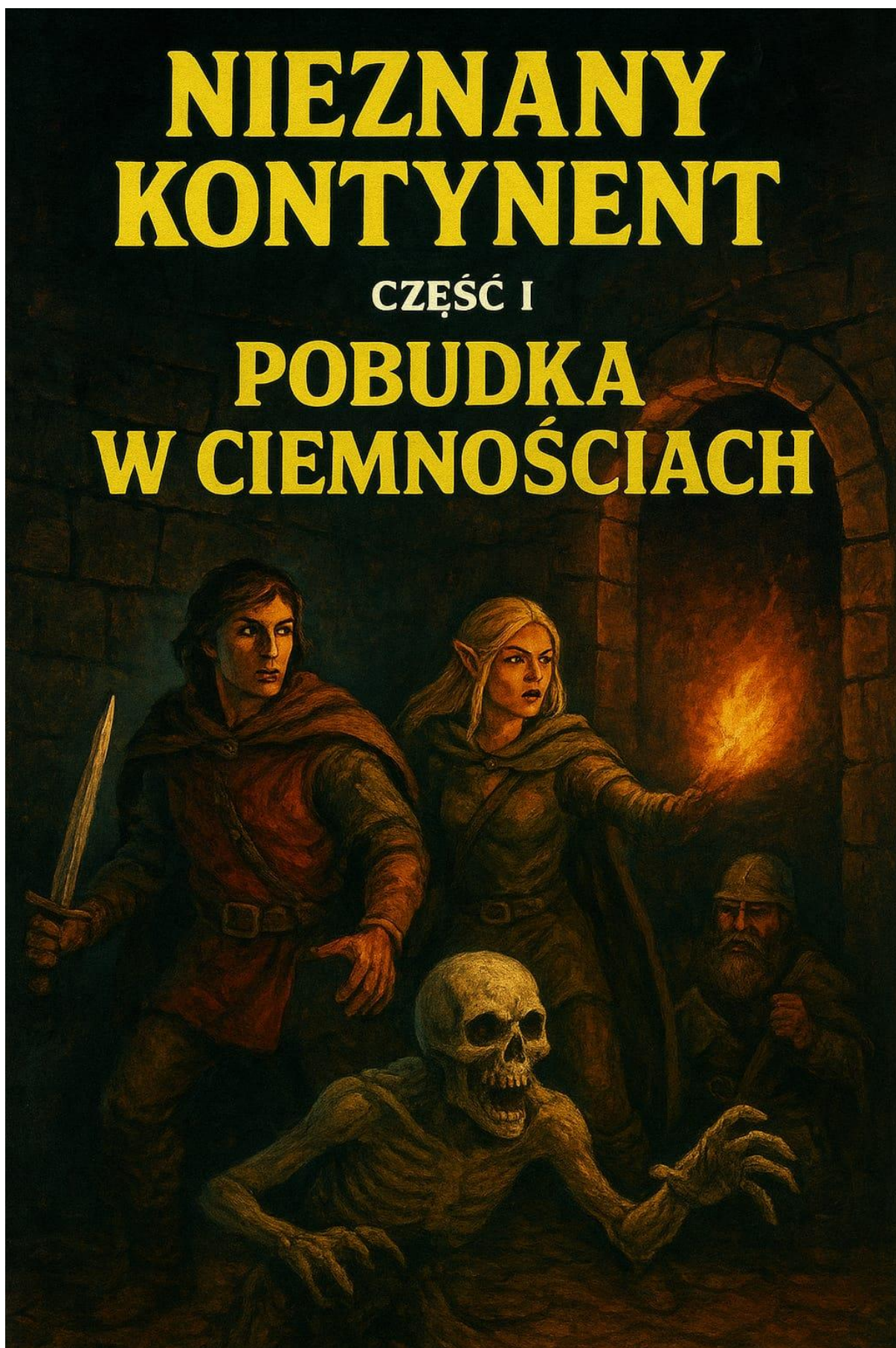


# NIEZNANY KONTYNENT

CZEŚĆ I

## POBUDKA W CIEMNOŚCIACH



## **Dla kogo**

Sesja „Pobudka w ciemnościach” jest pierwszym rozdziałem Kampanii „Nowy kontynent”. Przygotowania dla osób chcących zacząć swoją przygodę z RPG, ale mających już pewne podstawowe obozowanie w fantastyce. Zakłada ona, iż nowi gracze z reguły zaczynają grę od testowania granic tego, co jest możliwe. Scenariusz startuje więc od historii bardzo liniowej, tak by stopniowo umożliwiać graczom coraz większą swobodę. Naszpikowana jest popkulturowymi tropami i archetypami, tak na poziomie postaci niezależnych, jak i wydarzeń, aby pomóc uczestnikom wczuć się w klimat. Przedstawiona przygoda została przygotowana dla 6 graczy - w przypadku zmian liczbowych, niezbędne będzie przeskalowanie ilości przeciwników, zgodnie z Podręcznikiem Mistrza Gry (D&D 5e).

