



ZA SIĘDMIOMĄ GÓRAMI I SIĘDMIOMĄ MORZAMI

SCENARIUSZ PRZYGODY PRZEZNACZONEJ DLA TRZECH OSÓB
DO ROZEGRANIA W PIERWSZEJ EDYCJI SYSTEMU 7TH SEA



Spis treści

WSTĘP	2
DRAMATIS PERSONAE	2
MIEJSCE AKCJI	3
CZAS AKCJI	3
STRESZCZENIE PRZYGODY	5
PROLOG	6
HISTORIA BIANCI VON GAELS (VITTORIO DANTES)	8
HISTORIA ROCHA FORTZ	10
HISTORIA JOACHIMA MURIETTA	11
AKT PIERWSZY	12
AKT DRUGI	22
AKT TRZECI	29
EPILOG	34
WYJAŚNIENIA I WSKAZÓWKI DLA MISTRZA GRY	35
GALERIA POSTACI	37

WSTĘP

Poniższy tekst jest scenariuszem przygody przeznaczonym do rozegrania w pierwszej edycji gry fabularnej „7th Sea.” Przygoda powstała z myślą o trzech graczach, wcielających się w gotowe postaci bohaterów, których jakiegokolwiek podobieństwo do postaci znanych skądinąd jest jak najbardziej zamierzone.

Początkowo wspólnym zadaniem Bohaterów Graczy (BG), będzie udaremnienie zawiązania sojuszu pomiędzy Montaigne, a małym, choć znaczącym, Księstwem Czarnej Lillii. Jednak ich prywatne cele nie pozwolą im ograniczyć się jedynie do wypełnienia otrzymanego zadania, bowiem przeszłość związała ich grubym splotem przeznaczenia z pozostałymi osobami dramatu.

DRAMATIS PERSONAE

PROTAGONIŚCI/BOHATEROWIE GRACZY (BG)

- ❖ Bianca von Gaels alias kawaler Vittorio Dantes alias „Śnieżka.”
- ❖ Kawaler Roch Fortz alias Hänsel.
- ❖ Joachim Murietta alias „Le Chasseur.”

ANTAGONIŚCI

- ❖ Księżna Gretel von Gaels – władczyni Księstwa Czarnej Lillii, siostra Hänsela, macocha Bianci.
- ❖ Hrabia Vladislav von Charon – wybranek księżnej, wampir i Bestia z Gevaudan.
- ❖ Renfield – wierny sługa hrabiego von Charon.

GOŚCIE WESELNI

- ❖ Don Fernando de la Vega – przywódca delegacji Castille, sojusznik BG.
- ❖ Feldmarszałek Friedrich von Stahl – dowódca armii księstwa.
- ❖ Baronowa Dagne von Brauby – miejscowa arystokratka, wdowa, matka porucznika Lukasa.
- ❖ Porucznik Lukas – młody oficer piechoty, narzeczony Heleny i syn baronowej Dagne.
- ❖ Hellena – dwórka księżnej, córka Feldmarszałka von Stahl i narzeczona porucznika Lukasa.
- ❖ Markiz Artel Bretoun de Cammelothe – muszkieter Słonecznej Gwardii, przewodzi delegacji Montaigne, mąż madame Guenièvre i kuzyn Jacqesa Bretoun de Gevaudan, domniemaney Bestii z Gevaudan.
- ❖ Madame Guenièvre – delegatka Montaigne, żona markiza Artela, kochanka kawalera Uncela.
- ❖ Kawaler Uncel Lot de Lac – delegat Montaigne, muszkieter Słonecznej Gwardii, kochanek madame Guenièvre.

POZOSTALI (NIEMNIEJ WAŻNI) WYSTĘPUJĄCY

- ❖ Rosabella alias Rotka (skrót od „Rotkäppchen,” czyli „Czerwonego Kapturka”) – córka Joachima i ukochana hrabiego Wolframa.
- ❖ Babka Wilma – teściowa Joachima, babcia Rosabelli.
- ❖ Baron Wolfram von Dunkelall – arystokrata z Ciemnej Doliny, za sprawą klątwy rzuconej przez Gretel przemieniony w Bestię, zakochany w Rosabelli.
- ❖ Kapitan Juan Herz – dowódca Gwardii Księżnej.
- ❖ Wilhelm Kuszniak – herszt banitów, dawny przyjaciel Joachima.
- ❖ Gburek – karzeł, członek bandy Wilhelma Kuszniaka, przyjaciel Bianci.
- ❖ Ojciec Marcus – ostatni kapłan Theusa na ziemiach księstwa.
- ❖ Garbus – podopieczny ojca Marcusa.

- ❖ Anna – wieśniaczka, przyjaciółka zamordowanej Laury Paumer, która otrzymała od niej srebrny kolczyk.
- ❖ Laura Paumer – kolejna ofiara hrabiego von Charon.
- ❖ Sierżant Tomas Paumer – brat Laury, podoficer Gwardii Księżnej.
- ❖ Mistrz Helmut Apart – jubiler, rzemieślnik, który sprzedał Reinfeldowi kolczyki.
- ❖ Klaus Spützel – majordomus pałacu.
- ❖ Janvier – łowczy na zamku Schlossfelsen.
- ❖ Lustereczko alias Wróżka Alicja – demon żyjący po drugiej stronie lustra.

MIEJSCE AKCJI

Miejscem akcji przygody jest Księstwo Czarnej Lili, czyli rozległa dolina położona pomiędzy Górami Białymi (Die Weissbergen), okalającymi ją z trzech stron, a Rzeką, wyznaczającą granicę Księstwa od południa. Od północy i wschodu księstwo graniczy z Eisen, od zachodu z Montaigne, od południa zaś z Castille.

Do niedawna dolina ta, była częścią zachodniej prowincji Eisen, podległą Eisenfürstowi Erichowi Siegerowi, jednak niespełna rok temu hrabina Gretel von Gaels proklamowała niepodległość doliny, nadając jej status księstwa. Dotychczas tak Castille, jak i Montaigne nie ustosunkowały się do tej samozwańczej proklamacji, natomiast Eisenfürst Siger nazwał ją aktem zdrady i ciosem w plecy podnoszącego się z kolan Eisen.

Populacja całej doliny liczy około 30 000 mieszkańców, z czego ponad połowa skupia się wokół portu na Rzece o nazwie Lilhafen, będącego stolicą i jedynym prawdziwym miastem w Księstwie. Pozostała część populacji zasiedla rozrzucone po całym obszarze wsie i małe górnicze miasteczka.

Źródłem bogactwa regionu są przede wszystkim ogromne pokłady srebra, odkryte ledwie przed kilkoma laty. Ponadto dolina znana jest również z wydobycia ród żelaza i wyrobu stali oraz z wypasu owiec na pobliskich górskich halach. Do niedawna, bardzo ważnym elementem gospodarki był też handel, ze względu na położenie Lilhafen na brzegu Rzeki, będącej największym szlakiem handlowym Thei, jednak handel znacznie ustał od kiedy wybuchła wojna pomiędzy Castille i Montaigne.

Rozwój górnictwa oraz rzemiosła spowodowały nagły napływ ludności, zwłaszcza ze zrujnowanego wojną Eisen. Księstwo Czarnej Lili to obecnie najlepiej rozwijający się region w tej części Thei. A to z kolei ściągą na ten mały, nowopowstały kraj uwagę większych i silniejszych sąsiadów. Dlatego też księżna przeznacza niemałe sumy na utrzymanie dość licznej i dobrze wyszkolonej armii. Na terenie księstwa stacjonują trzy regimenty piechoty: pierwszy regiment w Forcie Wschodnim, na granicy z Eisen (najliczniejszy), drugi regiment w Forcie Zachodnim na granicy z Montaigne i trzeci regiment w Lilhafen. Razem blisko pięć tysięcy żołnierzy.

Władająca księstwem Jaśnie Pani księżna Gretel mieszka w zamku Schlossfelsen, niespełna kilka mil na północ od Lilhafen, ale uroczystości ślubne odbędą się w nowo wybudowanym pałacu, w ogrodach u podnóża zamku. Tam też zamieszkają goście. W pobliżu znajdują się dwie wsie: Unterwald, na skraju Ciemnej Doliny i Meninge, w połowie drogi pomiędzy pałacem a Lilhafen.

CZAS AKCJI

Początek tej przygody przypada na późne lato roku 1668 AV. BG spotykają się na jachcie don Fernanda dokładnie cztery dni przed mającymi odbyć się zaślubinami Jaśnie Pani Księżnej Gretel i

hrabiego Vladislava von Charon. Po zaślubinach goście zwykle zostają jeszcze czas jakiś nim powrócą w swoje strony, więc BG mają teoretycznie około tygodnia czasu na realizację swoich celów, lecz prawdopodobnie finał tej historii odbędzie się zanim państwo młodzi zdążą powiedzieć sobie sakramentalne „Tak.”

Poniżej zamieszczony został chronologiczny spis wydarzeń, poprzedzających spotkanie BG na jachcie don Fernanda. Ze względu na ilość występujących w nim postaci może na razie wydawać się zbyt skomplikowany, jednak później, po przeczytaniu całości powinien być łatwiej przyswajalny, a na dalszym etapie pomoże BG w ogarnięciu całości fabuły.

CHRONOLOGICZNY SPIS WYDARZEŃ POPRZEDZAJĄCYCH AKCJĘ

- ❖ 1630 AV — Narodziny Joachima (**BG**) na zamku Schlossfelsen, syna łowczego i służącej z zamku (38 lat temu).
- ❖ 1642 AV — Narodziny Gretel, siostry Rocha i macochy Bianci (26 lat temu).
- ❖ 1647 AV — Narodziny Rocha/Hänsela (**BG**), brata Gretel (21 lat temu).
- ❖ 1649 AV — Narodziny Bianci (**BG**), pasierbicy Gretel (19 lat temu).
- ❖ 1652 AV — Narodzin Rosabelli, córki Joachima (16 lat temu).
- ❖ 1655 AV — Ośmioletni Hänsel i piętnastoletnia Gretel uciekają przed masakrą z rodzinnych stron (trwa Wojna o Krzyż) i trafiają do chaty czarownicy. Gretel ratuje Hänsela przed śmiercią z rąk czarownicy, przysięgając jej służbę i oddanie. Czarownica i Gretel odprowadzają Hänsela pod kościół Ojca Marcusa. Od tamtej pory rodzeństwo więcej się nie spotakło (13 lat temu).
- ❖ 1661 AV — Po śmierci czarownicy Gretel poznaje formułę przyzwania Lustereczka i zawiera z nim pakt — siedem lat dostatniego życia oraz służby lustereczka, potem śmierć Gretel i oddanie duszy demonowi. Matka Bianci zostaje otruta przez Gretel. Za namową Gretel baron Johann pali kościoły w dolinie i zakazuje publicznych praktyk religijnych. Hänsel opuszcza dolinę i wraz z Otto zmierza do Castille. W trakcie ataku bandytów zostaje uderzony w głowę i traci pamięć oraz lewe oko. Otrzymuje zastępcze imię Roch i trafia pod skrzydła gorliwego kapłana Ojca Eduardo, który zapewnia mu edukację. To właśnie on poleci Rocha kardynałowi Verdugo. (7 lat temu).
- ❖ 1662 AV — Baron Johann von Gaels poślubia Gretel. Bianca przypadkiem poznaje (podstłuchuje) sposób przyzwania lustereczka. Gretel nakazuje Joachimowi zabić Biancę. Ten jednak puszcza Biancę wolno. Dziewczyna zostaje przygarnięta przez rodzinę karłowatych górników. Bianca używa formuły i przyzywa lustereczko, które ukazuje się jej pod postacią Wróżki Alicji. Lustereczko spodziewa się, że Gretel będzie się starała je oszukać, więc zaczyna prowadzić podwójną grę. Pomaga Gretel w odnalezieniu Bianci, następnie Biance pomaga przechytrzyć Macochę. Bianca opuszcza dolinę w obawie o swoje życie i jedzie do rodziny matki do Vodacce. Joachim wyjeżdża do Castille, pozostawiając nieślubną córkę pod opieką matki (6 lat temu). Baron Johann zostaje otruty przez Gretel.
- ❖ 1663-1665 AV — Początek prosperity w dolinie. Dzięki staraniom baronowej Gretel w pobliskich górach zostają odnalezione ogromne pokłady srebra. Tymczasem Joachim, po dwóch latach tułaczki, zostaje łowczym na ziemiach don Fernanda de la Vega. Początek przyjaźni Joachima i Estebana de la Vega. Gretel poznaje barona Wolframa i próbuje go uwieźć, ale ten odtrąca ją. Gretel rzuca na niego klątwę przemieniając go w Bestię (od 3 do 5 lat temu).
- ❖ 1666 AV — Joachim i Esteban wstawiają się polowaniem na inną Bestię, z Gevaudan. Vladislav von Charon (będący Bestią z Gevaudan) zmuszony jest do ucieczki. Po drodze do Eisen odwiedza Schlossfelsen i poznaje Gretel. Wybucho wojna pomiędzy Castille a Motaigne. Roch w zamian za zasługi wojenne, dzięki wstawiennictwu kardynała, otrzymuje tytuł szlachecki (2 lata temu).

- ❖ 1667 AV — Esteban de la Vega ginie na froncie. Joachim w zamian za zasługi wojenne również otrzymuje tytuł szlachcica Castille. Gretel ogłasza niepodległość doliny, która od tej pory nazywana jest Księstwem Czarnej Lilii a ona sama ogłasza się księżną.
- ❖ 1668 AV — BG powracają na ziemię rządzone przez księżną. Początek przygody.

STRESZCZENIE PRZYGODY

PROLOG

Prolog rozpoczyna się od krótkiego wprowadzenia, przedstawiającego punkt wyjścia przygody oraz głównych jej bohaterów – Bianci, Joachima, Rocha, a także celów które im przyświecają. Dalej zamieszczone są krótkie historie BG, stanowiące wprowadzenie do przygody z punktu widzenia każdego z nich.

AKT PIERSZWSZY

BG spotykają się na luksusowym jachcie rzeczonym, należącym do don Fernanda, na którym odbywają krótką i wygodną podróż do Księstwa Czarnej Lilii. W trakcie podróży będą mieć okazję zapoznać się ze sobą i przyjrzeć się sobie bliżej. Następnie don Fernando zainicjuje wspólną rozmowę z BG na temat celu, który ich to sprowadził. Poprosi BG o radę i pomysły, następnie odda im inicjatywę na resztę rozmowy. BG powinni odnieść słuszne poniekąd wrażenie, że powodzenie misji zależy całkowicie od nich.

Po kilku godzinach jacht dopływa do portu Lilhafen, gdzie przesiądą się do powozu, który zabierze ich do pałacu. W trakcie podróży BG będą mieli okazję poznać kapitana Juana Herz, oficera dowodzącego eskortą. Jeżeli się postarają to mogą zjednać sobie jego prawdziwą przyjaźń i życzliwość. Następnie będą mieć okazję natrafić na ślady aktywności Kościoła, którego działalność jest na tych ziemiach zakazana, co może w później pchnąć ich do nawiązania kontaktu z Ojcem Marcusem, będącym ostatnim kapłanem Theusa w okolicy. Ponadto mogą przeprowadzić krótkie śledztwo, które pozwoli im odkryć zbrodniczą naturę hrabiego von Charon, jednego z głównych antagonistów BG.

Wreszcie powóz zajedzie pod pałac. Po przywitaniu i krótkim odpoczynku, BG stawią się na powitalnym balu, gdzie poznają większość gości weselnych. W tej scenie oprócz zawarcia znajomości z tutejszą szlachtą i wyrobienia sobie dobrej reputacji (kości reputacji) będą mieli okazję poznać bliżej swych rywali, czyli delegację Montaigne, a także spotkać hrabiego von Charon. Ponadto BG zostaną zaproszeni na jutrzejsze polowanie.

Bal zakończy się późną nocą, jednak don Fernando źle się poczuje i wyjdzie wcześniej. Na skutek zatrucia już do końca przygody don Fernando będzie przykutym do łóżka i nie przydatny dla BG.

W trakcie polowania BG znów będą mieli okazję się wykazać. Tym razem oprócz ogłady liczyć się będą biegłością we władaniu bronią. I tak Joachim stanie przed okazją uratowania delegata Montaigne, a pozostali BG, będą mogli ratować przyglądające się ze wzgórza damy przed rozpędzonym olbrzymim odyńcem.

AKT DRUGI

Po powrocie z polowania BG zyskają czas wolny aż do ceremonii weselnej. Teraz inicjatywa spoczywa już całkowicie po ich stronie. W tej części przygody ich zadaniem będzie zbieranie informacji i pozyskiwanie sojuszników przydatnych w skłóceniu Księstwa Czarnej Lilii z Montaigne, a może nawet w zawiązaniu sojuszu z Castille. Oprócz spotkanych już wcześniej na balu osób należy wymienić banitę

Wilhelma Kłusznika, Ojca Marcusa, czy barona Wolframa von Dunkeltał, który za sprawą klątwy został przemieniony w Bestię.

Jednocześnie każdy z BG, będzie miał szansę na realizację prywatnych celów. Kierowani własnymi motywacjami, poprzez odwiedziny w okolicznych lokacjach i spotkania z bohaterami niezależnymi BG odkryją, zawłości i relacje panujące pomiędzy mieszkańcami okolicy. Będą mogli dowiedzieć się, że oprócz księżnej, ich głównym przeciwnikiem jest hrabia Vladislav von Charon, a także zdobyć niezwykłą broń, która da im szansę w walce z tym potężnym przeciwnikiem.

AKT TRZECI

W akcie trzecim BG uzbrojeni w wiedzę i oręż zdobyty dotychczas, wspierani przez pozyskanych sojuszników, staną naprzeciw głównych antagonistów, czyli Księżnej Gretel i hrabiego Vladislava von Charon.

Trudno wyobrazić sobie możliwość zawarcia porozumienia z hrabią von Charon, będącym wampirem i mordercą. Dlatego należy spodziewać się, że BG stawią mu czoła w walce lub podejmą względem niego inne, równie stanowcze działania. Z księżną sytuacja ma się zgoła inaczej. Oprócz możliwości konfrontacji zbrojnej, BG mogą spróbować działań bardziej subtelnych zawiązując spisek przeciw księżnej lub nawet podjąć próbę ułożenia się z nią. Zwłaszcza jeśli w jej obronie stanie brat, którym jest jeden z BG.

EPILOG

Dopełnieniem przygody jest krótkie omówienie konsekwencji działań BG, zarówno w wypadku ich sukcesu, jak i porażki.

PROLOG

Przygoda rozpoczyna się na jachcie don Fernanda, który został zaproszony na ślub tutejszej władczyni — Księżnej Gretel — z eiseńskim hrabią — Vladislavem von Charon. BG wcielają się w towarzyszy don Fernanda, których zadaniem jest wspomóc go w wykonaniu ważnej misji.

Don Fernando dostał polecenie od kardynała Verdugo pokrzyżowania planów zawarcia sojuszu pomiędzy Księstwem Czarnej Lili i Montaigne. To plan minimum, jednak kardynał wyraził nadzieję na coś więcej – liczy, że może uda się im nawiązać sojusz pomiędzy księstwem a Castille. Nowopowstałe księstwo jest bogate w złoża srebra. To łakomy kąsek, na który apetyt mają sąsiedzi: Castille, Montaigne oraz Eisen. Dla toczących wojnę Castille i Montaigne księstwo ma także znaczenie strategiczne, gdyż pozyskanie go umożliwiłoby atak na wroga z dala od obecnej linii frontu.

Don Fernando zdaje sobie sprawę jak trudne zadanie mu powierzono (wie, że został zaproszony na ślub jedynie przez grzeczność, ponieważ jego ziemie sąsiadują z księstwem). Ma jednak asa w rękawie – Biancę von Gaels.

Jak już wspomniano, BG mają za zadanie wspomóc don Fernanda w wykonaniu jego misji. Jednak oprócz tego każdy z nich ma swój osobisty powód, który pcha go do powrotu w te rejony.

Bianca von Gaels, podająca się za kawalera Vittoria Dantes, to córka nieżyjącego już Johana von Gaels i jego pierwszej żony. Dwukrotnie wyszła cało z zamachów na jej życie zorganizowanych

przez księżną Gretel, będącą jej macochą. W obawie przed kolejnymi opuściła rodzinne ziemie i ukryła się u rodziny matki w Vodacce. Teraz powraca pod przebraniem, aby rozliczyć się z przeszłością.

