeń dla służby. Hordy szkieletowych służących i ochroniarzy włączają się po korytarzu oraz bezrozumnie kursują między licznymi składzikami i kwaterami.

Biblioteka (4)

Wielkie pomieszczenie zajmujące cały środek parteru to prawdziwy labirynt regałów. Stare księgi, opasłe tomiściami i zwoje z plugawymi zaklęciami są stale przekładane i układane na nowe wymyślne sposoby przez przerażającego bibliotekarza.

Przy wejściach od strony korytarzy i sali balowej wiszą tabliczki z napisami w języku staroświatowym i klasycznym:

„ZACHOWAJ CISZĘ!

NIE DOTYKAJ KSIĄG!

NIE PATRZ MU W OCZY!

Z dokładnym regulaminem korzystania z biblioteki i opisem procedury wypożyczenia książek można zapoznać się przy głównym wejściu do biblioteki od strony holu.”

Przy głównym wejściu (od strony holu) znajduje się stół na którym stoi sterta czystych pergaminów, kilka kałamarzy, pióra do pisania, księga z regulaminem i tabliczka z napisami w języku staroświatowym i klasycznym:

„ZACHOWAJ CISZĘ!

NIE DOTYKAJ KSIĄG!

NIE PATRZ MU W OCZY!

Przed korzystaniem z biblioteki zapoznaj się z niniejszym regulaminem”

Leżącego na stole „Regulaminu korzystania z wspaniałego księgozbioru hrabiny Gabrielli von Rothburg” nie można podnieść – jest magicznie przytwierdzony do podłoża. Tekst regulaminu jest napisany w kilkudziesięciu językach i sam otwiera się przed najbliższą postacią na stronach, które jest w stanie

zrozumieć (oczywiście jeśli potrafi czytać). Regulamin i opis procesu wypożyczania można podsumować w kilku punktach:

1. *Każdy gość hrabiny może wypożyczać książki z jej bogatego księgozbioru.*
2. *Aby wypożyczyć książkę – jej tytuł lub opis należy spisać na pergaminie. Pergamin podnieść do góry i poczekać, aż bibliotekarz wymieni pergamin na oczekiwaną książkę (poleca się nie patrzeć w górę podczas procesu wypożyczania i **POD ŻADNYM POZOREM NIE PATRZEĆ MU W OCZY**).*
3. *Aby oddać książkę należy ją odłożyć na dowolny regał lub trzymać w górze dopóki nie odbierze jej bibliotekarz (poleca się korzystać z pierwszego sposobu).*
4. *Samodzielne wypożyczanie książek jest zabronione i może mieć fatalne konsekwencje.*
5. *Jeśli nie możesz znaleźć żadnych drzwi to prawdopodobnie masz przy sobie za dużo książek. Każdy gość hrabiny może wynieść tylko jedną wypożyczoną książkę poza teren biblioteki.*

Jeśli bohater jest w stanie podać nazwę książki lub opisać ją na pergaminie, bibliotekarz zabierze pergamin i po chwili wręczy mu poszukiwaną książkę. Bogaty księgozbiór hrabiny jest idealnym miejscem na wzbogacenie swojego ekwipunku o zakazaną książkę magii, cenną książkę historyczną, opasły słownik albo pospolite romansidło. W podobny sposób można zdobyć **kamienną książkę znudzonego mędrca** (patrz drzwi do skarbcza, bibliotekarz nie pomyli jej z żadną inną książką). Kamienna książka nie wlicza się do limitu wypożyczonych książek – można ją wynieść razem z inną.

Jeśli bohaterowie zabiorą z regału jakąkolwiek książkę lub zwój, wszystkie drzwi znikną a bibliotekarz będzie ich atakować dopóki książka nie trafi z powrotem na regał. Po odłożeniu zabranej książki drzwi wrócą na swoje miejsce, a bibliotekarz da im spokój. Drzwi znikną również, jeśli bohater będzie miał przy sobie więcej niż jedną książkę (nie ma limitu wypożyczeń książek, ale bibliotekę można opuścić tylko z jedną).

Sprawne poruszanie się w tym regałowym chaosie wymaga udanego **testu nawigacji -20**, jeśli test się uda bohaterowie mogą udać się do dowolnego wyjścia, jeśli test się nie uda bohaterowie lądują przy losowym wyjściu:

Wynik k10	Wyjście
1 – 2	Główne wyjście (do holu)
3	Dolne drzwi na długi korytarz (naprzeciwko pomieszczenia 10)
4	Środkowe drzwi na długi korytarz (naprzeciwko pomieszczenia 30)
5	Górne drzwi na długi korytarz (naprzeciwko pomieszczenia 50)
6	Lewe drzwi przy sali balowej
7	Prawe drzwi przy sali balowej
8	Górne drzwi na zamglony korytarz (naprzeciwko kuchni)
9	Środkowe drzwi na zamglony korytarz (wyjście na dziurę do piwnicy)
10	Dolne drzwi na zamglony korytarz (naprzeciwko jadalni)

- **Bibliotekarz**

Dawny asystent hrabiny Gabrielli był wyjątkowo gadatliwy i ciekawski. Przez lata wiernie tłumaczył stare teksty oraz katalogował zakazane księgi, jednak krzyki ofiar hrabiny dręczyły go każdej nocy i zaczął popełniać błędy...

Hrabina postanowiła ulepszyć swojego asystenta. Przeszyła mu dodatkowe pary rąk, aby sprawniej układał księgi, wycięła powieki, aby bez przerwy mógł wpatrywać się w plugawe tomy i zaszyła usta, aby nie denerwował jej dłużej swoim gadaniem. Oczywiście asystent nie przeżył operacji, ale dla hrabiny, to nigdy nie był problem...

Ta nieszczęsna istota, wyglądająca jak pajak z oszpeconą ludzką głową i ludzkimi kończynami, opiekuje się biblioteką. Zazwyczaj przemieszcza się nad regałami, wbijając swoje silne kończyny w sufit.

Bibliotekarz będzie starał się unikać kontaktu z bohaterami, ukrywając się między regałami. Jeśli bohaterowie zaczną krzyczeć, niszczyć regały albo zabierać z nich książki, bibliotekarz zaatakuje. Jeśli bohaterowie spojrzą istocie w jej przekrwione, smutne oczy, ta przypomni sobie o tym, że była kiedyś taka jak oni – wścieknie się (zyskuje cechę szalał bojowy) i zaatakuje bohaterów.