Uwagi techniczne: każdy z pokonanych przeciwników posiada przy sobie swoje podstawowe wyposażenie, takie jak broń czy pochodnia, w łupach uwzględnione zostały więc tylko przedmioty dodatkowe. Fragmenty tekstu zaznaczone na niebiesko stanowią poszlaki do dalszej części kampanii i zostały opisane jako spoilery na końcu tego dokumentu.

## **Przed sesją**

Pierwszym etapem przygotowania do sesji jest dostarczenie zaproszeń. Stylizowane na list wysłany przez urzędników króla, stanowi zgodę na wyruszenia w roli osadnika na Nowy Kontynent - Caelderę. Wiąże się to jednak zarówno z porzuceniem wszystkich dóbr, tytułów, spadków i bliskich, jak i amnestią dla przestępców. Dzięki temu upraszcza sesję, niejako resetując historię postaci i powiązania z ich przeszłością, pozwalając oczywiście wprowadzić pożądane elementy (być może czyjaś rodzina wyruszyła w całości?) jak i tworzyć postaci takie, jak np. dobry złodziej (być może życie wymusiło na kimś podjęcie takiego fachu, jednak uzyskując drugą szansę, bohater nawrócił się, zachowując umiejętności z „poprzedniego życia?”). Pierwszym zadaniem graczy jest więc wymyślenie historii swoich postaci – dlaczego zdecydowały się udać na nowy kontynent (a może coś je do tego zmusiło?), kim były przedtem i czym chciałby się zajmować, jako lojalni poddani króla.

Zaproszenia mają również za zadanie zarysować historię świata. Oto mamy jeden wspólny kontynent pod rządami króla Aldebranda Zjednoczyciela, który doprowadził do trwałego pokoju wszystkich ras i narodów na kontynencie. Doprowadziło to jednak do stagnacji, która zatrzymała rozwój nowych idei jak i wpłynęła negatywnie na niespełnione ambicję wojskowych dowódców. Rozwiązaniem jawiła się kolonizacja kontynentu, uważanego do tej pory za niezdany do zamieszkania z powodu obficie występujących na nim potworów. Teraz jednak połączone siły wojsk króla oraz świątyni Melory dokonują ekspansji, powiększając z każdym dniem tereny zdadne to życia dla ludzi i odkrywając pozostałości po dawnej cywilizacji, która zamieszkiwała kontynent w przeszłości, lecz została najwyraźniej unicestwiona przez groźne stworzenia. Dzięki takiemu zarysowi świata, możemy znacząco ograniczyć zarówno aktywny panteon, jak i ilość stronnictw czy organizacji, przedstawić świat jako bardziej dziki i dać pretekst do istnienia dużej ilości wciąż niezbadanych ruin i podziemi. Jednocześnie umieszczając bohaterów w np. dwunastej ekspedycji, możemy założyć, że na kontynencie znajdują się już jakieś miasta, zbudowane na odkrytych ruinach (dzięki temu możemy w budynkach umieszczać tajne przejścia, o których nie wie nawet właściciel!), a jednocześnie unikamy metropolii, w których niedoświadczeni gracze mogliby się pogubić. Dodatkowo fakt, iż kontynent jest wciąż kolonizowany, pozwala np. na odcięcie niektórych jego części kordonem wojska, nieprzepuszczającym cywili w zbyt niebezpieczne rejony bez odpowiedniego glectu.

## **Rozpoczęcie**

Sesję rozpoczynamy od przedstawienia przez Mistrza Podziemi ostatniego wspomnienia każdej z postaci. Musi być to jakieś zwyczajne wydarzenia, związane z wybraną przez gracza profesją, w wyniku którego spotkał on/ona grupę nieznanych sobie osób. W tym momencie historia się urywa, a gracze otrzymują na kartce spersonalizowaną wizję. Jest to bardzo chaotyczne, metaforyczne przedstawienie kluczowych wydarzeń i postaci, mających pojawić się w dalszej części kampanii. Dobrze, by nie wszystkie elementy powtarzały się u każdej postaci, dzięki czemu gracze mogą chcieć później razem starać się zrozumieć sens z połączonych fragmentów. Kluczowym punktem wizji, wspólnym dla wszystkich, jest motyw „komety uderzającej w ziemię przykrytą kłębami mgły”. Po przeczytaniu swojej wizji, gracze oddają ją Mistrzowi, tak by zasymulować jej ulotność.

W tym momencie gracze (pozbawieni wszelkiego ekwipunku) budzą się leżąc na ziemi w lochu/podziemiach, potrząsani kolejno w ramie przez postać starego mężczyzny w szarym płaszczu. Informuje on bohaterów, aby jeszcze przez chwilę się nie ruszali, a kiedy minie ich strażnik, udali się za świećkami (wyczarowuje on ledwo dostrzegalne płomyczki, które ulatują w korytarz, a pierwszy z nich zawisa nad wyjściem z komnaty). Dodatkowo, wręcza on postaci z najwyższą szansą na otwarcie zamkniętego zamka, jednorazowy klucz +5 do zręcznych dłoni, wykonany z ciemnego, czarno-czerwonego metalu. Bohaterowi zauważają również, iż na nadgarstku mają bliznę, wyglądającą jak wycięta lub wypalona, w kształcie skośnej kreski i kropki:

## Poziom pierwszy

Pomieszczenie z gwiazdką oznacza miejsce wybudzenia. Jest kamienny loch, zasłany ciałami magicznie uśpionych ludzi, elfów, krasnoludów i innych ras, z których każda ma na nadgarstku ten sam znak/bliznę. Po zniknięciu starego mężczyzny, przez komnatę, w kierunku sali z otworami, przechodzi strażnik (bandyta) wraz z ghoulą, który ciągnie za sobą jednego z uśpionych (obaj, ghoul i strażnik, mają na szyi identyczny amulet). Dobrze w tym miejscu przypomnieć graczom, iż pozbawieni broni nie mają szans wygrać z ghoulą. Po ich przejściu, do sali wchodzi jeszcze jeden ze strażników (bandyta), który rozgląda się, aby sprawdzić czy jest sam, po zaczyna przeszukiwać leżących, zbliżając się coraz bardziej do pierwszego z obudzonych bohaterów.

Walka powinna być prosta, szczególnie jeżeli założymy, iż jest to atak z zasadzki. Wiedząc że nie mają szans z ghoulą na południu i widząc ogień wskazujący północne drzwi, gracze powinni nimi podążać. Dochodząc do rozgałęzienia, słyszą oni głosy po lewej stronie. Jeżeli zdecydują się ich posłuchać, usłyszą mały oddział konnych, dyskutujący o wyjeździe do Zamościa, wioski którą grabią, aby się wyżywić. Dyskusja zostanie przerwana przez dowódcę, którego metaliczny głos, wydobywający się spod hełmu, wyda się bohaterom bardzo niepokojący. Drzwi mają również szparę – kluczowe jest, aby któryś z graczy zauważył przez nią stajnię, oraz że w niej, na przeciwległej ścianie, znajduje się zabity deskami otwór. Same drzwi są nie do sforsowania – są stalowe, posiadają dwa zamki o ST otwarcia 25, które należy otworzyć jednocześnie oraz są od zewnątrz zaryglowane ciężką,



drewnianą sztabą (ciężar ponad 20kg, na wypadek gdyby gracze posiadali sztuczkę magicznej dłoni).

Skręcają na rozwidleniu w prawo, gracze widzą kolejny płomyczek na samym końcu korytarza. Pożądanym jest, aby udali się właśnie tam, w celu odzyskania zrabowanego ekwipunku. Zadaniem Mistrza Podziemi jest w tym momencie takie przedstawianie mijanych korytarzy, skąpanych w mroku ledwo oświetlanym rzadko rozmieszczonymi pochodniami, aby wyraźny był klimat skrytego przemyskania i strachu przed uzbrojonymi strażnikami.

Po dotarciu do pomieszczenia z łupami (płomyczek unosi się przed drzwiami, dopóki bohaterowie się nie zbliżą), gracze muszą sforsować zamek. Powinien w tym pomóc otrzymany klucz. Jeżeli jednak rzut nie wyjdzie, klucz zacznie płonąć, zadając 1pkt obrażeń za następne użycie, 2pkt za kolejne, itd. Po otwarciu, tak czy inaczej, klucz się roztopi.

W składziku znajduje się 100 przedmiotów, głównie startowego ekwipunku profesji, które biorą udział w sesji (dzięki temu gracze na podstawie swojej karty postaci znają część zawartości schowka) oraz trochę przydatnych rzeczy, w tym tych pomagających w eksploracji (pochodnie, liny, wytrychy, haki wspinaczkowe, itd.). Są one jednak wrzucone na kupę bez ładu i składu, co powoduje, iż grzebanie w nich generuje hałas. Gracze dowiadują się więc o następującej mechanice przeszukiwania:

Wyciągnięcie losowego przedmiotu – test hałasu x1  
Wyciągnięcie losowego przedmiotu z danej kategorii – test hałasu x2  
Wyciągnięcie konkretnego przedmiotu - test hałasu x5

Test hałasu - ST 12 (zwinne dłonie)

Kategorie przedmiotów: broń, pancerze, magia/symbole/drobiazgi, narzędzia/drobiazgi.

Pierwszy alarm następuje przy dziesięciu niezdanych testach hałasu, zakończenie poszukiwania przy następnych dziesięciu.

Najlepiej nie podawać progu alarmu, tylko po jego osiągnięciu poinformować o zbliżającym się strażniku (bandyta). Po jego pokonaniu informujemy graczy, że stos osunął się, ujawniając częściowo zasłonięte dotychczas drzwi (pokój z ghoułami). Każdy kolejny nieudany test hałasu, powoduje teraz ich odsłanianie. W połowie tego procesu gracze słyszą zza wrót niepokojące dźwięki. Po mniej więcej ośmiu alarmach jedna z desek na drzwiach pęka, ujawniając kryjące się za nimi ghoule,

przewyższające liczebnie bohaterów (oczywistym musi być, że gracz nie dadzą rady ich pokonać). Sugerujemy fakt, że stos łupów miał być dodatkową barykadą i jeszcze kilka wyjętych przedmiotów spowoduje ich otwarcie. Możliwym jest zatrzaśnięcie drzwi od schowka, jeżeli więc gracze zdecydują się do końca szukać przedmiotów, po 10 niezdanych teście opisujemy zniszczenie drzwi i atak zgrai ghouli. Gracze powinni wtedy zatrzasnąć schowek. Jeżeli tego nie zrobią, zostają zalani falą przeciwników i mogą tylko wycofać się na niższy poziom.