Joachim Murieta, przyjaciel don Fernanda, to były łowczy książęcy, który dostał od księżnej Gretel rozkaz zabicia Bianci. Nie wykonał go jednak czym bardzo się księżnej naraził. Polecił więc przyjacielowi, aby ukrył jego rodzinę przed gniewem księżnej a sam zbiegł do Castille, w nadziei, że zabójcy wysłani przez księżną ruszą jego tropem i zostawią jego rodzinę w spokoju. Przez długi czas błąkał się bez celu, uciekając przed zabójcami, zrozpaczony po utracie rodziny. W końcu jednak czas zaleczył rany a on ułożył sobie życie na nowo. Dzięki zasługom wojennym został castilijskim szlachcicem. Teraz wraca do ojczyzny i zamierza odszukać swoją, córkę Rosabellę, doszły go bowiem słuchy, że dziewczyna żyje w biedzie, wraz z chorą babką, którą samotnie się opiekuje.

Roch Fortz został włączony w poczet świty don Fernanda za wstawiennictwem samego kardynała Verdugo. Jako człowiek kardynała ma za zadanie dbać nie tylko o interes królestwa Castille, ale również o interes kościoła watykańskiego. Ma być oczami i uszami kardynała. Oprócz tego Roch ma też prywatny cel; chce odzyskać utraconą pamięć i poznać swe korzenie, nie pamięta bowiem pierwszych kilkunastu lat swego życia. Wie tylko tyle, że pochodzi z tych rejonów i ma nadzieję, że powrót na ziemie Księstwa pomoże mu rozwikłać tajemnicę jego własnej przeszłości. Roch nie wie, że jest rodzonym, dawno utraconym bratem księżnej Gretel i jedyną osobą bliską jej sercu.

Poniżej znajdują się krótkie historie BG, stanowiące wprowadzenie do przygody z punktu widzenia każdego z nich z osobna. Ich zadaniem jest pomóc graczom oraz Mistrzowi Gry (MG) wcielić się w postać oraz wyjaśnić role, które im przypadły i ich kierujące nimi motywacje. Historie te MG powinien wydrukować wraz z kartami postaci (zamieszczonymi pod koniec przygody) i przekazać je graczom odpowiednio wcześniej, tak, aby zdążyli się z nimi zapoznać. Dla ułatwienia wydruku każda z nich zaczyna się od nowej strony.

HISTORIA BIANCI VON GAELS (VITTORIO DANTES)

Bianca, córka księcia (wówczas jeszcze barona) Johana von Gaels i Giulietty Karleoni, przyszła na świat dziewiętnaście lat temu w Dolinie Czarnej Lilii, będącej jeszcze prowincją ogarniętego wojną Eisen. Jest jedynym dzieckiem barona von Gaels, a co za tym idzie, jego pierwszą dziedziczką.

Kiedy miała dwanaście lat jej matka zachorowała i wkrótce potem zmarła. W niespełna rok później jej ojciec poślubił niejaką Gretel, młodą miejscową znachorkę z gminu, którą wcześniej sprowadzono do zamku po to, aby pomogła schorowanej baronowej. Od początku relacje pomiędzy Biancą a Macochą nie układały się najlepiej, a baron, zaślepiony miłością do obu, zdawał się tego nie zauważać.

Któregoś dnia Bianca podejrzwała Macochę, jak ta kreśliła koła na powierzchni starego lustra jednocześnie intonując:”

*„Lustereczko Przemów proszę,
Gdy ku Tobie oczy wznoszę!
Lustereczko, Ciebie wołam,
Na twą cześć znów kreślę koła!”*

Po czym, ku zdumieniu Bianci, lustro przemówiło. Później, idąc za przykładem Macochy Bianca zakradła się do lustra i powtórzyła jej gesty i słowa. Wówczas w lustrze ukazała się stara kobieta o ciemnych, przenikliwych oczach i przedstawiła się jako matka chrzestna Bianci - wróżka Alicja, o której mówiono, że była stregą i że zmarła, gdy Bianca była jeszcze małym dzieckiem. Alicja wyznała Biance, że została uwięziona na zawsze po drugiej stronie lustra przez Gretel, zapewniła ją jednak, że Bianca zawsze będzie mogła ją przyzwać i poprosić o radę.

Następnego dnia tuż przed swoimi trzynastymi urodzinami, podczas jednego ze spacerów po lesie, Bianca została zaatakowana przez towarzyszącego jej zamkowego myśliwego. W obliczu nieuchronnej śmierci, bezbronna dziewczyna zachowała godność i hardo spojrzała myśliwemu w twarz. Do dziś nie wiadomo czy to z litości, czy też z szacunku dla odwagi myśliwy zaniechał jej i opowiedział o tym, jak Gretel rozkazała zabić mu pasierbicę i nie wracać bez dowodów jej śmierci. Myśliwy Puścił Biancę i kazał jej uciekać w las. Być może myślał, że i tak zabłądzi lub padnie ofiarą wilczych kłów.

Po długiej tułaczce, wycieńczona Bianca, trafiła do chaty, zamieszkiwanej przez kilku karłowatych braci żyjących z górnictwa. Bracia przygarnęli ją i traktowali jak młodszą siostrę. Mieszkała z nimi przez kilka miesięcy. W międzyczasie kupili dla niej lustereczko, przez które Bianca czasem, rozmawiała z Alicją. To właśnie Alicja ostrzegła Biancę przed kolejnym zamachem zorganizowanym przez macochę. Tym razem miała zostać otruta.

Któregoś dnia ścieżką obok chaty przechodziła wędrowna handlarka. Dzień był upalny a kobieta wyglądała na wielce znużoną. Widząc to Bianca zaprosiła ją do środka na odpoczynek i poczęstunek. Z wdzięczności handlarka obdarowała ją jabłkiem. Bianca poinstruowana przez Alicję, wiedziała, że staruszka jest na usługach Gretel a jabłko jest zatrute.

Próba otrucia Bianci uświadomiła jej zagrożenie ze strony macochy. Dlatego, wspierana radą Alicji postanowiła opuścić okolicę. Alicja poradziła jej też, aby udała się do Vodacce pod opiekę rodziny Karleoni, czyli do krewnych matki Bianci.

Don Vito, głowa rodziny Karleoni przyjął Biancę z otwartymi ramionami, gdyż bardzo przypominała mu jego córkę, Giuliettę. Świadom krzywd, jakie wyrządzono jego rodzinie, don Vito cierpiał mając „zbyt krótkie ręce” aby zemścić się na władczyni doliny. Czekał więc na jakąś okazję. Tymczasem – będąc przyjacielem don Fernanda de la Vega – opowiedział mu historię Bianci. Bianca z

kolei przedstawiła mu Alicję, w której don Vito rozpoznał stregę Alicję, swoją kuzynkę i matkę chrzestną Bianci. Mijały lata. W międzyczasie Bianca pobierała nauki właściwe dla młodej szlachcianki, ucząc się min. wodacciańskiej szermierki. Ciągłe jednak pamiętała o utraconym domu i krzywdach jakie wyrządziła jej macocha. W końcu pojawiła się okazja do zemsty.

Kilka dni temu don Vito przedstawił Biance swego przyjaciela, don Fernanda, który udaje się właśnie wraz ze świtą, na zaproszenie Gretel von Gaels (obecnie już księżnej) na jej ślub z hrabią Vladislavem von Charon. W międzyczasie bowiem baron Johan von Gaels (ojciec Bianci) zmarł, a ponieważ nie pozostawił dziedzica to władzę po nim przejęła żona – Gretel, która właśnie wychodzi ponownie za mąż.

Alicja wiedząc co się szykuje, poradziła Biance, aby w wolnej chwili przekonała swoich nowych towarzyszy do wspólnej wroźby, dzięki czemu może dowiedzą się czegoś więcej o ich wzajemnie przeplatających się losach i splotach, a także o czyhających na nich wrogach. Jeśli się zgodzą, to Bianca ma wówczas wezwać Alicję, korzystając z odpowiednio dużego lustra.

Bianca wraca do domu. Aby nie została rozpoznana, zdecydowano, że powraca w przebraniu, jako kawaler Vittorio Dantes. Los w końcu się do niej uśmiechnął. Nie jest już bowiem małą bezbronną dziewczynką. Nadszedł czas wyrównania rachunków.

Bianca wie od ojca o istnieniu sekretnego tunelu, który prowadzi do wnętrza zamku. Wejście do niego znajduje się w małej komórce w winnicach w pobliżu zamku. A drzwi do zamku, na końcu tunelu otwiera kombinacja cyfr 1649, oznaczająca rok jej urodzin.

HISTORIA ROCHA FORTZ

Roch cierpi na amnezję, wywołaną raną postrzałową w głowę, na skutek której stracił oko. Jego pamięć sięga zaledwie piętnaście lat wstecz, kiedy obudził się ze strasznym bólem głowy w kościele na plebani na terenach północnej Castille. Podobno znaleziono go obok obrabowanego mężczyzny, któremu bandyci próbowali uciąć rękę z rękawicą wykonaną z dracheneisen, jednak nie zdążyli, bo przepędził ich przechodzący ojciec Eduardo, a jak wiadomo w Castille nawet najgorszy zbój na kapłana ręki nie podniesie.

Ojciec Eduardo dodał dwa do dwóch i uznał, że Roch musi być synem zamordowanego eiseńskiego szlachcica (rękawica z dracheneisen). Postanowił zrobić z niego kapłana. Szybko jednak okazało się, że Roch ma bitny i zadziorny charakter, a przy tym jest podejrzliwy i spostrzegawczy, dlatego polecił go Zakonowi Świętej Inkwizycji oddając go wraz ze znalezioną przy nim rękawicą z dracheneisen.

W strukturach zakonu Roch uczył się z kościelnych ksiąg, wyrabiał swoje poglądy zbieżne z doktryną Kościoła, a także pobierał nauki szkoły szermierczej Eisenfaust od jednego z mistrzów tej szkoły, będącego również na usługach Inkwizycji. Jego spokój zakłócało jednak powracające wspomnienie, młodej, jasnowłosej dziewczyny o szarych, tęsknych oczach.

Lata mijały a Roch zyskiwał coraz większe uznanie wśród zakonnych braci. Nigdy nie przyjął święceń kapłańskich, pozostając „człowiekiem od czarnej roboty.” Potem przysła wojna, na której wykazał się wiernością i oddaniem dla kościoła Theusa. W międzyczasie udało się mu również ustalić, że herb widniejący na posiadanej przez niego rękawicy z dracheneisen należy do rodu z Doliny Czarnej Lilii. Być może tam należy szukać klucza do własnej przeszłości, a także powracającej we wspomnieniach dziewczyny. Tym bardziej, że taka jest wola Theusa, gdyż właśnie wypadło mu udać się w tamte strony. Otóż sam wielki kardynał Verdugo zlecił mu zadanie do wykonania w tamtej okolicy.

Tak więc na polecenie kardynała Roch wyrusza w drogę do Doliny Czarnej Lilii, obecnie samozwańczego księstwa jako towarzysz don Fernanda de la Vega - castilijskiego pana z ziem sąsiadujących z księstwem. Don został zaproszony na ślub księżnej a Roch ma mu towarzyszyć. Jego zadanie jest proste. Pomóc don Fernando w realizacji celu, jakim jest uzyskanie jak największych korzyści dla Castille. Oczywiście na tyle, na ile będzie to możliwe, Roch ma kierować się również interesem Kościoła.

Po raz pierwszy Roch musi działać bez oparcia w inkwizycji, ponieważ tam, dokąd się udaje Kościół nie ma pozwolenia na oficjalne działania. I chociaż wyznawanie Theusa nie jest zabronione, to już nawoływanie do wiary w niego tak.

HISTORIA JOACHIMA MURIETTA

Joachim przyszedł na świat 38 lat temu, w Dolinie Czarnej Lilii jako syn łowczego na zamku Schlossfelsen. Od najmłodszych lat przyuczano go do obowiązków łowczego. Doskonale obeznany był z lasem i okolicą, dlatego gdy nadszedł czas był gotów godnie zastąpić ojca.

Przez wiele lat pełnił obowiązki łowczego barona Johana von Gaels. W międzyczasie poślubił Hertę, córkę kapitana artylerii, który zginął w trakcie Wojen o Krzyż. Herta urodziła mu córkę – Rosabellę. Lata mijały a Joachim wraz z rodziną wiodł spokojny żywot. Do czasu śmierci baronowej Giulietty. Wtedy jej miejsce zajęła nowa baronowa – Gretel.

Od początku widać było, że to kobieta samolubna i bezwzględna. W dodatku podejrzewano ją o czary. Pewnego dnia wezwała Joachima do siebie. Wiedząc, że Bianca córka barona z pierwszego małżeństwa często spaceruje po lesie w jego towarzystwie, baronowa rozkazała mu zamordować dziewczynę, jednocześnie grożąc skrzywdzeniem jego rodziny w razie odmowy. Joachim wiedział, że nie może liczyć na pomoc barona, gdyż ten całkowicie owładnięty był przez nową baronową. Będąc w sytuacji bez wyjścia zabrał Biancę na spacer z zamiarem wypełnienia woli baronowej Gretel. Lecz gdy zamierzał zadać jej śmiertelny cios, coś w nim pękło. Opuścił broń i wyznał jej, że to jej macocha kazała mu ją zgładzić. Potem kazał dziewczynie uciekać do lasu i nigdy nie wracać.

W obawie przed zemstą baronowej postanowił uciekać. Wiedząc, że baronowa każe go ścigać postanowił uciekać samotnie, z nadzieją, że to na nim pościg skupi swą uwagę. Odnalazł więc swego przyjaciela Wilhelma i poprosił go, aby ten ukrył Hertę wraz z Rosabellą nim baronowa dowie się, że Bianca wciąż żyje, a sam postanowił uciec do Castille zostawiając za sobą wyraźne ślady.

Przez dwa lata Joachim błądził po Castille tęskniąc za rodziną. Ilekroć jednak chciał wrócić nękał go koszmarny sen, w którym wilki rozszarpują Hertę i małą Rosabellę, po tym jak podążając jego tropem odnalazły je w jego towarzystwie.

W końcu znalazł swój nowy dom. Zatrudniono go jako łowczego don Fernanda de la Vega. Zaprzyjaźnił się nawet z synem dona – Estebanem i razem z nim wiele podróżował. W trakcie jednej z takich podróży do Montaigne, jeszcze przed wybuchem wojny, zawędrowali razem do doliny Gevaudan. Okolica wówczas była nawiedzana przez bestię atakującą młode dziewczęta i rozszarpującą im gardła. Za bestię wyznaczono sporą nagrodę, a każdy kto by ją uśmiercił zyskałby szacunek i sławę. Esteban postanowił, że razem z Joachimem zapolują na bestię. Po wielu dniach łowów, udało im się wytropić ogromnego wilka, a Joachim trafił go wytopioną z pobłogosławionego żelaza kulą. Podążając dalej śladem bestii dotarli do posiadłości miejscowego szlachcica – Jacques'a Bretoun de Gevaudan, gdzie znaleźli go, nagiego, z raną w nodze. Nie żył już, prawdopodobnie na skutek utraty dużej ilości krwi. Jego ciało spalono razem z posiadłością. Wkrótce potem ataki ustały a Joachim wraz z Estebanem wrócili do Castille okryci sławą nieustraszonych myśliwych.

Potem wybuchła wojna z Montaigne i Esteban zginął na froncie a Joachima za zasługi uczyniono szlachcicem. Po powrocie Joachima don Fernando żył się z nim bardzo, gdyż przypominał mu utraczonego syna.

Wkrótce potem na ziemiach don Fernanda, Joachim spotkał, starego znajomego z doliny. Od niego dowiedział się o śmierci Herty i o tym, że Rosabella żyje w ubóstwie, opiekując się chorą babką we wsi Unterwald. Tymczasem don Fernando, został po sąsiedzku zaproszony na ślub księżnej i prosi Joachima, aby pojechał z nim i pomógł mu wypełnić ważne zadanie dla dobra Castille. To dla Joachima szansa na spotkanie z córką i ulżenie jej w trudnej sytuacji.

AKT PIERWSZY**SCENA 1: „SPOTKANIE SPISKOWCÓW”**

Bohaterowie niezależni: Don Fernando de la Vega, służba.

Miejsce Akcji: Rzeka, Jacht „El Pacto.”

Prawdopodobne Testy BG: Przebieranie (Bianca) vs Dowcip pozostałych BG, ewentualnie Szczerłość lub Wymowność.

Przygoda rozpoczyna się w drodze na ślub księżnej Gretel, na pokładzie luksusowego jachtu rzeczno-jezernego „El Pacto,” będącego własnością don Fernanda de la Vega. BG wraz z nim i jego służbą rozpoczynają krótką i wygodną podróż do Księstwa Czarnej Lili.

W trakcie podróży BG będą mieć okazję zapoznać się wzajemnie i przyjrzeć się sobie bliżej. Jest to właściwy moment, aby mogli wzajemnie opisać swoich bohaterów. Bianca i Joachim spotkali się wcześniej, dlatego dziewczyna powinna rozpoznać Myśliwego, lecz on nie powinien rozpoznać Bianci, gdyż ona skrywa swój wygląd pod męskim przebraniem. BG powinni jednak dostać szansę zorientowania się, że mają do czynienia z dziewczyną (test sporny Przebieranie Bianci vs Dowcip pozostałych BG).

W trakcie rejsu don Fernando zainicjuje wspólną rozmowę z BG na temat celu, dla którego zmierzają na ziemie Księżnej. Don Fernando dostał polecenie od kardynała Verdugo pokrzyżowania planów zawarcia sojuszu pomiędzy Księstwem Czarnej Lili a Montaigne. Don zaznaczy, że to plan minimum, jednak kardynał wyraził nadzieję, że liczy na więcej – pragnie sojuszu pomiędzy księstwem a Castille.

Don Fernando nie wierzy, aby można było doprowadzić do sojuszu z księżną Gretel za sprawą dyplomacji, poprosi więc BG o radę i pomysły, a następnie odda im inicjatywę na resztę rozmowy. BG powinni odnieść słuszne poniekąd wrażenie, że powodzenie misji zależy całkowicie od nich samych. Don zdaje sobie sprawę z posiadanego w rękawie asa, jakim jest ukrywająca się pod męskim przebraniem Bianca von Gaels, lecz postanowił na razie nie zdradzać nikomu jej prawdziwej tożsamości. Nawet pozostałym BG.

Kiedy MG uzna, że na razie wystarczy planowania i rozmów (czyli mniej więcej po godzinie rejsu) to w oddali ukażą się wieże i mury Lilhafen, portu, do którego zmierzają.

SCENA (OPCJONALNA): „WRÓŻBA”

Bohaterowie niezależni: Lustreczko (Wróżka Alicja).

Miejsce Akcji: Pomieszczenie z dużym lustrem.

Prawdopodobne Testy BG: Wymowność, Plotkowanie/Intrygowanie,

W którymś momencie przygody, być może już podczas podróży jachtem, a może później, Bianca powinna przypomnieć sobie o wróżce Alicji, która poleciła jej namówić swoich nowych towarzyszy do wróżby, dzięki której będą mogli dowiedzieć się co nieco o splotach przeznaczenia, które łączą ich wzajemnie oraz prowadzą do innych osób z nimi związanych.

Aby zainicjować wróżbę, potrzebne będzie pomieszczenie z odpowiednio dużym lustrem (np. na łodzi lub później już w pałacu, w pokojach gościnnych). Bianca powinna chuchnąć na lustro

i wykreślając palcem na jego powierzchni dwa nachodzące na siebie koła wypowiedzieć formułę przywołania (ma ją zapisaną na karcie postaci):

*„Lustereczko Przemów proszę,
Gdy ku Tobie oczy wznoszę!
Lustereczko, Ciebie wołam,
Na twą cześć znów kreślę koła!”*

Po wypowiedzeniu formuły para z oddechu Bianci zacznie rozciągać się przestaniając całą powierzchnię lustra. Po chwili zacznie zanikać, a w lustrze BG ujrzą siedzącą przy stole postać eleganckiej, starszej kobiety, o przenikliwym spojrzeniu ciemnych (ważna informacja) oczu, która powita ich przedstawiając się jako Alicja. Przed nią na stole leży talia kart sorte.

Następnie zwróci się bezpośrednio do Vittoria (Bianci): — *Rada jestem widzieć Cię ponownie. Spodziewam się, że przysłicie po wróżbę? Zobaczmy co skrywają karty* — rzeknie wróżka, spoglądając na Biancę i jednocześnie rozkładając karty na stole, po drugiej stronie lustra — *Wybierz kartę dotykając jej odbicia. Hmm..., a więc jesteś „Gwiazdą” — to dobry znak, zwłaszcza — jak tutaj — w pozycji właściwej, świadectwo twoich motywujących zdolności (cnota „Motywujący”), którymi możesz wesprzeć sojuszników w decydujących zmaganiach.* — Wróżka spojrzy wymownie na Biancę, pozostawiając chwilę do namysłu. Następnie sięgnie po kolejną kartę: — *„Królowa Pentakli” wymierzona w ciebie, a więc ktoś, kogo łączy z tobą silny, żółty splot interesów, gdzie królowa oznacza brak możliwości manipulacji owym splotem. To dobrze dla Ciebie, gdyż w ten sposób trudno Ci bezpośrednio zaszkodzić za pomocą magii Sorte. Tym kimś, kto ma do ciebie interes jest...* — wróżka odkrywa kolejną kartę: — *„Legion”. Jej siłą są niezwykle urok i charyzma; potrafi sprawić, że niektórzy bez wahania oddaliby dla niej życie.* — rzekła wróżka, zbierając karty ze stołu i przetasowując talię kilkakrotnie.