SZ	WW	US	S	WT	I	ZW	ZR	Int	SW	Ogd	Żyw
8	55	-	50	50	55	55	60	30	50	-	20

Cechy: Broń +9, Groza (3), Nie czuje bólu, Ożywienie, Terytorialny, Widzenie w mroku, Wspinacz

Zamglony korytarz (5)

Nad posadzką w prawym korytarzu unosi cię magiczna, gęsta, czarna mgła (czarodziej może ją rozproszyć *testem języka magicznego +20*, mgła zniknie na PS testu + 1 min). Sama mgła nie jest szkodliwa, jednak ukrywa znajdującą się na samym środku korytarza, długą na 6 metrów dziurę. Osoba, która wpadła do dziury, spada na górę siana na samym środku piwnicy (brak obrażeń od upadku). Jeśli bohater przez ponad 10 sekund będzie stał na krawędzi dziury, Mon-Dralla spróbuje go złapać za nogę i wciągnąć do piwnicy (dostrzeżenie wielkiej łapy, wymaga zdania *testu percepcji -10*).

Po lewej stronie korytarza znajdują się trzy wejścia do biblioteki. Po prawej stronie dwa wejścia do jadalni i jedno do kuchni. Środkowe wejście do biblioteki i drugie drzwi do jadalni wychodzą prosto na dziurę w korytarzu.

Jadalnia (6)

Czterech szkieletowych służących rozkłada srebrną zastawę na mahoniowych stołach, tylko po to żeby po chwili schować ją z powrotem do pobliskich szafek. Bez przerwy powtarzają te dwie czynności nie zważając na bohaterów.

Jeśli bohaterowie zabiorą coś ze stołu lub z szafek, służący ich zaatakują. Jeśli postacie graczy usiądą przy stole, służący przestaną wykonywać swoje czynności, upewnią się, że bohaterowie mają podaną zastawę i pójdą do kuchni poinformować braci Baleków o obecności gości (patrz kuchnia).

W jadalni jest łącznie 30 srebrnych talerzy (każdy wart 10 szylingów) i około 80 srebrnych sztućców (każdy wart 2 szylingi). Jedna z szuflad jest zamknięta (*zamek -10, PS 3*), znajduje się w niej duży **kamienny widelec głodnego mędrca** (patrz drzwi do skarbcza).

Kuchnia (7)

Duże, śmierdzące zwłokami i zgniłym mięsem pomieszczenie jest królestwem braci Baleków. Od rana do wieczora przygotowują swoje obleśne dania dla gromady martwych gości i służących hrabiny. Z kuchni można przejść do piwnicy oraz wyjść do ogrodów.

Bracia wiedzą, że **kamienny widelec głodnego mędrca** znajduje się w zamkniętej szufladzie w jadalni i mają do niej klucz. Oddadzą go bohaterom jeśli ci przygotują im coś smacznego (*test rzemiosło (gotowanie) +0*), albo bohaterowie przetestują (i pochwalą) ich nowy, wyjątkowo plugawy przepis (po zjedzeniu *test odporności +0*, każdy poziom porażki w teście to 1 stan zatrucia).

Jeśli bracia polubią bohaterów, powiedzą im o Mon-Dralli w piwnicy i ukrytej tam **kamiennej butelce spragnionego mędrca**.

Jeśli bohaterowie obrażą braci Baleków albo co gorsza ich potrawy, bracia zaatakują.

- **Hani Balek i Kani Balek**

Bracia Balekowie to wyśmienicy, niziołczy kucharze, jednak ich dobór składników jest równie obrzydliwy, co przerażający. Przez wiele lat delectowali się ludzkim, elfim, krasnoludzkim, a nawet niziołczym mięsem, przez co zaczęli przypominać obleśne skrzyżowanie niziołka z ghulem.

Mają paskudny charakter, ale uwielbiają pochwały, „dobre jedzenie” i istoty którym smakują ich dania. Istoty którym ich dania nie smakują, najczęściej stają się ważnym składnikiem nowych potraw.

SZ	WW	US	S	WT	I	ZW	ZR	Int	SW	Ogd	Żyw
4	50	40	30	40	60	55	40	30	40	20	13

Cechy: Broń (Tasak) +8, Rozmiar (Mały), Strzelanie (Nóż kuchenny) +4 (4), Terytorialny (kuchnia i jadalnia), Ugryzienie +5, Widzenie w ciemności

Sala balowa (8)

Wielkie pomieszczenie z ogromnym kryształowym żyrandolem i sporą antresolą, z której można przejść na piętro posiadłości. Z sali można wyjść do ogrodów, albo przejść na korytarz za biblioteką.

Na wysadzonym kolorowymi płytkami parkiecie wirują ledwo widoczne duchy w postrzępionych dworskich sukniach i kaftanach. Przyśpieszają i zwalniają, dostosowując się do skocznej, niepokojącej muzyki granej przez 4 ożywieńców na antresoli.

Po zauważeniu bohaterów, nieumarli muzycy przywitają się z nimi i zapytają jaki utwór mają zagrać za chwilę. Muzycy mają przy sobie **kamienną lirę głośnego mędrca** i oddadzą ją graczom bez problemu.

Jeśli bohaterowie zachowują się przyjaźnie wobec muzyków, ci poproszą ich o: *„zastępstwo w zabawianiu gości, gdy my rozprostujemy kości – dosłownie i w przenośni”*. Jeżeli bohaterowie zgodzą się na tą propozycję, muzycy opuszczą swoje miejsca i przez chwilę pochodzą po ogrodach, gdzie zamienią kilka słów z wielkim łowczym (jeśli nie został pokonany), chociaż ten nie będzie zbyt rozmowny. Podczas nieobecności muzyków każdy bohater powinien wykonać **test dowolnego kuglarstwa, muzyki lub występów +20**. Za każdy poziom porażki w teście, bohatera atakuje jeden roztańczony duch! Krytyczna porażka w teście sprawia, że kipiące ze wściekłości duchy tworzą roztańczony rój i atakują bohaterów – muzycy wbiegają z powrotem do sali balowej i będą próbować uspokoić wściekłe duchy (zajmie im to 6 rund, po których sytuacja wróci do normy). Za każdy poziom sukcesu w testach, muzycy wręczą bohaterom po 2 złote korony, po czym im podziękują i wrócą do grania.