Po odzyskaniu ekwipunku gracze zyskują większą swobodę w eksploracji podziemi.

- Kuchnia z paleniskiem – sala jest częścią kuchni, składa się ze stolików do przygotowania jedzenia i wielkiego paleniska, połączonego systemem kominowym z dolnym piętrem (potrzebna lina). Wyjście na górę zakratowane. Przy palenisku stoi zbir i szykuje jedzenie. Zareaguje, jeżeli ktoś otworzy drzwi do kuchni (skrzypią).
- Jadalnia – pomieszczenie kuchenne z dużym stołem. Przeszukanie ujawnia zgromadzone racje żywnościowe (5 x ilość graczy), 3 butelki drogiego wina i woreczek drogich przypraw. Z jednej strony od południa skrzypiące drzwi zastawione miotłą od środka, od zachodu przejście do pomieszczenia z paleniskiem, od północy dostęp do podziemnej rzeki – źródła wody.
- Nieoznaczone pomieszczenie – pusta sala wykorzystywana jako latryna. Czuć nieprzyjemny zapach. Dostęp do podziemnej rzeki – można przejść pod prąd do kuchni (ST 10 atletyka dla postaci średnich lub większych, małe ST 20), lub spłynąć z prądem piętro niżej (nieudany test zręczności ST 15 powoduje obrażenia 1k6 od upadku i podtopienia).
- Stajnia – pomieszczenie, które w początkowej fazie gry gracze mogą podejrzeć przez szparę w drzwiach. Zawiera zabezpieczone zejście (jedyne sposoby na ominięcie zaryglowanych wrót), zaryglowane wrota i stróżówkę. Pilnuje jej zbir, który ma przy sobie klucz IV. W zależności od skrytości graczy przy wychodzeniu, będzie on na nich czekał lub spał w stróżówce.
- Zabezpieczone zejścia – zawalone kawałki ścian i podłogi zabezpieczone deskami. Po odblokowaniu (łom lub zniszczenie

bronią) prowadzą piętro niżej (potrzebna lina). Taki sam otwór gracze mogą zauważyć przez szparę w głównych drzwiach – jest to podpowiedź, iż jedyne wyjście z podziemi wymaga zejścia poziom niżej, a potem wspięcie się tym konkretnym otworem, aby ominąć zaryglowane wrota.

- Skład z cennymi łupami – magazynek zawiera: zwoje ożywienia (x1), piórkospadania (x1) i rozmowy ze zwierzętami (x1), mikstury leczące (2k4+2 HP) (x4) i eliksir odporności na truciznę (czas 1h).
- Skarbiec – zawiera trzy otwarte skrzynie z monetami. Gracz który eksploruje skarbiec, rzuca 1k100 na ilość brązowych monet, 1k100 na ilość srebrnych i 1k100 - 40 na ilość złotych.
- Kwatera dowódcy – dalej prosty, ale jednak najlepiej wyposażony pokój, posprzątany, poukładany i z dobrym łóżkiem. Na stole „list od Zmroka”. W skrzyni: klucz III, 25 SZ, różdżka magicznego pocisku (5 ładunków, jednorazowa). Pod łóżkiem (wymaga przeszukania) sygnet dowódcy (raz dziennie pozwala animować humanoidalny szkielet na 1h).
- Kwatery załogi – duża kamienna sala ze ścianami obitymi drewnianymi deskami. 18 prowizorycznych łóżek i takich samych skrzyń, po 9 przy północnej i południowej ścianie. W północno-zachodnim rogu stoi stół, przy którym w kości grają zbir i bandyta. Ten pierwszy ma przy sobie klucz I. Jeżeli gracze przeszukają okolice stołu (ST 15), zauważą dziurkę od klucza w drewnianej ścianie. Jest to tajne przejście do Kwatery dowódcy.

Zawartość skrzyń załogi (pogrubione są zamknięte, ST 10 lub zniszczenie):

<b>10ss, plan podziemi (I piętro)</b>	Sztylet, jabłko	5ss, królicza łapka (śmieć)	<b>Hak wspinaczkowy, czysty pergamin</b>	Latarnia na oliwę	3ss, grzebień	Butelka alkoholu	Zasuszona mysz	2ss, wytrych
<b>Lina, pochodnia</b>	<b>5ss, kości</b>	Oliwa, hak wspinaczkowy	Świeczka	Nieczytelny pamiętnik	Oliwa, pałka	2ss, wino	-	<b>3ss, pochodnia</b>

- Wielka sala – ogromna sala z 3 dużymi otworami prowadzącymi na niższe piętro (wymagana lina). Na środku prowizoryczny pręgierz, do którego przykuty jest torturowany mężczyzna. W komnacie jest również przesłuchujący bandyta oraz ghoul. Ci ostatni mają identyczne naszyjniki, dzięki którym człowiek

kontroluje nieumarłego (po pokonaniu mogą być zabrane - zestrojone z graczem pozwalają kontrolować dowolnego ghoul, któremu zostanie taki założony, jednak ten jest o połowę wolniejszy, mniej żywotny, lub zadaje połowę obrażeń). Gracze decydują, czy przerywają przesłuchanie, czy starają się je podsłuchać (dowiadują się zmieszanych informacji z wizji, której doświadczyli na początku). W obu przypadkach przesłuchiwany umiera. Na ziemi widać krwawe ślady prowadzące od pręgierza do najbliższego otworu, gdzie wrzucane były szczątki poprzednich przesłuchiowanych.

- Pokój za iluzją - zdany test percepcji lub śledztwa ujawnia ukrytą za iluzją komnatę. Nie da się jednak przez nią przejść (oddziałuje na umysły w taki sposób, iż ciało nie chce jej przekroczyć), jednak wystarczy przewrócić stojącą za nią figurkę (strzał z łuku, rzucenie czymś, wrzucenie kogoś, itd.), aby dostać się do środka. Znajdują się tam dwie nowe skrzynie, z których jedna zawiera wisiołek w kształcie ręki i metalowy symbol oka, a druga mikstury lecznicze (2k4+2 HP) (2x), antidotum (2x) i kamień ognisty (podpala: 1k6 obrażeń od ognia w pierwszej turze i 1k4 w następnej).
- Graciarnia – ogromna, słabo oświetlona rzadko rozstawionymi pochodniami sala, pełna połamanych mebli i skrzyń. Sprzątana przez 4 bandytów (dwóch posiada dodatkowo sieci i używa ich w walce, jeden ma przy sobie Klucz II). Bandyci mieli przy sobie łom (x1), linę (x1) i pochodnie (x2).

## Poziom drugi

Drugi poziom sprowadzą się do odnalezienia drogi na górę, która pozwoli ominąć zaryglowane wrota. Odpowiednie przejście znajduje się w Sali z pajakami. Bohaterowie mogą dostać się na drugie piętro różnymi drogami i wyłącznie od nich zależy, jak dużą część poziomu będą eksplorować. Przeszukanie wszystkich komnat i rozwiązanie wszystkich zagadek pozwoli im zdobyć trochę sprzętu, przydatne w zbliżających się, trudniejszych walkach (Ogromny pajak w podziemiach i Zmrok w wiosce). Całe piętro jest pogrążone w ciemnościach.

- Komnata z paleniskiem – system kominowy pozwala dostać się tutaj z górnego piętra. Pomieszczenie używane dawniej do



przygotowywania posiłków, obecnie wygaszone i zniszczone. Jeżeli gracze rozpoczną stąd eksplorację drugiego poziomu, od razu zauważą światło pochodni dochodzące z Sali ze zbiornikiem.

- Magazyny – puste pomieszczenie z pojedynczymi resztkami dawno zgniętego jedzenia i szczątkami skrzyń.
- Sala ze zbiornikiem wody – sala przylegająca do poziomego jeziora (alternatywny sposób dostania się z góry). Zbliżając się do niej, bohaterowie zauważą światło pochodni trzymanyh przed dwóch z trzech akolitów. Mogą podsłuchać, iż dostali się oni tutaj przez rzekę, wykorzystując piórkospadanie i badają to piętro mimo zakazu od swojego dowódcy. W walce należy zamienić przypisany czar *święty płomień*, na *czarny płomień* i zostawić te same statystyki.
- Pułapka z kamieniem – próba otwarcia którejkolwiek drzwi od strony korytarza uruchamia pułapkę. Kamienna kula toczy się na graczy, którzy mają jedną szansę otworzyć drzwi wytrychem bądź siłą. Test powinien się udać, jeżeli nie, gracze powinni do tej pory zdobyć już inspirację, która pozwoli powtórzyć rzut. W najgorszym przypadku kula zadanie 1k10 obrażeń (MP może być zmuszony modyfikować kość obrażeń, tak by nie zabić wszystkich graczy; tych którym punkty życia miały spaść do 0, uznajemy za ogłuszonych z 1HP).
- Sala jadalna – duża kamienna sala wypełniona połamanymi, butwiejącymi szczątkami stołów i krzeseł. W środku jeden żywy trup (używamy zombie, jednak zmieniamy nazwę, żeby nie marnować potencjału). Ma być on większym wyzwaniem, niż spotkany piętro wyżej ghoul. Jego zdolność specjalna (ożywienie), będzie prawdziwym wyzwaniem dla pierwszopoziomowych postaci bez obrażeń od światłości. Rozwiązaniem może być zwabienie go do znajdujących się piętro wyżej akolitów lub kaplicy po rozwiązaniu zagadki. Dopuszczalne jest też podpalenie żywego trupa w momencie kiedy posiada on 1HP. Przeszukanie sali (ST 14) ujawnia tajne przejście do sąsiedniego pomieszczenia w okolicy szczytu wschodniej sali.
- Sala dzienna – bliźniacza do sali jadalnej, zawałona jest szczątkami ław, kanap i przedmiotów codziennego użytku. U szczytu zachodniej ściany znajduje się tajne przejście do sąsiedniej komnaty. Na północnej ścianie znajduje się wyjście

z tunelu na pierwszym poziomie (wejście przy składzie z łupami). W komnacie snują się dwa żywe trupy (patrz: sala jadalna) na północy i jeden na południu. Można je ominąć, skradając się korytarzem na wschodzie.

- Komnata z cennymi dobrami – wejście do komnaty ujawnia się przy przeszukaniu kaplicy. Znajduje się w niej skrzynia zawierająca jednorazową różdżkę ognistego pocisku (3x ładunek, 1k10 obrażeń od ognia). W korytarzu znajduje się pułapka z kości.
- Pułapka z kości – znajduje się w korytarzu prowadzącym do komnaty z cennymi dobrami. Wyzwalaczem jest płyta naciskowa (wykrycie ST 20, rozbrojenie ST 20). W obu przypadkach z sufitu spada sterta kości, w przypadku „rozbrojenia”, nie spadają one jednak na graczy. W obu opcjach jednak część kości natychmiast formuje 2 szkielety, oba uzbrojone w dwa sąmity. Korytarz jest tak wąski, iż walka możliwa jest tylko 1:1.
- Kaplica – największe pomieszczenie na drugim poziomie. Wysoka sala, która swoim echem i ciemnością ma przytłoczyć graczy, jeżeli zejdą na drugi poziom drzwiami. W środku 2x rój szczurów. Do rozwiązania zagadki (dochodzenie ST 20 lub samodzielnie) – od drzwi na południowym-zachodzie po ziemi ciągną się wyraźne ślady wielokrotnego używania (opieka nad zwierzętami lub religia mają ujawnić, że prowadzono tędy na ołtarz zwierzęta ofiarne). W ołtarzu znajdują się dwa otwory. Wlanie do nich krwi (może być ze szczurów, może z akolitów lub jednego z graczy), otwiera dwa otwory na szczycie wschodniej ściany, przez które do środka wpadają snopy światła – zwabione w ich blask żywe trupy tracą zdolność wskrzeszania się. Dodatkowo otwiera się komnata kapłanów.
- Komnata kapłanów – pomieszczenie z dwoma żywymi trupami, odróżniającymi się długimi szatami i zadawaniem przy trafieniu dodatkowych 1k4 obrażeń nekrotycznych. Zwabione do światła tracą wszystkie zdolności specjalne. W pomieszczeniu znajduje się skrzynia z 15sz, srebrnym pierścieniem, klejnotem (10sz), amuletem (jednorazowe +1 w dowolnym teście) oraz symbolem nieznanej religii. Na stole gracze znajdują plan podziemi (drugi poziom).
- Klatki – w komnacie z klatkami znajduje się wyjście z jednego z zabezpieczonych zejść z górnego piętra. Wybierając taką drogą,

gracze schodzą do jedynej zamkniętej klatki. Mogą otworzyć drzwi wytrychem lub je wyważyć, w drugim przypadku obudzą jednak śpiącego w klatce obok, ogromnego szczura.

- Sala ze stosami szczątków – sala znajdująca się pod salą przesłuchań ujawnia skalę działalności porywaczy. Gracze znajdują trzy stosy ciał w różnym stanie rozkładu. Wejście na środek sali ujawni szkielet obgryzany przez trzy szczury (1x ogromny, 2x normalne), który na widok graczy wstanie i ruszy do walki razem ze szczurami. Widok ten wymusi test strachu (ST 15 mądrość). Szkielet posiada przy sobie brązowy pierścień.
- Sala z pajakami – kulminacyjna scena podziemi. Bohaterowie po przejściu długiego korytarza najpierw zauważają, że powietrze w sali jest „matowe”, jakby wisiała w niej mgła. Dopiero z bliska rozpoznają, iż od połowy pokryta jest bardzo gęstą pajęczyną. W pajęczynie widać ofiary pajaków, zarówno dawno wysuszone ciała, jak i zwłoki bandytów z górnego piętra. Jeżeli gracze zaczną zastanawiać się nad dalszymi krokami, opisujemy pajaki (x6) schodzące po ścianach za ich plecami. Z samej pajęczyny wynurza się Ogromny pajak. W tym miejscu warto przypomnieć graczom o złej wentylacji podziemi, aby nie podpalali pajęczyny. Jeżeli to zrobią, muszą wycofać się do pomieszczenia paleniskiem i odczekać godzinę. Ogromny pajak będzie w tym przypadku poparzony, co skutkuje zredukowaniem jego HP o połowę, ale również zwiększeniem obrażeń x2. Po jego pokonaniu gracze, jeżeli to konieczne, wycinają sobie drogę do znajdującego się na końcu Sali kamiennego pojemnika. Zawiera on: różdżkę leczenia ran (3 ładunki, 1k8 HP), amulet ochrony (jednorazowy, +1KP na jedną walkę), 50sz, 2 mikstury lecznicze, klejnot (50sz), zwój odzyskania komórki czar. Jeżeli nie przeszukali wcześniej komnaty kapłanów, to tutaj znajdują mapę podziemi (poziom II). Jeżeli przeszukają ciała w pajęczynie, znajdują również notatkę odkrywcy, opisującą przeznaczenie podziemi – był to schron dla cywili. Na północnej ścianie komnaty znajduje się wejście piętro wyżej, prowadzącego do stajni. Jeżeli drużyna posiada hak wspinaczkowy, wejście wymaga łatwego testu akrobatyki, jeżeli nie, trudnego. Pierwsza osoba może spuścić linę, ułatwiając wspinaczkę pozostałym (brak testu).

## Droga przez las

Po opuszczeniu podziemi, bohaterowie wychodzą na powierzchnię w gęstym lesie bukowym, charakterystycznym dla obszarów w okolicach rzek. Czekają tam na nich starzec w szarych szatach. Wyraża on zaniepokojenie, iż wyjście zajęło im tyle czasu. Pyta o wizję (dobry moment aby gracze porównali co pamiętają i pospekulowali, co mogły oznaczać), po czym informuje, iż bandyci ruszyli do wioski Zamoście, aby zabić wszystkich i zatrzeć za sobą ślady. Przypadkowo to właśnie tam żyje jedna z osób, która mogłaby im pomóc zrozumieć wizję. Gracze muszą się pospieszyć, aby ją uratować. Jeżeli będą mitrzyć lub wyłącznie w celu efektownego zniknięcia, starzec jeszcze raz sprowadza na graczy wizję, po przeżyciu której mężczyzny nie ma już między nimi. Samo doznanie wizji opisujemy jako niezbyt przyjemne doświadczenie, a ostatnim co zostaje po nieznanym, to jego głos, mówiący iż będzie tylko gorzej.

Po drodze do wioski gracze mogą zauważyć uciekające w ich stronę dzikie zwierzęta. Jeżeli bohaterowie posiadają zwój rozmowy ze zwierzętami i go użyją, ujawnią one, iż wioska się pali i jest atakowana przez czterech wielkich mężczyzn i jednego konnego, którego opiszą jako wyjątkowo przerażającego.

Zmierzając wciąż w kierunku wioski, gracze zauważą stosy do produkcji węgla oraz smoły drzewnej, jednak to nie z nich wydobywać będzie się coraz bardziej wyczuwalny dym.

Zanim jednak uda im się dostać do wioski, na drodze pojawi się krąg płomieni (jeżeli w drużynie jest kleryk lub paladyn, wyczuwają oni piekielną energię), a wszyscy gracze rzucają trudny test mądrości (ST 25). Nieudany skutkuje paraliżem. W kręgu pojawiają się dwa bardzo potężne diabły (do rozpoznania test religii albo wiedzy tajemnej ST 15), z których jeden dotyka najbliższego bohatera, sprawdza jego myśli, mówi do drugiego „oni też go nie widzieli”, po czym obaj znikają, a paraliż ustępuje.

## Wioska

Pierwszym co gracze widzą po wejściu do wioski jest unoszący się od strony rzeki dym, oraz płaczący przy chacie smolarza półork, trzymający w ramionach martwą, starszą kobietę (pytany o cokolwiek nie odpowiada, zanosząc się coraz większym płaczem). Następnie przy

chacie drwala widzą rosnącego mężczyznę, który razem z pomagającą mu kobietą stara się gasić podpalone ule. Na drodze leżą cztery ciała, dwa należą do mieszkańców wioski, dwa do bandytów. Odpowiedni test ujawni, iż jeden z bandytów ma na sobie świeże rany po ataku szczurołaka.

Dochodząc do głównego placu, bohaterowie widzą kilku wieśniaków pod komendą rannego rosnącego mężczyzny (kował), broniących się pod płonąca kuźnią przed mającymi wyraźną przewagę zbirami. Na środku placu na koniu siedzi postać w czarno-bordowych szatach i w przerażającej stalowej masce (Zmrok). Na widok graczy cała trójka zaatakuje ich, dając wieśniakom czas na schowanie się w jednym z domów. Postać na koniu (fanatyk kultu) walczyć będzie pieszo, uzbrojony dodatkowo w sztylet wyssania życia (zadane obrażenia regenerują jego ilość HP). Jeżeli w sesji bierze udział mniej niż 4 graczy, fanatyk włącza się do walki dopiero po pokonaniu jego ludzi. Każda próba zaatakowania go wcześniej przenosi obrażenia na podkomendnych. Jeżeli któryś z bohaterów nosi jego sygnet, na jego widok Zmrok mówi „to należy do mnie” i przywołuje do siebie pierścień, który odlatując, łamie palec noszącemu (1HP obrażeń).