— *A teraz twoja kolej, kawalerze!* — Wróżka Alicja zwraca się bezpośrednio do Rocha Fortz. — *Przełóż proszę.* — Po przełożeniu kart odkrywa pierwszą z góry tali — *Twoją kartą jest... „Sqd”, więc twoją siłą przenikliwość (cnota „Przenikliwy”). Być może robiąc z niej właściwy użytek unikniesz zaplątania w pajęczynie losu, a może nawet powstrzymasz siłę „Legionu” ratując kogoś spod zgubnego uroku.* — Wróżka odśłania kolejną kartę — *„Królowa Kielichów” wymierzona w ciebie Kawalerze, a zatem potężny błękitny splot, świadczący o silnym uczuciu, którym nie sposób manipulować za pomocą magii Sorte, a które żywi do ciebie...* — odkrywa następną — *„Legion”? Czy to możliwe, że to ta sama osoba, która powiązana już jest z twoim towarzyszem? Cóż, tego z kart się już nie dowiemy.* — Wróżka ponownie zbiera i przetasowuje karty.

— *Teraz Ty Panie!* — Zwraca się do Joachima podając mu karty do przełożenia, po czym odkrywa pierwszą z wierzchu. — *Twoja karta to „Wisielec”. We właściwym położeniu, a więc twą cnotą jest troska o innych (cnota Bezinteresowność). Dobrze jest mieć cię Panie przy sobie, zwłaszcza w godzinie najcięższej próby.* — Wróżka odśłania kolejną — *„Dziewięć Mieczów,” czyli bardzo silny czerwony splot oznaczający konflikt i wrogość, którą darzy cię...* — odkrywa kolejną kartę — *„Śmierć” w odwrocie, a więc, ktoś ze słabością do zdradzania swoich wielkich planów, co również może okazać się wielce pomocne.*

Po tych słowach Wróżka Alicja zbierze karty i układając je na kupkę ponownie zwróci się do wszystkich obecnych BG: — *Cóż, ciężkie czekają was próby, gdy w grę wchodzi Legion i Śmierć oraz tak silne sploty. Aż strach pomyśleć co też się stanie Gdy połączą swe siły. Gdybym była wami nie zwlekałabym, cokolwiek planujecie. Mam bowiem złe przeczucia. Zwłaszcza co do Śmierci; z nim to głównie musicie się uporać. I choć zegar tyka, nie traćcie nadziei, bo na każdego jest sposób. A teraz*

musimy się pożegnać. Życzę wam dużo szczęścia. — Po tych słowach Alicja chuchnie w stronę lustra, które ponownie pokryje się parą, a gdy ta zniknie w jego tafli BG ponownie ujrzą swe odbicia.

Celem tej sceny było przedstawienie Lustreczka Joachimowi i Rochowi. Być może teraz, gdy wiedzą o jego istnieniu nabiorą przekonania, że ktoś lub coś próbuje nimi manipulować. Takie przekonanie będzie jak najbardziej słuszne. Lustreczko bowiem, zainicjowało to wydarzenie, żeby poznać towarzyszy Bianci oraz żeby popchnąć ich do działania przeciw swoim wrogom, czyli przeciw Gretel (Legionowi) i wampirowi (Śmierć). Zwłaszcza wampirowi.

Wróżba ta może być też pomocna dla BG, gdyż zawarte w niej relacje pomiędzy nimi a ich wrogami mogą pomóc im poznać tożsamość wrogów (zwłaszcza Śmierci) oraz ich silne i słabe strony (ich Arkana). Ponadto z tej sceny BG mogą wynieść również pewne podejrzenia, które pomogą im odkryć, że Lustreczko nie jest wróżką Alicją, a samolubnym demonem. Chodzi tu mianowicie o kolor oczu, dlatego przy ich opisie znajduje się adnotacja:(ważna informacja). Postać w lustrze miała oczy ciemne, podczas gdy prawdziwa Alicja, której portret BG będą mieli okazję ujrzeć później, miała jasnoszare oczy. Ponadto symbol, nachodzących na siebie kół, które nakreślił Vittorio na lustrze, to symbol przenikających się światów ludzi i demonów, charakterystyczny dla demonologii. Ten symbol również BG jeszcze spotkają i być może skojarzą go z symbolami na lustrze.

SCENA 2: „LILHAFEN”

Bohaterowie niezależni: Don Fernando de la Vega, urzędnik portowy, służba,

Miejsce Akcji: Lilhafen, Tawerna” Pod Kilem”

Prawdopodobne Testy BG: Dowcip,

Lilhafen to duży, tętniący życiem port, wybudowany w zatoce Rzeki, który z trzech stron otoczony jest grubym i wysokim murem. Dostępu do portu strzegą dodatkowo trzy baterie dział rozmieszczone na murach i wycelowane w wejście do zatoki, nad którymi powiewają flagi księstwa: czarna lilia w srebrnym polu (lilia to symbol wzorowany na Montaigne, a srebrne pole, czyli biel, symbolizuje srebro, które jest źródłem zamożności księstwa). W oddali widać potężne masywy gór, których szczyty nikną w chmurach.

Po wpłynięciu do zatoczki BG ujrzą sporo zacumowanych przy moło lub kotwiczących na redzie statków i łodzi pod banderami Eisen, Castille i Vodacce (monterńskie statki nie mogą płynąć do portu, ponieważ pomiędzy nimi a Lilhafen znajduje się spory odcinek Rzeki kontrolowany przez statki Castille). Już z dala widać panujący w dokach ruch, a do uszu BG dobiega gwar miasta.

Natychmiast po przycumowaniu jachtu zjawi się urzędnik portowy, który powita ich i oznajmi, że posłano już do pałacu po powóz dla nich. A ponieważ to trochę potrwa (co najmniej godzinę), to być może będą chcieli rozejrzeć się po mieście. Don Fernando zamierza poczekać na pokładzie, ale zachęca BG, aby sami skorzystali z okazji, jeśli tylko będą mieć ochotę.

Jeżeli BG zdecydują się na spacer to poczują ruchliwą i kosmopolityczną atmosferę portu: otacza ich tłum wszelkiej maści ludzi, zewsząd dobiega nawoływanie handlarzy i przekupek wzbijające nad wszechobecny hałas, a nozdrza atakowane są na przemian: to przez zapachy sprzedawanych towarów, to znów przez typowo miejski smród brudu i spoconego tłumu.

Dla samej fabuły ważne są jedynie dwa zdarzenia: ujrzenie przez BG listu gończego za Wilhelmem Kuszniakiem (zwłaszcza istotne z punktu widzenia Joachima) oraz dostrzeżenie przez Biancę

Gburka – jej przyjaciela. Nawet jeśli BG postanowią poczekać na powóz w towarzystwie don Fernanda to zarówno list jaki i karłowatego Gburka ujrzą z okien powozu, nim jeszcze opuszczą miasto.

List Gończy za Wilhelmem Kusznikiem, zawiera podobiznę w formie szkicu, przedstawiającego mężczyznę w średnim wieku, o orlim nosie, zapadłej twarzy i kręconych włosach, w którym Joachim rozpozna swego dawnego przyjaciela. Poniżej zamieszczono następującą treść:

List ten ma na celu jedynie uzmysłwić BG istnienie potencjalnego sojusznika w osobie Wilhelma, którego mogą potrzebować, zwłaszcza w przypadku podjęcia działań zbrojnych przeciw księżnej.



*Z rozkazu miłościwie nam panującej Jaśnie Pani Księżnej Gretel
von Gaels
Ogłasza się mężczyznę znanego pod imieniem Wilhelma Kusznika,
wyjętym spod prawa, złodziejem i mordercą.
Za głowę tegoż wyznacza się nagrodę 200 gilderów, a za
wiadomość, która to przyczyni się do ujęcia bandyty nagroda
wynosi 100 gilderów, co niniejszym podpisem Jaśnie Pani kwituje.
Tedy każdego, kto pomóc w tejże sprawie może o rychłe
stawiennictwo u straży tudzież u bram fortu lub stanic
wojskowych się uprasza.*

*Podpisano dnia 13.05.1668 AV
Miłościwie nam panująca,
Jaśnie Pani Księżna*

Gretel von Gaels



Gburek natomiast to jeden z karłów, którzy zaopiekowali się Biancą, przed laty. Bianca zauważy, jak wchodzi on do podejrzanej speluny portowej „Pod Kilem.” Być może Bianca zdaje sobie sprawę, że pójście za karłem do tego typu miejsca nie przystoi osobie jej stanu i może ściągnąć niepotrzebną uwagę. Zawsze będzie mogła tu wrócić później. Gdyby jednak zdecydowała się wejść za nim sama, to powinno to zaintrygować pozostałych BG.

W środku za dnia jest niewielu klientów; ci zlągają się dopiero po zmroku. W ciasnym, kiepsko oświetlonym pomieszczeniu siedzi Gburek nad kufelkiem piwa. Ma około 40 lat, krótką, siwą brodę, krótkie siwe, włosy i trochę ponad metr wzrostu. Oczywiście Gburek nie pozna Bianci przebranej za kawalera Dantes i dopóki ona nie zdradzi mu swojej prawdziwej tożsamości będzie nieuprzejmy i gburowaty. Niedawno stracił ostatniego brata więc łatwo go wyprowadzić z równowagi, ale zdaje sobie

sprawę, że jakiegokolwiek rękoczynny przeciw szlachcie ściągną na niego wielkie kłopoty więc będzie się starał zachowywać spokojnie.

Jeśli Bianca zdradzi mu swoją tożsamość, to Gburek zmieni się całkowicie. Nie będzie potrafił ukryć wzruszenia na jej widok. Będzie skory do pomocy i chętny do działania. Biancę natomiast będzie nazywał „Śnieżką.” Wtedy MG powinien potwierdzić, że faktycznie tak ją nazywał, kiedy mieszkała z nim i jego braćmi.

Gburek jest członkiem bandy Wilhelma Kusznika, z którym będzie chciał umówić spotkanie, ma szerokie znajomości w tutejszym półświatku i może okazać się bardzo pomocny. Posiada też sporą wiedzę na temat tego co dzieje się w Księstwie Czarnej Lilii i chętnie się nią z Biancą podzieli. Nienawidzi księżnej po tym jak jej żołnierze, w pogoni za Biancą spalili jego dom i wybili mu braci. Jednak, aby pozyskać Gburka, Bianca musi zdradzić mu swoją tożsamość. Alej czy zdecyduje się na to już teraz i to przy pozostałych BG?

SCENA 3: „KTO ZABIŁ LAURĘ PAUMER”

Bohaterowie niezależni: Don Fernando de la Vega, Kapitan Juan Herz, Garbus, Anna, Gwardia Księżnej, woźnica, wieśniacy.

Miejsce Akcji: Karoca (powóz) na trakcie z Lilhafen do Schlossfelsen, ruiny kościoła, wioska Meninge,

Prawdopodobne Testy BG: Tropienie, Oczarowanie, Zastraszanie, Intrygowanie, Wymowność, Dyplomacja.

Powóz, a właściwie bogato zdobiona karoca, przybędzie wraz z eskortą tuzina konnych gwardzistów. Na polecenie don Fernanda służba przeniesie ich bagaże do powozu i powróci na pokład jachtu. Dowódca eskorty przedstawi się jako kapitan Juan Herz i kiedy tylko będą gotowi, wyda rozkaz wyjazdu.

W trakcie podróży BG będą mogli poznać kapitana trochę bliżej. To dobry żołnierz, budzący zaufanie i sympatię, który sam o sobie mówi, że jego serce jest rozdarte pomiędzy Księstwem Czarnej Lilii, a Castille, w której spędził dzieciństwo. Jednak tak naprawdę to kapitan jest bezgranicznie oddany i wierny księżnej, w której jest beznadziejnie zakochany. Jeżeli BG się postarają to mogą zjednać sobie jego prawdziwą przyjaźń i życzliwość. Poza tym może on być kopalnią wiadomości dla BG i odpowiednio podpytywany chętnie opowie im o okolicy i jej mieszkańcach.

W połowie drogi do pałacu BG będą po raz pierwszy mijać ruiny zarośniętego kościółka, o którego mury wciąż opierają się na wpół zwęglone krokwie ze spalonego dachu. Widok ten przywoła pierwszą wizję z przeszłości kawalera Rocha Fortz. W wizji tej, Roch ujrzy ten sam kościółek wieczorem jesiennoego dnia, w czasach, gdy nie był on jeszcze ruiną, a z jego wnętrza przebijało światło. Oto Roch będący małym chłopcem, ze łzami w oczach i bólem w sercu przygląda się młodej dziewczynie, równie jak on płaczącej. Za dziewczyną, stoi starucha, która ponagla dziewczynę do odejścia, a jemu wskazuje kościółek. Roch zdaje sobie sprawę, że nadszedł czas bolesnego pożegnania. Zrozpaczony rusza w stronę płaczącej dziewczyny, lecz stara obrzuca go kamieniami i nakazuje mu zawrócić. Po chwili postacie znikają w ciemnym lesie. Zapłakany Roch odwraca się i niechętnie podąża w stronę kościółka. Na tym wizja się kończy.

Jeżeli BG postanowią przyjrzeć się ruinom z bliska, to krótki rekonesans (Test Tropienia: PT=15) pozwoli im zauważyć, że miejsce to wciąż odwiedzane jest przez sporą grupę wiernych, pomimo wygnania sług kościoła z ziem księstwa i zakazu wszelkich praktyk religijnych. Podbicie PT pozwoli uzyskać informację, że ślady pochodzą sprzed około kilku dni. Ponadto w środku Roch będzie miał wrażenie jakby to miejsce było dobrze mu znajome.

BG będą mieć też okazję poznać podpatrującego ich z pobliskich krzaków Garbusa, jednak ze względu na eskortę towarzyszącą BG nie będzie chciał z nimi rozmawiać i będzie udawał jeszcze głupszego, niż w rzeczywistości jest. Jeżeli BG chcą od niego wyciągnąć jakieś informacje, to wprawdzie muszą pozbyć się towarzystwa żołnierzy. Mogą tu też przyjść innym razem. Garbus często się kręci w okolicy. Aby przekonać go do mówienia można spróbować oczarować go lub zastraszyć (Test Oczarowania, PT=10, Zastraszania PT=15). To w jaki sposób BG potraktują Garbusa, jest ważne, bo Garbus jest podopiecznym Ojca Marcusa i opowie o spotkaniu kapłanowi, a od ich zachowania w tej scenie zależy kontekst, w jakim Garbus ich przedstawi. Natomiast pomoc Ojca Marcusa może okazać się dla nich istotna w niedalekiej przyszłości.

Jeżeli BG będą zbyt długo przeciągać odwiedzin w ruinach i spotkanie z Garbusem, to Kapitan Herz zacznie nalegać, aby ruszyli w dalszą drogę.

Ledwie BG wsiądą do karocy, a po chwili, znów coś przyciągnie ich uwagę. Nieopodal ruin kościoła, na obrzeżach pobliskiej wioski Meninge, znajduje się przydrożny staw, nad brzegiem którego natkną się na zbiegowisko. Okaze się, że właśnie znaleziono w stawie ciało, niejakiej Laury Paumer. Młoda i zapewne ładna za życia dziewczyna ma całkowicie rozszarpane gardło, do tego stopnia, że głowa ledwie trzyma się reszty ciała. Joachim zapewne skojarzy, że podobne rany zadawała bestia z Gevaudan (posiada taką informację zapisaną w historii postaci), którą był ponoć uśmiercił.

Jeżeli BG zainteresują się tą zbrodnią i przeprowadzą śledztwo to z zostawionych śladów mogą wyczytać (Tropienie: PT=20/25), że dziewczynę zagryzł ogromny pies lub wilk, którego ślad prowadzi w szuwary, do miejsca, gdzie znaleziono łódkę z ciałem dziewczyny. Sukces w tym teście po podbiciu PT pozwoli im odnaleźć na dnie łodzi również długi ciemny ludzki włos. A ponieważ ofiara ma jasne włosy, a właściciel łodzi ma włosy krótkie, to może być trop prowadzący do zabójcy (którym jest hrabia Vladislav von Charon).

Po przepytaniu zgromadzonych BG lub po udanym teście (Intrygowanie: PT=15 lub Wymowność: PT=15), BG dowiedzą się, że Laura przyjaźniła się z Anną, córką cieśli z tutejszej wioski i siostrą sierżanta Tomasa Paumer. Odpowiednio zagadana Anna (Oczarowanie: PT=15 lub Dyplomacja: PT=15) wyjawia im, że tej, nocy, kiedy zginęła, Laura miała spotkać się z tajemniczym kochankiem, który podarował jej drogocenne srebrne kolczyki. W dowód przyjaźni Laura podarowała z kolei jeden kolczyk Annie. Anna pokaże im ten kolczyk; podpisany jest on przez rzemieślnika, który go wykonał i może stanowić cenną wskazówkę co do tożsamości mordercy. Rzemieślnik nazywa się Helmut Apart. Później, rozpytując o niego pośród zamożniejszych ludzi BG będą mogli ustalić, że ma on sklep z biżuterią oraz warsztat w Lilhafen.

Ponadto od wieśniaków BG dowiedzą się, że to już trzecia młoda dziewczyna, która zginęła w ten sposób w przeciągu dwóch lat (Info dla MG: pierwsza dwa lata temu zabita przez hrabiego w trakcie jego ucieczki z Gevaudan i dwie kolejne w ciągu ostatnich dwóch tygodni, czyli w czasie obecności hrabiego w okolicy). Wszystkie trzy znaleziono z rozszarpanym gardłem. Wieśniacy oskarżają o te zabójstwa barona Wolframa von Dunkeltal.

W końcu kapitan Juan Herz zasugeruje powrót BG do powozu, przypominając im, że wieczorem odbędzie się uczta powitalna dla nich, a następnie bal. Także BG muszą ruszać w drogę. Przez ten cały czas don Fernando nie jest specjalnie pomocny, jedynie przypatruje się działaniom BG i niewiele się odzywa.

SCENA 4: „WIECZÓR W PAŁACU”

Bohaterowie niezależni: *Don Fernando de la Vega, majordomus Klaus, feldmarszałek Friedrich von Stahl, Baronowa Dagne von Brauby, Porucznik Lukas, Hellena córka feldmarszałka, Markiz Artel Bretoun de Cammelothe, Madame Guenièvre, Kawaler Uncel Lot de Lac, Hrabia Vladislav von Charon, Klaus Schpützel służba, Gwardia Księżnej.*

Miejsce Akcji: *Pałac.*

Prawdopodobne Testy BG: *Wymowność, Plotkowanie/Intrygowanie, Moda, Etykieta, Wymowność, Uwodzenie/Oczarowanie, Taniec.*

Po przejechaniu kolejnych kilku kilometrów, powóz przekroczy bramę płacowych ogrodów i pomknie prosto pod sam pałac, gdzie pasażerowie zostaną powitani przez oczekujących ich służących, pod kierownictwem Klauza Schpützel — majordomusa pałacu. Następnie udadzą się do swoich pokoi, gdzie będą mogli się przebrać i odświeżyć.

Pokoje są czyste, bogato wyposażone w meble, stoliki zastawione są napojami i przekąskami a na ścianie w każdym pokoju wisi spore lustro (jeśli Lustereczko poznał, lub pozna ich sploty przeznaczenia będzie mogło ich podsłuchiwać i podglądać za pomocą dowolnego lustra). Po krótkim odpoczynku (czas wolny na ewentualne rozmowy we własnym gronie) BG wraz z don Fernando zostaną proszeni na uroczystą kolację i powitalny bal.