Zaatakowanie muzyków lub tańczących na parkiecie duchów, rozwścieczy duchy które uformują roztańczony rój i zaatakują bohaterów. Muzycy będą się wycofywać i wzmacniać rój duchów swoją muzyką:

Liczba „żywych” muzyków	Modyfikatory dla roju duchów
4	+ 3 obrażenia, +30 WW, +20 ZW
3	+ 2 obrażenia, + 20 WW, +10 ZW
2	+ 1 obrażenie, + 10 WW
1	+ 10 WW
0	Wszystkie duchy znikają

- **Wolfgang, Amadeus, Johann i Sebastian**

Występ muzyków tak bardzo spodobał się hrabinie, że postanowiła ich otruć podczas uczt, aby zatrzymać ich na stałe.

Ta czwórka muzyków od kilkadziesiąt lat gra dla gromady duchów w sali balowej. Nie przejmują się swoim stanem, ani stanem otoczenia. Po prostu lubią razem grać i cieszą się, że gromada duchów docenia ich twórczość.

Ożywieni będą bardzo przyjacielsko nastawieni do bohaterów graczy i chętnie z nimi porozmawiają (zwłaszcza o muzyce i sztuce).

SZ	WW	US	S	WT	I	ZW	ZR	Int	SW	Ogd	Żyw
3	20	20	30	30	30	15	60	35	35	50	12

Cechy: Broń (Instrumenty) +4, Ożywienie, Widzenie w mroku

- **Roztańczony duch**

Duch gościa hrabiny, trzymany na tym świecie przez magię i muzykę. Poza wirującym na parkiecie ubranie sam duch jest niemal niewidoczny. Zniszczenie ubrania wystarczy, aby wygnać tę przeklętą (i świetnie tańczącą) duszę z tego świata.

SZ	WW	US	S	WT	I	ZW	ZR	Int	SW	Ogd	Żyw
6	30	-	20	10	40	40	40	5	10	-	1

Cechy: Broń +2, Latanie (10), Ożywienie, Widzenie w mroku

- **Roztańczony rój**

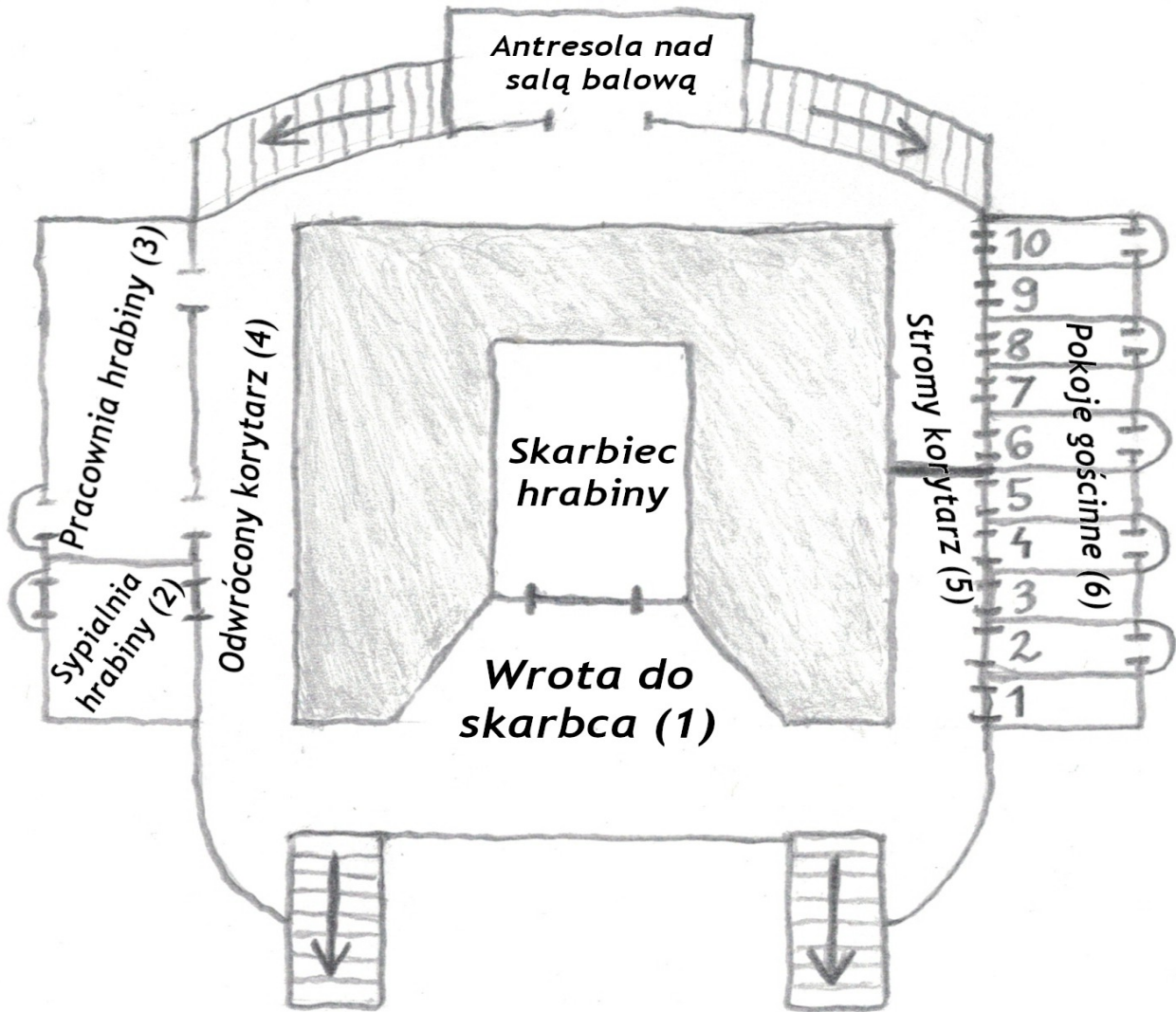
Gdy coś rozwścieczy roztańczone duchy, te formują rój i wspólnie rzucają się na przyczynę swojego gniewu! Ta horda duchów, wyglądająca jak wielka kula wirujących ubrań, rozszarpuje swoich wrogów w rytmie najpopularniejszych przebojów Starego Świata.

