

# Nawiedzony grobowiec

autor: Tomasz Misterka

## Spis treści

Wstęp.....	2	Ghule.....	13
Przykłady Bohaterów.....	2	Gobliny.....	13
Fracje.....	3	Kleryk – Godryk Handself.....	13
Kapłan i wieśniacy.....	3	Parobkowie.....	14
Zarządca i jego ludzie.....	4	Poborca podatkowy.....	14
Wiedźma i jej gospodarstwo.....	5	Satyr.....	14
Gobliny i wilki.....	6	Sołtys – Ben Bunch.....	14
Leśny lud – Satyry i Driady.....	6	Sołtysowa – Berta Bunch.....	15
Nieumarli i trupojady – Stary Cmentarz.....	6	Syn zarządcy – Eryk von Knauf.....	15
Miejsca przygody.....	7	Szczury.....	15
Chatka wiedźmy.....	7	Wiedźma – Wilcza Jagoda.....	16
Dworek Zarządcy.....	7	Wieśniacy i wieśniaczki.....	16
Karczma.....	8	Upiór.....	16
Katakumby.....	9	Widmo dziecka.....	17
Mauzoleum.....	9	Wilki.....	17
Okoliczne lasy.....	10	Zarządca - Roderyk von Knauf.....	17
Osada „Wilcze Doły”.....	10	Zombie.....	18
Przejście Katakumby – Skarbiec.....	11	Żona zarządcy - Selene von Knauf.....	18
Stary Cmentarz.....	11	Żołnierze.....	18
Bohaterowie Niezależni.....	12	Plan ogólny katakumb.....	19
Bezglowcy.....	12	Plan ogólny przejścia katakumby – skarbiec.....	20
Driady.....	12	Okolice „Wilczych Dołów”.....	20
Fretka – wioskowa ładacznica.....	12		

## Wstęp

*Na cmentarzu, sąsiadującym ze starą, opuszczoną wioską zaczęło się dziać coś niepokojącego. Miejscowy kapłan z wioski „Wilcze Doły” posłał list do swojego przełożonego w mieście, z prośbą o przysłanie odpowiednich ludzi do zbadania sprawy. Lokalny zarządca zamknął się w swoim dworze i jest niechętny jakimkolwiek działaniom na nekropolii, która kryje szczątki jego przodków. Poszukiwacze przygód – nawet jeśli nie są wezwaną ekipą, będą za nią z początku brani.*

Nawiedzony grobowiec, został napisany jako wstępna przygoda do hacka mechaniki Freeform Universal – FUDD. Z tego względu zawiera przykładowy zestaw bohaterów oraz wprowadzające akcje dla nich w karczmie. Powinno to pozwolić osobom, dla których jest to nowa mechanika na zapoznanie się z systemem testów i możliwościami postaci.

Nie ma żadnych przeciwwskazań by rozegrać ten scenariusz z udziałem innego zestawu bohaterów lub innej ilości osób. Być może okoliczności wymuszają lekką modyfikację poziomów trudności wyzwań, jednak decyzyja czy tak ma być leży po stronie Mistrza Gry.

Poniższą przygodę można poprowadzić również na klasycznym Freeform Universal a po lekkich modyfikacjach prawdopodobnie w większości systemów pochodnych i pokrewnych.

## Przykłady Bohaterów

- **Samuel Wight:** dzielny krasnoludzki wojownik. Prowadzi go Ania.
  - **Atrybuty:** Ciało – Silny, Umysł – Mądry (Wiedza), Atut – Walka toporem, Skaza – Chciwy.
  - **Wyposażenie:** Krasnoludzki Topór, Łuskowa Zbroja.
  - **Cel:** Wzbogacić się na tyle by otworzyć własną kopalnię srebra.
- **Adalbert Kant:** kapłan boga śmierci. Prowadzi go Tomek.
  - **Atrybuty:** Ciało – Odporny, Umysł – Wierzący, Atut – Moc Śmierci, Skaza – Nudziarz.
  - **Wyposażenie:** Symbol religijny, Okuty kij wędrowny.
  - **Zaklęcia (max 3):** Błogosławieństwo (1), Uśpienie (2).
  - **Cel:** Kapłan wędrowny, świadczący usługi związane z rytuałami przejścia. Jego powołaniem jest tępienie ożywieńców.
- **Sonia Goldey:** Łotrzyca – hazardzistka, gotowa zagrać nawet ze śmiercią w kości. Prowadzi ją Dagmara.
  - **Atrybuty:** Ciało – Zręczna, Umysł – Urok Osobisty, Atut – Bystry wzrok, Skaza – Nieostrożna.
  - **Wyposażenie:** Wyważone sztylety, Fałszywe kości do gry.
  - **Cel:** Wygrać szlachecki dworek w kości.

## Fracje

Podczas przygody, gracze będą mieli do czynienia z kilkoma frakcjami, między którymi zachodzą różne relacje.

## Kapłan i wieśniacy

Mimo wewnętrznych, międzysąsiedzkich waśni stanowią jedną frakcję. Mieszkają wspólnie w wiosce „Wilcze Doły” i rozstrzygają sprawy ich dotyczące w swoim gronie.

**Problem Główny:** Coś zaczęło straszyć na starym cmentarzu, położonym na skraju sąsiedniej, opuszczonej wioski. Boją się, że z czasem może się przenieść w ich bezpośrednie sąsiedztwo.

- Zniknęła ostatnio wioskowa ladacznica (Fretka), z parobkiem. Ludzie powiadają, że pomieszkiwała w ruinach starej wioski.
- Pojawiło się więcej szczurów i myszy.
- Smolarze i drwale widzieli w lesie błędne ogniki.
- Przy nowiu słyhać było upiorne wycie i wrzaski z tamtej strony.
- Część krów przestała dawać mleko (mają drobne ranki na szyi, jeśli ktoś się przyjrzy).
- Wysłani na zwiad chłopci, przynieśli wieści że Grobowiec jest zamknięty (ale nie oglądali dokładnie) za to na cmentarzu ziemia jest wzruszona na paru grobach.

### Problemy poboczne:

- W lasach pojawiły się gobliny i wielkie wilki. Zarządca jak zwykle zamknął się w swoim dworze i nic nie robi.
- Dawno nie było wędrownego kupca, być może napadli go zbójce – drogi teraz niebezpieczne.
- Kowal wybrał się tydzień temu po sztaby żelazne do miasta i nie wrócił. Zapił albo go ubili.