Przy suto zastawionym stole, pełnym wykwinionych specjałów oraz najprzedniejszych win z całej Thei, zasiądą najznamienitsi goście, których zaproszono na wesele. Oprócz don Fernanda i BG obecna będzie delegacja z Motaigne w osobach: Markiza Artela Bretoun de Cammelothe, jego małżonki madame Guenièvre i towarzyszącego im słynnego szermierza Uncela Lot de Lac. Markiz Artel znany jest w Castille z tego, że po wygranej bitwie z wojskami don Piedra odebrał mu słynną, poświęconą przez samego hierofantę szpadę — El Colibri (MG powinien na osobności powiedzieć o tym Rochowi). Obecna będzie też śmietanka towarzyska Księstwa na czele z feldmarszałkiem Friedrichem von Stahl, towarzyszącą mu córką Heleną i baronową Dagne von Brauby oraz jej synem porucznikiem Lukaszem. Zgodnie z panującym na tych terenach zwyczajem, księżna ukaże się dopiero na ceremonii ślubnej. Pojawi się natomiast wybranek księżnej — hrabia Vladislav von Charon. Hrabia zjawi się oczywiście ostatni (kiedy na zewnątrz zapadnie już noc).

W trakcie rozmowy przy stole, w obecności hrabiego von Charon i delegacji z Montaigne, markiz Artel, skojarzy nazwisko de la Vega ze znaną w całym Montaigne opowieścią o zgładzeniu bestii z Gevaudan. Okaże się, że domniemaną bestią był kuzyn markia – Jacques Bretoun de Gevaudan. Markiz oznajmi, że nazwisko zabójców bestii jest w Gevaudan dobrze znane. Od tej pory Monteńczycy będą zwracać się do niego „Le Chasseur.” (Myśliwy). Przysłuchujący się rozmowie hrabia von Charon poprosi Joachima aby opowiedział im o tamtych wydarzeniach (pamiętaj że to on jest Bestią z Gevaudan, wampirem i mordercą okolicznych dziewcząt), a pozostali goście zaczną domagać się szczegółów (Wymowność: PT=15, możliwe dodatkowe podbicie za odgrywanie roli, sukces to 4punkty. Reputacji). Kiedy Joachim skończy swą opowieść hrabia podziękuje mu. Niezależnie czy Joachim dał się namówić na opowieść, Markiz Artel poprosi go o towarzystwo w trakcie porannego polowania.

Zarówno posiłek, jak i późniejszy bal stanowią doskonałe okazje dla BG, do zbierania informacji, gromadzenia punktów reputacji, jak i pozyskiwania ewentualnych sojuszników.

Chcąc zdobyć jak najwięcej przydatnych informacji na temat, księstwa, jego najważniejszych mieszkańców oraz panujących relacji pomiędzy nimi BG powinni posłużyć się odpowiednimi umiejętnościami (Plotkowanie, Intrygowanie: PT= 10, ale warto podbijać), przy czym MG powinien przyznawać im dodatkowe podbicia za odpowiednie odegranie sceny i starania graczy.

Sukces w teście oznacza, że poznali jedną z następujących plotek, plus jedną za każde podbicie (MG powinien dopilnować, żeby BG poznali różne plotki, dzięki czemu będą mogli wymienić się informacjami) Informacje w nawiasach są dla MG:

- ❖ Hrabia von Charon pochodzi z rodu zamieszkującego wschodnie Eisen. Po kilkudziesięcioletniej wojnie domowej trudno jest dowiedzieć się o nim więcej, bo kraj jest rozbity i panuje w nim straszny nieład (prawda).
- ❖ Podobno hrabia skłonił księżną do małżeństwa dziesięcioma skrzyniami skarbów, które pewnej nocy zajechały do zamku pod silną eskortą (plotka)
- ❖ Kościół został wygnany z tych ziem jeszcze za życia poprzedniego męża księżnej Gretel, barona Johanna, który stracił większość rodziny w trakcie Wojny o Krzyż (prawda, choć namówiła go do tego Gretel na życzenie Lustereczka).
- ❖ Podobno za zabójstwa młodych dziewczyn odpowiada baron Wolfram von Dunkeltal, który już od kilku lat morduje (plotka).
- ❖ Kawaler Roch Fortz to zapewne jakiś krewny hrabiego Wolframa von Dunkeltal, skoro nosi herb jego rodu na swojej rękawicy z dracheneisen (prawda co do herbu, nieprawda co do pokrewieństwa).
- ❖ Podobno Hrabia von Charon gościł już u księżnej dwa lata temu, przez krótki czas. To wtedy się poznali (prawda)
- ❖ Kilka lat temu pasierbica Gretel została zamordowana w lesie przez myśliwego, czy też łowczego. Zabójcy do dziś nie odnaleziono (nieprawda, bo pasierbicą jest Bianca, która wciąż żyje)

Poprzez odpowiednie zachowanie, toasty, publiczne deklaracje i wystąpienia, wdawanie się we flirt, tańce, a nawet właściwy strój BG będą zbierać punkty reputacji, które mogą z kolei wymienić na kości reputacji. Poniżej przedstawiam proponowaną punktację:

- ❖ Dobór stroju (Moda: PT=10) — sukces oznacza 1 punkt reputacji, podbicie to kolejny punkt.
- ❖ Odpowiednie zachowanie (Etykieta: PT=10) — sukces = 1 punkty, każde podbicie kolejne 2 punkty. Porażka to jednak strata aż 3 punktów.
- ❖ Toasty i publiczne deklaracje (Wymowność: PT=15) — sukces oznacza 2 punkty, każde podbicie 2 punkty, jednak porażka oznacza stratę 3 punktów.
- ❖ Flirtowanie, a nawet wdanie się w romans (Uwodzenie, Oczarowanie: PT=Dowcip x5 obiektu adoracji) — sukces oznacza 1 punkty reputacji plus 2 za każdą kość reputacji wybranki, każde podbicie kolejne 3 punkty, jednak porażka oznacza utratę 3 punktów.
- ❖ Tańce (Test Tańca PT= 15 Menuet, PT=20 Sarabanda) — Sukces oznacza 2 punkty reputacji za każdy rodzaj tańca, podbicie to kolejne 2 punkty, porażka to utrata jedynie 1 punktu.

Pozyskanie ewentualnych sojuszników nie będzie łatwe. Na tym etapie BG powinni raczej przygotować sobie odpowiedni grunt do późniejszych prób zawiązania sojuszy. I tak na przykład uwodzenie Heleny sprawi, że zarówno porucznik Lukas (jej narzeczony), jak i feldmarszałek Von Stahl nastawią się do nich negatywnie, a obrażanie delegacji Montaigne, może wręcz doprowadzić do pojedynku z kawalerem Uncelem. Natomiast baronowa von Brauby rwie się do tańca, a i romansem z kimś nowym nie pogardzi.

Bal zakończy się późną nocą, jednak don Fernando zdjety nagłymi problemami zdrowotnymi uda się na spoczynek (być może za sprawą zatrucia przez markizę – do decyzji MG). Na polowanie zaproszono wszystkich BG więc powinni grzecznie udać się spać. Nim jednak to uczynią, należy

umożliwić im (np. w trakcie przechadzki po ogrodach, tuż przed snem) podsłuchanie rozmowy, w której markiza Guenièvre, nagabywana przez kawalera Uncela zapewni go, że będą mieli chwilę tylko dla siebie w trakcie jutrzejszego polowania. Ta informacja może mieć duże znaczenie, gdyż romans pomiędzy markizą i muszkietierem stanowi słaby punkt delegacji Montaigne. BG mogą posłużyć się nią do skłucenia markiza Artela z kochankami lub np. Postąpić się do szantażu wobec kochanków.

SCENA 5: „POLOWANIE”

Bohaterowie niezależni: *Baronowa Dagne von Brauby, Hellena, Markiz Artel Bretoun de Cammelothe, Madame Guenièvre, Kawaler Uncel Lot de Lac, Łowczy książęcy Janvier, Ogromny odyniec, zwierzyna drobna, służba.*

Miejsce Akcji: *Las, nieopodal ogrodów pałacowych.*

Prawdopodobne Testy BG: *Wymowność, Plotkowanie/Intrygowanie, Tropienie, Broń Palna, Walka.*

Drugiego dnia, rankiem, odbędzie się zapowiadane polowanie. Wciąż chorujący don Fernando zdecyduje się pozostać w łóżku. Od tej pory, aż do weselnej uczty, BG nie mogą już liczyć nawet na jego towarzysztwo.

Wszyscy uczestniczący w polowaniu goście podzielą się na dwie grupy: tych, którzy zamierzają polować w lesie i widzów, którzy zamierzają przyglądać się z pobliskiego wzgórza, gdzie w cieniu rozłożystego parasola będą popijać wino i raczyć się przekąskami, a gdyby trafiła się okazja to postrzelają do ptactwa lub drobnej, zagonionej zwierzyny. BG mają wolny wybór, do której grupy dołączą, choć należy pamiętać że markiz Artel zaprosił Joachima na wspólne polowanie i o świcie wyśle po niego służącego.

Każdy, kto zamierza wziąć udział w polowaniu może wybrać broń i wierzchowca z zasobów pałacowych. Najlepiej nadają się bronie drzewcowe, broń palna oraz kusze. Markiz zamierza udać się na polowanie uzbrojony w rochatynę, muszkiet i swoją słynną szpadę.

Łowczy wraz z psiarczykami wyruszył już wcześniej. Jeden z tutejszych myśliwych poprowadzi gości do lasu i wskaże im miejsce gdzie powinni się spodziewać zagonionej zwierzyny. Tymczasem damy i ci, którym nie wsmak ganiecie zwierzyny po krzakach, zajmą wygodne miejsca na pobliskim wzgórzu.

W tym czasie madame Guenièvre stwierdzi że się źle czuje i poprosi kawalera Uncela aby odprowadził ją do pałacu. Razem oddalą się we wspomnianym kierunku, ale gdy tylko znikną z pola widzenia reszty towarzystwa skręcą w głąb lasu aby oddać się namietnym pocałunkom. Być może BG zamierzają śledzić ich, z zamiarem przyłapania ich in flagranti albo nawet sprowadzą w to miejsce Markiza, żeby mógł osobiście przekonać się o zdradzie. Takie działanie wymaga wpiery od BG podejścia niepostrzeżenie odpowiednio blisko (test Skradania – PT= Dowcip madame Guenièvre x 5, jednak ze względu na zatracenie się kochanków w namiętności, BG otrzymuje dodatkowe podbicie). A co wydarzy się potem, zależy w znacznej mierze od działań BG (propozycja dogadania się, zamiar wyjawienia sekretu, szantaż, śmierć z ręki Uncela itp.).

Jeśli Joachim przyjął zaproszenie markiza na wspólne łowy to zostaną odprowadzeni na miejsce wskazane przez jednego z pomocników łowczego, gdzie będą mieli trochę czasu na rozmowę. Markiz zwierzy się Joachimowi, że bardzo lubił swojego kuzyna Jacqesa i nie potrafi uwierzyć w jego winę. Będzie prowokował BG, chcąc dowiedzieć się więcej szczegółów o okolicznościach śmierci kuzyna. Tymczasem przybliżają się odłgosi nagonki. Coraz wyraźniej słychać ujadanie psów.

Najpierw z lasu wypadnie drobna zwierzyna, zające i lisy. Zwierzęta przebiegną na tyle blisko wzgórza gapiów, że znajdą się chetni do strzelania a okolice wzgórza przestoni dym czarnoprochowych wystrzałów. Jeżeli jacyś BG są na wzgórzu to mają okazję oddać strzał do lisa czy zająca, a to nie lada wyzwanie (Atak: PT=15, pamiętaj o modyfikatorach dalekiego zasięgu). Za ustrzelenie małego zwierza należy się punkt reputacji.

Po chwili, gdy strzały ustaną da się słyszeć jak coś ciężkiego przedziera się pędem przez chaszczce. Niestety coś poszło nie tak jak miało, bo to coś pędzi w stronę wzgórza. Po chwili na zgromadzone damy i kawalerów wypadnie olbrzymi odynec, jakiego nikt z obecnych jeszcze nie widział. Ogromny, wysoki prawie jak koń ranny zwierz rzuci się prosto na przerażony tłum. Oto chwila próby dla BG, jeśli takowi są jeszcze na wzgórzu. Podczas gdy większość zgromadzonych kawalerów panikuje, ktoś musi ratować damy. Jeżeli nikt odyńca nie powstrzyma to po zaatakowaniu jakiejś niewinnej ofiary ruszy on w stronę lasu po drugiej stronie polany.

Ogromny Odynec

Łotr

PT trafienia: 15

Cechy: Krzepa 5, Gibkość 3, Dowcip 1, Rezon 3, Animusz 2

Atak: 5z3 Kły, 4z3 Tratowanie

Obrażenia: Kły (5z2), Tratowanie (5z2)

Opis: Ten gigantyczny zwierz, jest jedyny w swoim rodzaju. Potężne cielsko pokryte jest siwą sierścią i masą blizn. Jego zszarzałe kły długością dorównują sztyletom. Tocząc pianę z pyska zaatakuje każdego kto stanie mu na drodze.

Jeżeli odynec nie został powstrzymany, to teraz Joachim i Markiz będą mieli szansę upolować rozwścieżonego (i być może rannego) ogromnego zwierza. Zapewne słyszeli krzyki i wystrzały od strony wzgórza. Teraz usłyszą jak coś ogromnego przedziera się przez zarośla i mija ich w odległości kilkudziesięciu metrów. Odnalezienie tak wielkiego zwierza nie powinno sprawić im problemów (Tropienie: PT=10). Ślad poprowadzi ich do leśnej gęstwiny, skąd odynec zaszarzuje prosto na markiza. Monteńczyk da się zaskoczyć i jego los będzie spoczywać w rękach BG.

A co, jeśli odynec miał pecha i padł już na wzgórzu z rąk pozostałych tam BG? Wówczas awaryjnie MG powinien posłużyć się niedźwiedziem („Przewodnik Mistrza Gry” str. 157), atakującym markiza zamiast odyńca.

Czy Joachim uratuje markiza? Czy nie zdrzży mu ręka ze trachu, czy zdąży i czy wogóle będzie zamierzał? Jeśli tak, to zyska szacunek i wdzięczność markiza oraz 5 punktów reputacji. Jeśli markiz zginie lub zostanie poważnie ranny (czyli straci przytomność), to oznaczać będzie wątpliwości co poniektórych względem roli jaką w tych okolicznościach odegrał BG. Natomiast madame Guenièvre będzie przekonana, że Joachim przyczynił się do tej tragedii i od tego momentu BG zyskają zajadłego wroga.

AKT DRUGI

Po powrocie z polowania BG będą mieć czas wolny aż do ceremonii zaślubin, która ma się odbyć czwartego dnia. BG mogą działać na własną rękę. Od tej pory inicjatywa jest po ich stronie a to jak potoczy się dalej przygoda zależy głównie od ich działań.

Zamieszczone poniżej sceny to próba przewidzenia dalszych działań podejmowanych przez BG, na podstawie posiadanych przez nich informacji oraz kierujących nimi motywacji. Mogą one zostać rozegrane w dowolnej kolejności, a nawet może się zdarzyć, że kilka scen zostanie całkowicie pominiętych. Każda nierozegrana scena oznacza mniejsze szanse dla BG na zrealizowanie zakładanych celów.

SCENA: „DELEGACJA Z MONTAIGNE”

Bohaterowie niezależni: *Markiz Artel Bretoun de Cammelothe, Madame Guenièvre, Kawaler Uncel Lot de Lac.*

Miejsce Akcji: *Pałac, ogrody pałacowe.*

Prawdopodobne Testy BG: *Wymowność, Intrygowanie, Dyplomacja, Szczerłość*

Teoretycznym wspólnym celem BG jest nawiązać sojusz pomiędzy Castille, a Księstwem Czarnej Lilli albo przynajmniej udaremnić zawarcie sojuszu pomiędzy Księstwem a Montaigne. Z tego względu BG zapewne skierują swoją uwagę na delegację swych rywali. Do tej pory BG mieli okazję już zjednać ich sobie (np. ratując markiza w trakcie polowania) lub też zaleźć im za skórę (np. poprzez przytłapanie markizy z Uncelem w niedwuznacznej sytuacji), a nawet obie rzeczy na raz.

Jeśli BG wybiorą skłócenie ze sobą markiza i kochanków, poprzez wyjawienie markizowi prawdy, a nie zrobili tego w trakcie polowania, to będą musieli przekonać go o swojej prawdziwości a do tego trzeba naprawdę dobrej mowy (Test Wymowności – PT= 35 z uwzględnieniem darmowego podbicia za starania BG przy odgrywaniu sceny), albo potrzebny będzie jakiś dowód, którego pozyskanie należy pozostawić inwencji BG (mogą np. urządzić jakąś prowokację). Wybranie tego rozwiązania oznacza, że będą mogli liczyć jedynie na wrogość ze strony Monteńczyków. Nawet jeśli udowodnią markizowi zdradę żony, to nie okaże on wdzięczności, przytłoczony krzywdą, którą wyrządzili mu kochankowie. I choć BG mogą w ten sposób osiągnąć częściowy sukces, bo małżonkowie zamiast na polityce skoncentrują się na kryzysie małżeńskim, to efekty tego nie będą od razu widoczne. Natomiast zdesperowany i wściekły Uncel Lot de Lac poprzysięgnie im zemstę i w jakimś niewygodnym dla BG momencie będzie domagał się walki. Może np. stanąć po stronie księżnej i wspomóc ją w finale.

BG mogą również zdecydować się wybrać inną drogę i zawrzeć sojusz z markizem. Po tym jak dowiedzą się, że to hrabia von Charon morduje okoliczne dziewczyny, a Joachim nabierze pewności, że hrabia jest ocalałą bestią z Gevaudan to możliwe, że postanowią połączyć siły z markizem w walce z wampirem. Markiz zapewne będzie chciał zemścić się za śmierć swego kuzyna, za którą odpowiada hrabia. BG muszą tylko sprawić, żeby Artel uwierzył w ich słowa (Wymowność/Dyplomacja/Szczerłość – PT =25, ale mogą otrzymać dodatkowe podbicie za logiczną argumentację). Ponadto markiz jest w posiadaniu słynnej szpady El Colibri, która, jest jedną z dwóch broni, za pomocą których można pokonać wampira, odpornego na większość normalnych ataków.

SCENA: „TROPem PRZESZŁOŚCI”

Bohaterowie niezależni: Gburek, Babka Wilma,

Miejsce Akcji: Wieś Unterwald, Chata czarownicy w lesie, Lilhafen.

Prawdopodobne Testy BG: Wymowność, Dyplomacja, Szczerość.

Korzystając z czasu wolnego BG zapewne podejmą działania wiążące się z ich prywatnymi celami, które przywiodły ich z powrotem w te okolice.

Bianca zapewne będzie zamierzała spotkać się z Gburkiem, o ile tego wcześniej nie zrobiła. Spotkanie z nim zostało opisane w akcie pierwszym, w scenie „Lilhafen.” Gburek może umówić BG na spotkanie z Wilhelmem Kusznikiem, które zostanie opisane w scenie: „Powrót do Lilhafen” lub z ojcem Marcusem, które opisano w scenie: „Ojciec Marcus.” (obie sceny opisano w akcie drugim). Zarówno banita jak i ksiądz to wartościowi sojusznicy oraz doskonałe źródła informacji.

Joachim powrócił do Księstwa z zamiarem spotkania z Rosabellą – dawno utraconą córką. Joachim wie, że dziewczyna mieszka z chorą babką we wsi Unterwald. Niestety nie zastanie jej w domu. Od Babki Wilmy (teściowa Joachima), może dowiedzieć się, że Rotka (skrót od „Rotkäppchen,” czyli „Czerwony Kapturek,” tak mówi na nią babka oraz inni w wiosce) raz w tygodniu sprząta u barona Wolframa z Ciemnej Doliny. Jednak nie będzie to takie łatwe (aby zdobyć tę informację wymagany jest Test Szczerości / Wymowności / Dyplomacji lub Oczarowania – PT=20), bo staruszka nie darzy go miłością, po tym jak porzucił jej córkę i wnuczkę.

Odwiedziny mają dodatkowe znaczenie, gdyż nienawidzący Joachima wampir ruszy później za jego zapachem aby dowiedzieć się, co myśliwy robił w trakcie dnia. W ten sposób odkryje, że w tym domu mieszka córka Joachima.

Roch Fortz z kolei, chce odzyskać utraconą pamięć i poznać swoją przeszłość. Rękawica z dracheneisen, którą nosi, ozdobiona jest w szlachecki herb, który być może rozpoznano na balu lub o który Roch już rozpytywał. Herb ten należy do rodziny hrabiego Wolframa von Dunkeltal. Dlatego Roch prawdopodobnie będzie chciał udać się do hrabiego w odwiedzinę. Być może zechce również powrócić w okolice zrujnowanego kościołka, mijanego w trakcie podróży karocą, gdzie powróciły częściowe wspomnienia z dzieciństwa, w nadziei na spotkanie tam wiernych, których ślady BG mieli już okazję wypatrzyć lub na ponowne spotkanie Garbusa. W takim wypadku należy przejść do sceny: „Ojciec Marcus.”