SZ	WW	US	S	WT	I	ZW	ZR	Int	SW	Ogd	Żyw
6	30	-	40	40	40	50	40	5	10	-	50

Cechy: Broń +4, Dekoncentrujący, Latanie (10), Ożywienie, Rój, Widzenie w mroku

Piętro

Poglądowa mapa piętra:



Wrota do skarbcza (1)

Wielkie schody z holu prowadzą prosto przed wrota chronione potężną magią. Nad bramą do skarbcza znajduje się napis w języku klasycznym:

„Serce hrabiny otwiera bramy jedynie za pozwoleniem czterech mędrców”

Przy wrotach do skarbcza stoją cztery posągi brodatych starców w togach, a pod każdym znajduje się inskrypcja w języku klasycznym:

1. **Głodny mędrzec** – wychudzony starzec trzyma talerz pełny jedzenia.

Inskrypcja:

*„Prawdziwy mędrzec prędzej umrze z głodu niż zniży się do poziomu barbarzyńców.
Ale głodny nie da rady zmienić świata.”*

2. **Spragniony mędrzec** – zdziwiony starzec wpatruje się w pusty kielich.

Inskrypcja:

*„Prawdziwy mędrzec stara się zachować sprawność umysłu. Ale znacznie lepiej
myśli się przy pełnym kielichu.”*

3. **Niepewny mędrzec** – zrozpaczony starzec stara się zakryć swoją twarz.

Inskrypcja:

*„Prawdziwy mędrzec zdaje sobie sprawę, jak niewiele wie. Ale wystarczy jedna
księga, aby zdać sobie sprawę jak niewiele wie każdy z nas.”*

4. **Głośny mędrzec** – wściekły starzec wygląda jakby krzyczał z całych sił.

Inskrypcja:

*„Prawdziwy mędrzec wie, że krzyk nie kończy kłótni. Ale wystarczy trochę muzyki
aby uspokoić najdziksza bestię.”*

Aby otworzyć skarbiec, każdy z mędrców musi otrzymać odpowiedni przedmiot – głodny mędrzec musi otrzymać kamienny widelec z jadalni, spragniony mędrzec kamienną butelkę z piwnicy, niepewny mędrzec kamienną księgę z biblioteki a głośny mędrzec kamienną lirę z sali balowej. Przedmioty będą wibrować obok skarbcza i wyciągnięte w pobliżu rzeźb same podlecą do odpowiedniego mędrca. Po odzyskaniu wszystkich czterech przedmiotów – na środku wrót odłoni się niewielkie wgłębienie na drogocenny rubin hrabiny.

Jeśli bohaterowie obiecali pomóc malowanej zjawie, ta dołączy do nich po odnalezieniu wszystkich przedmiotów i otworzy wrota przy pomocy rubinu.

Gdy rubin zostanie umieszczony w bramie, skarbiec stanie przed nimi otworem (a malowana zjawa błyskawicznie wleci do skarbcza aby jak najszybciej dotrzeć do wielkiego obrazu).

Sypialnia hrabiny (2)

Duże pomieszczenie pełne najlepszej jakości mebli i portretów namalowanych przez hrabinę. Większość obrazów przedstawia jej sługusów (wielki łowczy, majordomus Mortimer, Hani Balek, Kani Balek, muzycy z sali balowej, bibliotekarz i Mon-dralla), a każdy z nich jest podpisany. Jeśli bohaterowie pokonają któregoś z nich, obraz który go przedstawiał będzie pusty. W pokoju znajdują się jeszcze dwa portrety – jeden pusty podpisany jako Klaus Abendtot i jeden przedstawiający upiorną ociekającą farbą zjawę z pracowni podpisany jako „*Autoportret*”.

Bohaterowie mogą tu znaleźć 32 korony, 65 szylingów, 4 mikstury lecznicze (stare, ale działające), 3 księgi o nekromancji (każda warta 20 koron i spalenie na stosie za jej posiadanie) oraz fragment opisu nieudolnie przerobionego rytuału transformacji w lisza z dopiskiem „*zdrada będzie bolesna, ale wieczność będzie piękna*” (rozpoznanie rodzaju rytuału wymaga znajomości języka magicznego lub odpowiedniej wiedzy).

Z pomieszczenia da się wyjść na odwrócony korytarz (drzwi są dość wysoko) i balkon (drzwi na korytarz i balkon są zamknięte na **zamek -20, PS 6** i nie da się ich łatwo otworzyć od wewnątrz).

Między balkonem w sypialni i balkonem w pracowni można przeskoczyć wykonując **test atletyki +0** lub przejść po gzymsie wykonując **test wspinaczki +0**. Porażka w teście oznacza upadek z 4 metrów do ogrodów.

Pracownia hrabiny (3)

W tym miejscu hrabina oddawała się sztuce i plugawym nekromantycznym praktykom. Duże pomieszczenie jest wypełnione zakrwawionymi klatkami (pustymi), sztalugami, płótnami malarskimi i wiadrami farby. Na 4 sztalugach stojących w rogach pomieszczenia znajdują się obrazy, pomiędzy którymi przemieszcza się ociekająca farbą, jęcząca zjawa. Ta nędzna kreatura to dusza przeklętej hrabiny, która zachowała niewielką część swojej dawnej potęgi.

Gdy bohaterowie wejdą do pracowni, zjawa natychmiast ich zauważy i zacznie błagać o pomoc w zdjęciu z siebie klątwy. W zamian zaoferuje pomoc w dostaniu się do skarbcza i obieca, że bohaterowie będą mogli wynieść z posiadłości wszystko co

tylko zdołają unieść. Nawet gdy bohaterowie ją zaatakują, ta będzie jedynie unikać ich ataków i wciąż będzie błagała o pomoc (walka rozpocznie się jeśli bohaterowie spróbują zniszczyć obrazy w rogach pomieszczenia, albo hrabina uzna, że bohaterowie nigdy jej nie pomogą). Zapytana o nieumarłych, zakrwawione klatki i inne potworności znajdujące się w posiadłości, zjawa opowie im o swojej nieszczęśliwej miłości do młodego czarodzieja, który okazał się nekromantą i wykorzystał jej naiwność do swoich własnych celów, co skończyło się klątwą, cierpieniem i złamanym sercem.

