

Ludzie bez zysłów
Dawid "Avenilo" Szpyt

Ludzie bez zmysłów to krótki scenariusz, który można rozegrać zarówno jako samodzielną przygodę, jak i epizod w trakcie podróży. W tym wydaniu przygoda rozpoczyna się w Ubersreiku i kończy się w Hugeldal, wsi w Górach Szarych lub Ubersreiku. Alternatywnie może zacząć się i skończyć w dowolnym miejscu.

Streszczenie przygody

Bohaterowie podczas pobytu na Markplatzu zauważają zbierające się dzieci, które przyszły wysłuchać opowieści starszej kobiety.

Po wysłuchaniu przestrogi Gertrudy mogą zdecydować się porozmawiać z kobietą, która opowie im o starożytnej legendzie lub skierować się bezpośrednio do poszkodowanych w celu podjęcia tropu.

Po zebraniu informacji Bohaterowie wyruszą w okolice wsi Hugeldal w górach szarych, aby odnaleźć ponoć nawiedzone miejsce, gdzie zaginęła Berkówna, córka piekarzy, a inni potracili zmysły.

W drodze do wsi Bohaterów czekają dwa spotkania. Z niziołczą mytniczką oraz myśliwym w opałach. Tutaj możesz dodać dowolne spotkania na drodze, które będą pasować do Twojej opowieści.

Bohaterowie mogą skierować się bezpośrednio na poszukiwanie miejsca nieszczęśliwych wypadków lub spróbować zdobyć więcej informacji w Hugeldal, gdzie poznają znachorkę Kalipso.

Finalnie Bohaterowie zmierzają się z zawistną zjawą w lodowej jaskini, a jaki czeka ich koniec, zależy wyłącznie od Ciebie.

Wprowadzenie

Bohaterowie przechodzą przez Markplatz, gdzie przyciąga ich opowieść snuta przez starszą kobietę, której przysłuchuje się gromadka dzieci.

Część 1:

Bohaterowie wysłuchują przestrogi staruszki i mają szansę zgłębić dziwne przypadki ludzi, którzy utracili po jednym zmysle. Mogą porozmawiać z Gertrudą lub na własną rękę odnaleźć ludzi dotkniętych nieszczęściem.

Legenda

Opisz panujący na placu gwar i ścisk, a następnie zwróć uwagę, że nieco z boku grupka dzieci zasiada na ziemi i wpatruje się w siwą kobietę, która zaczyna opowieść.

Przeczytaj lub sparafradzaj tekst graczom:

„Dziadki słuchajta uważnie! Od tego wasze życie zależy i przekazcie to swoim rodzicom, by na taki głupi pomysł nie wpadli!

Młoda Berkówna, znaliście ją przecie, pieczywo u matki sprzedawała, w Góry Szare się udała, bo ponoć tam wyrocznia w jaskini przesiaduje i przyszłość przepowiada. I co? - kobieta zawiesiła głos.

Nie wróciła! Przyszłość swą poznać chciała, a teraz nikt jej przyszłości nie zna. A po niej Husarz poszedł, że niby jej szukać, bo stara Berkówna dzień i noc płakała nad losem córki.

Ale on wrócił! - krzyknął jeden z chłopców.

Wrócił, prawda! Ale powiedzieć nic nie mógł, co z Berkówną się stało i co jemu się przytrafiło, a pisać nie umie!

Mama mówi, że języka w gębie zapomniał, lecz ja widziałam, że ma! - odezwała się mała blondynka.

Język ma, ale po co mu on jak używać go nie może, hę?

Później stary Trecz poszedł, bo jak zabierają, to może coś włóczędzie dadzą. Stary i głupi! Jak wrócił, to nic nie słyszał. O mało pod wóz gwardzistów nie wszedł! Głupi!

Głupi, głupi - zawtórowały dzieci.

Pamiętajcie też o Frycku, co przysiągł, że pomści Berkównę i Husarza, co się z nimi przyjaźnił. Wrócił Frycek na następny dzień i nic nie czuł. Wypieków starej Berkówny i smrodu Trecza jak chciał od niego wyciągnąć czy coś pamięta, bo sam też pamięć z tego dnia stracił.

Także nie idźcie w góry, szukać jaskini. Nie bądźcie głupie jak te bohaterzy i rodzicom powiedzcie, że źle się na szczytach dzieje.”

Po wysłuchaniu opowieści dzieci rozbiegną się po placu, a staruszka podniesie kosz na zakupy. Gertruda zwróci uwagę na Bohaterów, nawet jeżeli sami nie zainteresują się jej słowami. Podejdzcie wtedy do nich i zapyta, czy podobała się im historia, po czym wciśnie kosz w rękę jednego z Bohaterów i ruszy w stronę straganów zachęcając, aby pozostali poszli za nią. Podczas wrzucania warzyw do kosza odpowie na pytania Bohaterów lub dokładniej opisze „Ludzi bez zmysłów” i zaprosi ich do siebie na zupę. Na zachętę obieca, że opowie starożytną legendę, jeżeli dotrzymają jej towarzystwa. Skorzysta również z argumentu swojego wieku i że przydałoby się jej towarzystwo. Gorąca, darmowa zupa również może zachęcić Bohaterów.

Jeżeli Bohaterowie stanowczo odmówią towarzystwa staruszce, pozwól im prowadzić śledztwo na własną rękę.

Gertruda mieszka w małym i ciasnym mieszkaniu w jednej z wąskich uliczek Ubersreiku. Zachęci Bohaterów, aby usiedli tam, gdzie mogą w zagraconym pomieszczeniu, a sama zacznie przygotowywać zupę oraz snuć legendę.

Dawno, dawno temu żyła kobieta imieniem Felicja. Była zwykłą zielarką, aż do momentu, kiedy podczas zbierania ziół na stokach złapała ją potężna burza. Felicja, aby ratować własne życie, schowała się w pierwszej jaskini, do której udało się jej trafić. Burza szalała na zewnątrz, a woda zaczęła wypełniać komorę, w której ukryła się kobieta. W poszukiwaniu suchego miejsca i podwyższenia, do którego nie dostałaby się woda, Felicja ruszyła w głąb jaskini. Znalazła suche miejsce, w którym zasnęła, a w śnie odwiedziły ją trzy kobiety. Dziesięcioletnią Kasją, która pokazała Felicji bez troskę. Dwudziestokilkuletnią Pasją, która pokazała Felicji wytrwałość i dążenie do szczęścia oraz starą Decją, która pokazała satysfakcję i spełnienie.

Po tej nocy Felicja widziała w ludziach ich szczęście, troski oraz przeznaczenie. Drogę, która by ich uszczęśliwiła. Niestety szczęście jednych prowadzi do cierpienia innych i tak przepowiedziała jednej z kobiet, że będzie szczęśliwsza z kimś innym. Kobieta odeszła od wybranka. Zdradzony mąż całą winą obarczył Felicję, po czym zamordował kobietę, a jej ciało złożył w jednej z jaskiń w górach. Może nawet tej samej, która sprawiła, że Felicja widziała to, co niewidoczne dla ludzkiego oka.

Gertruda poda Bohaterom wywar i jeszcze chwile pogawędzi, starając się zatrzymać towarzystwo. Jak kochana babcia będzie nakłaniała do zjedzenia dokładki.

Ludzie bez zmysłów

Pierwszym tropem powinny zostać osoby, które wróciły z gór, ale utraciły część swojego jestestwa lub bliscy zaginionej. Zjawia pragnie skompletować swoje nowe i idealne ciało więc od każdego zabłąkanego wędrowca zabiera jeden ze zmysłów.

Anna Berkówna

Anna padła pierwszą ofiarą zjawy około tygodnia temu i stała się naczyniem dla pozostałych zmysłów, dlatego też jako jedyna nie wróciła do miasta. Szesnastoletnia urodziwa dziewczyna o blond włosach mieszkała i pracowała wraz z rodzicami w piekarni, nieopodal Markplatzu.

Podchodząc pod piekarnie Bohaterowie zauważą wyblakły szyld z napisem Wypieki Berków. Odwiedzając piekarnie w godzinach otwarcia zastaną w środku Klausem oraz Martę, rodziców Anny w otoczeniu na wpół pustych półek z chlebem i bułkami. Zapytani o inne wypieki, a zwłaszcza te

słodkie z ostrożnością spróbują wy badać czy Bohaterowie nie pracują przypadkiem dla niziołczej rodziny Lowhavenów, która przejęła rynek słodkich wypieków. Kiedy potwierdzą, że tak nie jest, zaczną się żalić, że odkąd Lowhavenowie pojawili się w mieście, to ich zarobki spadły oraz są szantażowani przez niziołków. Zresztą również jak pozostali piekarze w Ubersreiku.

Wypytyując rodziców o córkę Bohaterowie powinni być delikatni, przecież dopiero, co ją stracili, choć wciąż wierzą, że wróci, jak pozostali oraz zyskać ich zaufanie. Pomóc powinien zakup wypieków, obietnica odnalezienia córki, a także poparcie przeciwstawiania się Lowhavenom.

Ostatnia kwestia jest idealną sposobnością wstępu dla nowych przygód, a więcej informacji oraz pomysłów dotyczących monopolu Rodziny Lowhaven można znaleźć w Zestawie Startowym.

Zbyt agresywne podejście do rodzinnej tragedii wywoła płacz Marty i gniew Klausem oraz skutkuje wyproszeniem ze sklepu, a nawet obrzuceniem czerstwym pieczywem.

Przekonani rodzice oraz złożona obietnica, że Bohaterowie zajmą się śledztwem, pozwoli na przeszukanie pokoju Anny. **Udany Test Percepcji (+0)** lub **Dokładne przeszukanie okolicy łóżka** pozwoli odkryć list pożegnalny dziewczyny. Klaus oraz Marta obiecują również nagrodę dla Bohaterów, jeżeli odnajdą Annę. Nie mają wiele, ale oddadzą wszystko, aby odzyskać córkę.

[LIST]

Kochana mamo i kochany tato,

Dziękuję za wszystko, co dla mnie uczyniliście. Pozwólcie, że teraz ja zrobię coś dla was. Nie bądźcie źli i nie smućcie się. Wiem jak rozwiązać wasze problemy! Czuje, że ona tam jest i powie mi jak dalej postąpić, aby piekarnia znów mogła błyszczeć.

Wróć. Obiecuje!

Wasza Anna

PS. Kocham Was.

Husarz

Husarz jako sąsiad oraz przyjaciel rodziny Berków, a w szczególności Anny, jako pierwszy, dwa dni po jej zaginięciu, postanowił wyruszyć na poszukiwania. Wiedział, że dziewczyna pomagała Gertrudzie, a ta w zamian opowiadała jej rozmaite historie. Niestety nie jest w stanie wiele powiedzieć Bohaterom, ponieważ zjawia zabrała mu głos.

Husarza Bohaterowie mogą spotkać w dowolnym miejscu, niedaleko piekarni. Może nawet minąć Bohaterów w drzwiach sklepu.

Pamiętaj, że Husarz nie mówi! Jeżeli siedzicie wspólnie przy stole albo korzystacie z kamerek, to właśnie teraz jest świetna okazja, aby pomachać rękoma i powydawać z siebie pomruki.

Husarz niewiele pamięta ze swojej wyprawy. Poszedł w Góry Szare w okolicy Hugeldal z samego rana i wrócił wieczorem. Nie wie, gdzie znajduje się jaskinia i co przydarzyło mu się po drodze. Pamięta jedynie otaczającą go bezkresną biel i zimno. Zjawia zablokowała jego wspomnienia z ich spotkania.

Frycek

Frycek to drugi z przyjaciół i sąsiadów Anny. Znali siebie od dziecka. Ma wyrzuty sumienia z powodu zniknięcia Anny oraz tego, że okazał się tchórzem, kiedy Husarz wyruszał na poszukiwania dziewczyny.

Bohaterowie zastaną Frycka siedzącego ze spuszczoną głową na schodkach kamienicy, naprzeciwko piekarni. Chłopak zapytany o Annę będzie bronił się, że przecież poszedł jej szukać. Może nie od razu, bo dwa dni po Husarzu, ale jednak poszedł i do tego stracił węch!

Frycek podkochiwał się w Annie i teraz ma złamane serce. Uważa, że to przez niego Anna wyruszyła w góry, bo jej przed tym nie powstrzymał. Anna zwierzyła się mu, że chce wyruszyć w góry, aby poznać, w jaki sposób rozwiązać problemy piekarni i pomóc rodzicom.

Chłopak, podobnie jak Husarz niewiele pamięta z tego feralnego dnia, jedynie biel i zimno oraz uczucie jakby był pijany albo omamiony. Jeżeli Bohaterowie wspomną, że wyruszają na poszukiwania dziewczyny, rzuci im się pod nogi i będzie błagał, żeby ją odnaleźli.

Trecz

Trecz jest miejscowym niegroźnym, bezdomnym pijackiem. Na ulicy znają go niemal wszyscy. Czasem dostawał czerstwy chleb z piekarni, skąd znał Annę oraz jej przyjaciół. Stwierdził, że skoro Husarz stracił, to on dla odmiany zyska. Popchnięty swą pokrętną logiką również udał się w Góry Szare i pech chciał, że jemu też zabrano, słuch.

Pamiętaj, że Trecz nie słyszy! Teraz to Gracze będą machać do Ciebie, a Ty możesz krzyczeć.

Po utracie słuchu Trecz mówi dwa razy głośniejsze, co za tym idzie żebrze dwa razy głośniejsze. Również od Bohaterów będzie chciał wyciągnąć pieniądze, alkohol albo w ostateczności jedzenie. Z chęcią podzieli się historią, jak to niemal nie stracił życia przez nadjeżdżający dylżans, który zatrzymał się w Zajeździe Mostowy. Z podróży pamięta tyle, co nic.

Miał biało przed oczami, a drzewa i głązy dwoiły i troiły się po wypitym alkoholu.

Bohaterowie nie są przekonani, aby wyruszyć w Góry Szare?

Dorzuć ogłoszenie od myśliwych, którzy mają problem ze zwierzyną w okolicy Hugeldal i oferują sowitą zapłatę. Może pieniądze zachęcą Bohaterów.

Jeżeli to nie poskutkowało, może płacząca matka przy zakupie chleba zmiękczy twarde serca bohaterów.

Część 2:

Podróż

Chcąc rozwiązać zagadkę zniknięcia Anny oraz zmysłów Bohaterowie zapewne wyruszą do Hugeldal i przeszukają okolicę. W drodze i na miejscu czeka ich kilka ciekawych spotkań.

Wyruszamy!

W Ubersreiku pogoda może dopisywać i otaczać mieszkańców ciepłymi promieniami słońca, ale w wyżej położonych partiach Doliny Pani oraz Doliny Wdowy będzie zdecydowanie chłodniej, a wręcz mroźno, aż do emocjonującego spotkania ze zjawą. Przed wyruszeniem w drogę warto, aby drużyna odpowiednio się przygotowała. Zaopatrzyła w ciepłe ubrania oraz wygodne i porządne buty.

Droga do Hugeldal zajmuje kilka godzin. Na początku idzie się wygodnie po głównym południowym trakcie. Bohaterowie mogą również załapać się na wóz do Messingen miasta targowego na rozstajach dróg, które swoje lepsze czasy mają już za sobą. Do tej pory jego bogactwo zależało od strumienia rud metali i surowców wydobywanych w kopalni, który płynął z Hugeldal do Ubersreiku, ale ostatnio handel uwiądnął za sprawą zielonoskórych oraz dziwnych wypadkach w jaskiniach, a także wyjątkowo agresywnych zwierząt. Napięcia między Altdorfem i Jungfreudami również nie pomagają w poprawie sytuacji. Messingen znajduje się sześć i pół kilometra od Ubersreiku. Bohaterowie mają ostatnią szansę na zaopatrzenie się przed wyruszeniem w góry, lecz będzie to znacznie trudniejsze niż w Ubersreiku.

Dalej drużyna obierze kierunek na zachód do Hugeldal. Droga zacznie powoli wznosić się i pokrywać śniegiem, a im bliżej celu, tym będzie trudniejsza i bardziej niebezpieczna. Zimno zacznie przenikać pod ubrania bohaterów z każdym mocniejszym powiewem lodowatego wiatru, a może zaskoczy ich nawet śnieżycą.

Punkt celny

Między Messingen a Hugendal, a właściwie między Doliną Pani a Doliną Wdowy umiejscowiony jest punkt celny, gdzie pobierane są opłaty za przekroczenie administracyjnej granicy między baroniami, w wysokości trzech pensów od nogi.

Na posterunku, na który składa się niewielka budka oraz paśnik dla koni, do którego aktualnie przywiązane są dwa rumaki oraz osiołek, stacjonuje niziołka Poppy Snowflake ze swoją wierną kuszą, którą będzie wymachiwać przed przejeżdżnymi. Mytniczka została osadzona na posterunku przez rodzinę z Ubersreiku, tę samą, która kontroluje rynek wypieków, aby przemykać oko na przewóz niektórych towarów. Poppy będzie marudzić, że odmarzają jej pośladki i z wielką chęcią zmieniłaby posterunek, a ogrzeje się dopiero po zmianie warty, za kilka godzin jak z jej koleżanką wrócą strażnicy dróg, ponieważ teraz niebezpiecznie jest poruszać się samemu po drodze. W górach czają się zielonoskórzy, a zwierzęta stały się odważniejsze i podchodzą coraz bliżej podróżnych.

Zapytana o Annę lub „Ludzi bez zmysłów” odpowie, że przez posterunek przechodzi wielu ludzi i wszystkich nie pamięta.

Po uiszczeniu opłaty przepuści bohaterów i życzy im powodzenia i do zobaczenia!

Bohaterowie mogą ominąć posterunek, brodząc w głębokim i zdradliwym śniegu. Poproś wtedy o **Test Nawigacji (+0) lub (+20)** jeżeli posiadają mapę. Albo zdecydować się przekraść w przeciwnym **Teście Percepcji Poppy (41)** i **Skradania**. Nieudany przeciwny test spowoduje wystrzelenie w stronę bohaterów bełtu przez niziołkę, a jeżeli bohaterowie będą się ociążać również kolejnego. Poppy krzyknie także, że mają uiścić opłatę, inaczej zgłosi ich strażnikom dróg.

Poppy Snowfalke może być przenoszona na różne posterunki w obrębie Ubersreiku, a nawet dalej. Jeżeli bohaterowie sprawili dobre wrażenie, będą to miłe spotkania, na których mogą usłyszeć miejscowe plotki, a jeżeli próbowali oszukać mytniczkę, to na innych posterunkach może czekać na nich niemiła niespodzianka.

Myśliwy

Po minięciu posterunku, podczas wspinaczki szlakiem w Górach Szarych uszu bohaterów dobiegną dźwięki warczenia i wycia oraz krzyk mężczyzny.

Przed spotkaniem zarządz **Test Percepcji** (poziom testu zależy od warunków pogodowych, jakie przygotowałeś). Im więcej PS w teście, tym szybciej bohaterowie zareagują, mając szanse na odciążenie wilków, bo to właśnie je słyszą, od

atakowanego myśliwego. Nieudany test postawi ich w niekorzystnej sytuacji, gdzie wilki będą już atakować myśliwego.

Przeprowadź walkę, w której bohaterowie mogą rzucić się na agresywne zwierzęta lub próbować sprowokować je do ataku i odciągnąć ich uwagę od myśliwego.

Uratowany myśliwy Hedgar podziękuje i poprowadzi bohaterów do Hugeldal. Po drodze opowie, że zwierzęta w ostatnim tygodniu stały się agresywne i podchodziły pod miasteczko. Zapytany o Annę lub „Ludzi bez zmysłów” odpowie, że w przeciągu kilku dni dwóch mężczyzn faktycznie pytało o tę samą kobietę oraz wskaże okolice, w którą się udali.

Jeżeli Hedgar został ranny, to po dotarciu do Hugeldal uda się do miejscowej znachorki Kalipso. Jeżeli jest nieprzytomny, a wymaga pomocy, bohaterowie zostaną również pokierowani do znachorki, która przyjmie myśliwego, ale wyprosi drużynę, która zostanie od razu zaczepiona przez Aresa oraz Jurgena, pozostałych dwóch myśliwych. Bohaterowie mogli udzielić Hedgarowi pierwszej pomocy, lecz nie zmieni to jego działania i odwiedzi znachorkę pod innym pretekstem niż opatrzenie ran.

Hugeldal

Hugeldal to siedziba niezłomnego barona Matthaisa von Jungfreuda. Niestety upadek rodu Jungfreudów w pobliskim Ubersreiku poważnie podkopał dobrobyt miasta – szlaki kupieckie zostały przerwane, wzrosło napięcie, a wojsko nieustannie szykuje się do walki. Miastem zarządza burmistrz Irmegard Hugelmann, starając się zapobiec zamieszką oraz zaopatrzyć ludność w potrzebne do życia surowce.

Przygnani zleceniem lub przygodą bohaterowie w szczególności powinni zwrócić uwagę na dwa miejsca. Chatę myśliwych oraz dom znachorki.

Wypytyjąc w mieście o Annę oraz pozostałych, zdany **Test Plotkowania** potwierdzi, że byli oni w miasteczku, ale szybko wyruszyli dalej.

Chata myśliwych

W zależności od wydarzeń bohaterowie mogą odwiedzić myśliwych lub znachorkę.

Chata myśliwych składa się z pokoju głównego, sypialni oraz kuchni z osobną spiżarką. Unosie się w niej delikatny zapach dymu, zmieszany z wonią skór, które suszą się nad kominkiem.

Za pomoc Hedgarowi zostaną życzliwie ugoszczeni oraz dowiedzą się, tego samego, co mógł im przekazać myśliwy, jeżeli jeszcze tego nie zrobił. Myśliwi pokażą również dokładniejszą mapę okolicy.

Pożyczenie lub skopiowanie mapy ułatwi dalszą drogę bohaterom.

Znachorka

Bohaterowie powinni również odwiedzić miejscową znachorkę Kalipso. Wysoką jak na standardy Imperium czarnowłosą kobietę o ciemnej karnacji. We włosy ma wplecione koraliki, które na rzemieniu przeciągnięte są również przez jej czoło. Na szyi ma zwieszony naszyjnik ze srebrnymi, płaskimi kamieniami. Mieszka na obrzeżach miasta w niewielkiej chatce, a właściwie solidnym namiocie. Na środku namiotu przygotowane jest palenisko, a za nim stół oraz szafki z medykamentami oraz ziołami. Pod lewą ścianą znajduje się zasłona, a za nią łóżko. Ściany wyłożone są skórą oraz kolorowymi materiałami.

Kalipso tak naprawdę jest Czarodziejką Jadeitu. Miała dość usługiwania w kolegium, które raz po raz wysyłało ją na bale i bankiety, gdzie możnowładcy okładali się po pijaku, po mordach lub wyzywali do bezsensownych pojedynków. Postanowiła zaszyć się w górach i odpocząć od politycznego zgiełku.

Kalipso będzie wobec bohaterów nieufna oraz nie będzie chciała zdradzić swoich umiejętności. Hedgara, jeżeli został ranny, to opatry go klasycznymi metodami, a po wyproszeniu gości przejdzie do właściwej kuracji magią. Hedgar wyzdrowieje nadszycząc szybko, co może zwrócić uwagę bohaterów.

Kalipso zna tę samą legendę, co Gertruda. Dodatkowo wspomni o mroźnych wiatrach wiejących z północnych wzgórz. Dokładnie z tej samej okolicy, którą wskazali myśliwi.

Posiada ona również moce, aby wygnać zjawę z cielesnej powłoki, jeżeli zajdzie taka potrzeba oraz odczynić działania zjawy na ciele Anny.

Część 3: Zjawa

Poszukiwanie

Po uzyskaniu informacji od myśliwych oraz/lub znachorki bohaterowie powinni ruszyć w północną część przełęczy, w poszukiwaniu jaskini. Mimo że informacje podane w Hugeldal nie są dokładne, są wystarczające, aby odnaleźć właściwą jaskinię. Poproś o **Test Nawigacji** (za wiedzę **Góry Szare** przyznaj **+20**, za mapę przyznaj kolejne **+20** do testu).

W przypadku niepowodzenia testu bohaterowie trafią do niewłaściwej jaskini, gdzie może ich czekać kolejna potyczka z wilkami lub spotkanie z niedźwiedziem, zielonoskórymi czy bandytami. Innym rozwiązaniem jest zawiązująca się burza śnieżna, która zmusi bohaterów do przetrwania godzin lub nocy w losowej jaskini.

W przypadku powodzenia odnalezienie prawidłowej jaskini to bułka z masłem.

Jaskinia

Wchodząc do jaskini, bohaterów uderzy przenikający do szpiku kości ziąb. Odgłosy z zewnątrz ucichną, a po chwili zrobi się zdecydowanie cieplej, wprowadzając błogą i senną atmosferę. Jaskini nic nie wyróżnia, z wyjątkiem zięjącego w przeciwległej do wejścia ścianie otworu oraz dochodzącego stamtąd niemal niesłyszalnego nawoływania. Pokryty lodem tunel za otworem prowadzi raz w dół, raz w górę i wiedzie bohaterów do lodowej groty. W tunelu jak i grocie podłoga jest warstwą śliskiego lodu, co utrudni poruszanie się i walkę (modyfikator -10), chyba że bohaterowie wyposażą się w raki.

Jeszcze **przed** wejściem do groty bohaterowie zobaczą, że na samym jej środku, ze skrzyżowanymi nogami siedzi naga kobieta. To Anna! A właściwie jej cielesna powłoka, w której została uwięziona jaźń dziewczyny.

Następnie do bohaterów przemówi zjawa.

Kto do mnie przychodzi?

Kogo to niesie i co dobrego mi przynosi?

Nie bój się.

Wejdz.

Powiem ci, jaki los cię czeka. Hahaha - śmiech odbija się echem od ścian, wywołując ciarki na waszych plecach.

Tak was dużo! Mój rozum się raduje. Kto mi bicie serca podaruje? Hahahaha.

Będzie zachęcać bohaterów, aby wkroczyli do groty i pozostawili dary, zjawa zacznie materializować się za ciałem Anny. Następnie przez nie przeleci i lewitując zatrzyma się przed towarzyszami.

Opętanie i walka

Jeżeli bohaterowie nie zaatakują od razu, będzie ich kusić, aby weszli do groty, najlepiej pojedynczo, żeby mogła się każdemu z osobna dobrze przyjrzeć i wybrać zmysł. Duch Felicji nie może opuścić groty.

Bohater, który zdecyduje się pokojowo podejść do rozwiązania problemu i wejdzie komnaty, usłyszy od Felicji wróżbę przyszłości, tak jak obiecała. Jest to dobry moment, aby zmienić wróżbę losu lub zarysować następny wątek epickich przygód. Następnie w ramach zapłaty będzie chciała pozyskać jeden z brakujących zmysłów dla nowego wcielenia. Spróbuje opętać bohatera w **przeciwstawnym Teście Siły Woli** (modyfikatorzy zależą od podejścia gracza, rozpocznij od **+0**). Długość opętania zależy od reakcji pozostałych. Felicja będzie przebywać tak długo w ciele jednego z towarzyszy, dopóki pozostali nie zostawią jej w

spokoju i nie pozwolą bezpiecznie przenieść zmysł do naczynia. W przypadku wywiązania się walki pozostanie w ciele bohatera i zacznie sterować jego zachowaniem (gracz może opierać się decyzjom zjawy, które będą sporne z jego przekonaniem, zwłaszcza przy atakowaniu towarzyszy. Żeby oprzeć się czynności zainicjowanej przez zjawę bohater musi zdać **Test Siły Woli**. Gracz może zdecydować nie opierać się działaniu zjawy. Modyfikuj poziom testu wedle własnego uznania).

Jeżeli Felicji uda się pozyskać jeden ze zmysłów, przejdzie do namawiania kolejnego z bohaterów.

Ukończenie ciała, czyli zebranie oprócz – węchu, słuchu, mowy pozostałych zmysłów, czyli wzroku oraz dotyku doprowadzi do wypełnienia naczynia i przebudzenia An... Felicji w ludzkiej, potężnej postaci lodowej wiedźmy, która zaatakuje świadków.

Bohater, który utraci zmysł po wyjściu z jaskini, zapomni, co działo się w grocie.

Atak wywoła gniew Felicji, która ukaże swoje gniewne oblicze. Zarządź **Test Opanowania** (Groza 3). Bohater, który nie zdał testu, wybiegnie z jaskini. Pozostawienie jednego bohatera oko w oko ze zjawą ułatwi jego opętanie. Możesz zarządzić **Test Atletyki** dla uciekającej postaci, po zamrożonym podłożu.

Zjawa jest eteryczna, także mogą ją zranić wyłącznie ataki magiczne.

Zadane rany przez Felicję są upiornie zimne i pozostawią bliznę od odmrożeń, chyba że **Test Odporności (+20)** zakończy się sukcesem. Atakując zjawę, będzie przelatywać obok bohaterów i wirować nad ich głowami. Niech sprawia wrażenie trudno uchwytnej, szybkiej i ruchliwej, ciągnąc w każdym z przelotów ogon mroźnego powietrza.

Zniszczenie ciała Anny spotęguje gniew zjawy, która wyda z siebie przeraźliwy, pełen rozpaczony oraz mrozący krew w żyłach krzyk. Pora na kolejny **Test Opanowania** (Groza 2).

Felicja może zostać zwyczajnie pokonana, ale czując, że jej połączenie z tym światem znacząco osłabnie, będzie próbowała ukryć się w lodowych ścianach, za których może dręczyć śmiałków, którzy podnieśli na nią rękę.

Drugą i dużo ciekawszą opcją, niż walka jest opętanie jednego z bohaterów. Pozostali towarzysze nie będą (raczej), chcieli zabić kolegi. Mogą go wtedy ogłuszyć, związać i rozpocząć poszukiwanie sposobu na wypędzenie obcego bytu z ciała towarzysza, który będzie przejmował coraz większą kontrolę. Przeprowadzaj **Testy Siły Woli**, rozpoczynając od bonusu +60 do kary – 30, każdego kolejnego dnia trwającego opętania,

zmieniając modyfikator o 10. Felicja zadowolony się tym, co zdobyła, choć wolałaby własnoręcznie ukończone naczynie.

Wykradzenie ciała Anny i ucieczka spowoduje wycie Felicji, które będzie słyszane w całej okolicy przez wiele dni i będzie powtarzać się od czasu do czasu. Zjawa pozostanie w swojej grocie, które jest jej więzieniem. Zaczeka na kolejnego głupiego człowieka i spróbuje ponownie stworzyć naczynie. A może zrodzony gniew pozwoli jej na ucieczkę i szukanie zemsty na złodziejach!

Przed wyjściem bohaterów z groty, przypomnij im, że nadal znajduje się tam ciało Anny. Może się ono jeszcze przydać.

Wypędzenie

Pierwszym i najprostszym kierunkiem w szukaniu pomocy zapewne okaże się wizyta u Kalipso, ale równie dobrze bohaterowie mogą znać lub poznać potężnego czarodzieja, który odprawi rytuał wygnania. Poszukiwanie czarodzieja pozostawiam Tobie Mistrzu Gry, ale Kalipso potrafi więcej, niż przyznaje się przed ludźmi.

Zabranie opętanego towarzysza do Kalipso nie będzie trudne. Bohaterowie znają już drogę do Hugeldal, a po drodze nie spotka ich nic niebezpiecznego, chyba że masz inne zdanie na ten temat. Dobrze, aby kompani zabrali ze sobą również ciało Anny.

Trudniejsze okaże się zdobycie zaufania znachorki. Wyjaśnienie sytuacji oraz udany **Trudny Test Charyzmy (-20)** jednego z towarzyszy spowoduje zgodę Kalipso na podjęcie próby wypędzenia zjawy. Znachorka wyprosi pozostałych kompanów, z wyjątkiem tego, który zdał **Test** i zdobył jej zaufanie. Poprosi również o dyskrecję. Nie chce zostać spalona za herezję. Krytyczny sukces w teście będzie oznaczał zdobycie potężnej sojuszniczki.

Porażka w teście nie przekreśli szans na uratowanie przyjaciela. W takim przypadku Kalipso zleci bohaterom zadanie.

Pomysły na zlecone zadanie:

Ktoś przygląda się poczynaniom Kalipso. Znachorka nie chce zostać rozpoznana i zleca wyeliminowanie problemu. „Kims” może być łowca czarownic, przyjaciel z kolegium lub zauroczony kochanek.

Pasuje tutaj również pomysł na scenariusz z Zestawu Startowego „Popioły na wietrze”.

Rytuał

Kalipso wyjaśni, że do przeprowadzenia rytuału będzie potrzebne poświęcenie naczynia, ciała najbardziej zbliżonego do ofiary i przebywającej w niej zjawy. Po przeniesieniu zjawy do nowego

nosiciela trzeba będzie je spalić. Najlepszą opcją jest użycie ciała Anny, z którą wielokrotnie łączyła się Felicja. Jeżeli zabrali je ze sobą, nie będzie z tym problemem, chyba że nie pozwoli im na to moralność. W przeciwnym przypadku będą musieli po nie wrócić. Bohaterowie mogą również poświęcić kogoś z siebie lub przypadkową ofiarę. W ostateczności może to być zwierzę o podobnej do ofiary wielkości.

W zależności od poświęconego naczynia przyznaj modyfikator zaklęciu Kalipso. Za ciało Anny +40, za ciało ludzkie +20, a za zwierzęce -20. Pamiętaj, że bohaterowie muszą się śpieszyć, Felicja wywiera coraz większy wpływ na opętanego.

Po wybraniu naczynia Kalipso przejdzie do przygotowania i odprawienia rytuału. Na środku sali rozpali ognisko, którego dym ucieka przez otwór w suficie. Poprosi pozostałego w pomieszczeniu towarzysza o posadzenie opartymi o siebie plecami opętanego i naczynia przed ogniskiem. Znachorka rozetrze w moździerz kilka rodzajów ziół, którymi narysuje bliźniacze znaki na obydwu ciałach oraz rozpali kadzidlą. Następnie poprosi towarzysza, aby przytrzymał ciała, a sama zacznie krążyć wokół ogniska i uczestników rytuału. Rozpocznie zaśpiewy w nieznaną mowę, którą można rozpoznać po udanym **Teście Wiedza Magia**. Ciało opętanego zacznie robić się coraz zimniejsze, a naczynie będzie grzało się, pobierając wirujące płomienie z ogniska. Osoba trzymająca ciała musi wykonać **Test Odporności**, jeżeli chce utrzymać ciała. W innym przypadku odmrozi sobie naskórek na jednej dłoni oraz poparzy drugą dłoń i puści ciała, chyba że zadeklaruje, że nie chce ich puścić mimo narastającego bólu. Wtedy poniesie poważniejsze konsekwencje. Kalipso nadal krąży dookoła i wyśpiewuje kolejne wersety. Nad ciałem opętanego pojawia się niebieska poświata, która zaczyna wirować nad jego głową, zaś nad głową naczynia tańczy czerwony, ognisty wir. Wiry zamieniają się miejscami i wpadają w ciała. Kalipso opiera się zmęczona o ścianę i woła, aby towarzysz wrzucił naczynie do ogniska.

Rytuał dobiegł końca i zakończył się sukcesem, ale czy na pewno? Rzuć! **Test Języka Magicznego Kalipso** i zinterpretuj wynik. Pamiętaj o modyfikatorach.

Krytyczny sukces – zjawa została wypędzona i pozostawiła drobny upominek np. odporność na zimno. Dodatkowo kolor oczu bohatera zmienił się na niebieski.

Sukces – zjawa została wypędzona. Kolor oczu bohatera zmienił się na niebieski.

Porażka – zjawa została wypędzona, ale bohater nabawił się lęku, fobii.

Krytyczna porażka – UPS! Zjawa nie została w pełni wypędzona. Schowała się głęboko w jaźni bohatera i powoli będzie chciała przejąć nad nim kontrolę. Na przykład może objawiać się w snach oraz wizjach. Szeptać do ucha w najmniej spodziewanych momentach i przeciągać ofiarę na swoją stronę!

Kalipso odprawi podobny rytuał w przypadku ciała Anny. Jeżeli Anna zostanie przejęta przez Felicję, będzie on dokładnie taki sam jak dla bohatera. Jeżeli Anna będzie niedokończonym naczyniem, to rytuał przebiegnie podobnie, ale do jego przeprowadzenia wystarczy zwierzę. W niedokończonym naczyniu przebywa jedynie niewielka część Felicji i nie jest połączona ze zjawą.

Nagrody

Następujące Punkty Doświadczenia powinny być wydane w ramach nagrody na koniec każdej sesji:

50-75 za dobrą zabawę przy grze,

50 za pokonanie Zjawy, lub

50 za wypędzenie Zjawy z przyjaciela bez dodatkowych konsekwencji,

25 za wypędzenie Zjawy z przyjaciela

10 za uratowanie myśliwego

50 za uratowanie Anny

25 za zwrócenie ciała Anny rodzicom

10 za każdy przywrócony zmysł

Dramatis Personae

Znachorka

Kalipso to urodziwa kobieta o ciemnej karnacji. Ma około 28 lat, czarne włosy z naplecionymi koralami nosi spięte i zaczesane do tyłu, choć niektóre niesforne kosmyki zwisają swobodnie wzdłuż jej twarzy. Z ciemnozielonych i błyszczących oczu bije inteligencja i pewność siebie. Dla podkreślenia kobiecości nosi długie kolczyki w kształcie łez, naszyjnik ze srebrnych spłaszczonych dysków oraz przeciągnięty we włosach rzemień z kolejnymi zawieszkami przypominającymi łzy, który opada na czoło. Ubiera się w długie, luźne szaty o skomplikowanych wzorach.

Jako utalentowana Czarodziejka Jadeitu została wychowana i wykształcona w Altdorfie. Jej talent nie został wystarczająco doceniony i głównie usługiwania w kolegium, które raz po raz wysyłało ją na bale i bankiety, gdzie możnowładcy okładali się po pijaku, po mordach lub wyzywali do bezsensownych pojedynków. Mając tego dość,

postanowiła zaszyć się w górach i odpocząć od politycznego zgiełku. Teraz świadczy drobne usługi mieszkańcom Hugeldal dotyczących leczenia fizycznego oraz duchowego.

Babuszka

Gertruda Peier to żwawa staruszka około pięćdziesiątki, uwielbiająca dzieci. Sama pochodzi z wielodzietnej rodziny. Miała cztery siostry i taką samą ilość braci. Z racji swojego wieku została na świecie sama. Babuszka nie miała również szczęścia w miłości. Mieszkanie i swoje życie w Ubersreiku dzieliła z przyjacielem Hilgardem Jenke nieżyjącym już od dobrych siedmiu lat. Poznali się jeszcze w gospodarstwie ojca Gertrudy i postanowili poszukać szansy na ciekawsze życie w mieście. Teraz babuszka czeka, aż Morr weźmie ją w objęcia i ponownie spotka się z Hilgardem oraz rodzeństwem, żyjąc spokojnie w niewielkim mieszkaniu, nieopodal Markplatzu oraz opowiadając dzieciom niestworzone historie i legendy.

Poppy Snowflake

Poppy to miła niziołka, która uwielbia mówić. Sama z siebie czasem powie coś głupiego lub wymyslnie jej się jakaś tajemnica. Zapytana o coś konkretnego reaguje wprost przeciwnie. Robi się podejrzliwa i mruży oczy, mierząc rozmówcę ostrym spojrzeniem.

Do straży, a właściwie urzędu mytnika trafiła nieprzypadkowo. Dalsi krewni postanowili wykorzystać więzy krwi i to, że najpewniej nie zostaną połączeni z Snowflake w razie problemów i umieścili Poppy na posterunku, gdzie może przemykać oko na transportowane towary.

Felicja

Jako człowiek była zwykłą zielarką, aż do traumatycznych przeżyć w Górach Szarych, po których otrzymała dar. Była czymś w rodzaju medium, które potrafiło odczytać z ludzi ich szczęście, troski oraz przeznaczenie. „Dar” doprowadził ją do śmierci z rąk zrozbitego i zdradzonego męża jednej z klientek.

Martwa, porzucona w jednej z górskich jaskiń, bez ceremonii pochówku błąkała się w eterycznej formie czekając na zbawienie. Lata błędzenia duszy Felicji po lodowych korytarzach doprowadziły ją do szaleństwa, które właśnie zaczęło się objawiać. Pragnie stworzyć ciało, nosiciela, dzięki któremu będzie mogła opuścić grobę i mścić się na zazdrośnych kochankach.

Jako zjawa posiada niezwykle umiejętności. Nie można jej zranić zwykłą bronią. Stal czy drewno przenikają przez jej niestabilną powłokę, a mróz jest jej domem i nie pozwoli, aby sparzył ją ogień. Samym wyglądem przysparza o dreszcze nawet najmężniejszych wojowników, a co dopiero naszych bohaterów. Wyprowadzona z równowagi reaguje

przeźliwym wrzaskiem, który potrafi zatrząść sklepieniem.

Objawia się jako kobieca postać w białej halce, otoczona niebieską poświatą. Widoczne są jedynie jej niebieskawe ręce, zakończone szponami o długich pazurach oraz głowa, w tym samym kolorze, zwieńczona gąszczem rudych włosów. Nogi zaś urywają się na wysokości kolan, wystając spod halki, która przechodzi w niebieską mgłę opadającą ku ziemi.

Upiorna Płaczka

WW 40 US X S 30 WT 30 I 30 ZW 30 ZR 35 INT 35 SW 42 OGD 20

Cechy: Broń +7, Eterychny, Groza 3, Niestabilny, Upiorne Wycie, Widzenie w Mroku, Latanie

Rozproszona lub pokonana wraca w eter, aby zregenerować siły. Może to zająć kilka godzin, lat, a nawet kolejne stulecia.

Pozbawieni zmysłów

Trecz to zwykły pijacek kręcący się w okolicy piekarni Berków. Słyszy dużo plotek, które krążą po ulicy i może okazać się źródłem ciekawych plotek. Życie przyniosło mu upadek z bardzo wysoka. Podczas kłótni z pracodawcą doszło do szarpaniny i Trecz wypadł z okna na drugim piętrze. Przeżył, ale nie wrócił do swojej dawnej formy, zwłaszcza umysłowej. Stracił słuch po wyprawie w góry.

Frycek jest przyjacielem z sąsiedztwa całej rodziny Berk. Potajemnie darzy uczuciem Annę i pluje sobie w brodę, że nie pomógł piekarzom w trudnej sytuacji. Frycek może chcieć zemścić się na niziołczej mafii, co wpakuje go w nie lada tarapaty. Stracił węch po wyprawie w góry.

Husarz jest dobrym znajomym Anny oraz Frycka. Uchodzi za najodważniejszego na ulicy młodzieńca. Bez namysłu ruszył na poszukiwania zaginionej dziewczyny, co doprowadziło go do utraty mowy.

Myśliwi

Hedgar, Ares i Jurgen przyjaźnią się od kilku lat. Jako młodzicy wychowywali się u podnóża Gór Szarych.

Hedgar pracował u ojca i szkolił się początkowo na szewca, lecz kiedy zaczęło brakować materiałów na buty, a ceny towarów, w wyniku nakładanych podatków, wzrosły do niebotycznych cen, postanowił zmienić zawód. Rozpoczął polowania, a ze zdobyczy oddawał skóry ojcu, który mógł kontynuować swoją pracę.

Ares nie miał szczęścia w życiu. Pochodził z biednej rodziny. Był bity przez rodziców, którzy w końcu pozbyli się go z domu, gdyż nie przynosił żadnych

korzyści. „*Jesteś bezużytecznym śmieciem*” – powtarzał mu ojciec. Następnie trafił do kilku rodzin zastępczych, jeżeli można tak nazwać osoby, które litowały się nad jego losem, lecz szybko zapominały o swym dobrodziejstwie i znęcali się nad chłopakiem. Uciekając od przemocy, zniknął pewnej nocy i nikt więcej z wioski go nie widział. Tułał się zmarznięty, głodny oraz ledwo żywy po górach. W takim stanie znalazł go Max, myśliwy, który nauczył go sztuki łowiectwa i wychował na prawdziwego specjalistę.

Jurgen pochodzi z rodziny o długich myśliwskich korzeniach. Z dziada pradziada, każdy pierwszy syn zostawał łowcą i podobnie było w jego przypadku. Jurgen chce kontynuować rodzinną tradycję, lecz ma problem ze znalezieniem i zdobyciem wybranki.

Rodzina Berk

Anna, zaledwie szesnastoletnia urodziwa blondynka, która nad życie kocha swoich rodziców. Szanuje ich ciężką pracę i z bólem patrzyła na upadający interes. To właśnie miłość pchnęła ją do drastycznej w skutkach decyzji, o odnalezieniu swego rodzaju wyroczni w okolicach Hugeldal, w celu ratowania rodzinnej firmy.

Klaus i Marta są zrozpaczonymi rodzicami. Najpierw sprzedaż w piekarni spadła drastycznie, po utworzeniu monopolu na słodkie wypieki przez rodzinę Lowhaven. Później zaginęła ich jedyna córka. Zdesperowani rodzice tracą nadzieję na powrót Anny. Choć sami nie podejmą odważnych kroków w tym kierunku, to zaoferują wszystko, co posiadają, aby ktoś zajął się poszukiwaniami.