Kulminacją poszukiwań Rocha będzie jednak wizyta w chacie czarownicy. Możliwe, że zaprowadzi go do niej ojciec Marcus. Jeśli nie, to MG powinien sprawić, żeby Roch natknął się na nią przypadkiem, np. w trakcie podążania za tropem wilka lub podczas pogoni za Renfieldem (w opisanych niżej scenach).

Chata czarownicy to niewielki zrujnowany domek w środku lasu. Jej widok przywoła wspomnienia sprzed wielu lat, kiedy to dobiegający z wnętrza zapach świeżutkich pierników zwałił jego i inną, starszą dziewczynę do wnętrza. W środku, wszystko pokrywa kurz a w kątach zwisają pajęczyny. Porzucone sprzęty walają się po podłodze. Na ścianie wisi wielkie lustro, tuż obok zwisają pordzewiałe kajdany. A w kącie stoi klatka. Tuż przy wielkim piecu. Na widok pieca i klatki powrócą wspomnienia, w których mały Roch wrzeszczy i wierzga, podczas gdy stara kobieta wyciąga go z klatki i ciągnie za nogi w stronę otwartych drzwiczek pieca. Przykuta kajdanami do ściany dziewczyna krzyczy zalewając się łzami: „Błagam, tylko nie on! Nie mój mały braciszek! Zostaw go, proszę. Uczynię wszystko co zechcesz, będę ci wiernie służyć tylko nie rób mu krzywdy. Zostaw małego Hänsela.”

Dziewczyną, która powraca we wspomnieniach Rocha jest oczywiście Gretel, jego starsza siostra. To ona, wstawiając się za Rochem uratowała go przed śmiercią w piecu i wyprosiła u czarownicy, aby ta zostawiła go przy życiu, w zamian za co Gretel przysięgła wiernie jej służyć. Zadaniem tej sceny jest uzmysłowić BG odgrywającego rolę Rocha, że to właśnie jej zawdzięcza życie.

SCENA: „POWRÓT DO LILHAFEN”

Bohaterowie niezależni: Gburek, Wilhelm Kuszniak, Mistrz Helmut Apart.

Miejsce Akcji: Lilhafen.

Prawdopodobne Testy BG: Wymowność, Dyplomacja, Szczerość, Oczarowanie.

Są co najmniej dwa powody dla których BG mogą chcieć ponownie odwiedzić Lilhafen.

Pierwszy powód to spotkanie z Gburkiem, lub – jeśli BG spotkali Gburka wcześniej – spotkanie z Wilhelmem Kuszniakiem. Wilhelm dowodzi banitami i choć nie jest ich wielu to doskonale nadają się do wykorzystania dla celów BG. Nienawidzą księżnej oraz jej żołdaków, którzy wielu ich kompanów wyparawili na tamten świat. Wilhelm obwinia księżną o śmierć swego syna. Ktoś, być może Gburek, a może sam Wilhelm opowie BG o okrutnej próbie, jakiej poddała go Gretel, tuż po tym jak dowiedziała się, że Wilhelm był przyjacielem Joachima. Wiedząc że jest on znakomitym strzelcem Zmusiła go, aby spróbował zestrzelić jabłko z głowy własnego syna. Niestety zadrżała mu ręka.

Wilhelm jest bardzo ostrożny ale wstawiennictwo Gburka sprawi, że zaufa Biance i chętnie jej wystucha. Zdanie testu odpowiedniej umiejętności (najlepiej test Wymowności lub Dyplomacji – PT=20), wspartego jak zwykle dodatkowym podbiciem za starania, a nawet całkowita rezygnacja z testu, jeśli scena zostanie odpowiednio dramatycznie rozegrana przez gracza, powinno oddać Wilhelma wraz z jego bandą pod rozkazy Bianci. MG może też uznać, że nie będzie to takie proste i że Wilhelm jest wściekły na Joachima, obwiniając go częściowo za śmierć syna. Uważa, że Gretel skierowała swój gniew na niego po tym, jak Joachim nie wykonał jej rozkazu i zbiegł. Jeśli się dowie, że Bianca działa wspólnie z Joachimem, to będzie znacznie trudniej go przekonać, a jeśli panowie się spotkają to może zrobić się gorąco. Trzeba będzie nie lada starań aby nie doszło do rozlewu krwi (test Dyplomacji – PT=25, plus dodatkowe podbicia, ewentualnie skrucha i odpowiednie odegranie sceny przez Joachima załatwi sprawę i obejdzie się bez testu).

Drugi powód na ponowne odwiedzenie Lilhafen to śledztwo w sprawie zabójstwa Laury Paumer. Podążając tropem kolczyka, który ofiara otrzymała od zabójcy, odwiedzą sklepik mistrza jubilerskiego Helmuta Apart.

Mistrz nie będzie chętny do zdradzenia tożsamości klienta ale dzięki środkom odpowiedniej perswazji (Test Zastraszania / Dyplomacji – PT=15, mogą dowiedzieć się że kolczyki kupił niejaki Renfield, niski brunet, noszący okulary w pożącannej oprawie. Oprócz tych kolczyków kupił też kilka par innych, w podobnej cenie. Później rozpytując o Renfielda w pałacu, BG mogą usłyszeć, że to zaufany sługa hrabiego von Charon.

SCENA: „OJCIEC MARCUS”

Bohaterowie niezależni: Ojciec Marcus, Garbus, Rosabella.

Miejsce Akcji: Ruiny Kościółka, Wieś Meninge, Wieś Unterwald.

Prawdopodobne Testy BG: Wymowność, Szczerość(opcjonalnie).

Już w trakcie podróży karocą w akcie pierwszym BG mieli szansę odkryć ślady działalności wyznawców Theusa i możliwe, że zechcą skontaktować się z wiernymi. Ojciec Marcus – tutejszy

duszpasterz, wokół którego skupia się wspólnota wiernych wiele ryzykuje pełniąc posługę kapłańską, bo Kościół Theusa, podobnie jak inne religie, jest na tych ziemiach zdelegalizowany. Dlatego ksiądz jest ostrożny i nie tak łatwo go odnaleźć.

Jeśli BG spotkali wcześniej Garbusa i okazali względem niego odrobinę życzliwości to ten opowiedział o nich Ojcu Marcusowi. W takim wypadku kapłan poleci Garbusowi sprowadzić ich do niego. Garbus odnajdzie ich i chwając się, że przekonał księdza, żeby się z nimi spotkał, zaprowadzi ich do jego domu.

Jeśli BG nie zyskali sympatii Garbusa to pozostaje jeszcze Rosabella. Dziewczyna należy do wspólnoty wiernych i może za nich poręczyć i umówić ich na spotkanie z kapłanem. Jednak, aby do tego doszło BG muszą najpierw ją poznać, a następnie do siebie przekonać.

Ojciec Marcus to niewidomy, siwy staruszek, pogodny i energiczny., który wyda się Rochowi Fortz dziwnie bliski, jakby się wcześniej spotkali. Ojciec Marcus może z kolei rozpoznać Rocha po głosie, tyle, że nazywa go Hänselem. Pytany o przeszłość Rocha wyjawi mu, że wychowywał go przez kilka lat. Jednak widząc, że chłopiec nie nadaje się na kapłana, polecił go na służbę do kawalera Otto, młodszego brata barona Wolframa von Dunkeltał, który wyjeżdżał do Castille i zabrał go ze sobą. Ojciec Marcus wskaże Rochowi drogę do pewnej porzuconej chaty w lesie nieopodal, gdzie według niego Roch może odnaleźć część utraconych wspomnień (chata czarownicy opisana wcześniej).

Ze spotkania z Ojcem Marcusem BG mogą osiągnąć wiele korzyści. Kapłan ma spory wpływ na mieszkańców z obu wiosek, z których większość to wyznawcy Theusa. Może on przekonać wieśniaków do udzielania wszelkiej potrzebnej pomocy w walce ze złem, za jakie uważa księżną i jej wybranka. Od niego BG również mogą dowiedzieć się, że symbol nachodzących się kół to symbol demonologii, a dokładniej przenikających się wzajemnie światów ludzi i demonów. Jednak najważniejsza jest informacja na temat Włóczni Świętego Jurgena Zabójcy Drachena, którą można zranić każdą istotę (wampira również). Ojciec Marcus wyjawi im, że oręż ten spoczywa w krypcie rodowej w posiadłości barona Wolframa von Dunkeltał.

SCENA: „BESTIA Z CIENISTEJ DOLINY I PIĘKNA W CZERWONYM KAPTURKU”

Bohaterowie niezależni: Baron von Dunkeltał, Rosabella

Miejsce Akcji: Dunkeltał (Cienista Dolina)

Prawdopodobne Testy BG: Rezon (Zastraszanie), możliwa Walka.

Dolina, w której stoi zapuszczony dwór Barona Wolframa to ciemne i ponure miejsce owiane złą sławą i otoczone gęstym lasem pełnym wilków, których wycie słychać praktycznie każdej nocy. Zarówno, dom, okalający posiadłość mur, jak i rodowy cmentarz są gęsto porośnięte bluszczem, a każda furtka i każde drzwi niemiłosiernie skrzypią powodując gęsią skórę u odwiedzających.

Baron, to odludek, któremu miejscowi przypisują wszelkie zbrodnie. Kilka lat temu odtrącił zaloty Gretel von Gaels a ona rzuciła na niego klątwę (Lustereczko poinstruował ja jak to zrobić) zamieniając go w bestię. Jego wygląd przywodzi na myśl przerośniętego wilkołaka.

To czy baron okaże sympatię BG, wyrzuci ich za drzwi, czy zaatakuje, zależy w znacznej mierze od ich reakcji. Na pewno nie zaatakuje ich pierwszy. Raczej będzie się starał ich zastraszyć (Test przeciwstawny Rezonu, przyczym baron otrzymuje darmowe podbicie za wygląd). Gdyby jednak BG zaatakowali go pierwsi to będzie się bronił nie przebijając w środkach. Wówczas po pierwszej rundzie walki pojawi się Rosabella (Rotka), młoda, niezwykle ładna dziewczyna, odziana w czerwoną pelerynkę

z kapturem (test Dowcipu – PT=15, sukces pozwoli zaówazyć, że ma na szyji zawieszony krzyż Theusa). Córka Joachima przyjaźni się z baronem i raz w tygodniu przychodzi posprzątać mu dom i przynosi zapasy. Zaalarmowana hałasem przybiegnie i zacznie błagać o zaprzestanie walki. Bestia posłucha dziewczyny a ona, o ile będzie to możliwe, zasłoni go własnym ciałem. Jeśli do walki nie dojdzie to po krótkiej rozmowie BG z baronem dziewczyna również się pojawi. Bestia zwraca się do niej zdoobnie – Bella.

Odpowiednie zachowanie i właściwe argumenty BG (test Wymowności / Szczeroci – PT 25 z ewentualnym modyfiaktorem za odegranie sceny) mogą sprawić, że baron zostanie ich sojusznikiem. Nim jednak BG będą mieli okazję rozmówić się z baronem porządnie to być może, trzeba będzie zająć się relacjami ojca i córki bo Joachim od razu dostrzeże w dziewczynie uderzające podobieństwo do jej matki – Herty. Zresztą dziewczyna też go rozpozna i omal nie zemdleje. Sprawa jest o tyle delikatna, że dziewczyna, przekonana, że ojciec porzucił ją i matkę dobrowolnie, nie będzie do niego przychylnie nastawiona. Trzeba pamiętać jednak, że to tylko gra i los dalszej relacji Joachima i Rosabelli zależy od gracza prowadzącego Joachima. Od tego jak bardzo sie postara odegrać trudną sytuację w której znalazł się jego bohater. Jeśli gracz stanie na wysokości zadania to proponuję całkowicie zrezygnować z testów w tej scenie. Co więcej jeśli Rosabella mu wybaczy to automatycznie i baron będzie dla nich łaskawszy. W każdym razie Joachim nie powinien załatwić definitywnie sprawy z córką tą jedną rozmową. Nawet jeśli BG poradzi sobie w tej trudnej scenie to powinien co najwyżej uzyskać nadzieję na odbudowanie relacji z córką. A to wymaga czasu. Rosabella może go poprosić, żeby odwiedził ją jutro w domu babki, bo potrzebuje sobie wszystko przemyśleć.

A co BG jako grupa mogą zyskać z odwiedzin u barona? Przede wszystkim baron może być doskonałym sojusznikiem w walce z księżną i wampirem. Księżna odpowiada przecież za jego tragedię. Dotychczas baron nie miał sposobności dokonać zemsty. Ale teraz pojawia się okazja w postaci BG. Ponadto kiedy baron dowie się, że wampir odpowiada za śmierć młodych dziewczyn a tym samym zagraża Belli, to będzie wręcz rwał się do walki z nim. A to nie w kij dmuchał bo pod wpływem klątwy stał się istotą magiczną co oznacza, że potrafi śmiertelnie zranić nawet wampira.

No i oczywiście należy pamiętać, że w ogrodzie na posesji barona znajduje się krypta Świętego Jurgena Zabójcy Drachena, który był przodkiem barona. W krypcie natomiast spoczywa włócznia (a właściwie po tylu latach to już jedynie jej grot) czyli doskonała broń na wampira (obrażenia 3z3). Jeśli BG przekonają barona do swojej sprawy to ten podaruje im rodową relikwię.

SCENA: „WILCZYM TROPEM”

Bohaterowie niezależni: Renfield, Babka Wilma.

Miejsce Akcji: Las, Pałac.

Prawdopodobne Testy BG: Tropienie, Gibkość, Przesłuchiwanie, Zastraszanie, Walka.

W nocy (nie wcześniej niż po wizycie Joachima u teściowej) pod oknami pałacu zjawi się się ogromny wilk, który podejmie trop (Joachima) i podąży za nim. Któryś z BG, najlepiej Joachim, powinien ujrzeć wilka, lecz nim BG podejmą konkretną akcję wilka już nie będzie. Niestety nocą nie sposób podążyć jego tropem. Trop można będzie podjąć dopiero rankiem.

Widok ogromnego wilka powinien upewnić Joachima że to znana mu Bestia z Gevaudan. A wiedząc o tym Joachim ma szansę dobrze się przygotować do ewentualnego starcia z nim. Za pierwszym wszak razem (patrz historia postaci Joachima) bestię udało się zranić jedynie błogosławionym orężem.

Rankiem Joachim (a być może wraz z nim reszta BG) będzie miał okazję ruszyć tropem wilka (test Tropienia – PT= 20), który prowadzi po jego (Joachima) wczorajszych śladach. Jeżeli BG nie zdecyduje się podążyć za tropem to dalszą część tej sceny będzie można rozegrać, tylko wtedy, któryś z BG znajdzie się tego dnia ponownie w pobliżu domu Rosabelli.

Przy drzwiach domu Rosabelli BG mogą wykazać się spostrzegawczością (Test Dowcipu lub Tropienia – PT= 15) aby zauważyć sporo wilczych śladów wokół domu, z których wynika, że tej minionej nocy wilk poświęcił sporo uwagi kręcąc się wokół tego domu.

Chwile później, po przybyciu BG pojawi się elegancki brunet w okularach o złotej oprawie (Renfield). Ma zamiar wręczyć Rosabelli złote kolczyki jako dar od nieznanego szlachcica, który zafascynowany jej pięknem zamierza wieczorem złożyć jej wizytę. Renfield dostał takie rozkazy od hrabiego, który po nocnej wizycie w okolicy domu i po rozmowie z księżną Gretel dowiedział się, że Rosabella to córka Joachima. Ponieważ wciąż pała chęcią zemsty na Joachimie, za to, że przez niego musiał uciekać z Gevaudan, postanowił, że na kolejną ofiarę wybierze jego córkę.

Renfield Na widok BG rzuci się do ucieczki. Jeśli BG zdecydują się na pościg to można skorzystać z zasad Goniwy, jednak – zważywszy że zarówno uciekinier jak i ścigający nie posiadają odpowiednich biegłości – proponuję zarządzić przeciwny test Gibkości oraz posłużyć się poniższymi wynikami Nieprzewidywanych zdarzeń podczas goniwy :

1-2: Ścigany przebiegł nad rozpadliną po cienkim pniu zwałonego drzewa, które pod nim pękło. BG musi przeskoczyć nad rozpadliną Test Skakania – PT= 20 albo zbieg ucieknie.

3-4: Ścigany stoczył się szczęśliwie w dół zbocza i ucieka dalej. BG musi obieć urwisko i zbiec łagodniejszą drogą. Dodaj 3 znaczniki.

5-6: Nic ciekawego.

7-8: Ścigany potknął się o korzeń i rąbnął w krzaki. Zdejmij 3 znaczniki.

9-0: Ścigany próbował przebiec na drugą stronę rzeczki po kamieniach ale pośliznął się i wpadł do wody. Nim się wykaraskał Ścigający go dopada. Koniec pościgu. Renfield zamierza się bronić; wyciągnie pistolet i zagrozi strzałem, jeśli BG się zbliżą (wstrzyma akcję), chyba, że będzie tylko jeden BG w takim razie strzeli, o ile zdąży.

Jeśli BG schwytają Renfielda to nie łatwo będzie im zmusić go do mówienia. Jest on fanatycznie oddany swemu Panu (test Zastraszania lub Przesłuchiwanie – PT=30). Jeśli mimo wszystko BG test się powiedzie to Renfield będzie odpowiadał tylko i wyłącznie na pytania BG, na tyle na ile będzie musiał.

Poza tym, jeśli do tej pory Roch Fortz nie miał okazji odnaleźć chaty czarownicy, to powinien natknąć się na nią w trakcie pogoni za Renfieldem. Chatka i jego wspomnienia z nią związane zostały opisane już wcześniej.

SCENA: „WIZYTA NA ZAMKU”

Bohaterowie niezależni: Księżna Gretel von Gaels, Baron Vladislav von Charon, Kapitan Juan Herz, Sierżant Tomas Paumer, Gwardia Księżnej, doberman strażnicze.

Miejsce Akcji: Zamek Schlossfelsen.

Prawdopodobne Testy BG: Skradanie, Dowcip, Wymowność, Walka.

Bianca wie o istnieniu sekretnego korytarza prowadzącego do podziemi starego zamku. Być może zdecyduje się o nim powiedzieć reszcie BG i wspólnie postanowią wybierać się na mały

rekonesans. Takie działanie to ryzyko, schwywania lub choćby rozpoznania ich. Ponadto wrogowie mogą dowiedzieć się o istnieniu tunelu, a ten może się później bardziej przydać. Ale decyzja należy do nich.

Wejście do tunelu znajduje się w starej komórce w winnicach nieopodal zamku, w których za dnia praca wre. Jeśli BG będą chcieli z niego skorzystać w tajemnicy i po cichu, to będą musieli wejść do tunelu w nocy. Najpierw należy uporać się z małymi drzwiami zamkniętymi od środka a następnie odnaleźć klapę w podłodze, niewidoczną z tej strony (Test Dowcipu – PT=15, potrzebne jednak źródło światła) i coś aby ją podwarzyć.

Tunel – z początku wydrążony w ziemi i ostemplowany, a dalej przechodzący w naturalny korytarz jaskiniowy – ciągnie się przez prawie kilometr. Zwieńczony jest zamkniętymi drzwiami. Zamek stanowią cztery stalowe pokręta z podziałkami od 0 do 9. Aby otworzyć drzwi, należy ustawić je na liczbę wskazującą rok urodzin Bianci: 1649. Bianca zna kombinację. Jeśli jakimś cudem BG znajdą się tutaj za dnia to kiedy tylko zaczną majstrować przy drzwiach usłyszą szczekanie psów z drugiej strony.

Po otwarciu drzwi BG znajdą się w podziemiach pod zamkiem, a dokładniej w dawnej kapliczce Theusa. Teraz jednak miejsce to zostało ozdobione gobelinami i wygląda jak pokój, którego głównym wystrojem jest ustawiona na środku, bogato zdobiona trumna. Obok trumny znajdują dwie miseczki z wodą, jakby dla zwierząt, tyle że częściowo wypełnione zaschniętą krwią. Jeśli BG otworzą trumnę to w środku ujrzą że jest ona w jednej trzeciej wypełniona suchą ziemią. Teraz pewnie domyślą się że w trumnie tej sypia wampir (w nocy zwykle nieobecny).

Gdyby jednak zdarzyło się, że BG zlekceważą szczekanie psów i wejdą do pomieszczenia za dnia... cóż, lepiej żeby wówczas byli przygotowani na bój z hrabią von Charon lub żeby szybko przebierali nogami. Wybudzony przez warujące dobermanów hrabia zaatakuje ich wspierany przez kły i pazury dobermanów.