Jeśli bohaterowie zgodzą się pomóc zjawie, ta opowie im o kamiennych przedmiotach (książka, widelec, lira i butelka) które muszą zwrócić czterem posągom przy wejściu do skarbcza i gdzie się one znajdują (biblioteka, jadalnia, sala balowa i piwnica). Poprosi aby nie krzywdzić innych lokatorów posiadłości, ponieważ cierpią tak samo jak ona i można ich wszystkich ocalić. Jeśli bohaterowie potrzebują pomocy w zdobyciu kamiennej książki z biblioteki, zjawa wręczy im pergamin (oblepiony farbą) z nazwą książki i opisz proces wypożyczania książek z biblioteki.

Podczas walki zjawa poza zwykłymi atakami, będzie mogła na początku swojej rundy wykonać dodatkowo jedną z akcji specjalnych:

1. **Służba!** - zjawa wzywa do pomocy dwóch szkieletowych służących
2. **Ochrona!** - zjawa wzywa do pomocy jednego szkieletowego ochroniarza
3. **Bryzg farby!** - zjawa wykonuje atak dystansowy w każdego bohatera. Sukces testu oznacza nałożenie stanu oślepienia na bohatera (atak nie zadaje obrażeń).
4. **Moje dzieło!** - jeśli jeden z obrazów hrabiny jest zagrożony, zjawa może się do niego natychmiast przenieść.

Zniszczenie każdego obrazu w pracowni odbiera jej 10 punktów maksymalnej żywotności. Zniszczenie wszystkich 4 obrazów niszczy zjawę, po której zostaje tylko kolorowa plama i piękny czerwony rubin – klucz do skarbcza (rubinu nie można wynieść z posiadłości, dopóki nie zostanie zniszczony wielki obraz w skarbcu).

4 obrazy, w rogach pomieszczenia, przedstawiają fragmenty posiadłości – bibliotekę, jadalnię, salę balową i ogrody w przepiękny (nieadekwatny do rzeczywistości) sposób, ale podczas walki zmieniają się w pokrętne i obrzydliwe dzieła. Bohater, który będzie chciał zniszczyć obraz musi zdać **test opanowania +20**, jeśli test się nie powiedzie, bohater będzie mógł jedynie wpatrywać się w okropności na płótnie i straci swoją rundę. Jeśli test się uda, bohater niszczy obraz – w końcu to tylko kawałek płótna.

- **Hrabina – Malowana Zjawa**

Przeklęta forma hrabiny to ociekająca różnokolorowymi farbami kreatura, niezdolna do opuszczenia pracowni i kontrolowania reszty posiadłości. Nienawidzi prosić o pomoc, ale jeszcze bardziej nienawidzi swojego przeklętej formy. Będzie miła dla bohaterów i spróbuje im pomóc z ich problemami, ale wszystko zmieni się, gdy przestaną wykonywać jej polecenia.

SZ	WW	US	S	WT	I	ZW	ZR	Int	SW	Ogd	Żyw
6	50	50	40	50	60	50	80	60	60	60	40

Cechy: Broń (kolorowe szpony) +7, Dekoncentrujący, Ożywienie, Regeneracja, Widzenie w mroku

Odwrócony korytarz (4)

Korytarz po lewej stronie piętra ma 3 metry wysokości i jest odwrócony – pod nogami bohaterów znajduje się sufit z którego unoszą się żyrandole, a nad ich głowami znajduje się posadzka z której zwisają krzesła i komody.

Chociaż wyposażenie bohaterów nigdzie się nie wybiera, to przedmioty upuszczone przez nich w tym korytarzu zamiast spadać, będą się unosić i pozostaną nad ich głowami.

Po lewej stronie korytarza znajdują się bogato zdobione drzwi do sypialni hrabiny i otwarte drzwi do jej pracowni (oczywiście również są odwrócone). Drzwi do sypialni są zamknięte, a ich otworzenie może być bardzo wymagające (**zamek -20, PS 6**), oczywiście pod warunkiem, że bohaterowie do niego dosięgną. Pomieszczenia za drzwiami nie są odwrócone.

Stromy Korytarz (5)

Po prawej stronie prawego korytarza znajdują pokoje gościnne, niestety między pokojem numer 5 i 6, korytarz wystrzeliwuje pionowo w górę, aby 6 metrów wyżej powrócić do normy. Na szczęście, dziwna magiczna anomalia nie uszkodziła żadnego pokoju, ale wspinaczka po pionowej ścianie pokrytej czerwonym dywanem będzie trudna (**test wspinaczki -10**, porażka w teście oznacza upadek z tylu metrów ile wyniosła liczba poziomów porażki, maksymalnie 6).

Pokoje gościnne (6)

Pokoje dla gości i zaufanych sług hrabiny są przestronne i bardzo dobrze wyposażone, chociaż mogą skrywać niemiłe niespodzianki.

Wszystkie drzwi są zamknięte (*zamek +0, PS 2*), ale pokoje sług hrabiny otworzą się po ich pokonaniu, umożliwiając bohaterom przeszukanie rzeczy zniszczonej istoty. Pokoje numer 2, 4, 6, 8 i 10 mają balkony między którymi można przeskakiwać wykonując *test atletyki +0* lub przejść po gzymsach wykonując test *wspinaczki +0*. Porażka w teście oznacza upadek z 5 metrów do ogrodów. Drzwi balkonowe są otwarte, a drzwi pokoi można otworzyć od środka.

Numer pokoju	Opis Pomieszczenia
1	Pokój Wielkiego Łowczego – pomieszczenie wypełnione trofeami myśliwskimi (wartymi około 20 koron). Nad łóżkiem wisi pięknie ozdobiona ciężka kusza (zalety: praktyczny, wysmienity).
2	Pokój Majordomusa Mortimera – wyjątkowo uporządkowane pomieszczenie, w którym bohaterowie mogą znaleźć 3 korony i pęk kluczy (otwierają każde drzwi w posiadłości).
3	Pokój muzyków – pomieszczenie wypełnione starymi instrumentami i zapisami nutowymi. Bohaterowie mogą tu znaleźć 5 koron.
4	Pokój braci Baleków – pomieszczenie wypełnione akcesoriami kuchennymi i pergaminami z przepisami kulinarnymi. Bohaterowie mogą tu znaleźć 12 koron i 3 toniki na trawienie.
5	Pokój Bibliotekarza – bardzo zakurzone pomieszczenie pełne podartych ksiąg i zniszczonych mebli. Na biurku znajduje się nadpalony pergamin z napisami w języku staroświatowym: <i>„...krzyki nie ustają. Nie mogę zamknąć oczu, bo widzę twarze ludzi idących na rzeź. Muszę odejść i uporać się z tym bez twojej pomocy szlachetna Pani. Wiele razy narzekała Hrabina na moje gadulstwo, ale przysięgam, że nikomu nie wyjawię sekretów ani zainteresowań Jaśnie Pani. Służyłem wiernie przez tyle lat, ale już nie mog...”</i> Bohaterowie mogą tu znaleźć 8 koron.
6	Pokój Klausa – pomieszczenie wygląda jak po pożarze. Na spalonym łożu znajdują się spopielone zwłoki Klausa Abandtota, dookoła których namalowano białą farbą plugawe magiczne runy. Jedynym obiektem bez śladów po ogniu jest portret na ścianie przedstawiający wrzeszczącego brodatego mężczyznę w ciemnych, płonących szatach. Obraz ma podpis w języku klasycznym: <i>„Drogi Klausie oddałam ci swoje serce a wieczność sama sobie wzięłam”</i> Bohaterowie mogą znaleźć w resztkach spalonych mebli 7 koron i 23 szylingi

7	Mały pokój – pomieszczenie mające metr wysokości i 2 metry szerokości (ale drzwi normalne). Wszystkie meble są dostosowane do wielkości pokoju. Bohaterowie mogą tu znaleźć 100 malutkich koron (niestety ze względu na wielkość są warte tylko 1 normalną koronę).
8	Pokój zalany wodą – pokój jest cały wypełniony wirującą wodą, która nie wylewa się poza obręb pomieszczenia. Przedostanie się przez pokojowy wir i pływające w nim meble wymaga testu pływania +20 . Przeszukanie pokoju wymaga testu pływania +0 . Bohaterowie mogą tu znaleźć 6 koron i 29 szylingów.
9	Odwrócony pokój – pomieszczenie jest odwrócone na podobnej zasadzie co odwrócony korytarz (sufit pod nogami bohaterów, posadzka i meble nad nimi). Jeśli bohaterowie dostaną się do wiszących nad nimi mebli mogą znaleźć w nich 6 koron i 14 szylingów.
10	Bezpieczny pokój – jedyne normalne pomieszczenie w całej posiadłości. Bohaterowie mogą tu bezpiecznie odpocząć w bardzo komfortowych warunkach. Każdego ranka szkieletowi służący sprzątają to pomieszczenie i wymieniają pościel (jeśli bohaterowie zostawili coś w pokoju, szkielety wyniosą to do holu).

Piwnica

Piwnica posiadłości jest jednym ogromnym pomieszczeniem, w którym znajduje się kilka cel więziennych i mnóstwo półek z winami, a na jej środku, pod dziurą w zamglonym korytarzu usypano stos siana. Z piwnicy da się wyjść do ogrodów i kuchni.

Piwnica jest pilnowana przez Mon-Drallę. Ten wielki, inteligentny (jak na ghula) i przyjaźnie nastawiony ghul pilnuje **kamiennej butelki spragnionego mędrca**, która stoi na jednym z regałów z winem. Pozwoli ją zabrać w zamian za coś do jedzenia (najchętniej zje jednego z bohaterów lub danie braci Baleków, w miarę świeże zwłoki też się nadadzą) albo rozwiązując kilka jego zagadek.

Przykładowe zagadki (i rozwiązania) Mon-Dralli:

1. *Nie je, nie pije, a chodzi i bije.*

(Ożywieniec, szkielet, zombie itp.)

2. *Wspaniale gotują i świetnie smakują.*

(Niziołki)

3. *Ogród patroluje i świetnie się czuje, strzela w każdego, dwa psy ma do tego.*

(Wielki łowczy hrabiny)

4. *Biała skorupa co pyszności skrywa, a jak ją rozgryźć to sama wypływa.*

(Kości i szpik)

5. *Najmądrzejszy jest w tym budynku, pilnuje więźniów bez odpoczynku.*

(Mon-Dralla)

6. *Wóz jechał z Altdorfu do Nuln z prędkością 6 mil na godzinę, ale zatrzymał się na 3 dni w Kemperbadzie. W tym samym czasie barka rzeczna płynęła z prędkością 8 mil na godzinę, ale nurt Reiku spowalniał ją o połowę. Pytanie: dlaczego Mon-Dralla to najwspanialszy ghul na świecie?*

(Istnieje wiele odpowiedzi na to pytanie)

Mon Dralla jest dosyć pobłażliwy, grunt żeby bohaterowie wystarczająco go chwalili, a zgodzi się oddać kamienną butelkę.

Jeśli Mon-Dralla wciągnie jednego z bohaterów przez dziurę w zamglonym korytarzu, spróbuje zamknąć bohatera w celi i zacznie zadawać mu mnóstwo pytań o drużynę, cel przybycia do posiadłości i informacje osobiste.

Mon-Dralla zaatakuję bohaterów, jeśli wezmą kamienną butelkę albo zaczną go obrażać.

Na regałach w piwnicy znajdują się 43 butelki wina – warte średnio 6 szylingów. Zabranie butelek bez pozwolenia ghula, sprowokuje go do ataku.

- **Mon-Dralla**

Ten wielki i nadzwyczaj inteligentny ghul pilnował więźniów hrabiny. Bez przerwy dręczył ich swoimi pytaniami i opowieściami, a tych którzy śmieli go obrażać pożerał na miejscu.

Obecnie doskwiera mu samotność. Całymi dniami wypatruje nowych gości, z którymi mógłby porozmawiać. Jednak, gdy nowi przyjaciele nie potrafią się zachować, głód Mon-Dralli bierze górę nad ciekawością.

SZ	WW	US	S	WT	I	ZW	ZR	Int	SW	Ogd	Żyw
4	55	-	60	60	30	30	20	31	30	28	36

Cechy: Broń (wielkie szpony) +9, Rozmiar (Duży), Ugryzienie +7, Widzenie w ciemności, Zaraza

Skarbiec hrabiny

Wielki obraz

Duże zakurzone pomieszczenie wypełnione skrzyniami i dziełami sztuki. Na ścianie naprzeciwko wejścia wisi wielki portret pięknej kobiety w szkarłatnej sukni. Rama obrazu jest wykonana z wypolerowanych ludzkich kości i czaszek, a farba z krwi i włosów. Obraz jest podpisany:

„Hrabina Gabriella von Rothburg

Pani żywych i umarłych”

Jeśli malowana zjawa otworzyła skarbiec, spróbuje jak najszybciej dotrzeć do wielkiego obrazu i go dotknąć. Zjawa z dala od swoje pracowni jest znacznie osłabiona – farba wyblakła i zaczyna się łuszczyć. Szybkość zjawy jest zmniejszona do 4, żywotność do 20, straciła również umiejętność regeneracji, dostęp do akcji specjalnych i 10 punktów każdej cechy. Będzie skupiona na dotarciu do obrazu i zignoruje ataki bohaterów. Domyślnie zajmie jej to 4 rundy.

Jeśli zjawie uda się dotknąć obrazu – obraz i zjawa rozpadną się na małe kawałeczki, które zaczną wirować na środku skarbcza i uformują nowe ciało dla hrabiny (wygląd i ubiór identyczny jak na obrazie). Gabriella dokończyła nieudany rytuał sprzed lat i stała się potężniejsza niż kiedykolwiek. W zależności od relacji z bohaterami może ich teraz wynagrodzić, albo ukarać.

Jeśli bohaterowie pokonali malowaną zjawę (w skarbcu albo wcześniej), przy obrazie pojawi się ledwo widoczny duch nekromanty Klausa Abendtota, który poprosi ich o zniszczenie obrazu, co doprowadzi do unicestwienia hrabiny i jej upiornej posiadłości. Na pytania bohaterów odpowie szczerze, ale krótko – nie ma sił na długie wyjaśnienia. Zaatakowany Klaus rozplynie się w powietrzu od pojedynczego ciosu.

Odrodzona hrabina

Ciało hrabiny stworzone z odłamków obrazu połączyło się z jej przeklętą duszą. Wolna od klątwy hrabina odpłaci się bohaterom za ich wsparcie.

Jeśli bohaterowie odnosili się do hrabiny z szacunkiem i nie próbowali jej oszukać, za każdego sługę który przetrwał do tego momentu (Wielki łowczy, Bibliotekarz, bracia Balekowie, majordomus Mortimer, Mon-Dralla i komplet muzyków) hrabina zaoferuje bohaterom skrzynię pełną biżuterii i złota. Zawartość

każdej skrzyni będzie warta 100 + 5k10 koron. Dodatkowo pozwoli zatrzymać im wszystko co zabrali do tej pory z posiadłości. Podziękuje bohaterom za pomoc i poleci im jak najszybsze opuszczenie jej ziem (**epilog – Powrót hrabiny**). Jeśli postacie graczy odmówią, albo zrobią coś co nie spodoba się hrabinie, rozpocznie się walka.

Jeśli bohaterowie drwili z malowanej zjawy albo próbowali ją zniszczyć lub oszukać, to zaatakuje ich zaraz po swoim odrodzeniu.

Hrabina na początku walki przyzwie wszystkich służących i ochroniarzy, którzy pojawią się w drzwiach do skarbcza (dla uproszczenia będzie to jeden przeciwnik w formie roju) i odetną bohaterom drogę ucieczki. W ręce hrabiny pojawi się miecz ze śnieżnobiałych ludzkich kości.

Jeśli żywotność hrabiny spadnie poniżej 5 punktów, ta zacznie błagać o litość i w geście dobrej woli zatrzyma swoje szkielety. Pozwoli bohaterom opuścić swoją posiadłość i zatrzymać to co zebrali do tej pory, dorzuci również po jednej skrzyni złota i biżuterii dla każdego (każda warta 100 + 5k10 koron). Jeśli bohaterowie się zgodzą, hrabina dotrzyma słowa, chociaż w przyszłości będzie mogła spróbować się na nich zemścić (**epilog – Powrót hrabiny**).

Podczas walki hrabina będzie miała dostęp do jednorazowych darmowych wzmocnień i akcji na początku każdej swojej rundy, pod warunkiem, że sługa (lub słudzy) powiązany z akcją przetrwa do momentu walki:

1. **Strzał wielkiego łowczego** – kościana włócznia wystrzeliwuje z ręki hrabiny (darmowy atak dystansowy z modyfikatorem +20, siła broni +7).
2. **Wzrok bibliotekarza** – szał jej nędznego sługi przepelnia hrabinę (dodatkowy atak i +10 WW na jedną rundę).
3. **Aromat Baleków** – smród potraw z ludzkiego mięsa wypełnia przestrzeń dookoła hrabiny (-20 do testów ataku wymierzonych w hrabinę aż do jej następnej rundy)
4. **Siła Mon-Dralli** – mądry ghul wie kiedy pani potrzebuje jego siły (+20 WW i +20 S na jedną rundę)
5. **Skrupulatność Majordomusa** – Mortimer zawsze sprawdza wszystko dwa razy! (Hrabina może przerzucić wynik najbliższego nieudanego testu)
6. **Kakofonia umarłych muzyków** – ogłuszający jazgot wypełnia uszy bohaterów! (Każdy bohater wykonuje test odporności. Każdy poziom porażki w teście to 1 stan ogłuszenia)

- **Hrabina – Pani żywych i umarłych**

Gabriella von Rothburg długo czekała na tą chwilę. Klątwa będąca efektem nieudanego rytuału została zdjeta! Niestety odrodzenie hrabiny to przekleństwo dla Starego Świata.

Nowe ciało hrabiny jest arcydziełem – dosłownie. Z bliska da się dostrzec drobne kawałki farby i płótna wystające ze skóry pięknej kobiety. Jednak niewielu żywych będzie mogło dostrzec te drobne niedoskonałości na jej twarzy. Ciężko przyjrzeć się kobiecie przed którą pada się na kolana i błaga o litość...

Podczas walki hrabina posługuje się śnieżnobiałym mieczem z ludzkich kości i potężnymi zaklęciami. Niektóre ciosy przenikają przez jej stworzone z farby i płótna ciało, nie czyniąc jej żadnej szkody.

SZ	WW	US	S	WT	I	ZW	ZR	Int	SW	Ogd	Żyw
5	45	45	45	45	60	50	95	70	65	68	18

Cechy: Broń (kościany miecz) +8, Ochrona (7) Ożywienie, Rzucanie czarów (Nekromancji i Śmierci), Widzenie w mroku

- **Szkieletowa horda**

Wszystkie szkielety z posiadłości przybyły na wezwanie swojej pani, aby rozszarpać jej wrogów na strzępy. Ta chmara pordzewiałej broni i kościanych łap przytoczy nawet najlepszego wojownika.