### Relacje:

- Są zainteresowani (PT=1) wynajęciem poszukiwaczy przygód – jeśli trzeba zrobią zrzutkę ale nie są zbyt bogaci (UWAGA: woleliby aby zarządca nie wiedział o całej sprawie).
- Nie przepadają za zarządcą i jego rodziną siedzącą w dworze. Siłą rzeczy nie lubią też jego parobków, pilnujących porządku w wiosce (i z nudów obłąpiających dziewczyny) – z wzajemnością.
- Korzystają z usług lokalnej wiedźmy. Boją się jej ale szanują. Nie poproszą jej o rozwiązanie problemu, bo to jak gaszenie ognia wódką.
- Cokolwiek dzieje się na starym cmentarzu, boją się tego i chcą się pozbyć.
- Leśny lud traktują neutralnie. Driady i Satyry są dla nich groźne tylko jeśli zaniedbają środków ostrożności.
- Boją się goblinów i wielkich wilków, ale groźniejszy wydaje się stary cmentarz.

## Zarządca i jego ludzie

W dworze, położonym około 3 godzin drogi (15 km) od „Wilczych Dołów” ma swoją siedzibę lokalny zarządca. Mieszka w niewielkim dworku, otoczonym ostrokołem wraz z (drugą) żoną i jej bladym, na oko nastoletnim synem. Okolice jest jego własnością od lat (przez niedawną wojnę zostały mu już tylko dwie „czynne” wsie - „Wilcze Doły” i „Sucha Woda”, po przeciwnej stronie dworu). Trzecia wieś, „Błękitne Pole”, obecnie zwana „Starą Wsią” częściowo wymarła, wyludniona przez pobór do wojska (cesarscy rekruterzy) i została w efekcie opuszczona. Jej dawni mieszkańcy przenieśli się do rodzin w obu sąsiednich wioskach.

**Problem Główny:** Z jednej strony widać i słychać jakiś ruch na starym cmentarzu, z drugiej zarządca nie chce pozwolić na sprofanowanie jego rodowej nekropolii. Jest tam rodzinny grobowiec z katakumbą.

- Obstawia, że winna wszystkiemu jest miejscowa wiedźma – ta starucha już dawno powinna być spalona na stosie.

### Problemy poboczne:

- W lasach pojawiły się gobliny i wielkie wilki. Atakują z zasadki. Chętnie wynajmie drużynę by wybili tałatajstwo.
- Dawno nie było wędrownego kupca, być może napadli go zbójce (albo gobliny) – drogi teraz niebezpieczne.
- Kapłan podburza chłopów przeciwko niemu (takie ma wrażenie). Nie miałby nic przeciwko, gdyby mu się coś stało (po cichu oczywiście).

### Relacje:

- Poszukiwacze przygód są dla niego potencjalnymi rabusiami. Jest im niechętny (PT=4) ale da się przekonać dobrymi argumentami. Chętnie ich za to wynajmie by zrobili porządek z:
  - goblinami
  - wiedźmą
  - kapłanem (po cichu)
- Traktuje wioskę jak swoją własność, którą kapłan chce mu wyjąć spod kontroli.
- Nie lubi wiedźmy (To zadawniona sprawa osobista. Jego żona zmarła przy porodzie, dziecko również. Są pochowani na starym cmentarzu, nieopodal krypty).
- Przez wzgląd na swoich przodków (oraz za radą obecnej żony) unika ingerencji na starym cmentarzu.

*Jego (druga) żona jest w trakcie przemiany w wampira, o czym zarządca nie wie. Poznał ją niedawno podczas podróży do cesarza (dama w opałach, rozbity powóz i te sprawy). Pasierb jest dość starym i silnym wampirem, o wyglądzie nastolatka. Ma już kontrolę nad żoną zarządcy. Unika słońca. Stara się stać w cieniu. Jest przedstawiany jako niespełniony, wrażliwy artysta.*

*Parobkom się obecna Pani i jej syn nie podoba, ale gdy ostatnio jeden z nich ośmielił się zwrócić z wątpliwościami do zarządcy został tak oćwiczony przy palu, że zmarł w dwa dni później z ran. Boją się mówić cokolwiek – zwłaszcza w dworze.*

## Wiedźma i jej gospodarstwo

Stara wiedźma zna chyba wszystkie okoliczne historie. Mieszka w głębi lasu, na polanie okrytej zaklęciem kierunkowej iluzji. Można na nią trafić, po zdaniu testu poszukiwania na poziomie trudności 4.

- Miejscowi chłopci znają kolejne kroki do jej „ominięcia”. Korzystając z ich wskazówek, poziom trudności znalezienia chaty wiedźmy spada o 1 punkt.
- Wzięcie chłopca za przewodnika, nie gwarantuje trafienia ale upraszcza sprawę. Poziom trudności znalezienia chaty wiedźmy spada o 2 punkty.
- Wiedźmę można spotkać w lesie, pod postacią staruszki zbierającej chrust lub młodej, ładnej dziewczyny.

**Problem główny:** Wiedźmie nie podoba się pasierb zarządcy i jego nowa żona. Podpytana, uważa że to głównie on jest przyczyną okolicznych problemów z cmentarzem. Ma problemy z jego „wywróceniem” co oznacza że albo ma silny amulet (nie ma), albo nie jest człowiekiem.

### Problemy poboczne:

- Gobliny i wielkie wilki psują jej trochę zarobki – chłopci i baby ze wsi boją się zapuszczać głębiej w las przez grasujące bandy.
- Ma trochę na pieńku z kapłanem, nawołującym z ambony do obyczajności i nie chadzania do wiedźm. Co zabawne ten chyba nie wie, że ostatnio sołtysowa, która często bywa u niego na plebanii była u niej po dekokt, bo jej się okres zaczął spóźniać. Traktuje to raczej jako anegdotę, ale może być wdzięczna za naprostowanie kapłana.
- Może wywróżyć co się stało z kowalem. Jego wóz leży w lesie przy jednej z bocznych ścieżek. Driady i Satyry nie przepadają za żelazem i poplątały mu ścieżki gdy wracał do wioski. Ten jeszcze żyje ale ma połamane nogi. Trzeba się spieszyć nim znajdą go gobliny lub wilki.
- Na starym cmentarzu można spodziewać się nieco większych kłopotów ale będą one powracać póki nie załatwi się problemu głównego.

### Relacje:

- Bohaterowie są dla wiedźmy potencjalnymi klientami a informacja też jest towarem. Jest w stanie ją wymienić za inne informacje lub przedmioty.
- Jest w stanie skutecznie działać na swoim terenie – w lesie.

## Gobliny i wilki

Jedne i drugie zeszyły z gór, zwabione potencjalnie łatwymi łupami. Kryją się po lasach, czasami kooperują ze sobą ale generalnie działają niezależnie. **Są frakcją wrogą względem wszystkich innych.**

Gobliny są pośrednią przyczyną zaistniałych problemów na starym cmentarzu – sprofanowały kryptę, co spowodowało obudzenie się upiorów. Oględziny wnętrza mauzoleum, ujawnić powinny ich stare odchody. W katakumbach na dole również będzie parę goblinich, dość starych trupów (mogą być zombie).