Drzwi z komnaty są zamykane jedynie od środka, więc jeśli wampira nie ma w komnacie to będą uchylone. Po wyjściu z komnaty BG odkryją, że znaleźli się w kryptach. Po obu stronach kapliczki ciągną się komnaty z kamiennymi sarkofagami, w których spoczywają członkowie rodu von Gaels.

Z krypt wyjść można jedynie schodami prowadzącymi w górę, do donżonu, z którego jeszcze ewentualnie BG mogą dostać się na dziedziniec, nim zagłębią się w korytarze budynku. Zarówno wyjście na dziedziniec, jak i wejście w głąb donżonu wiąże się z dużym ryzykiem wypatrzania ich przez strażę lub psy strażnicze. Zarówno dziedziniec, jak i korytarze wewnątrz donżonu są dobrze oświetlone.

W hallu na parterze ściany przyozdobione są portretami rodzinnymi. Pośród nich jest jeden przedstawiający malutką Biancę trzymaną przez rodziców chrzestnych Alicję i Kaspara – świętej pamięci brata barona von Gaels. Alicja wygląda dokładnie tak, jak wtedy, gdy ukazała się BG w lustrze, poza jednym drobnym szczegółem; na obrazie ma jasne oczy podczas gdy w lustrze jej oczy były ciemne. Jeśli odpowiednio zaakcentowałeś jej ciemne oczy podczas wróżby to teraz możesz mieć nadzieję, że BG dostrzegą różnicę. Jeśli nie to pozwól im ratować się kośćmi (Test Dowcipu – PT= 25). Ta informacja powinna mocno zachwiać wiarą BG w prawdziwość słów Alicji, o ile wciąż jej ufają.

Zdobyte informacje (trumna wampira i nabranie podejrzeń co do Alicji to wystarczająca nagroda dla BG za trud i odwagę. Przed podjęciem dalszych działań najlepiej zniechęcić ich za pomocą psów. Niech BG usłyszą ich skomlenie i ujadanie zarówno z dziedzińca, jak i z góry donżonu. Jeśli jednak zdecydują się wejść w w głąb budynku lub przekraść się przez dziedziniec to szybko powinni natrafić na problemy w postaci patroli Gwardii Księżnej oraz wąłających się dobermanów (Test Skradania – PT=15 przeciw strażnikom i 25 przeciw psom).

Jeśli BG zostaną schwytani to czeka ich przedwczesny finał. W trakcie rozmowy z księżną Roch Fortz rozpozna w Gretel dziewczynę, której twarz zapamiętał z wizji. Być może podejmie się przekonania siostry do swoich racji jednak będzie to zadanie niezwykle trudne (Test Wymowności – PT=35, plus dodatkowe podbicie za wiadomo co). Jeśli natomiast uda im się zbiec to od tej pory wszyscy weselni goście będą mieć wszędzie przydzielaną straż, pod pozorem zapewnienia im bezpieczeństwa, co w przypadku BG znacznie utrudni im działania. Do czuwania nad BG zostanie przydzielona grupa gwardzistów pod wodzą sierżanta Tomasa Paumer.

AKT TRZECI

W poprzednich dwóch aktach BG przygotowywali się do wypełnienia powiezonego im zadania. Być może nawet wykonali zakładane minimum i pozbyli się zagrożenia ze strony Montaigne (choć mogą o ty jeszcze nie wiedzieć). Teraz nadszedł czas konfrontacji, zarówno z księżną jak i z jej wybrankiem.

Nawet jeśli BG początkowo zamierzali pójść na łatwiznę i zakładali, że wystarczy jak nie dopuszczą do zawarcia sojuszu pomiędzy Montaigne a Księstwem Czarnej Lili, to teraz, w świetle poznanych faktów, należy się spodziewać że to już im nie wystarczy. W końcu każdy z nich jest w jakiś sposób zaangażowany w sprawę emocjonalnie, poprzez własne Zasztyłości.

Do tej pory BG mieli okazję uzbroić się w wiedzę, błogostawiony oręż niezbędny do pokonania wampira oraz zawrzeć sojusze i pozyskać sprzymierzeńców. Teraz muszą wybrać w jaki sposób zamierzają zakończyć swoje sprawy. Poniższe sceny przedstawiają najbardziej prawdopodobne wybory BG. Przedtem jednak pierwsza scena aktu opisuje konfrontację z hrabią von Charon, do której może dojść wcześniej.

SCENA: „WILK”

Bohaterowie niezależni: Hrabia Vladislav von Charon, Rosabella, Babka Wilma i inni.

Miejsce Akcji: Dom Rosabelli i jej babki lub inne.

Prawdopodobne Testy BG: Walka.

Konfrontacja z wilkiem, czyli hrabią Vladislavem von Charon została opisana w osobnej scenie, bo istnieje spore prawdopodobieństwo, że dojdzie do niej, jeszcze zanim BG staną naprzeciw księżnej Gretel. Jak pamiętamy hrabia miał okazję dowiedzieć się że Rosabella to córka Joachima. Hrabia pragnie zemsty na Joachimie za łowy w Gevaudan. Zdecydował więc, że rozpocznie zemstę od zabicia córki myśliwego.

Wieczorem hrabia ponownie zakradnie się pod dom Rosabelli. W ludzkiej postaci przekona babkę Wilmę, żeby wpuściła go do środka. Następnie zabije ją i postanowi poczekać na Rosabellę.

Czy BG zdążą przybyć dziewczynie na ratunek? A może już tu będą nim zjawi się hrabia i przy okazji uratują babkę? Jeśli podążyli tropem wilka spod pałacu lub z innych powodów odwiedzili dom Rosabelli i ujrzeli wokół niego świeże wilcze ślady albo pochwycili Renfielda i zmusili go do mówienia, to wiedzą o zainteresowaniu hrabiego Rosabellą.

Walka z wilkiem, czyli z hrabią von Charon będącym jednocześnie wampirem, nie będzie łatwa a bez odpowiedniego oręża (El Colibri lub Włócznia Świętego Jurgena, której grot można przetopić też na kule) BG są skazani na porażkę. Jeśli dojdzie do starcia, a BG nie będą odpowiednio przygotowani, to przegrają i odniosą rany lecz nie zginą.

Przed śmiercią może ocalić ich Bestia, czyli baron Wolfram von Dunkeltał, który pojawi się w kluczowym momencie i po krótkim, choć zajadłym pojedynku wampir ucieknie. Jednak aby tak się stało to BG muszą sobie zasłużyć: ich zadaniem jest aktywować Arkanum hrabiego (Gadaliwy), które BG mieli okazję poznać w trakcie Wróżby wróżki Alicji. Jeśli BG zrobią z niego użytek, tzn. podpuszczą wamipra do zwierzeń i wydadzą kość Dramy, to w nagrodę wampir wyzna im cały swój plan, a tak się przy tym rozgada, że wówczas baron Wolfram zdąży nadejść im z pomocą. Szanasa na to, że BG przypomną sobie o tym właśnie teraz jest nikła, więc MG może im pomóc delikatnie podpowiadając: „A więc śmierć zbliża się do was nie ubłaganie. Śmierć? Zaraz, co ta stara wróżka mówiła o śmierci?”

MG może też zdecydować inaczej; nie będzie ratunku a jedynie ból i cierpienie. Wilk na oczach pokonanych i bezradnych ale wciąż żywych BG zabije Rosabellę i odejdzie, uznając że śmierć byłaby dla BG zbyt wielką łaską. Decyzja jak zwykle należy do MG. W każdym razie, jeśli hrabia przeżyje wizytę w domu Rosabelli, to zapewne BG jeszcze go spotkają, np. atakując zamek lub na jego weselu, a te okoliczności zostały opisane w kolejnych scenach.

SCENA: „ATAK NA ZAMEK”

Bohaterowie niezależni: *Księżna Gretel von Gaels, Baron Vladislav von Charon (tylko za dnia), Kapitan Juan Herz, Sierżant Tomas Paumer, Gwardia Księżnej, Dobermany strażnicze, baron Wolfram von Dunkeltał, Wilhelm Kuszniak, Gburek oraz wielu innych.*

Miejsce Akcji: *Zamek Schlossfelsen, pałac.*

Prawdopodobne Testy BG: *Skradanie, Dowcip, Wymowność, Dyplomacja, Walka, Zastraszanie, Rezon oraz inne.*

Najprawdopodobniej BG postanowią zaatakować zamek, rozparwić się z księżną Gretel i posadzić u władzy Biancę lub inną osobę, bardziej ich zdaniem odpowiednią. Dzięki temu mogą spełnić misję, z którą tu przybyli. Właściwa osoba po objęciu władzy może przecież zawiązać sojusz z Castille. Ponadto takie rozwiązanie daje im szansę zaspokoić ich osobiste pragnienia. Bianca może dokonać zemsty na macosze, Roch Fortz będzie mógł wypełnić wolę kardynała, jeśli tylko namówi Biancę na zgodę dla działań Kościoła, a Joachim oprócz zemsty na księżnej, będzie zapewne mógł liczyć na lepszy los dla Rosabelli w kraju, w którym władca ma u niego dług wdzięczności.

Takie rozwiązanie ma spore szanse powodzenia, o ile BG mają jeszcze możliwość skorzystania z sekretnego tunelu, czyli jeśli w trakcie rekonesansu nie zostali zauważeni. W przeciwnym wypadku będą potrzebować kogoś z załogi zamku, kto może wpuścić ich do środka. Najlepszym kandydatem jest sierżant Tomas Paumer. Wystarczy przekonać go, że za śmierć jego siostry odpowiada wybranek księżnej Hrabia von Charon. Ewentualne obleganie murów zamku wymagałoby sporej armii.

Jeżeli zdecydują się wystąpić przeciw księżnej militarnie to będą potrzebować ludzi do walki. Najlepiej do tego zadania nadają się banicy pod wodzą Wilhelma Kuszniaka, który może wystawić 12 ludzi. Bardzo pomocny byłby również Bestia, czyli baron Wolfram von Dunkeltał. Możliwe też, że BG pozyskają dla sprawy porucznika von Brauby a nawet feldmarszałka von Sthal. Obaj panowie mogą wspomóc BG wojskiem. Najbliższy garnizon (nie licząc Gwardii Księżnej) stacjonuje w Lilhafen, jednak żeby atak na zamek mógł się powieźć do oddział nie może być zbyt liczny, bo ściągnięcie pod pałac większej liczby żołnierzy napewno zostanie zauważone przez ludzi księżnej i postawi załogę zamku w stan gotowości. Tylko jak BG chcą przekonać lojalnych wobec księżnej oficerów do zamachu stanu? W przypadku porucznika wystarczy odpowiednia mowa (Test Wymowności lub Dyplomacji zależnie od podejścia – PT= 30 z uwzględnieniem dodatkowego podbicia za odegranie sceny i logiczną

argumentację). Jednak w przypadku feldmarszałka tylko oddanie mu władzy może go skłonić do podjęcia działań przeciw księżnej (Test Dyplomacji lub wymowności wciąż jest wymagany, jednak jest on łatwiejszy ze względu na ambicję feldmarszałka – PT= 20). No i pozostaje jeszcze delegacja Montaigne. Czy BG zwrócić się do nich po pomoc? Zarówno Markiz jak i kawaler Uncel Lot są doskonałymi szermierzami, którzy przydali by się w walce.

W zamku stacjonuje około 100 doborowych i lojalnych Gwardzistów Księżnej pod dowództwem Kapitana Juna Herz. Jednak, jeśli BG przeprowadzą atak z zaskoczenia to blisko połowa z nich będzie w terenie, patrolując pałac, w którym ulokowano gości weselnych oraz sam pałac. Gwardziści będą walczyć dopóki dowodzi nimi kapitan, którego bardzo trudno przekonać do złożenia broni (test Wymowności/Dyplomacji – PT= 35 pod warunkiem odegrania dramaturgii sceny). Pozbawieni dowództwa gwardziści poddadzą się lub rzucą do ucieczki, jeśli wróg będzie miał przewagę liczebną.

Ponadto nocą na terenie zamku jest 6 wyszkolonych dobermanów: 2 w donżonie, 2 na dziedzińcu i kolejne 2 w komnatach księżnej. Za dnia 2 przebywają w pobliżu księżnej, 2 pilnują śpiącego w trumnie hrabiego von Charon a 2 ostatnie zamknięte są w psiarni zamkowej.

Komnaty księżnej Gretel znajdują się na ostatnim, drugim piętrze donżonu. Jej zachowanie zależy od tego jakie będzie mieć szanse na działanie. Jeśli w jej komnatach zjawi się niewsyarczająco silna grupa to księżna może podjąć walkę. Decyzja zależy od MG. Gretel ma dwa dobermanów. Być może jest też z nią kawaler Uncel Lot de Lac. Jeśli MG uzna, że walka nie ma sensu to Gretel będzie chciała pójść na układ.

Być może do walki z Gretel nie dojdzie, za sprawą sprzeciwu Rocha. Do tej pory Roch Fortz (Hänsel) powinien już odzyskać pamięć i wie, że Gretel stała się zła po tym jak oddała czarownicy swą wolność za jego życie. Czy zatem pozwoli ją skrzywdzić? Być może BG uznają, że wszystkiemu winne Lustereczko, które omamiło Gretel i sprowadziło ją na złą drogę.

Gretel sama nie rozpozna w Rochu utraconego brata. Dopiero gdy on się do niej odezwie, nawiązując do łączącej ich więzi, księżna przyjrzy mu się dokładnie. Wówczas zwróci się do niego nazywając go prawdziwym imieniem: – „Hänsel? Braciszku, to naprawdę ty?” Teraz kiedy będzie wiedzieć, że to jej brat zawaha się co dalej czynić. W tym momencie BG powinni przejąć inicjatywę.

SCENA: „SPISEK”

Bohaterowie niezależni: Księżna Gretel von Gaels, Feldmarszałek Friedrich von Stahl, baronowa Dagne von Brauby, porucznik Lukas von Brauby, Sierżant Tomas Paumer oraz wiele innych możliwości

Miejsce Akcji: Zamek Schlossfelsen, pałac.

Prawdopodobne Testy BG: Skradanie, Dowcip, Wymowność, Dyplomacja, Walka, Zastraszanie, Rezon oraz inne.

Może się zdarzyć, że BG zrezygnują ze zbrojnej konfrontacji z księżną i jej gwardzistami na rzecz bardziej dyskretnego działania i postanowią zawiązać spisek. W ten sposób mogą osiągnąć ten sam cel co w wypadku otwartego ataku, jednak przy użyciu innych metod. Celem spisku może być przeprowadzenie zamachu na księżną lub odsunięcie jej od władzy i zastąpienie jej kimś innym, najlepiej Biancą.

Aby dokonać zamachu na księżną, trzeba się najpierw dostać w jej pobliże. Aż do dnia ślubu, księżna przebywać będzie na zamku, więc nie jest to łatwe i praktycznie wymaga przeprowadzenia akcji

zbrojnej, podobnej do tej opanej w scenie : "Atak na Zamek." Otrucie nie wchodzi w grę bo księżna jest na takie metody wyczulona i za każdym razem zanim coś zje lub wypije musi to zostać sprawdzone. Pozostaje jeszcze spróbować w trakcie weselnej uczyty.

Późnym wieczorem, przy weselnym stole będzie sporo gości, podobnie jak BG bezbronnych, nad którymi czuwa służba. Jedynym uzbrojonym strażnikiem będzie nie opuszczający księżnej na krok kapitan Herz. Na jego rozkazy pozostaje 4 gwardzistów za drzwiami wejściowymi do sali balowej oraz 6 czuwających za drzwiami po drugiej stronie korytarza pod dowództwem sierżanta Tomasa Paumer, którzy mogą zjawić się tutaj na zawołanie. Kolejny tuzin jest rozstawiony w ogrodach pałacowych, ci jednak potrzebują trochę czasu żeby dobiec do sali balowej. Aby móc podjąć jakiegokolwiek wrogie działania przeciw księżnej, BG powinni najpierw pozyskać poparcie niektórych biesiadników, a tych trzeba przekonać odpowiednio wcześniej. Do tego przydadzą się zapewne zebrane dotychczas kości reputacji.

Jak zdobyć poparcie porucznika von Brauby i feldmarszałka von Stahl zostało opisane w scenie: "Atak na Zamek" Baronowa Dagne von Brauby w ogóle nie jest zainteresowana polityką i żeby zdobyć jej poparcie należy odwołać się raczej do jej uczuć. Początkowo można ją przekabacić romanssem lub zniechęcić będąc nieczułym na jej zaloty, choćby w trakcie sceny pt. "Wieczór w Pałacu." Później jednak baronowa opowie się po tej samej stronie co jej syn. Nie mniej ważne jest poparcie delegacji Montaigne, a to w jaki sposób można je zdobyć opisano wcześniej. Oczywiście przydałoby się też poparcie sierżanta von Paumer, który oprócz pomocy zbrojnej może przemycić broń dla BG. Natomiast wsparcie ze strony banitów, nawet gdyby zakradli się w pobliże, pałacu byłoby w tym momencie przeszkodą bo zniecheci do BG feldmarszałka i porucznika von Brauby.

Gdy już dojdzie do konfrontacji to księżna Gretel, oprócz wiernego kapitana Herz i jego ludzi, będzie mieć po swojej stronie obecnego przy stole hrabiego von Charon a być może i niektórych biesiadników.

Spisek, który ma na celu odsunąć księżną od władzy i zastąpić ją kimś innym może odbyć się w identycznych okolicznościach. Wówczas księżna będzie mogła się bronić, przekonując obecnych do swoich racji (test sporny Wymowności BG przeciw Szczerości księżnej). Jako argumenty przytoczy rozwój znaczenia tych ziem i wzrost bogactwa pod jej panowaniem, a także spokój i poczucie bezpieczeństwa dzięki silnej, rozbudowanej przez nią armii. Jeśli BG przedstawią jakieś dowody na zbrodnię hrabiego, a będą one niepodważalne to w ostateczności księżna oznajmi, że nic o tym nie wiedziała i będzie chciała wtrącić go do lochu do czasu rozprawy (bo to przecież hrabia i nie powinno się go ot tak zgładzić). Jej plan zakłada, że później, w zamian za pomoc w ucieczce z lochu hrabia uczyni ją wampirem.

Oczywiście żeby w ogóle mogło dojść do uroczystości weselnych potrzebny jest hrabia von Charon, czyli pan młody, a jeśli wcześniej doszło do konfrontacji z nim to mógł już przecież zostać zgładzony. W tym wypadku zamach na księżną stanie się znacznie trudniejszy.

Odsunięcie księżnej od władzy nie wymaga jej obecności, a skoro tak, to BG nie muszą czekać do uroczystości weselnych i mogą podjąć próbę wcześniej. Niezależnie od okoliczności najprawdopodobniej BG będą musieli uzyskać poparcie właściwych osób, a księżna nie pozostanie bezczynna i będzie się bronić czy to za pomocą uroku osobistego i właściwych argumentów, czy też poprzez zastraszenie i siłę.

SCENA: „NEGOCJACJE”

Bohaterowie niezależni: Księżna Gretel von Gaels,

Miejsce Akcji: Zamek Schlossfelsen, pałac.

Prawdopodobne Testy BG: Dyplomacja, Wymowność, Rezon.

Próbując przewidzieć działania BG w finalnej części przygody, należy też wziąć pod uwagę próbę porozumienia się z księżną Gretel. Zwłaszcza, jeśli BG uznają, że to postać z lustra omamiła księżną i kieruje w jakiś sposób jej poczynaniami. Całkiem prawdopodobne, że z taką inicjatywą wyjdzie Roch Fortz, starając się w ten sposób uratować siostrę. Zarówno Bianca, jak i Myśliwy mają z księżną osobisty zatarg, jednak być może uda się Rochowi przekonać ich do próby porozumienia się z Gretel.

Jeśli BG postanowią podjąć próbę pertraktacji z księżną to wiele będzie zależało od okoliczności w jakich próba zostanie podjęta. Znacznie łatwiej będzie rozmawiać z księżną z pozycji siły niż w sytuacji, gdy BG znajdują się już na jej łasce.

Gretel jako księżna doskonale się odnajduje i umiejętnie zarządza sprawami księstwa. Dlatego dobrowolnie nie zadziała na szkodę swojego księstwa. Ale w swoich poczynaniach kieruje się przede wszystkim własnym dobrem. Dlatego najważniejszym jej celem jest uciec przed konsekwencjami paktu z Lustereczkiem, a przynajmniej odwlec je na dłuższy czas. W tym celu zamierza przekonać hrabiego von Charon, aby uczynił ją wampirem. On z kolei zgodził się, ale dopiero poślubię.

O wiele łatwiej jest nakłonić ją do sojuszu z Castille niż do zgładzenia wampira.