SZ	WW	US	S	WT	I	ZW	ZR	Int	SW	Ogd	Żyw
4	45	-	40	40	30	30	30	-	-	-	80

Cechy: Broń +8, Ożywienie, Rój, Widzenie w mroku

Zniszczenie hrabiny

Jeśli bohaterowie zdołają pokonać odrodzoną hrabinę, albo zniszczą wielki obraz zanim przekłeta zjawa do niego dotrze, wszyscy ożywieńcy stworzeni przez hrabinę padną na ziemię. Magia która trzymała ich na tym świecie zniknęła (**epilog – zniszczenie hrabiny**).

Niestety chwilę po zniszczeniu odrodzonej hrabiny/wielkiego obrazu, posiadłość zacznie się przekształcać i rozpadać. Pomieszczenia zaczną się zapadać, drzwi znikać, a ściany pękać. Bohaterowie mają 2 minuty na ucieczkę z posiadłości zanim zostaną pogrzebani w jej gruzach.

Po 2 minutach posiadłość runie, wciągając do środka wszystkie istoty stworzone przez hrabinę. Po chwili ruiny posiadłości zapadną się pod ziemię, a po przeklętej rezydencji nie zostanie żaden ślad. Bohaterowie którzy zostali w środku zostaną zmiażdżeni i będzie ich mogło uratować jedynie wydanie punktu przeznaczenia – obudzą się obolali na pustej równinie, na której kiedyś stała posiadłość.

Na równinie pojawi się duch nekromanty Klausa Abendtota. Podziękuje bohaterom za zniszczenie Gabrielli von Rothburg i wręczy im serce hrabiny – piękny rubin którym otworzono wrota do skarbcza (wart około 1000 koron). Po dostarczeniu szlachetnego kamienia Klaus rozplynie się w powietrzu.

Po dotarciu do Holzbeil, Teodoriusz Balek wyprawi ucztę na cześć bohaterów (oczywiście na swój koszt). Chętnie posłucha historii bohaterów, chociaż uprzejmie poprosi aby nikomu nie wspominali o jego zwyrodniałych kuzynach.

Skarby hrabiny

W skarbcu hrabiny znajduje się 20 skrzyń pełnych złota, srebra i biżuterii – zawartość każdej jest warta 100 + 5k10 koron.

15 obrazów przedstawiających okaleczone ciała są bardzo niepokojące. Odpowiedni kupiec zapłaci około 25 koron za każdy obraz, ale znalezienie takiego pasjonata może być materiałem na osobną przygodę.

34 Rzeźby z ludzkich kości są przepiękne, ale bardzo delikatne i kruszą przy dotknięciu. Koszt transportu znacznie przewyższa ich wartość.

Stojąca na kościanym piedestale – wielka księga (format 70 x 100 i ponad 50 centymetrów grubości) „*Nekromantikon*” to zbiorowe dzieło 27 nekromantów opisujące sztukę nekromancji od podstaw aż do jej najbardziej zaawansowanych rytuałów. Dla każdego nekromanty to bezcenne dzieło, dla wszystkich innych natychmiastowy wyrok śmierci. Duże rozmiary uniemożliwiają sprawne ukrywanie księgi, ale to najlepszy sposób na rozpoczęcie swojej przygody z nauką nekromancji. Po studiowaniu księgi przez miesiąc, bohater otrzymuje 3 punkty zepsucia i może dodać umiejętność *Splatanie Magii (Dhar)* oraz talenty *Percepcja Magiczna* i *Magia tajemna (Nekromancja)* do swojej każdej bieżącej profesji oraz nauczyć się z niej każdego czaru tradycji nekromancji i śmierci.

Koniec przygody

Epilogi

- **Zniszczenie hrabiny**

Zniknięcie posiadłości i wpływów hrabiny oznaczało nowy początek dla mieszkańców jej dawnych ziem. Lasy wciąż były niebezpieczne, ale większość potworów zniknęła z nich na dobre. Czasami między korzeniami znajdowano monety, kawałki mebli i... ludzkie kości, dawne pamiątki po rządach przeklętej hrabiny. Jednak ludzie nie mieli czasu ani chęci na rozmyślanie o przeszłości. W końcu mogli zaznać odrobiny spokoju...

- **Status quo**

Bohaterowie opuścili posiadłość zostawiając część jej tajemnic do odkrycia innym śmiałkom. Wkrótce pokonani słudzy powstali na nowo, a przeklęta hrabina wciąż czekał na moment powrotu do swej dawnej chwały.

Mieszkańcy ziem hrabiny nadal muszą unikać nieumarłych stworów krążących po lasach, a opowieści o bogactwach schowanych w posiadłości kuszą kolejnych awanturników... chociaż po wizycie naszych bohaterów, bogactw w posiadłości może być już nieco mniej.

- **Powrót hrabiny**

Bohaterowie byli ostatnimi żywymi istotami, które zdołały opuścić ziemie hrabiny. Przez tygodnie nie nawiązano żadnego kontaktu z mieszkańcami Holzbeil, a po kupcach i wędrowcach którzy się tam zapuścili ślad zaginął.

Po 3 miesiącach ziemie sąsiadujące z terenami hrabiny zostały zaatakowane przez hordy groteskowych nieumarłych stworów. Każdy porwany i zabity zasila rosnącą armię potężnej nekromantki. Zaatakowani władcy poinformowali o tym samego Karla Franza, ale Imperator ma mnóstwo problemów na głowie. Z kolei hrabina na realizację swoich planów ma całą wieczność...

Doświadczenie

- 50 za zakończenie przygody
- 50 za każdą sesję
- 70 za zniszczenie hrabiny i posiadłości
- 35 za przywrócenie hrabinie jej potęgi i zostawieniu jej przy „życiu”
- 15 za każde pokonanie jednego ze sług hrabiny
- 10 za każdy przedmiot zwrócony posągowi mędrca
- 10 za pomoc muzykom w zabawianiu duchów
- 10 za ugotowanie posiłku albo spróbowanie dania braci Baleków
- 10 za dobre odpowiedzi na zagadki Mon-Dralli
- 10 za wejście do wszystkich pokoi gościnnych
- 10 za zajrzenie do wszystkich pomieszczeń dla służby
- 5 za każdą skrzynię kosztowność wyniesioną ze skarbca przez bohaterów