Głęboko w lesie można znaleźć tymczasowy obóz goblinów. W sumie po lasach włączą się dwie grupy, a jedna pilnuje obozu. Każda z nich po 2d6 goblinów (PT=3/4<sup>1</sup>). Wilków (PT=3/4) jest jedna wataha w ilości 3d6.

## Leśny lud – Satyry i Driady

Frakcja neutralna, gotowa płatać figle i zwodzić na manowce ludzi naruszających spokój lasów. Jest w stanie porozumieć się z Elfami. Leśny lud unika żelaza i przedmiotów z niego wykonanych. Jest na nie wrażliwy – działają jak srebro na wampiry i wilkołaki.

**Problem główny:** Drwale wyrąbujący las, gobliny paskudzące go i coraz więcej żelaza w wiosce.

### Relacje:

- W stosunku do bohaterów są nieufne (PT=4).
- Okresowo współpracują z wiedźmą.
- Płatają figle i zwodzą na manowce mieszkańców wsi i dworu zarządcy.
- Nieumarli są dla nich „przezroczysti”. Nie widzą ich (syna zarządcy też nie).

## Nieumarli i trupojady – Stary Cmentarz

Frakcja podzielona relacyjnie na neutralną dla żywych i wrogą.

- Do części neutralnej należy duch dziecka (nie jest to pierworodny zarządcy, PT=1) oraz ghule (PT=3).
- Wrogie zachowania przejawiają upiory (PT=5), zombie (gobliny i ludzie, PT=3) i bezgłowcy (PT=3).

Poza cmentarzem i obszarem krypty i jej podziemi głównym przeciwnikiem jest pasierb zarządcy. Upiory są niezależne od niego. Upiorom jest obojętne z jakiej istoty zrobią zombie. Wampir przemienia jedynie wybranych ludzi, z pozostałych tworzy bezgłowców – pozbawione głowy korpusy, poruszające się w kierunku żywych istot. W jednej z bocznych komór podziemi łączących katakumby ze skarbcem w dworze zarządcy przetrzymuje porwaną Fretkę – wioskową ładacznice, którą również zamierza przemienić. Na jej straży, oddzielone zamkniętymi drzwiami od niej można spotkać 1d6 bezgłowców.

**Problem główny Upiorów:** Mogiła została zbezczeszczona. Póki ponownie nie odprawi ktoś rytuału poświęcenia będą się na tym świecie mścić na żywych. Nawet pokonane po jakimś czasie wrócą. Może wystąpić konflikt na linii upiory – wampir, jeśli wzbudzona zostanie więź rodowa upiory – zarządca.

1 Poziom trudności podyktowany przewagą liczebną. Jeśli liczebność grupy się zmniejszy – spada do 3.

## Miejsca przygody

Całość przygody jest podzielona na sceny, podczas których będą miały miejsce różne wydarzenia. Pamiętaj, że to gracze decydują gdzie pójść ich postacie i w jaki sposób rozwiążą problem. Możesz dla ułatwienia założyć, że właśnie siedzą w karczmie. Do ich stolika podchodzi miejscowy kleryk i prosi o możliwość porozmawiania. Jako Narrator wcielasz się w jego postać. Opis karczmy nie musi być detaliczny – jeśli gracze będą potrzebowali szczegółów, zawsze mogą o nie zapytać.

## Chatka wiedźmy

Na niewielkiej polanie w leśnym gąszczu znajduje się proste, zadbane obejście. W środku, na starym, wrośniętym w ziemię licznymi korzeniami pniu, stoi niewielka drewniana chata. Mieszka w niej wiedźma razem ze swoimi chowańcami (sowa i czarny kot). W komórce na podwórzu, zaopatrzonej w mały wybieg ma kilka kur.

Trafić na tą polanę nie jest prosto – wiedźma ukryła ją za czarem iluzji (PT=4). Posiadanie wskazówek (+1 kostka ułatwienia) lub odpowiedniego przewodnika z wioski (+2 kostki ułatwienia) może to jednak uprościć. Zachowanie wiedźmy (jeśli będzie w chatce) jak i jej chowańców (przez których może oddziaływać a nawet rzucać zaklęcia) zależy od działań podjętych przez bohaterów.

## Dworek Zarządcy

Modrzewiowy dworek otoczony jest przywoitą palisadą. Brama z wieżą strażniczą jest solidna. Na podwórzu znajduje się studnia. W zabudowaniach gospodarczych słychać zwierzybę hodowlaną. Po dziedzińcu kręcą się parobkowie. Poza zarządcą i nimi, w dworku mieszka również jego żona (która tak naprawdę rządzi okolicą) i syn (z którym coś jest nie tak – chorowity, nie wychodzi w dzień, trzyma się cienia etc.).

### Przykłady wydarzeń:

- W zależności od formy twistu zarządcą może zachęcać lub zniechęcać bohaterów do podjęcia się zadania.
- Syn zarządcy uważnie obserwuje drużynę. Nosi ze sobą duży notes, w którym co jakiś czas coś notuje i rysuje. Jeśli wychodzi na podwórze, zakłada szeroki, słomkowy kapelusz, ocieniający twarz.
- Zarządcę martwią gobliny i wilki.
- Zarządcą chętnie dobrałby się też do skóry okolicznej wiedźmy – posądza ją o maczanie palców w sprawie nawiedzonego mauzoleum.

## Karczma

*Niewielka, zadbana karczma o tej porze jeszcze świeci pustkami. Szynek za barem czyści kufle i szklanice. W dużym garze umieszczonym nad buzującym ogniem bulgoce jakaś zupa. Przy stoliku po drugiej stronie sali kilku najemnych parobków zabawia się grą w kości.*

### Przykłady wydarzeń:

- To tu może znaleźć bohaterów miejscowy kleryk i przedstawić im zadanie. W mauzoleum na starym cmentarzu coś się obudziło. Z wioski zginęło też parę osób – ładaczka i parobek (około tygodnia temu). Każda z postaci ma swoje motywacje by się go podjąć. Kapłan – ideologiczną, wojownik i łotrzyca będą zwracać uwagę raczej na wielkość sakiewki. Kleryk będzie prosił o dyskrecję. Miejscowy zarządca niechętnie patrzy na gości zakłócających spokój jego przodków.
- Łotrzyca może zagrać z parobkami w kości lub karty. Jest ich co prawda więcej (+1 kostka utrudnienia) ale z jej zręcznością i znaczonymi kostkami (alternatywnie zręczność i bystry wzrok), będzie miała dwie kostki ułatwienia. W sumie wykona test ułatwiony 2d6. Co prawda parobkowie nie mają zbyt dużo pieniędzy ale wiedzą co się dzieje w okolicy i podgadani (charyzma Soni nie jest bez znaczenia) chętnie się podzielą informacjami (karczmarz udzieli podobnych).
- Wojownik może im zaproponować bardziej „męską rozrywkę” - np. siłowanie na rękę albo zapasy (na podwórzu karczmy).
- Kapłan będzie preferował towarzystwo miejscowego kleryka. W tym wypadku unikaj ujawnienia plotki 3, lub obróć ją w „ludzkie gadanie a to święta i religijna kobieta jest”.
- **Plotki [wybierz lub wylosuj 1d6]** (Jeśli wypadnie po raz kolejny ten sam wynik – przesuń go o jedno oczko w górę lub wzmocnij plotkę potwierdzeniem. Jeśli wypadnie ponownie 6 – odczytaj ją jako 1):
  1. Na cmentarzu widziano rozkopane groby.
  2. Zaginiona wcześniejsza ekipa. Jakoś tak przyszła tuż po tym jak zaczął się dziadek zarządcy w krypcie ruszać. Wybrali się do krypty i nie wrócili (przemienieni w zombie przez upiory lub bezgłowców przez wampira).
  3. Sołtysowa za dużo przesiaduje u kleryka.
  4. W lesie mieszka wiedźma i to na pewno jej wina.
  5. Po nocach słychać czasami upiorne wycie.
  6. W pobliskim lesie widać po nocach dziwne, blade kule bladego ognia, poruszające się.



## Katakumby

Krypta umiejscowiona jest dość głęboko pod wzgórzem cmentarnym – ale nie bezpośrednio pod mauzoleum. Po zejściu przez klapę (wąskie schody) wchodzi się do kwadratowego pomieszczenia około 9 x 9 metrów. Z każdego z boków (z wyjątkiem tego z zejściem) odchodzą po dwa korytarze. W ich bokach wykute są wnęki, w których stoją sarkofagi przodków zarządcy.

Drugi korytarz po prawej ma na samym końcu kamienne drzwi (może być potrzebny test spostrzegawczości). Prowadzą one do **przejścia** między katakumbami a skarbcem zarządcy położonym w piwnicach dworku. To stara droga ewakuacyjna.

Dwa katafalki pierwsze katafalki z korytarza po prawej są zniszczone.

### Przykłady wydarzeń:

1. Upiory (PT=5) – pojawić się powinny na późniejszym etapie eksploracji. To poważny przeciwnik. Jeśli bohaterowie zaczną plądrować katafalki, z każdego z nich może wstać upiór (po jakiejś chwili). Pojawienie się ich oznacza rzut testowy „Czy spodziewają się upiora? / Czy zachowali spokój?”.
  - Jeśli którykolwiek test pokaże „Nie i...”, ze ściany wynurzą się dwa upiory.
  - Efekty „Nie” będą powodowały stan strachu – do końca walki (+1 kostka utrudnienia).
  - „Nie i...” oraz „Tak ale...” oznacza stan zaskoczenia (+1 kostka utrudnienia), w pierwszej rundzie.
2. Zombie gobliny / ludzie – przemienione przez już obudzone upiory gobliny i ew. poprzednia ekipa / pechowi zwiadowcy, którzy plądrowali kryptę. Będą atakować powoli ale nieustępliwie bohaterów, póki nie zostaną poćwiartowane.
3. Pułapka wilczy dół – podłoga korytarza wyłożona jest drewnianymi deskami. Test sprawdzający (PT=2) może wykryć na czas głuchy odgłos, zanim bohaterowie wejdą na klapę maskującą pułapkę. Wilczy dół można próbować przeskoczyć (PT=2) lub ominąć po gzymsie (PT=1) z lewej strony.

## Mauzoleum

Częściowo zrujnowana, zaniedbana budowla ma w środku zejście (podwójna, duża klapa w podłodze, kręcone wąskie schody) do podziemnych korytarzy - krypty z kilkoma salami. Lokalni śmiałkowie (i paru wcześniej wynajętych przybyszów), którzy się zapuścili do wnętrza – nie wrócili. Ściany zdobione wyblakłymi malowidłami przedstawiającymi sceny militarne i uczt. Pod nimi stoją kamienne, ciężkie ławy, dla żałobników. W kącie, oparte o ścianę są złożone „kozyłki”, do postawienia na nich trumny. Na zakurzonej ziemi widać plątaninę śladów – trudno je rozpoznać, ale jedno z nich mogą należeć do kobiety (mniejsza stopa). Śmierdzi starym moczem, kałem i zgniłym mięsem – zwłaszcza ze szczelin w klapie.

## Okoliczne lasy

Gęste, mieszane lasy wokół wioski poprzecinane są wąskimi ścieżkami. Nieco szersza, choć mało uczęszczana droga biegnie do „Starej Wsi”. Osada leży nieco na uboczu głównych traktów.

Na drodze między wioską a wzgórzem cmentarnym, może zajść maksymalnie jedno wydarzenie (poborcę podatków zignoruj, zamiast niego wstaw wiedźmę). Eksploracja lasu i drogi może zapewnić więcej spotkań.

### Przykłady wydarzeń:

- Wiedźma pod postacią młodej dziewczyny lub zgarbionej staruszki z wiązką drewna.
- Stado wilków (przewaga liczebna, duże, szczerzą kły, silne).
- Wiejskie dzieciaki na jagodach / grzybach / śledzące bohaterów.
- Grupa goblinów urządziła zasadzkę
- Satyr i grupa driad wabi do zabawy.
- Poborca podatków z miasta (z małym oddziałem strażników).

## Osada „Wilcze Doły”

Niewielka, otoczona lasami osada, składa się z kilku chałup z przyległymi polami, rynku ze studnią pośrodku, nieco oddalonego od centrum dworku otoczonego palisadą, w którym mieszka lokalny zarządca z rodziną, małą kaplicy i przyległych do niej zabudowań gospodarczych, w których gospodaruje kleryk. Na wzgórzu wznoszącym się kawałek dalej znajduje się cmentarz z „nawiedzonym mauzoleum” w centrum. W grobowcu leżą prochy przodków zarządcy, który nie daje wiary w duchy i zabobony, dlatego każda wyprawa jest w zasadzie półlegalna i najlepiej by się o niej „nie dowiedział”.

**UWAGA:** Może być to zwrot akcji – zakaz od zarządcy naruszania „spokoju przodków” lub wręcz nakaz udowodnienia ciemnemu ludowi, że w środku jest pusto, cicho i spokojnie.

Osadę zarządza sołtys, który obecnie ma kłopoty z żoną oraz stoi pomiędzy zarządcą a miejscowym klerykiem. Jak się nie obróci, tak jest bity.

### Przykłady wydarzeń:

- Kłótnia ludzi przy studni – może być źródłem plotek (patrz: karczma).
- Konflikt z miejscowym osiłkiem.
- Wezwanie przez parobka (parobków) do siedziby zarządcy.

## Przejście Katakumby – Skarbiec

Z katakumb wąski, nieco kręty korytarz, z podłogą wyłożoną drewnem prowadzi do skarbcza zarządcy znajdującego się w piwnicy dworu. Mniej więcej na jego środku przecina go wewnętrzna jaskinia – częściowo uregulowana przez przodków zarządcy.

Po prawej stronie znajduje się cela zapomnienia, z grubymi, drewnianymi drzwiami, zamkniętymi solidnym, metalowym zamkiem. W niej przetrzymywani byli więźniowie skazani na śmierć przez zapomnienie. Zwyczajowo zakuwano ich w kajdany mocno przytwierdzone do skały i zostawiano z dzbankiem wina i bochenkiem chleba, po czym zapominano. Skorupy kilku dzbanów i resztki paru szkieletów nadal leżą na ziemi.

Po lewej stronie znajduje się nieco dłuższy, zakręcony korytarz, z którego dobiegają odgłosy szurania. Jest tam stara, zapomniana piwniczka na wino, w której wampir więzi Fretkę – wioskową ladacnicę. Strzeże jej 2d6 bezgłowców, od których oddzielają ją drzwi (znacznie mniej solidne niż do celi zapomnienia). Dziewczyna jest oszołomiona i zauroczona przez wampira. Próba zdjęcia uroku, zaalarmuje go.

Podziemne jezioro, nad którym przerzucony jest drewniany, stary most zapewniało kiedyś właściwą temperaturę i dostęp do świeżej wody. Na jednym z brzegów nadal leżą zbutwiałe sznury i resztki wiadra.

## Stary Cmentarz

Wzgórze nieopodal „Starej Wsi”, zajęte jest przez cmentarz, na którym poza mauzoleum i grobami przodków mieszkańców stoi również (nieużywana obecnie) szubienica. Część nekropolii ma świeże ślady rozkopywania. Ludzie powiadają, że przy pełni można zauważyć mgliste sylwetki włączące się po cmentarzu w jego okolicach.

### Przykłady wydarzeń

- Ghule - w jednym z grobów pod cienką warstwą ziemi narzuconą na cienkie rusztowanie osiedliło się parę ghuli. W nocy mogą być groźne.
- Szczury – Wnętrza grobów zamieszkane są przez liczne i dość duże szczury. Rozdrażnione mogą zaatakować.
- Widmo – przy jednym z grobów krąży widmo małego dziecka. W grobie leży jego mama a dziecko zginęło w lesie. Zaatakowane rozwieje się w powietrzu. Próba kontaktu spowoduje, że będzie starało się zaprowadzić bohaterów do resztek swoich doczesnych szczątków.

## Bohaterowie Niezależni

Podczas przygody, postacie prowadzone przez graczy, mogą się natknąć na wielu bohaterów niezależnych. Poniższe charakterystyki mają za zadanie wspomóc zrozumienie ich motywacji i nakreślić kształt wzajemnych powiązań.

### Bezgłowcy

Ożywione trupy pozbawione głowy kierują się w stronę organizmów żywych – by je zabić. Atakują kończynami. Bezgłowcy są tworzeni przez silne wampiry – tylko z ludzi. W przejściu, przy drzwiach piwniczki na wino (tymczasowe więzienie Fretki) może ich być 2d6. Ze względu na to, że są rozkładającymi się zwłokami w różnym stadium, rany od nich otrzymane powodować mogą efekt zatrucia.

*Sprawdzić to można dodatkowym testem (Czy postać jest zdrowa?), utrudnionym za każdy poziom ran odniesionych w starciu z gulem. Kostki ułatwienia mogą wynikać z budowy postaci i atutów pokrewnych.*

- **Koncepcja:** Żywe trupy.
- **Atrybuty:** Odporne, Silne, Powolne.
- **Kostki utrudnienia w relacjach:** 3. Jeśli mają przewagę liczebną 4.
- **Stany:** ranny [ ] [ ], poćwiartowany.

### Driady

Mieszkanki lasu obdarzone umiejętnością chowania się w drzewach. Czasami towarzyszą Satyrom. Koegzystują z elfami w zgodzie.

- **Koncepcja:** Piękne mieszkanki drzew, uwielbiające muzykę i śpiew. Nie przepadają za ludźmi niszczącymi lasy.
- **Atrybuty:** Zręczne, Mądre, Szybkie, Pływające w obłokach
- **Kostki utrudnienia w relacjach:** 3. 4 kostki jeśli mają przewagę liczebną.
- **Stany:** ranny, spowolniony, wyłączony z akcji, zdezorientowany, rozdrażniony.

### Fretka – wioskowa ladacznica

Fretka jest uwięziona w starej piwniczce na wino, urządzonej w jednej z komór małej jaskini przecinającej przejście ewakuacyjne. Jest zauroczona i oszołomiona przez wampira. Oczekuje go z tęsknotą i ciągle o niego pyta. Odpowiada nieskładnie. Na razie jest tylko wysysana. Przemiana się może nie rozpocząć jeśli odprawiona będzie modlitwa lub odpowiednie zaklęcia ochronne.

- **Koncepcja:** Wioskowa ladacznica zauroczona przez wampira.
- **Atrybuty:** Prosta, Urok Osobisty, Brudna, Niewyedukowana.
- **Kostki utrudnienia w relacjach:** 1
- **Stany:** ranna, spowolniona, wyłączona z akcji, zdezorientowana, *zauroczona, oszołomiona*.

## Ghule

Żywią się zwłokami i padliną. Unikają żywych ludzi ale zagrożone będą się bronić zębami i pazurami. Ze względu na tryb życia, rany od nich otrzymane powodować mogą efekt zatrucia.

*Sprawdzić to można dodatkowym testem (Czy postać jest zdrowa?), utrudnionym za każdy poziom ran odniesionych w starciu z gulem. Kostki ułatwienia mogą wynikać z budowy postaci i atutów pokrewnych.*

- **Koncepcja:** Trupojady z ostrymi zębami i pazurami.
- **Atrybuty:** Odporne, Zręczne, Silne, Prymitywne.
- **Kostki utrudnienia w relacjach:** 3. Jeśli mają przewagę liczebną 4.
- **Stany:** ranny, spowolniony, wyłączony z akcji, zdezorientowany, rozdrażniony.

## Gobliny

Banda zielonoskórych rozbójników (2d6) jest na wyprawie łupieżczej. Dopóki mają przewagę liczebną minimum 2:1 będą atakować. Jeśli zauważą, że przegrywają – uciekną.

- **Koncepcja:** Niskiego wzrostu, pokraczne, prymitywne istoty. Skóra o ziemisto-zielonej barwie. Używają prymitywnej, brudnej broni. Jeśli mają lepszą – jest ukradziona.
- **Atrybuty:** Odporne, Zręczne, Szybkie, Sprytne, Prymitywne.
- **Kostki utrudnienia w relacjach:** 3. Jeśli mają przewagę liczebną 4.
- **Stany:** ranny, spowolniony, wyłączony z akcji, zdezorientowany, rozdrażniony.

## Kleryk – Godryk Handself

Zesłany do „Wilczych Dołów” przez biskupa za nadgorliwość, postanowił się z niej wyleczyć. Traf zrządził, że swoje kłopoty małżeńskie postanowiła wyleczyć również żona sołtysa. Na szczęście bóg życia nie wymaga od swoich kapłanów celibatu. Relacja między tą dwójką nie jest oficjalna, ale plotki krążą po wsi, pogłębiając zgryzoty sołtysa. Kleryk nie przepada (z wzajemnością) za Zarządcą i jego rodziną. Gromi też regularnie z ambony chadzających do wiedzy po dekokty.

- **Koncepcja:** Kleryk boga życia
- **Atrybuty:** Zręczność, Wiedza, Wiara, Bezpośredni
- **Kostki utrudnienia w relacjach:** 2
- **Zaklęcia:** Błogosławieństwo, Leczenie Lekkich Ran
- **Stany:** ranny, spowolniony, wyłączony z akcji, zdezorientowany, rozdrażniony

## Parobkowie

W większości młode i silne chłopaki służące w obejściu Zarządcy. Pełnią jednocześnie rolę „sił porządkowych” na krnąbrnych chłopów.

- **Koncepcja:** Silne młode chłopaki, do roboty i do bitki.
- **Atrybuty:** Silni, Prości, Współpracują ze sobą, Niewydurowani.
- **Kostki utrudnienia w relacjach:** 2. Przy zagrożeniu, 3 kostki jeśli mają przewagę liczebną.
- **Stany:** ranny, spowolniony, wyłączony z akcji, zdeorientowany, rozdrażniony.

## Poborca podatkowy

Zmierz do zarządcy, w celu pobrania daniny od władcy. Jego obstawa (żołnierze), jest uzbrojona i czujna. W końcu na wozie będzie wiozł sporo dobra (raczej jednak w drodze powrotnej).

- **Koncepcja:** Urzędnik władcy o wybujałym ego. Przedsiębiorczy konserwatysta.
- **Atrybuty:** Odporny, Mądry, Sprytny, Arogancki.
- **Kostki utrudnienia w relacjach:** 3.
- **Stany:** ranny, spowolniony, wyłączony z akcji, zdeorientowany, rozdrażniony.

## Satyr

Człowieczek z krótkimi różkami i kozłimi nogami pięknie gra na fletni. Satyr będzie próbował zauroczyć bohaterów i zabawić się ich kosztem.

- **Koncepcja:** Prześmiewca, kpiarz i artysta z natury i powołania.
- **Atrybuty:** Zręczny, Mądry, Sprytny, Brzydki.
- **Kostki utrudnienia w relacjach:** 3.
- **Stany:** ranny, spowolniony, wyłączony z akcji, zdeorientowany, rozdrażniony.

## Sołtys – Ben Bunch

Oficjalny przedstawiciel chłopów ze wsi. Jest jednym z nich, ale udało mu się zebrać największy majątek. Powoduje to zazdrość i złośliwe plotki o wysługiwaniu się zarządcy – zwłaszcza po co bardziej płomiennych kazaniach kłeryka o uciskanym ludzie.

- **Koncepcja:** Najbogatszy chłop we wsi, przytłoczony kłopotami i pozycją. Przedsiębiorczy.
- **Atrybuty:** Silny, Mądry, Zaradny, Niewykształcony.
- **Kostki utrudnienia w relacjach:** 2.
- **Stany:** ranny, spowolniony, wyłączony z akcji, zdeorientowany, rozdrażniony.

## Sołtysowa – Berta Bunch

Kiedyś jedna z najładniejszych dziewczyn we wsi. Obecnie, mimo wieku, nadal może budzić zazdrość u wielu innych mężatek. Być może to jest źródłem plotek, o jej romansie z klerykiem (a może to nie plotki).

- **Koncepcja:** Najbogatsza chłopka we wsi, nadal atrakcyjna. Przedsiębiorcza.
- **Atrybuty:** Zręczność, Urok osobisty, Gospodarność, Próżność.
- **Kostki utrudnienia w relacjach:** 2.
- **Stany:** ranna, spowolniona, wyłączona z akcji, zdezorientowana, rozdrażniona.

## Syn zarządcy – Eryk von Knauf

Szczupły i blady, na oko prawie dwudziestolatek. Ludzie mówią, że chorowity i anemiczny. Unika słońca i wysiłku fizycznego. Często nosi ze sobą szkicownik, w którym coś rysuje lub pisze.

- **Koncepcja:** Oficjalnie chorowity syn zarządcy – rozpieszczony nastoletni jedynak. Naprawdę – wampir chodzący w słońcu (pod kapeluszem), kochanek żony zarządcy i jej potencjalny przyszły stwórca (jako wampirzyca).
- **Atrybuty:** Zręczny(2), Wiedza, Spryt, Siła, Wrażliwość na srebro, Słońce razi.
- **Kostki utrudnienia w relacjach:** 3 społeczne, 5 – agresywne + 2 kostki pecha.
- **Stany:** ranny, spowolniony, wyłączony z akcji, zdezorientowany, rozdrażniony.

## Szczury

Te duże gryzonie często występują w stadach stadach. Kryją się w zakamarkach i norach ale czasami coś powoduje, że zaczynają się gromadzić i atakować ludzi. Mogą wtedy stanowić poważne zagrożenie. Ich ugryzienie może wywoływać chorobę.

*Sprawdzić to można dodatkowym testem (Czy postać jest zdrowa?), utrudnionym za każdy poziom ran odniesionych w starciu ze szczurami. Kostki ułatwienia mogą wynikać z budowy postaci i atutów pokrewnych.*

- **Koncepcja:** Niezwykle szybkie i sprytne gryzonie. Wcisną się w każdą dziurę.
- **Atrybuty:** Zręczne, Mądre, Szybkie, Sprytne, Zarażone.
- **Kostki utrudnienia w relacjach:** 3.
- **Stany:** ranny, spowolniony, wyłączony z akcji, zdezorientowany, rozdrażniony.

## Wiedźma – Wilcza Jagoda

Miejscowa wiedźma i znachorka. Zna się na magii, przyrządza dla okolicznych mieszkańców eliksiry, czasami im doradza i płała figle. Nie przepada za klerykiem – z wzajemnością.

- **Koncepcja:** Kapłanka natury i Czarodziejka żywiołu drewna. Przedsiębiorcza badaczka tajemnic.
- **Atrybuty:** Odporność, Wiedza (2), Wiara (2), Brudna
- **Kostki utrudnienia w relacjach:** 3
- **Zaklęcia:** Leczenie Lekkich Ran, Urok, Uśpienie, Iluzja
- **Stany:** ranna, spowolniona, wyłączona z akcji, zdezorientowana, rozdrażniona

## Wieśniacy i wieśniaczki

Mieszkający w „Wilczych Dołach” wieśniacy są bezpośrednimi poddanymi Zarządcy. Ich przedstawicielem jest sołtys – najbogatszy chłop we wsi. Zawistnicy oczywiście przypięli mu również łatkę donosiela do zarządcy. Niektórzy twierdzą, że to właśnie dlatego ma problemy z żoną.

- **Koncepcja:** Typowi chłopci i dziewczynki ze wsi.
- **Atrybuty:** Odporni, Prości, Współpracują ze sobą, Niewydurowani.
- **Kostki utrudnienia w relacjach:** 1. Przy zagrożeniu, 2 kostki za przewagę liczebną.
- **Stany:** ranny, spowolniony, wyłączony z akcji, zdezorientowany, rozdrażniony.

## Upiór

Naruszenie krypty przez gobliny, spowodowało pojawienie się upiorów, które będą strzec tego miejsca. Osoby długo poddane ich wpływowi mogą oszaleć. Już samo pojawienie się upiora może wywołać strach. Upiory są istotami eterycznymi, dlatego zwykła broń ma mniejszą szansę na ich zranienie (+1 kostka utrudnienia). Upiory są „przywiązane” do krypty. Ofiary będą ścigane tylko w jej zasięgu.

*Rany zadane przez upiora mają postać jętrzących się odmrożeń (mieszanina zimna i zgnilizny). Ich wyleczenie jest trudniejsze niż zwykłych obrażeń (+1 kostka utrudnienia) i nie regenerują się same. Dla odróżnienia mogą być zanotowane jako „upiorna rana”.*

- **Koncepcja:** Duch, przyzwany na ten świat przez zbezczeszczenie jego miejsca pochówku. Nienawidzi żywych, nie bardzo rozróżniając sprawców od osób, które potencjalnie będą chciały naprawić krzywdę.
- **Atrybuty:** Silny, Odporny, Półprzezroczysty, Rozdrażniony, Odporny na zwykłą broń.
- **Kostki utrudnienia w relacjach:** 5.
- **Stany:** ranny, spowolniony, wyłączony z akcji, zdezorientowany, rozdrażniony.



## Widmo dziecka

W zasadzie niegroźne, widmo to uwięziony na tym świecie duch dziecka, które po śmierci matki umarło z głodu i zimna gdzieś w lesie. Przychodzi na cmentarz, mając nadzieję że ktoś będzie na tyle pomocny, że pochowa jego doczesne szczątki lub przynajmniej odmówi nad nimi modlitwę, pozwalając mu odejść w zaświaty. Zaatakowane lub przestraszone, rozwiewa się w powietrzu (ale nie ginie). W słońcu można je dostrzec raczej jako migotanie powietrza. Jeśli dzień jest pochmurny, przypomina „skondensowany cień”. W nocy jest to sylwetka dziecka.

- **Koncepcja:** Samotny, nieszczęśliwy duch. Pragnie pogrzebu.
- **Atrybuty:** Odporny, Zwiewny, Nieszczęśliwy.
- **Kostki utrudnienia w relacjach:** 2.
- **Stany:** ranny, spowolniony, wyłączony z akcji, zdezorientowany, rozdrażniony.

## Wilki

Duże, górskie wilki są przyzwyczajone, że jedzenie się broni. Mała wataha (1d6) tych zwierząt, może być potencjalnym zagrożeniem dla bohaterów. Duża (3d6 lub 4d6) nawet dla wioski.

- **Koncepcja:** Górská odmiana wilków szarych.
- **Atrybuty:** Silne, Zręczne, Szybkie, Agresywne.
- **Kostki utrudnienia w relacjach:** 3. Jeśli są rozdrażnione 4.
- **Stany:** ranny, spowolniony, wyłączony z akcji, zdezorientowany, rozdrażniony.

## Zarządca - Roderyk von Knauf

Nieco despotyczny, zauroczony przez wampira (nominalnie jego pasierba) zarządca, któremu podlega wieś „Wilcze Doły” i okolica. Ma na pieńku z miejscowym klerikiem, który w jego mniemaniu „buntuje mu wieśniaków”. Jest przedsiębiorczy.

- **Koncepcja:** Pan na włościach, z poczuciem że marnuje się „w tej rodowej dziurze”.
- **Atrybuty:** Siła Fizyczna (2), Wiedza, Sprytny, Arogancki.
- **Kostki utrudnienia w relacjach:** 3.
- **Stany:** ranny, spowolniony, wyłączony z akcji, zdezorientowany, rozdrażniony.

## Zombie

Ożywione trupy marzą tylko o jednym – by zabić żyjących. Będą atakowały korzystając z pamięci mięśniowej – bronią jeśli taką mają lub kończynami. Zombie mogą być tworzone z dowolnych organizmów żywych (gobliny, ludzie ale i szczury). W katakumbach może ich być 2d6. Ze względu na to, że są rozkładającymi się zwłokami w różnym stadium, rany od nich otrzymane powodować mogą efekt zatrucia.

*Sprawdzić to można dodatkowym testem (Czy postać jest zdrowa?), utrudnionym za każdy poziom ran odniesionych w starciu z gulem. Kostki ułatwienia mogą wynikać z budowy postaci i atutów pokrewnych.*

- **Koncepcja:** Żywe trupy.
- **Atrybuty:** Odporne, Silne, Powolne.
- **Kostki utrudnienia w relacjach:** 3. Jeśli mają przewagę liczebną 4.
- **Stany:** ranny [ ] [ ], poćwiartowany.

## Żona zarządcy - Selene von Knauf

Młoda, ładna kobieta, w trakcie przemiany w wampirzycę. Wie i widzi więcej niż się na pierwszy rzut oka wydaje. Umiejętnie steruje swoim mężem.