Jak zwykle sukces uzależniony jest od zdania testu odpowiedniej umiejętności, w tym wypadku Dyplomacji lub Wymowności, przy czym stopień trudności zależy od tego, co BG chcą uzyskać oraz od tego kto będzie negocjował. Poniżej znajduje się tabelka przedstawiająca stopnie trudności testu w negocjacjach z księżną. Oczywiście za właściwe odegranie sceny BG mogą otrzymać dodatkowe podbicie.

Osoba negocjująca	Pomoc w zgładzeniu hrabiego von Charon	Pomocy w schwytaniu hrabiego von Charon	Sojusz z Castille	Neutralność
Roch Fortz	PT = 40	PT = 30	PT = 25	PT = 20
Joachim	-	PT = 40	PT = 35	PT = 30
Bianca	-	PT = 40	PT = 35	PT = 30

Jak widać kluczową rolę w negocjacjach z księżną powinien odegrać Roch Fortz. Był on przecież jej ukochanym młodszym bratem, dla którego poświęciła się i została służącą czarownicy. Przez te wszystkie lata księżna wmawiała sobie, że poświęciła się dla Hänsela, usprawiedliwiając w ten sposób wszystkie swoje zbrodnie, tłumacząc sobie, że nie miała wyboru. Jak teraz postąpi kiedy stanie naprzeciw jedynej, bliskiej jej osoby ?

Jeśli Roch Fortz przekona księżną do udzielenia im pomocy w zgładzeniu hrabiego to będzie to równoznaczne z dotarciem do tej isierki dobra, które wciąż tli się w jej sercu. Wówczas księżna opowie mu o pakcie z lustereczkiem i o tym, że chciała stać się wampirem, aby odwlec śmierć i konieczność spłaty długu demonowi. Jeśli test się nie powiedzie, jednak BG osiągnie poziom 30 w teście oraz rzecz jasna przedstawi dowody zbrodni hrabiego, to Gretel sama zaproponuje pojmanie hrabiego i postawienie go przed sądem. Nim jednak dojdzie do rozprawy Gretel zamierza zaproponować hrabiemu pomoc w ucieczce w zamian za przemienienie jej w wampira.

Jeśli BG przekonają księżną do zawarcia sojuszu z Castille lub neutralności to będzie to mieć znaczenie jedynie, jeśli Gretel zostanie wampirem lub jeśli w jakiś inny sposób przekonają Lustereczko

do odstąpienia od spłaty długu lub do odroczenia terminu spłaty (patrz Epilog). W przeciwnym razie księżna zginie kilka dni później (znajdą ją z wbitym w serce odłamkiem lustra) a nowy władca (może feldmarszałek von Sthal) podejmie nowe negocjacje.

EPILOG

W ostatnim akcie BG stanęli naprzeciw głównych antagonistów, czyli księżnej Gretel i jej wybranka. Czy to poprzez walkę, intrygę, czy dyplomację mieli możliwość wpłynięcia na dalsze losy księstwa.

Jeśli im się powiodło, to teraz mogą zdecydować kto stanie u steru władzy w Księstwie Czarnej Lilii i jaki kurs polityczny obierze. Możliwe, że Bianca sięgnie po władzę, odzyskując utracone dziedzictwo. Możliwe, że BG zdecydują się wesprzeć kogoś innego, np. feldmarszałka von Sthal lub pozostawią Gretel u władzy. A może po prostu usuną księżną i pozostawią wolne miejsce u steru. Wówczas von Sthal jako pierwszy będzie próbował skorzystać z sytuacji, a jeśli BG go nie powstrzymają to zdobędzie władzę.

Na skutek działań BG wampir powinien zostać zgładzony lub wtrącony do lochu albo przynajmniej salwować się ucieczką. Księżna natomiast powinna zostać pozbawiona władzy, uśmiercona lub powinna zawrzeć układ z BG. Jeśli nie zginęła za sprawą działań BG to przyjdzie jej niebawem spłacić dług Lustereczka. Pakt pomiędzy nią a demonem jest nie do złamania i gdy nadejdzie czas Gretel odbierze sobie życie, tym samym oddając mu swoją duszę. Chyba że wampir przebywa w lochu. Wtedy będzie chciała złożyć mu wizytę i w zamian za przemienienie jej w wampira obieca pomoc hrabiemu w ucieczce. Oczywiście o ile sama również nie została wtrącona do lochu. Jeżeli Gretel została uwięziona to spróbuje przekonać Rocha do pomocy wyjawiając mu na czym polega jej kłopot i próbując wzbudzić w nim litość.

Jeśli wampir został zniszczony lub jakimś cudem zdołał zbiec, to Gretel będzie chciała jedynie zobaczyć się z bratem. W ostatniej szczerzej rozmowie opowie mu o pakcie z Lustereczkiem i wyzna, że żałuje swoich zbrodni. Przyzna też, że nie ma pojęcia jak mogłaby się teraz uratować. Z demonem nie da się walczyć, gdyż nie przebywa on w tym świecie, egzystując jedynie po drugiej stronie lustra. Gdyby jednak BG postanowili drążyć temat, to demon może podsunąć im rozwiązanie. Wystarczy zawrzeć z nim nowy pakt i zaoferować mu coś o większej wartości niż dusza Gretel, np. duszę Rocha. Człowiek Kościoła to nie lada gratka dla demona.

Jeśli BG zawiedli i nie zrealizowali zakładanych celów, a przy tym będą wciąż żywi, to powinni boleśnie odczuć konsekwencje porażki. Oczywiście wszystko zależy od działań jakie podjęli dotychczas. Księżna nie chce zatargu z sąsiadami, dlatego wolałaby pozbyć się ewentualnych zamachowców po cichu, ewentualnie wtrącić ich do lochu. Gdyby jednak nie miała wyjścia, a konsekwencji działań graczy nie będzie się dało ukryć, to Gretel może postanowić ich przykładowo ukarać. Wówczas niech odbędzie się pokazowy proces, na którym werdykt skazujący to tylko formalność.

Jeśli MG uzna, że Gretel wciąż kocha swego brata i wie, że jest nim Roch Fortz, to będzie starała się go ocalić. Wtedy on może wstawić się za pozostałymi BG. To jak trudno będzie Rochowi (Hänselowi) przekonać ją, aby uwolniła pozostałych BG zależy od jego wcześniejszego postępowania względem niej i od tego czy zaoferuje coś w zamian. Księżnej zależy, żeby mogła zatrzymać go blisko siebie, więc jeśli zgodzi się zostać z nią w zamku, gotowa jest pójść na pewne ustępstwa. Roch może wyprosić, wolność

dla Joachima. Może też uratować Biancę przed śmiercią, lecz Gretel na pewno nie zgodzi się uwolnić pasierbicy.

Możliwe też, że przygoda potoczyła się inaczej na wskutek wyborów BG. Poniżej znajdują się porady i wskazówki dla MG, mające na celu pomóc mu w takiej sytuacji.

Na koniec warto wspomnieć jeszcze co dalej z Rosabellą i Bestią. Jeżeli Gretel nie żyje to Bestia pozbędzie się klątwy i odzyska dawny wygląd. Nawet jeśli zginął. A jeśli zarówno on jak i Rosabella żyją, to baron oświadczy się dziewczynie i być może będą żyć długo i szczęśliwie.

WYJAŚNIENIA I WSKAZÓWKI DLA MISTRZA GRY

SKOJARZENIA

Jak łatwo zauważyć większość znaczących bohaterów w tej przygodzie to postaci przywodzące na myśl bohaterów z różnych bajek, książek, legend, a nawet filmów. Już sami BG to postacie z baśni autorstwa Braci Grimm – Bianca, to przecież Śnieżka, w roli mściciela Edmunda Dantes z powieści Dumasa, Roch Fortz to połączenie Rochefort'a z Jasiem, a Joachim to myśliwy, z bajki o Śnieżce, ale też i myśliwy z „Czerwonego Kapturka.” Taki zabieg jest jak najbardziej celowy.

Po pierwsze ma on pomóc graczom odnaleźć się w realiach przygody i dzięki skojarzeniom poczuć się bardziej swojsko. Dzięki temu, często już samo imię napotkanej postaci może podsunąć im pomysły na nawiązanie z nią odpowiednich relacji lub nakierować ich na rolę jaką ma ona do odegrania w przygodzie. Na przykład delegaci Montaigne powinni skojarzyć się BG z bohaterami opowieści o Królu Arturze, dzięki czemu BG mogą od początku podejrzewać Uncela Lot i markizę Guenièvre o romans a szpadę markiza Artela „El Colibri” o posiadanie niezwykłych właściwości.

Po drugie, kiedy BG odkryją, jakie odgrywają rolę i skojarzą swoje postaci z ich literackimi pierwowzorami czeka ich dodatkowa niespodzianka. Dlatego MG nie powinien im tego wyjaśniać, pozostawiając miejsce na domysły.

KONWENCJA

Oprócz wymienionych wyżej funkcji kolejnym powodem zastosowania podobieństw w nazewnictwie oraz w konstrukcji postaci do bohaterów powszechnie znanych opowieści, jest chęć podpowiedzenia właściwej konwencji, w jakiej przygoda powinna zostać rozegrana. Większość postaci tu występujących ma swoje pierwowzory w baśniach, opowieściach grozy oraz w literaturze przygodowej. I taka właśnie konwencja – mroczna baśń z pogranicza opowieści grozy, z domieszką awantury spod znaku płaszcza i szpady – wydaje się najwłaściwsza.

KONFLIKT POMIĘDZY BG

W trakcie przygody może dojść do konfliktu pomiędzy BG. Bianca i Joachim mają mocne powody do zemsty na Gretel. Z kolei Roch jest mimo wszystko jej bratem, który wiele jej zawdzięcza. Taka sytuacja może doprowadzić do poważnej różnicy zdań a w konsekwencji nawet do walki pomiędzy BG.

Przygoda została skonstruowana tak, że BG od początku są połączeni wspólnym celem. Ponadto, przebywają na wrogim terenie i przez większość czasu zdani są tylko na samych siebie. To powinno zacieśnić więzi pomiędzy nimi. Zwłaszcza, że konflikt z powodu Gretel, może mieć miejsce dopiero, kiedy Roch dowie się, że jest ona jego siostrą, a na to potrzeba trochę czasu. Zanim więc taka

sytuacja będzie się mogła wydarzyć BG powinni być już całkiem ze sobą zżyci. A to pozwala mieć nadzieję, że zanim skoczą sobie do gardeł, spróbują znaleźć porozumienie.

Gdyby się jednak nie dogadali, to konflikt w finale przygody jest już dopuszczalny i nie trzeba się go obawiać. Jeśli BG postanowią z sobą walczyć to ich wybór i należy go uszanować. Przygoda i tak dobiega już końca, a taka sytuacja doda jej dramatyzmu, jak na finał przystało.

MECHANIKA

Poniższa przygoda powstała z myślą o rozegraniu jej w pierwszej edycji systemu 7th Sea. Biorąc pod uwagę główne założenia fabuły oraz przyjętą konwencję tylko dwa spośród znanych mi systemów miały świat gry odpowiedni do jej rozegrania: Warhammer oraz właśnie 7th SEA. Zdaję sobie sprawę, że nie jest to system cieszący się w naszym kraju tak dużą popularnością, jak Warhammer, jednakże świat Thei wydaje się bardziej pasować do tej przygody. Ponadto mechanicznie system profesji z Warhammera również sprawiał, dodatkowe niepotrzebne komplikacje w tworzeniu postaci. Co nie znaczy, że mechanika 7th Sea jest bez zarzutu. Jednakże uważam, że dostosowanie jej do rozegrania tej przygody w przyjętej konwencji wymaga zdecydowanie mniej pracy.

Podstawowym problemem dla założeń scenariusza może być przeświadczenie o wszechmocy i nietykalności BG, mocno wspierane przez mechanikę systemu. Głównie w sytuacji walki i zagrożenia. Co prawda BG mają wcielić się w postaci o wysokim statusie społecznym i sporych umiejętnościach, jednakże nie chcielibyśmy dopuścić do sytuacji, w której BG bezmyślnie atakują wampira z założeniem, że nic im nie grozi, lub dokonują ataku na zamek samopas, z nadzieją, że wytluką całą załogę, bo pewnie składać się będzie głównie z Drabów. Dlatego sugeruję drobne modyfikacje.

Najłatwiej zaradzić temu poprzez wprowadzenia zasady podwójnych obrażeń. Za każdym razem, gdy przydzielane są punkty ran należy pomnożyć je przez dwa. Ten prosty zabieg zmusi BG do zastanowienia się nim sięgną po broń i poszukania innych, możliwe, że lepszych rozwiązań.

Kolejne sugerowane zmiany tyczą się drabów. Pierwsza z nich to zwiększenie zagrożenia generowanego przez pojedynczego draba będącego gwardzistą. Wystarczy, że pojedynczy drab będzie wykonywał wszystkie testy na poziomie 2z2 (zamiast 1z1), dwóch gwardzistów będzie mieć pule kości 3z2 (zamiast 2z2). Większa grupa nie wymaga już modyfikacji. Druga zmiana ma za zadanie utrudnić hurtową eliminację gwardzistów. W tym wypadku wystarczy podnieść poziom trafienia każdego kolejnego draba z wymaganego dotychczas jednego podbicia do dwóch podbić (czyli o +10).

Oczywiście można poprowadzić przygodę bez modyfikacji mechaniki jednak opierając się na własnych doświadczeniach sugeruję powyższe zmiany.

JAK PROWADZIĆ GDY BG PÓJDĄ INNĄ DROGĄ

Nie licząc aktu pierwszego, gdzie sceny następują jedna po drugiej, przygoda ma pozostawić sporą swobodę BG. Dlatego nie sposób przewidzieć wszystkich wyborów ani decyzji BG, dokąd zdecydują się udać i które sceny pominą. Przygoda została skonstruowana tak, że do tych najistotniejszych scen prowadzą różne drogi, mające w ten sposób zmniejszyć ryzyko pominięcia czegoś istotnego przez BG. Gdyby jednak BG zboczyli z kursu, to podstawową pomocą dla MG powinny być motywacje najważniejszych, występujących w przygodzie postaci.

Księżna Gretel chce przede wszystkim uniknąć zbliżającej się spłaty długu u Lustereczka i nie zawaha się przed niczym, aby to osiągnąć, łącznie z przemianą w wampira. No prawie przed niczym, bo może się okazać, że świadomie nie będzie w stanie przeciwstawić się ukochanemu bratu.

Wampir myśli głównie o przetrwaniu, a w dalszej kolejności o zaspokojeniu innych potrzeb, takich jak choćby zemsta na Joachimie. Dlatego jego działania raczej powinny być wyrachowane, a on sam ostrożny.

Lustereczko z kolei liczy na przejęcie duszy po śmierci Gretel. Jednak, gdy będzie mógł zyskać więcej, to jest gotów renegejować warunki umowy, a nawet dobić kolejnego targu. Dla niego czym czystsza dusza tym więcej warta.

Właściwie większość motywacji bohaterów niezależnych łatwo określić: Wilhelm Kuszniak i Gburek chcą sprawiedliwości i upadku księżnej, Hrabia Wolfram dba o Rosabellę, a ona dba o niego i o babkę. Ojciec Marcus chce powrotu Kościoła. Natomiast Markiz Artel i sierżant Paumer będą chcieli zemsty na von Charonie, jeśli tylko BG przekonają ich co do winy hrabiego. Uncel i markiza chcą natomiast aby markiz nie dowiedział się o ich romansie a dopiero w dalszej kolejności zależy im na zawarciu sojuszu z księstwem w imieniu Montaigne.

Poza tym nawet, jeśli BG zdecydują inaczej i pójdą inną drogą, to opisane wyżej sceny zawierają sporą ilość przydatnych informacji, które w połączeniu ze znajomością motywacji poszczególnych postaci powinny wystarczyć, aby MG mógł wybrnąć z każdej kłopotliwej sytuacji.

ODLEGŁOŚCI

W trakcie czytania tekstu mogło wydawać się, że do przygody przydałaby się mapa okolicy. Nie ma jednak takiej potrzeby. Dla zorientowania się w odległościach i rozmieszczeniu lokacji znajdujących się w zasięgu działań BG w trakcie przygody, wystarczy poniższy, uproszczony wykres.

Lilhafen—Meninge—Okolice Zamku i Pałacu—Untervald—Dunkeltal (Ciemna Dolina)

Należy przyjąć, że każda kreska pomiędzy wymienionymi nazwami odpowiada kwadransowi podróży normalnym tempem, jadąc konno lub powozem. Na przykład podróż z Lilhafen do Zamku zajmie pół godziny jazdy konno a do Dunkeltal już godzinę.

GALERIA POSTACI

Poniżej znajdują się karty postaci Bohaterów Niezależnych, których statystyki będą prawdopodobnie potrzebne w trakcie prowadzenia przygody. Oprócz potrzebnych statystyk i wyposażenia znajdują się na nich również krótkie opisy poszczególnych postaci.

Natomiast na samym końcu znajdują się gotowe karty postaci BG przeznaczone do druku i rozdzielenia pośród graczy.

Życzę przyjemnej zabawy i wielu niezapomnianych wrażeń.

HRABIA VLADISLAV VON CHARON

ŁOTR, WILK/ BESTIA Z GEVAUDAN, WAMPIR

Cechy: Krzepa 4, Gibkość 4, Dowcip 3, Rezon 3, Animusz 4.**Reputacja:** 13**Arkanum:** Gadatliwy.**Zalety:** Języki (monteński, eiseński,), Arystokrata, Służba (Renfield), Wyostrzone Zmysły.**Umiejętności:****Fechtunek:** Atak 2, Parowanie 2,**Dworzanin:** Etykieta 3, Moda 2, Taniec 2, Wymowność 2, Zabawy 1, Szczerłość 2.**Zdolności Specjalne:****Wampir:** jest odporny na wszelkie normalne ataki – zranić go można jedynie wystawiając na promienie słoneczne, pobłogosławioną bronią, osinowym kołkiem wbitym w serce lub za sprawą ataków istoty przeklętej, czyli np. Bestii), żywi się krwią, najlepiej ludzką, nie starzeje się.**Przemiana w wilka:** atakuje Pazurami lub kłami (8z3) zadając 5z2 obrażeń, PT trafienia = 20.), przemiana następuje w ciągu jednej akcji, szybko biega.**Przedmioty:** Strój arystokraty, wraz z dodatkami i cenną biżuterią, wydrążona laska z ukrytą szpadą (2z2), sygnet rodowy.**Opis:** Hrabia wygląda na chorującego czterdziestolatka, choć w rzeczywistości jest znacznie starszy. Jest chudy, cerę ma bladą, a oczy podkrążone, dlatego twarz pokrywa makijażem, co pośród arystokracji nie jest niczym wyjątkowym. Z pozoru stwarza wrażenie osoby znudzonej, jednak bacznie się przygląda i przysłuchuje swoim rozmówcom.**RENFIELD**

POPLECZNIK, SŁUGA HRABIEGO

Cechy: Krzepa 2, Gibkość 3, Dowcip 3, Rezon 2, Animusz 3.**Reputacja:** 1**Zalety:** Języki (monteński, eiseński,), Wyostrzone Zmysły, Drobny.**Umiejętności:****Przestępca:** Hazard 2, Skradanie 2, Śledzenie 3, Kombinowanie 2, Okradanie 2, Włamywanie 2.**Służący:** Dyskrecja 3, Etykieta 2, Moda 1, Prace Domowe 2, Lokaj 3., Powożenie 3, Targowanie 2.**Jeździec:** Jazda wierzchem 1,**Nóż:** Atak 2, Parowanie 1.**Broń palna:** Atak 2.**Przedmioty:** Ubranie, wytrychy, sakiewka (5k10 Gilderów), ampułka z trucizną (krople obezwładniające (patrz: „Przewodnik Mistrza Gry” str.197), złote kolczyki w pudełeczku.**Broń:** Sztylet (1z2), pistolet (4z3).**Opis:** Renfield jest niskim, drobnym siwiejącym brunetem w średnim wieku. Nosi okulary w złotej oprawie. Jest całkowicie lojalny i oddany swemu panu. Jest powiernikiem jego sekretów i zbrodni.

KSIĘŻNA GRETEL VON GAELS

ŁOTR, WŁADCZYNI KSIĘSTWA CZARNEJ LILII, SIOSTRA HÄNSELA, CZAROWNICA

Cechy: Krzepa 2, Gibkość 2, Dowcip 4, Rezon 4, Animusz 3.

Reputacja: 39

Arkanum: Charyzmatyczna.

Zalety: Języki (monteński, eiseński,), Arystokrata, Służba (wielu), Urodziwa (+1 kostka do testów społecznych), Specjalność: Trucicielstwo 3, Specjalność: Wiedza Tajemna – Demonologia.