Po pokonaniu Zmroka, kował wychodzi przed chatę i dziękuje bohaterom za ratunek. W tym momencie z pomiędzy chat wyjeżdża konny, łapie ciało poległego dowódcy, łapie za uzdę jego konia i ucieka w ciemność. Jeżeli wcześniej gracze uprzą się, aby przeszukać ciało, to znajdują wyłącznie znany już sygnet, sztylet po dotknięciu rozwiewa się niczym ciemna mgła.

Kował nie ma za dużo czasu na rozmowę, jego kuźnia płonie tak jak i dwa inne domy w osadzie (zajazd już spłonął). Informuje on jednak graczy, iż pierwszymi ofiarami bandytów był leśniczy z rodziną, przed którym ci szczególnie chcieli ukryć swoje ruchy w lesie. W związku z tym ofiarowuje on bohaterom leśniczówkę na czas nieokreślony i obiecuje zajrzeć do nich rano (z początkiem walki zapadł wieczór). W tym momencie gracze mogą podjąć decyzję o pójściu spać, pomocy przy gaszeniu, itp. Wszelkie rozmowy z mieszkańcami będą od teraz zbywane pilniejszymi obowiązkami.

## Po sesji

Sesję najlepiej zakończyć kolektywnym spisaniem poszlak i celów na następne spotkanie. Pozwoli to zarówno sprawdzić, które poszlaki gracze wyłapali, które ich zainteresowały, a które przegapili, oraz ujawni kierunek, który będą chcieli eksplorować następnym razem. Należy

również przyznać punkty doświadczenia za najciekawsze pomysły, osiągnięcia i odgrywanie postaci. Po podliczeniu zdobytego doświadczenia, każdy z graczy powinien również awansować na drugi poziom.

## Spoilery

Główna oś fabularna – zadaniem graczy będzie zrozumienie wizji i niedopuszczenie do jej spełnienia, co zahamuje coraz częstsze i bardziej wyniszczające ataki wieszczania. W toku kampanii zauważą oni w niej złotą postać, która tarczą osłania ziemię przed spadającą kometą. Okaze się jednak iż to kometa była próbą powstrzymania złotej istoty przed zniszczeniem ziemi, która w wizji i tak następuje. Złota postać symbolizować będzie Świątynię, działającą na nowym kontynencie, a meteoryt siły piekieł, starające się jej przeszkodzić. Początkowo gracze zakładają będą jednak, iż to świątynia jest „tymi dobrymi”.

Motywacją Świątyni jest chęć zdobycia mocy, pozwalającej kreować rzeczywistość. Dzieje się tak w przypadku zabicia bóstwa. Aby tego dokonać, muszą zostać zabici wszyscy jego wyznawcy. Twistem będzie odkrycie, iż kontynent jest zamieszkały przez błękitnoskórych ludzi, których armia (nieświadoma wykorzystania, motywowana podbojem) razem ze świątynią eksterminują w tajemnicy.

Wiedzą o tym wyłącznie wysoko postawieni zarządcy kontynentu, z których jeden okaze się wampirem, budującym dla swojej rasy nowy przyczółek, na mniej świadomym ich istnienia kontynencie.

Bóstwo ludzi z kontynentu, osłabione śmiercią większości wyznawców, ukrywać się będzie pod postacią córki kowala (która w rzeczywistości zmarła jakiś czas temu, o czym nikt nie wie).

Starym mężczyzną okaze się syn arcydiabła, poszukiwany przez jego sługi, który świadom zapalczywości ojca, będzie chciał go powstrzymać przez atakiem na Świątynię i tym samym rozpoczęciem przewidzianej apokalipsy, która zachwiać miałaby równowagę świata.

Zmrok będzie bohaterem powracającym, raz po raz wskrzeszanym do coraz silniejszej i bardziej odczuwicznej wersji. Jako że jego tożsamość pozostaje nieznana, bohaterowie spotkają go wśród wyższych sfer jako przystojnego młodzieńca.

„Trzecim graczem” będzie kult Vecny, który pożądamy wiedzy, będzie porwał ludzi z wizjami lub wywoływał je u nich na wzór sytuacji naszych bohaterów. Gracze będą mieli okazję do wejścia z nim w niełatwy sojusz przeciwko Świątyni.



Następna sesja będzie działa się w wiosce. Bohaterowie dowiedzą się, iż płaczący półork trzymał w rękach swoją matkę, zielarkę, która miała pomóc graczom. Dochodzenie pośród mieszkańców ujawni, iż ta uczyła się swojego fachu od wiedźmy z pobliskich bagien, gdzie będą musieli udać się bohaterowie.

Oddzielnymi tajemnicami do rozwikłania będą mieszkańcy wioski: szczurołacka rodzina, konflikt braci kowal-drwał, wyrzuty sumienia drwala, itp.

## **Spis załączników**

- List zapraszający
- Plotki
- Wizje dla graczy
- mapa podziemi (poziom I)
- mapa podziemi (poziom II)
- mapa podziemi (poziom I) – wersja dla MP
- mapa podziemi (poziom II) – wersja dla MP
- List Zmroka
- Mapa wioski
- Plan leśniczówki
- Lista przedmiotów w składziku