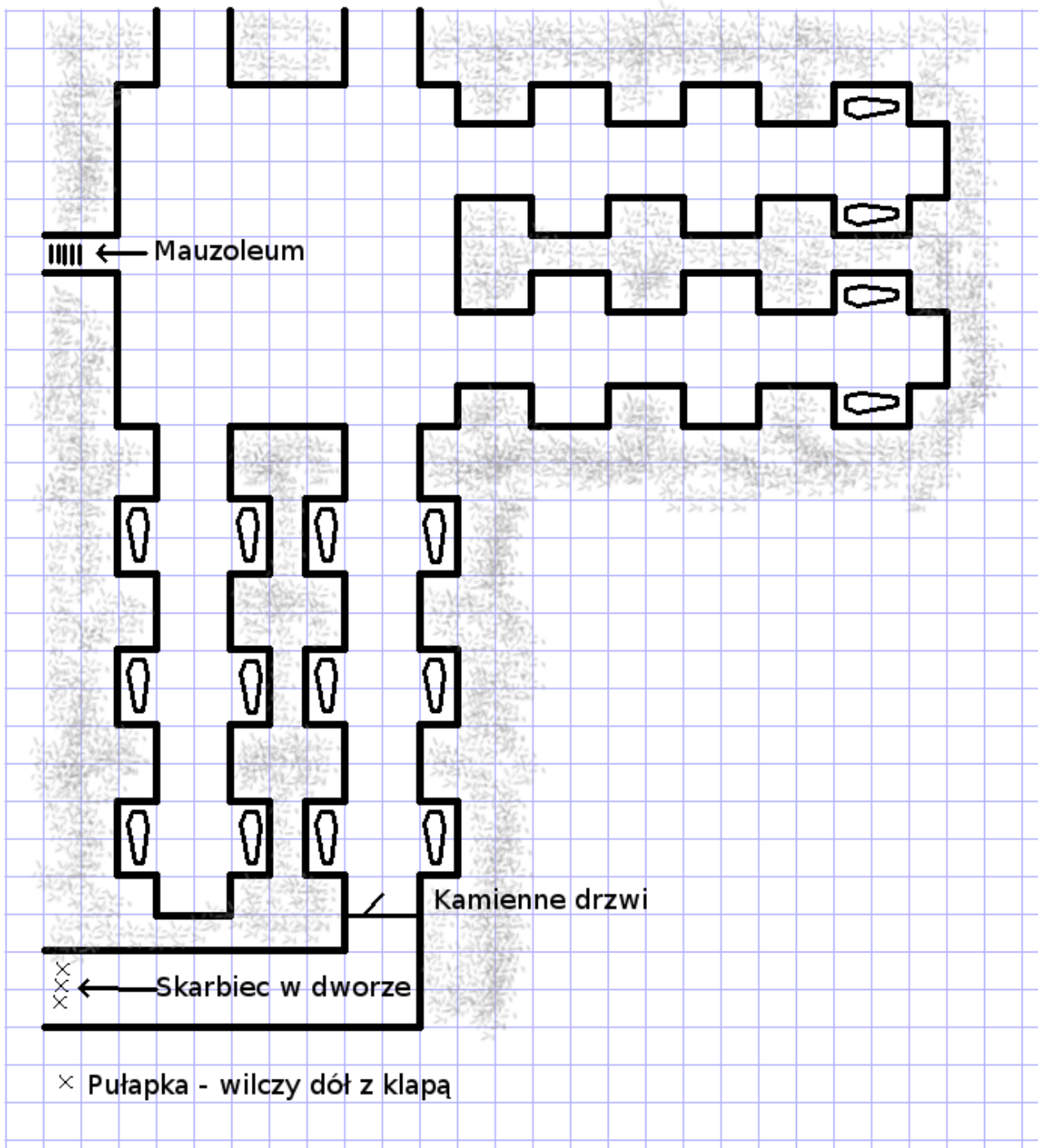
- **Koncepcja:** Pani na włościach. Dumna i sprytna.
- **Atrybuty:** Odporność, Urok osobisty, Wiedza, Porywczosć, Światłowstręt.
- **Kostki utrudnienia w relacjach:** 3.
- **Stany:** ranna, spowolniona, wyłączona z akcji, zdeorientowana, rozdrażniona.

## Żołnierze

Ich zadaniem głównym jest ochrona poborcy podatkowego (chyba że się pojawią jako niezwiązany z nim patrol). Są wyszkoleni i karni.

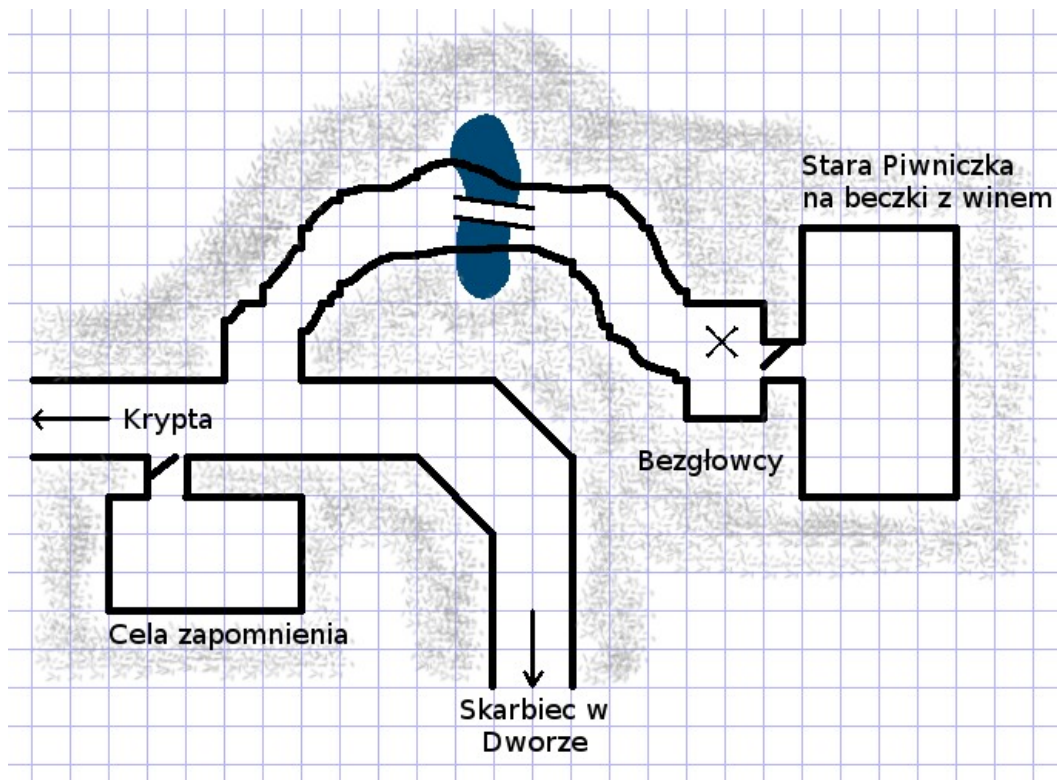
- **Koncepcja:** Uzbrojeni ochroniarze, z jasno określonym zadaniem. Konserwatyści.
- **Atrybuty:** Silni, Uzbrojeni, Wyszkoleni, Mrukliwi.
- **Kostki utrudnienia w relacjach:** 3. Przy zagrożeniu, 4 kostki jeśli mają przewagę liczebną.
- **Stany:** ranny, spowolniony, wyłączony z akcji, zdeorientowany, rozdrażniony.

## Plan ogólny katakumb



## Plan ogólny przejścia katakumby – skarbiec

Na planie zaznaczony jest tylko istotny element przejścia, z celą zapomnienia i drogą do piwniczki na wino.



## Okolice „Wilczych Dołów”