Umiejętności:

Znachorka (Medyk): Diagnozowanie 2, Opatrywanie 1, Szarlataneria 3

Dworzanin: Etykieta 3, Moda 2, Taniec 2, Wymowność 2, Dyplomacja 2, Intrygowanie 4, Naciąganie 3, Politykowanie 3, Szczerłość 3, Uwodzenie 2.

Czarownica: Cała prawda o czarach Gretel jest taka, że nie posiada ona żadnych mocy. Ma za to na swoich usługach Lustereczko, które już takowe moce posiada. To właśnie Lustereczko ściągnęło klątwę na barona Wolframa, na życzenie Gretel.

Nóż: Atak 2.

Przedmioty: Strój arystokraty, wraz z dodatkami i cenną biżuterią, Zatruty sztylet (1z2 – paraliżująca za każdą 5 punktów ran -1 do Gibkości, a jak spadnie do 0 do upadek i pełny chwilowy paraliż). Pierścionek/pojemnik na truciznę, a w nim krople usypiające (krople obezwładniające (patrz: „Przewodnik Mistrza Gry” str.197).

Opis: Gretel jest piękną, wciąż jeszcze młodą i obdarzoną uwodzicielskim wdziękiem kobietą. Jest sprytna i przebiegła, potrafi odnajdywać sposób, aby wpłynąć na każdego (min. dzięki Lustereczku) i osiągnąć zamierzone cele. Rządzenie sprawia jej przyjemność, dlatego dobrze się spisuje jako księżna a lud ją szanuje, myśląc, że się o nich troszczy. Lecz tak naprawdę Gretel troszczy się tylko o siebie. Choć może jest jeszcze jedna osoba, której los ma dla niej większe znaczenie – Hänsel, jej młodszy brat.

LUSTERCZKO/WRÓŻKA ALICJA

DEMON Z DRUGIEJ STRONY LUSTRA

Lustereczko jest ważną postacią dla przygody, jednak jego statystyki nie będą potrzebne. To demoniczny byt, żyjący po drugiej stronie lustra, którego moc jest ogromna, choć subtelna. Demon wpływa na świat jedynie poprzez ludzi, którzy wypełniają jego wolę. Mami ich, składa obietnice, pomaga realizować marzenia. W zamian zawiera pakt, na mocy których głupcy oddają mu swe dusze. A spełnione marzenia i tak najczęściej rozczarowują, pozostawiając jedynie gorycz w sercach z powodu licznych zbrodni, które paktujący muszą popełnić w drodze do ich spełnienia.

Z lustereczkiem nie da się walczyć, nie można go do niczego zmusić. W relacjach z nim obowiązuje jedna zasada: raz zawartego paktu nie można nigdy zerwać. Gdy nadejdzie czas trzeba spłacić dług.

KAPITAN JUAN HERZ

ŁOTR/KAPITAN GWARDII KSIĘŻNEJ

Cechy: Krzepa 3, Gibkość 3, Dowcip 3, Rezon 2, Animusz 3.**Reputacja:** 9**Arkanum:** Niepowstrzymany.**Zalety:** Języki (monteński, eiseński), Gildia Szermierzy, Szarża (kapitan), Niezlomna Wola,**Szkoła Szermiercza:** Aldana (uczeń)**Umiejętności:****Fechtunek:** Atak 3, Parowanie 3, Finta 2, Riposta 3, Popis 1, Wykorzystanie słabości 1**Broń palna:** Atak 2,**Jeździec:** Jazda wierzchem 2,**Dworzanin:** Etykieta 2, Moda 1, Taniec 1, Wymowność 1.**Dowódca:** Strategia 1, Taktyka 2, Przewodzenie 2, Zasadzki 2.**Przedmioty:** Mundur Gwardzisty, gwizdek oficerski, klucze do komnat zamku.**Broń:** Rapier (3z2), pistolet (4z3),**Opis:** Wysoki i szczupły młodzieniec, o jasnych włosach i przystrzyżonym na castylijską modłę zaroście. Po matce Castyljce odziedziczył serce, którego porywom rzadko daje się ponieść, po ojcu z Eisen odziedziczył dyscyplinę i stanowczość. Jest bezgranicznie oddany księżnej Gretel i nieszczęśliwie w niej zakochany.**SIERŻANT TOMAS PAUMER**

POPLECZNIK/SIERŻANT GWARDII KSIĘŻNEJ

Cechy: Krzepa 3, Gibkość 3, Dowcip 2, Rezon 2, Animusz 2.**Zalety:** Języki (eiseński), Szarża (Sierżant),**Umiejętności:****Fechtunek:** Atak 3, Parowanie 3,**Broń palna:** Atak 2,**Jeździec:** Jazda wierzchem 2,**Przedmioty:** Mundur Gwardzisty,**Broń:** Rapier (3z2), pistolet (4z3)**Opis:** Barczysty wojak, o przeciętnej aparycji, cieszący się szacunkiem gwardzistów. Kochał swoją siostrę i chętnie się zemści za jej śmierć na każdym, kto się do niej przyczynił.**WARDZIŚCI KSIĘŻNEJ**

DRABY POD ROZKAZAMI KAPITANA HERZ,

Zajadłość: 3**Uzbrojenie:** Rapier (średnia), Muszkiet (palna)**PT Trafienia:** 20**Opis:** Lojalni i zdyscyplinowani żołnierze, o dobrym morale i wyposażeniu. Noszą płaszcze z emblematem czarnej lilii w srebrnym polu i kapelusze z szerokim rondem. W sumie jest ich 100.**DOBERMANY STRAŻNICZE**

POPLECZNICZY, TRESOWANE PSY

PT trafienia: 15**Cechy:** Krzepa 3, Gibkość 1, Dowcip 1, Rezon 1, Animusz 1.**Atak:** 4z3 Kły, **obrażenia:** ugryzienie (3z2),**Zalety:** Wyostrzone zmysły, Nieustraszony (odporne na Lęk i Zastraszanie)**Umiejętności:** Tropienie 2, Uchylanie 3**Opis:** Wielkie czarne, tresowane psiska. Nie boją się niczego, nawet wampira. Jest ich 6.

MARKIZ ARTEL BRETOUN DE CAMMELOTHE

MĄŻ MARKIZY GUENIËVRE, MUSZKIETER SŁONECZNEJ GWARDII

Cechy: Krzepa 2, Gibkość 3, Dowcip 3, Rezon 2, Animusz 3

Reputacja: 21

Arkanum: Zapalczywy

Zalety: Języki (monteński, eiseński), Gildia Szermierzy, Muszkieterowie, Arystokrata,

Szkoła Szermiercza: Valroux (uczeń)

Umiejętności:

Fechtunek: Atak 4, Parowanie 2, Finta 2, Podwójna parada 4, Popis 1, Wykorzystanie słabości 1

Broń palna: Atak 3,

Nóż: Atak 3, Podwójna parada 4,

Broń drzewcowa: Atak 2, Parowanie 1.

Jeździec: Jazda wierzchem 2,

Dworzanin: Etykieta 3, Moda 3, Taniec 3, Wymowność 2, Zabawy 2.

Przedmioty: Stosowny do okoliczności strój, wraz z dodatkami, płaszcz muszkietera.

Broń (zdobiona w emblematy Słonecznej Gwardii): Szpada „El Colibri” (4z2, pobłogosławiony oręż, zadaje obrażenia nawet wampirom), Lewak (1z2), pistolet (4z3), muszkiet (5z3)

Opis: Trzydziestoletni, mężczyzna, o sporej charyzmie i szlachetnym obliczu. W każdych okolicznościach zdaje się być człowiekiem na odpowiednim miejscu, dopóki nie straci nad sobą panowania (patrz Arkanum: Zapalczywy).

MARKIZA GUENIËVRE

ŻONA MARKIZA ARTELA, KOCHANKA UNCELA, DYPLOMATKA

Cechy: Krzepa 2, Gibkość 2, Dowcip 4, Rezon 2, Animusz 3

Reputacja: 18

Arkanum: Ekstrawagancka

Zalety: Języki (monteński, eiseński, castilijski), Arystokratka, Urodziwa (+1 kostka do testów społecznych), Specjalność: Szyfrowanie 2,

Umiejętności:

Jeździec: Jazda wierzchem 2,

Dworzanin: Etykieta 3, Moda 3, Taniec 3, Wymowność 3, Dyplomacja 4, Intrygowanie 2,

Plotkowanie, 2, Politykowanie 2, Szczerłość 3, Uwodzenie 2, Zabawy 2.

Przedmioty: Stosowny do okoliczności strój, wraz z dodatkami, biżuteria.

Opis: Młoda, atrakcyjna dama, doskonale zdająca sobie sprawę ze swojej urody oraz pozycji społecznej, jednak odgrywająca rolę skromnej i dobrodusznej. Świetnie odnajduje się w towarzystwie i to na niej spoczywa rola głównego dyplomaty delegacji MONTAIGNE. Jej największą wadą jest rozmiłowanie w komforcie i wygodach oraz uleganie własnym zachciankom i chwilowym słabościom. To właśnie z takiej chwilowej potrzeby zrodził się romans markizy z kawalerem Uncelem.

KAWALER UNCEL LOT DE LAC

KOCHANEK MARKIZY GUENIÈVRE, MUSZKIETER SŁONECZNEJ GWARDII

Cechy: Krzepa 3, Gibkość 3, Dowcip 3, Rezon 3, Animusz 4**Reputacja:** 18**Arkanum:** Zakłamaný.**Zalety:** Języki (monteński, eiseński), Gildia Szermierzy, Muszkieterowie, Orientacja w walce,**Szkoła Szermiercza:** Valroux (czeladnik),**Umiejętności:****Fechtunek:** Atak 5, Parowanie 4, Finta 4, Podwójna parada 5, Popis 4, Wykorzystanie słabości 4**Broń palna:** Atak 2,**Nóż:** Atak 4, Podwójna parada 5,**Jeździec:** Jazda wierzchem 2,**Atleta:** Rzucanie 2, Sprint 1, Uchylanie 3, Wspinanie 1.**Dworzanin:** Etykieta 2, Moda 2, Taniec 2, Wymowność 2, Zabawy 2.**Przedmioty:** Stosowny do okoliczności strój, płaszcz muszkietera.**Broń (zdobiona w emblematy Słonecznej Gwardii):** Rapier (3z2), Lewak (1z2), pistolet (4z3), muszkiet (5z3).**Opis:** Postawny młodzienc o dobrej prezencji. Raczej małomówny, trzyma się z tyłu, czuwając nad bezpieczeństwem reszty Monteńczyków, zwłaszcza markizy Guenièvre, za którą wodzi spojrzeniem maślanych oczu. Uncel traktuje płaszcz muszkietera również jako strój paradny. Przepęlnia go duma z przynależności do Słonecznej Gwardii. Pomimo dobrego wrażenia jakie robi, Uncel to zakłamaný człowiek, który żyje w przeświadczeniu, że jest szlachetnym rycerzem.**BARON WOLFRAM VON DUNKELTAL**

BESTIA, ARYSTOKRATA, UKOCHANY ROSABELLI

Cechy: Krzepa 5, Gibkość 3, Dowcip 2, Rezon 4, Animusz 3**Reputacja:** 26**Arkanum:** Litościwy.**Zalety:** Język (eiseński), Arystokrata**Umiejętności:****Atleta:** Rzucanie 2, Sprint 2, Uchylanie 4, Wspinanie 2, Bieganie 2, Skakanie 2**Zasady Specjalne: Przeklęty/Bestia** – Atak pazurami/ugryzienie 6z3, obrażenia 5z2, odzyska normalny wygląd dopiero po śmierci Gretel.**Opis:** Bestia swym wyglądem budzi postrach. Przypomina przerośniętego, masywnego wilkołaka, o ogromnych żółtych kłach i długich ostrych pazurach. Tylko jego oczy wydają się zdradzać, że nie utracił jeszcze człowieczeństwa. W rzeczywistości to wciąż dobra, czuła i litościwa osoba. Baron całym sercem kocha Rosabellę a ona kocha jego.

WILHELM KUSZNIK

ŁOTR, HERSZT BANITÓW, DAWNY PRZYJACIEL JOACHIMA

Cechy: Krzepa 3, Gibkość 3, Dowcip 3, Rezon 2, Animusz 2**Reputacja:** 18**Arkanum:** Zawzięty**Zalety:** Języki (eiseński), Wytrawny Pijak.**Umiejętności:****Kusznik:** Atak 5, Ładowanie 5**Nóż:** Atak 3, Parowanie 3,**Myśliwy:** Przetrawanie 3, Tropienie 2, Wnyki 2, Wyprawianie 2.**Atleta:** Rzucanie 2, Sprint 1, Uchylanie 3, Wspinanie 1.**Przestępca:** Hazard 2, Skradanie 2, Śledzenie 1, Zasadzki 3.**Przedmioty:** Zużyte ubranie, lewarek do kuszy.**Broń:** Kusza (2z3), nóż myśliwski (1z2),

Opis: Wilhelm jest Wychudzony i zaniedbany. Twarz ma zarośniętą, wyróżniającą się orlim nosem, czuprynę bujną a ubranie zabłocone. Wlewa w siebie spore ilości mocnego wina, ale alkohol jakby na niego nie działał. Po tym jak stracił syna (zmuszony przez Gretel trafił go z kuszy próbując zestrzelić z jego głowy jabłko) serce jego wypełnia nienawiść do księżnej Gretel. Mimo wszystko cieszy się szacunkiem bandy, której przewodzi.

GBUREK

POPLECZNIK, BANITA, PRZYJACIEL BIANCI

Cechy: Krzepa 3, Gibkość 2, Dowcip 2, Rezon 3, Animusz 2**Zalety:** Języki (eiseński), Drobny.**Umiejętności:****Nóż:** Atak 3, Parowanie 2,**Broń Palna:** Atak 2**Przestępca:** Hazard 2, Skradanie 2, Śledzenie 1, Kombinowanie 2, Włamywanie 3,**Przedmioty:** Zużyte ubranie, kości do gry, wytrychy.**Broń:** Pistolet (4z3), sztylet (1z2),

Opis: Gburek jest karłem. Ma około 40 lat, krótką, siwą brodę i krótkie siwe, włosy. Oczywiście jest gburem i raczej nie robi dobrego pierwszego wrażenia. Od śmierci swoich braci nienawidzi księżnej. Za to uwielbia Biancę. Wskoczył by dla niej w ogień.

BANICI

DRABY POD WODZĄ WILHELMA,

Zajadłość: 3**Uzbrojenie:** Różne (średnia oraz palna)**PT Trafienia:** 2

Opis: Wszelkiego rodzaju zbieranina, wyjęta spod prawa, złączona nienawiścią do wspólnego wroga, czyli księżnej i jej gwardzystów. Obecnie jest ich 12.

KARTA POSTACI**BIANCA VON GAELS / VITTORIO DANTES**

PRAWOWITA DZIEDZICZKA NA ZAMKU SCHLOSSFELSEN, UKRYWAJĄCA SIĘ POD PRZEBRANIEM
VODACCIAŃSKIEGO KAWALERA VITTORIA DANTES

Cechy: Krzepa 2, Gibkość 3, Dowcip 4, Rezon 3, Animusz 3

Reputacja: 0 (9, jeżeli ktoś zna jej prawdziwą tożsamość)

Arkanum: Motywujący /Gwiazda

Zaszyłości: Wendetta (Bianca poprzysięgła zemstę swojej macosze – księżnej Gretel)

Zalety: Jezyki (eiseński, wodacciański, monteński), Gildia Szermierzy, Koneksje (przyjaciel – Gburek), Urodziwy (+1 kostka do wszystkich testów społecznych), Leworęczny (tylko do Fechtunku), Specjalność: Przebieranie,

Szkoła Szermiercza Ambrogia (uczeń):

Umiejętności:

Fechtunek: Atak 3, Parowanie 2, Finta 2, Uderzenie głowicą 2, Riposta 4, Wykorzystanie słabości 1

Nieczysta walka: Atak 2, Broń improwizowana 2,

Broń palna: Atak 1,

Nóż: Atak 3, Parowanie 2,

Jeździec: Jazda wierzchem 2,

Dworzanin: Etykieta 3, Moda 4, Taniec 3, Wymowność 2, Uwodzenie 2.

Specjalność (Zalety): Przebieranie 2.

Przedmioty: Zestaw ubrań i strojów, pierścień szlachecki rodu Karleoni, zestaw do charakteryzacji.

Broń: Szpada (3z2), Lewak (1z2), pistolet (4z3),

Wygląd: Bianca jest atrakcyjną, zgrabną dziewiętnastoletnią dziewczyną o bardzo jasnej cerze, kruczoczarnych włosach i dużych, ciemnych oczach. Jako kawaler Wittorio Dantes nosi wąsa i szpicbródkę, stara się też dobrać luźniejsze stroje, które mogą pomóc ukryć jej dziewczęcą sylwetkę. W obu wypadkach gustuje w charakterystycznych dla Vodacce barwach czerni z białym bądź srebrnymi dodatkami.

Rany powierzchowne:

Rany poważne:

Notatki:

KARTA POSTACI**ROCH FORTZ**

CZŁOWIEK KARDYNAŁA VERDUGO, CZŁONEK ZAKONU ŚWIĘTEJ INKWIZYCJI

Cechy: Krzepa 4, Gibkość 3, Dowcip 3, Rezon 3, Animusz 3.**Reputacja:** 0**Arkanum:** Przenikliwy / Sąd**Zaszyłości:** Amnezja (Nie pamięta nic sprzed dnia gdy został znaleziony przez Ojca Eduardo)**Zalety:** Jezyki (eiseński, castilijski), Gildia Sermierzy, Dracheneisen, Wiara, Specjalność: Przesłuchiwanie, Specjalność: Teologia, Specjalność: Wiedza Tajemna 1,**Szkoła Sermiercza Eisenfaust (uczeń):****Umiejętności:****Broń ciężka:** Atak 4, Parowanie 2, Zbicie 3, Wykorzystanie Słabości 1.**Panzerhand:** Atak 2 Parowanie 3, Rozbrajanie 2, Wiązanie 4.**Jeździec:** Jazda wierzchem 2.**Specjalność (Zalety):** Przesłuchiwanie 3,**Specjalność (Zalety):** Teologia 1.**Specjalność (Zalety):** Wiedza tajemna 1.**Przedmioty:** Zestaw ubrań i strojów, srebrny krzyż Theusa na srebrnym łańcuchu (osoba wierząca jest dzięki niemu odporna na działanie Lęku).**Broń:** Miecz (3z3), Panzerhand z Dracheneisen (0z2,+3Punkty Pancerza, 1 kostka do Biegiłości walki tym orężem).**Wygląd:** Roch to wysoki, dobrze zbudowany młodzieniec (21 lat), o jasnych włosach i kwadratowej szczęce. Nosi czarną, skórzaną opaskę zasłaniającą lewy oczodół, lecz pomimo tego kobiety uważają go za atrakcyjnego.**Rany powierzchowne:****Rany poważne:****Notatki:**

KARTA POSTACI JOACHIM MURIETTA

CABALERO, BYŁY MYŚLIWY NA ZAMKU SZLOSSFELSEN,

Cechy: Krzepa 3, Gibkość 3, Dowcip 3, Rezon 3, Animusz 2.

Reputacja: 15

Arkanum: Bezinteresowny / Wisielec

Zaszyłości: Zobowiązanie (chce odnaleźć córkę, zasłużyć na jej przebaczenie i pomóc jej).

Zalety: Jezyki (eiseński, castilijski), Gildia Sermierzy, Wyróżnienie (sława Pogromcy Bestii z Gevaudan), Patron (don Fernando de la Vega) Specjalność: Uchylanie

Szkoła Sermierza Aldana (uczeń):

Umiejętności:

Fechtunek: Atak 2, Parowanie 2, Finta 1, Riposta, 2, Wykorzystanie Słabości 1.

Broń Palna: Atak 4

Broń drzewcowa: Atak 2, Parowanie 2.

Jeździec: Jazda wierzchem 2.

Myśliwy: Skradanie 2, Tropienie 3, Zasadzki 2. Tresura 1.

Dworzanin: Etykieta 1, Taniec 1, Moda 1, Wymowność 1.

Specjalność (Zalety): Uchylanie 3.

Przedmioty: Zestaw ubrań i strojów, Luneta,

Broń: Rapier (3z2), Pistolet (4z3), Muszkiet (5z3).

Wygląd: Joachim to krępy mężczyzna w średnim wieku (38 lat), o przeciętnym wzroście i nieszczególnym wyglądzie. Długie, ciemne włosy opadają mu luźno na ramiona a gruby wąs nadaje mu srogiego wyglądu. Ubrania, które zwykle nosi zdają się go uwierać, a najlepiej czuje się w żołnierskim lub podróżnym stroju.

Rany powierzchowne:

Rany poważne:

Notatki:

