

Grobowiec w Chmurach

Marek Rogalski

1 lipca 2012

Śnieżycą w Górach Krańca Świata to przeżyć, które większości dane jest przeżyć co najwyżej raz w życiu. Zwykle zresztą jest to na samym jego końcu. Gdy jednak przebyliście już przez samo serce zamieci, gdzie zacinający w oczy śnieg nie pozwalał dostrzec ścieżki, którą podążaliście, a huk wiatru zagłuszał same myśli w waszych głowach, dotarliście do miejsca oderwanego od czasu. Zasnutej mgłą twierdzy gdzie to nie zimno zabija, a poruszające się za mgłą cienie.

Śnieżycę przetrwali

- *Sigmarytka* - pielgrzymka z zakonu Sigmara, podróżująca do Przelęczy Czarnego Ognia.
- *Przewodniczka* - jedna z przewodników wyprawy - zaznajomiona z górami i zdolna do walki przewodniczka.
- *Szabrownik* - kolejny z przewodników wyprawy - zna okolicę, lecz wiedzę tą wykorzystuje do grabienia ofiar gór.
- *Kapitan Fritz* - kapitan oddziału najemników. Do twierdzy trafił wcześniej niż inni.
- *Hobbit Harold* - oblakany mieszkaniec twierdzy.

Mistrz Gry

Góra Od niepamiętnych czasów po niebie przemyka latająca góra zamieszkiwana przez ogromne stwory - choć przypominające ludzi to pozbawione twarzy, poruszające się w niepokojący sposób, liczące sobie ponad sześć metrów wysokości i przede wszystkim - żywiące się ludzkim mięsem.

Mgła Cały płaskowyż pokryty jest gęstą zasłoną z mgły, która nawet we wnętrzu twierdzy uniemożliwia widok na więcej niż kilka metrów - dalej widać jedynie cienie i kontury.

Lodowe Potwory Nazywa się je Lodowymi Potworami. Zamieszkują twierdzę na latającym płaskowyżu, którym kierują i na którym łapią śmiertelników by przez kolejne tygodnie upiornej podróży - żywić się nimi.

Lodowi Ludzie Lodowe Potwory łapią niektórych ludzi i dokonują na nich operacji - w głowach umieszczają im niewielkie ziarenka - magicznie skojarzone z większymi kulami. Kule pozwalają widzieć oczami lodowych ludzi oraz wydawać im polecenia. W ten sposób lodowe potwory pętają niewolników, którzy wchodzą między grupy ludzi i wabią ich na płaskowyż - by tam stali się pożywieniem dla ich panów.

Twierdza Twierdza obejmuje całą górę - składa się z setek korytarzy długich na wiele kilometrów. Część twierdzy znajdująca się na powierzchni, gdzie przygodę rozpoczynają gracze jest przez nie prawie zupełnie opuszczona - zapuszczają się tam jedynie czasami by porwać jakiegoś śmiertelnika. Znajdują się tam opuszczone stajnie (lub coś co wygląda na stajnie), magazyny, kuchnie i kilka pomieszczeń mieszkalnych przystosowanych do ogromnej anatomii lodowych potworów.

Biblioteka - zawiera wielkie księgi zawierające mapy świata i twierdzy wykonane przez lodowe potwory. Zawiera też pokaźny opis historii twierdzy oraz magii i technik stosowanych przez lodowe potwory.

Sterownia - zawiera mechanizmy linowe i parowe, za pomocą których można sterować lotem góry.

Skarbiec - zawiera w sobie niewyobrażalne bogactwa zebrane przez lodowe potwory.

Sigmarytka

Jesteś jedną z Lodowych Wiedźm - spętana przez majestatyczne lecz potworne stwory zamieszkujące latającą górę. Nazywasz ich Lodowymi Panami, a miejsce gdzie zamieszkują - Twierdzą. Nie pamiętasz gdzie się urodziłaś, ani jaka była twoja przeszłość - wiesz jedynie, że Lodowi Panowie widzą twoimi oczami i kierują twoimi myślami - jesteś od nich uzależniona, a rola, którą pełnisz w ich upiornej egzystencji to zapewnianie im pożywienia.

Niczym zwiastun burzy - schodzisz z góry i wchodzisz między śmiertelników by, gdy nadejdzie śnieżycą, wprowadzić ich na szczyt góry i dalej do Twierdzy. Gdy spełnisz swoje zadanie, góra odlatuje, a śmiertelnicy, których zwabiłaś błędą po zamglonym labiryncie - niczym trzoda, którą pożywią się Lodowi Panowie.

Cele

- Nie zdradzić swojej roli w działaniach Lodowych Panów.
- Odkryć jak Lodowi Panowie sprawują nad tobą kontrolę.
- Wydostać się spod władzy Lodowych Panów.
- Odkryć motywy kierujące pozostałymi postaciami.
- (dopóki nie uwolnisz się spod władzy Lodowych Panów) Zapędzić w łapy Lodowych Panów jak najwięcej trzódki.

Przewodniczka

Choć słyszałaś wcześniej historie o Lodowej Twierdzy - nigdy nie sądziłaś, że mogą być prawdą. Mag Meganus, iluzjonista, który od kilku miesięcy pracuje w Bardorfie, wynajął cię byś ruszyła wraz z jedną z karawan i wprowadziła ją w serce śnieżycy - gdzie podobno otwiera się przejście do innego świata zamieszkiwanego przez Lodowych Gigantów.

Zadanie jakie ci zlecił to zidentyfikowanie ludzi, którzy zostali opętani przez Lodowych Gigantów i wykonują ich polecenia próbując zwabić śmiertelników w łapy gigantów - masz ich przyprowadzić żywych bądź przynieść ich głowy.

Wiesz, że *za wszelką cenę* należy unikać spotkań z Lodowymi Gigantami oraz, że przejście do świata śmiertelników otwiera się tylko podczas śnieżycy - wtedy będziesz mogła powrócić po wykonaniu zadania.

Cele

- Zidentyfikować i zdobyć głowy jak największej ilości opętanych.
- Wydostać się z Lodowej Twierdzy.
- Odkryć motywy kierujące pozostałymi postaciami.

Szabrownik

Zebrałeś już dość informacji by dokonać największego skoku w twoim życiu. Od miesiący szukałeś i przypytywałeś ludzi, którzy podobno trafili do legendarnej Lodowej Twierdzy - miejsca ukrytego gdzieś w górach, do którego czasami trafiają nieopatrzni podróżnicy.

Szukałeś wzorów, wypytywałeś historyków i innych badaczy - czujesz, że możesz to zrobić, ale musisz to zrobić sam. Lodowi Giganci - którzy zamieszkują Twierdzę i zabijają wszystkich intruzów zebrali w niej niemały skarb, który zamierzasz wykraść.

Cele

- Spenetrować Lodową Twierdzę i zidentyfikować najbardziej opłacalne cele.
- Wykraść przedmioty o jak największej wartości.
- Wydostać się z Lodowej Twierdzy.
- Odkryć motywy kierujące pozostałymi postaciami.

Kapitan Fritz

Trafiłeś tu wiele dni temu, wtedy jeszcze razem ze swoim pięcioosobowym oddziałem. Przez wiele dni podróżowałeś uliczkami zamglonej budowli. Początkowo było was sześcioro - pełen oddział ochroniarzy. Po kilku dniach ciężkiej głodówki i przemykania korytarzami zdecydowaliście się zrobić to co zrobić musieliście. Zabiliście najsłabszego. Zjedliście go.

To nie był jednak koniec. Czas mijał dalej - ogromne cienie oraz krzyki ludzi w oddalonych częściach Twierdzy doprowadzały was do szaleństwa jednak to głód doprowadził was do największych zbrodni.

Pozostałeś tylko ty i twój najlepszy przyjaciel - także oficer, choć gdy zjedliście własny oddział stopnie przestały się już liczyć. W ostatnim akcie desperacji przyczailiście się na jednego z olbrzymów i postanowiliście go zaatakować.

Ty przetrwałeś jedynie z kilkoma siniakami. Twój towarzysz nie miał tyle szczęścia. Choć trwało to ułamek sekundy, w twojej głowie pozostało na długie godziny. Olbrzym o czerwonej skórze, pozbawiony oczu nosa czy uszu - postać bez twarzy - złapał twojego przyjaciela, podnosząc zmiażdżył mu żebra, a gdy ten nie przestawał się szamotać wyrwał mu rękę i odszedł niosąc to wyjące, okaleczone ciało, które niegdyś było twoim przyjacielem.

Od wielu godzin siedziałeś ukryty w magazynie, za belami materiału, w pobliżu waszej kryjówki. Jedyne co słyszałeś przez długie godziny to echo, pogłos krzyku twojego towarzysza, którego nie mogłeś wypędzić z głowy, aż usłyszałeś głosy innych ludzi.

Cele

- Nie dopuść by ktoś dowiedział się że jesteś kanibalem.
- Dowiedz się co stało się z twoim przyjacielem.
- Wydostań się z Twierdzy.
- Odkryć motywy kierujące pozostałymi postaciami.

Hobbit Harold

Dla Mistrza Gry W razie gdy któraś z postaci jest zbyt bliska sukcesu, chcesz wydłużyć, bądź skrócić sesję lub któraś z postaci zginęła (a warto zabić postać któregoś z graczy - tylko po to żeby przestraszyć pozostałych), hobbita Harolda możesz wprowadzić jako jeden z wielu archetypów:

- Lodowego Człowieka
- *Zwierzętko* Lodowych Potworów
- Pewnego siebie łowcy
- *Szczura*, który spenetrował wszystkie zakątki twierdzy
- Rozdwojenie jaźni - dwa z powyższych